

CASUS BELLI
PRÉSENTE

UN
UNIVERS

Le jeu de rôle élémentaire
SIMULACRES

AVENTURES EXTRAORDINAIRES & MACHINATIONS INFERNALES



Scan by...

**CONCEPT
MASTER**

Par
Tristan Lhomme

J.D. PENDANX '90



Cher ami et joueur, vous découvrez notre déjà (!) troisième supplément à Simulacres. Autant vous le dire tout de suite, il est à l'opposé de *Cyber Age*. Ce dernier comporte 20 pages de règles et concerne un sujet « dans le vent » alors qu'*Aventures Extraordinaires & Machinations Infernales* n'en a que deux (de pages de règles) et vous fera découvrir un univers encore inconnu du jeu de rôle. Au sujet des règles, je vous rappelle que vous êtes libre d'en rajouter, d'en retrancher ou de les modifier ; notamment, lorsque vous jouez en campagne et non pas un seul scénario, en rendant les actions plus difficiles aux personnages qui n'ont pas les Talents appropriés. Si vous êtes fan de *Chill™*, de *L'appel de Cthulhu®* ou de *Maléfices©*, servez-vous de la partie historique pour compléter vos connaissances sur l'époque 1850-1880, des années encore peu explorées par les ludophiles. En espérant que vous verrez bientôt un quatrième supplément, je vous souhaite d'aimables soirées de jeu.

Bien à vous, Pierre Rosenthal

**AVENTURES
EXTRAORDINAIRES
& MACHINATIONS INFERNALES**



GÉNÉRIQUE

Illustrations
Jean-Denis Pندانx

Textes
Tristan Lhomme

Relecture : Agnès Pernelle.

Maquette : Jean-Marie Noël & Pierre Rosenthal

Iconographie et Français vus par eux-mêmes : Pierre Rosenthal



Collection dirigée par Pierre Rosenthal.
Éditée et distribuée par Jeux Descartes

Si vous ne trouvez pas le hors-série Casus Belli Simulacres dans votre boutique habituelle, vous pouvez le commander en adressant une lettre à Casus Belli, 5 rue de la Baume, 75008 Paris accompagnée d'un chèque d'un montant de 32 F à l'ordre de Casus Belli Bred (tarif étranger : 37 F).

SOMMAIRE

**Chapitre I : Règles Spécifiques à Aventures
Extraordinaires et Machinations Infernales 4**

*Où l'on apprend les quelques ajouts à faire aux règles
génériques du jeu de rôle Simulacres.*

**Chapitre II : Le monde tel qu'il est,
de 1850 à 1880..... 6**

*Où l'on trouve détaillés les éléments marquants du monde,
en France et à l'étranger.*

Chapitre III : Les Français vus par eux-mêmes .. 21

Où l'on découvre une galerie de portraits pittoresque.

Chapitre IV : Chronologie Vernienne..... 26

*Où sont recensés les faits et gestes des personnages
principaux des romans de Jules Verne.*

Chapitre V : L'aventure 28

*Où il est dispensé de précieux conseils sur l'art d'écrire et de
mener des aventures.*

Chapitre VI : Le surnaturel 32

*Où l'on soupçonne que la Science n'est peut-être pas la
réponse universelle.*

Chapitre VII : Chronologie historique 34

Où sont résumés les événements marquants du chapitre I.

Feuille de Personnage 36

**Cahier Central : Le reflet de la Comtesse,
scénario I à XXIV**

*À détacher, au milieu : résumé des règles générales de
Simulacres, et feuilles de personnages prêtirés.*

RÈGLES SPÉCIFIQUES À AVENTURES EXTRAORDINAIRES & MACHINATIONS INFERNALES

CRÉATION DE PERSONNAGES

Pour créer votre personnage, utilisez les règles générales de Simulacres (voir au centre du livre) et choisissez-vous un métier. En plus des talents donnés avec chaque « profession », choisissez-en trois dans la liste générale (essayez de rester logique, un Noble aura plus besoin de Bonnes manières que d'Argot...). Une personne qui essaye d'employer un talent qu'elle ne possède pas se voit affecter un malus allant de -2 à -4.

Les métiers

Voici quelques stéréotypes, avec les talents qui y sont associés.

Policier

Considéré avec haine par les malfrats, et avec répulsion par les « braves gens » qu'il est chargé de protéger.

Talents associés au métier : Argot, Combat à mains nues, Connaissance du Milieu.

Noble

Riche, oisif et voué à la réparation des injustices. Redresseur de torts, charitable, aime à s'entourer de mystère. Exemple : le Prince Rodolphe des *Mystères de Paris*.

Talents associés au métier : Gotha, Langue étrangère, Équitation, Chasse.

Aventurière

La place faite aux femmes sous le Second Empire est moins que la portion congrue. C'est un peu anachronique, mais on peut considérer que certaines femmes ne se sont pas contentées d'être de bonnes épouses... Ce type de personnage dispose d'une fortune confortable et la dépense en voyages lointains et dangereux.



Le bas-bleu

Ainsi nomme-t-on « ces femmes indignes qui refusent de devenir de bonnes épouses et pensent qu'elles peuvent égaler les hommes dans les domaines de l'esprit ». Il fallait du courage à cette époque pour être une George Sand.

Talents associés au métier : Coutumes exotiques, Chasse, Langue étrangère, Équitation.

Ingénieur

La profession reine dans un pays qui construit des voies ferrées et découvre l'architecture métallique. Les meilleurs exemples en sont, dans la réalité, Eiffel (qui commence sa carrière dans les années 60) et dans la fiction, Cyrus Smith, de *L'île mystérieuse*. Esprit positif, peu enclin aux abstractions, l'ingénieur est inégalable dès qu'il s'agit de réaliser quelque chose.

Talents associés au métier : Chimie, Botanique, Mathématiques, Science Appliquée.

Journaliste

On voit apparaître au cours de cette période (surtout dans les pays anglo-saxons – la censure française reste étouffante) une nouvelle sorte de journaliste : le « correspondant de guerre », qui a pour fonction d'être sur le champ de bataille et doit faire parvenir le plus vite possible un maximum de nouvelles à sa rédaction. Sur le terrain, il passe l'essentiel de son temps à essayer de « doubler » ses confrères.

Talents associés au métier : Géographie, Équitation, Langue étrangère, Photographie.



Missionnaire en Chine

Il est courant pour le missionnaire de porter une tenue « locale » afin de mieux persuader les autochtones.

Missionnaire

Prêtre altruiste voué à la propagation de la Foi et de la Civilisation dans les contrées païennes. S'étonne d'être reçu à coups de sagaie. Ses démêlés avec les indigènes entraînent souvent l'intervention de l'armée – et l'annexion du territoire –, ce qui fait dire aux mauvaises langues que tous ces bons pères sont aussi agents secrets (surtout les Anglais).

Talents associés au métier : Coutumes exotiques, Discussion, Médecine, Armes à feu.

Faux baron

Ainsi appelle-t-on ce type d'aventurier qui va de table de jeu en table de jeu, expert au baccarat et au lansquenet.

Prompt à se faire des amis, issu d'une noblesse improbable, il n'est pas d'une confiance à toute épreuve mais ne renâcle pas devant un peu d'imprévu.



Homme du Peuple

« Titi parisien » plein d'esprit et de bon sens. À utiliser de préférence dans des scénarios situés en France. Toutefois, ses réactions face à des paysages exotiques et des sauvages bizarres sont amusantes à étudier (exemple : Passepartout dans *Le Tour du Monde en Quatre-Vingts Jours*)

Talents associés au métier : Argot, Boxe française, Armes blanches, Résistance à l'alcool.

Honnête Homme

Bon bourgeois nanti de rentes confortables et de beaucoup de temps libre qu'il occupe en s'instruisant sur un peu tous les sujets. L'ennui aidant, peut s'aventurer dans des endroits où il n'a rien à faire. Exemple célèbre : Phileas Fogg.

Talents associés au métier : aucun, mais tous les jets de dés faisant appel à des compétences intellectuelles ou à des connaissances se font avec un malus de -1 seulement.

Risque Tout

Le contraire du précédent. A passé l'essentiel des dernières années à courir le monde. A beaucoup vu, beaucoup vécu, et a appris à réagir rapidement.

Talents associés au métier : aucun, mais tous les jets de dés faisant appel au « physique » du personnage se font avec un malus de -1 seulement.

Quelques autres suggestions :

Artiste, Colon, Explorateur, Médecin, Professeur d'université...

Liste des talents

Acrobaties, Ambidextrie, Anthropologie, Archéologie, Argot, Astronautique (« pilotage » de ballon), Astronomie, Bonnes manières, Botanique, Boxe française (savate et canne), Bricolage, Camouflage, Chant, Chasse au... (tigre, renard, éléphant, etc), Chimie, Combat à l'arme blanche, Combat avec armes à feu, Conduire un attelage, Connaissance de l'étiquette, Coutumes exotiques de... (lieu au choix. Permet d'avoir une ample provision d'anecdotes sur les autochtones, et de savoir à quelle sauce ils ont l'habitude de manger les étrangers), Cuisine, Danse (valse, polka, quadrille, etc.), Déguisement, Dessin,

Dressage de..., Droit, Éloquence, Équitation, Fortune**, Géographie, Gotha (avoir en tête le « who's who » de la Cour et de la noblesse étrangère), Grande Fortune***, Héraldique, Histoire, Imitateur (voix), Jongler, Langue étrangère, Langues anciennes, Lire sur les lèvres, Littérature, Médecine, Musique, Natation, Navigation, Pêche, Pickpocket, Pister, Photographie (nécessite un matériel encombrant, un temps de pose d'environ une heure et un laboratoire de développement), Poésie, Prestidigitation, Résistance à l'alcool, Résistance aux maladies, Science Appliquée***, Secourisme, Survie, Zoologie, etc.

* Fortune permet de ne pas avoir de problème d'argent pour toute action courante. La somme possédée est suffisante pour venir à bout d'un ou deux graves coups durs.

** Grande Fortune est choisi à la place de deux talents et impose un défaut mineur (du genre collectionneur invétéré). En dehors d'être à l'abri de tout besoin, un personnage avec une Grande Fortune peut acheter un bateau, si cela est nécessaire pour traverser l'océan, et que celui de la ligne régulière vient d'appareiller.

*** N'assure pas une connaissance « pointue » des principes de base d'un domaine scientifique mais permet de l'exploiter, à un niveau inférieur. Même ignorant tout des principes de la Chimie, un individu avec ce talent peut connaître la formule de la nitroglycérine et en fabriquer avec des chances raisonnables de survie...

Défauts

Il est possible de prendre un talent supplémentaire par défaut choisi dans la liste ci-dessous. Attention, ne prenez pas plus de deux défauts.

Alcoolisme, Caractère désagréable, Collectionnite (à choisir), Couardise, Hémophilie, Ilettré, Jaloux, Joueur invétéré, Lubie (à choisir), Maladroit, Maniaque, Myopie prononcée, Naïf, Sourd, Très gros, Très laid, Très petit, Très vieux.

LES ARMES

Les armes à feu font pratiquement les mêmes dommages qu'indiqué dans les règles de Simulacres (voir l'écran). Seul petit changement, les fusils. Les armes modernes (en service à partir des années 1860 dans la plupart des armées d'Europe et aux U.S.A.) ont une cadence de tir normale. Les anciens fusils à chargement par la gueule ne tirent qu'une fois toutes les 3 passes d'armes.



Maître de chausson

La savate s'appelle aussi chausson au XIX^e siècle. Elle devient à la mode et, de moyen de défense des voyous, passe au statut d'art de combat, au même titre que l'escrime.

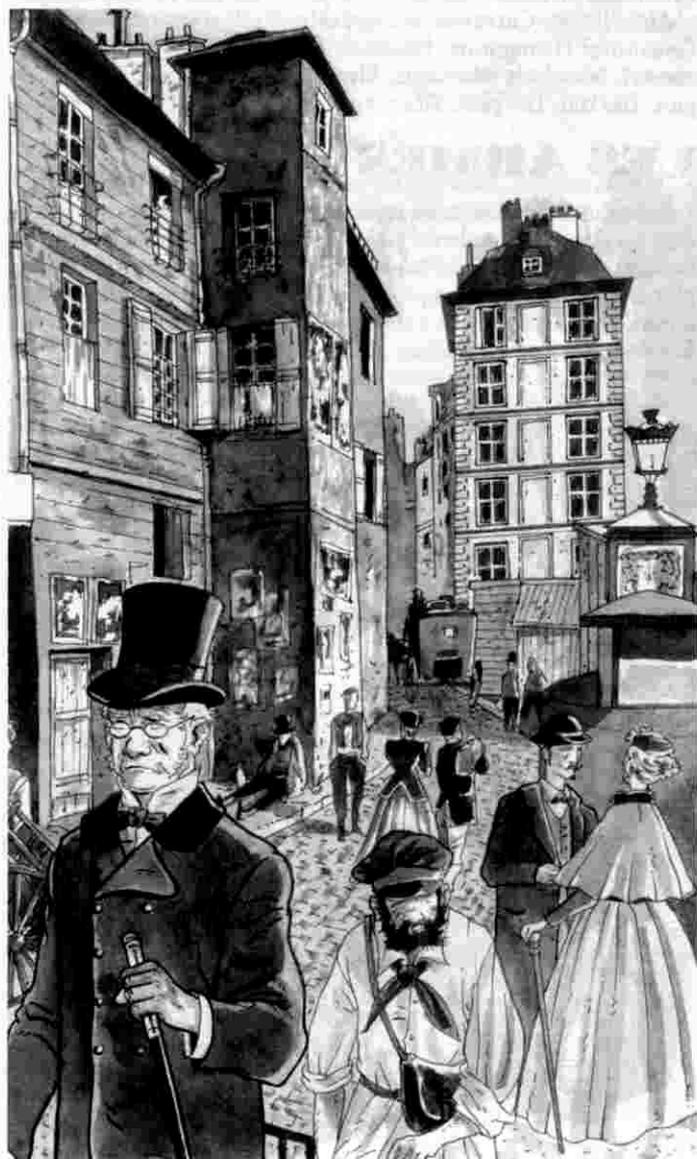
LE MONDE, TEL QU'IL EST, DE 1850 À 1880

LA FRANCE

Un peu d'histoire

Le Second Empire prend naissance dans la peur du désordre. Après la chute de Louis-Philippe en février 1848, la République est proclamée. Pour la bourgeoisie et les paysans, cela signifie désordre, guerre civile, difficultés financières – bref tous les mauvais souvenirs des années 1790. Les émeutes ouvrières de juin 48 ne contribuent pas à les rassurer. Et c'est tout à fait logiquement qu'ils élisent à la présidence de la République un candidat dont le nom est, lui, synonyme de puissance et de prospérité : le prince Louis-Napoléon Bonaparte, neveu de Napoléon Ier. Le passé et la personnalité du nouveau Prince-Président méritent un instant d'examen.

Fils de l'ex-roi de Hollande, il commence sa carrière politique comme conspirateur en Italie. Il participe notamment à l'insurrection de 1831 contre l'Autriche – son frère aîné y trouve la mort, et il devient le prétendant impérial. Tout au long de la Monarchie de



Juillet, il tentera de prendre le pouvoir en soulevant l'armée – une première tentative à Strasbourg, puis une plus sérieuse à Boulogne en 1840, qui lui vaut d'être condamné à la détention à perpétuité au fort de Ham. Il s'en évade en 1846, se fixe à Londres et en revient pour s'installer à l'Élysée, après une campagne remarquablement floue et démagogique. Il paraît rêveur, distrait, perdu dans ses chimères... Les hommes politiques « en place » depuis Louis-Philippe ont tendance à le sous-estimer. Thiers le considère comme un « crétin ». C'est en fait un cerveau brillant, machiavélique, plein d'idées novatrices et fermement résolu à conserver le pouvoir au-delà des quatre ans fixés par la Constitution. Il tente d'abord de convaincre l'Assemblée de la modifier pour lui octroyer un second mandat – puis, devant la résistance des députés, il se décide au coup d'État. Le 15 août devient fête nationale, la Marseillaise est interdite (l'hymne national est : *En Partant pour la Syrie*). Le 2 décembre 1851, la Constitution est suspendue, les chefs de l'opposition arrêtés. La II^e République est morte. Contrairement à ce que l'on pouvait supposer, Paris ne réagit pas violemment. Il y aura bien des barricades et quelques combats, mais la plupart des meneurs potentiels avaient été neutralisés depuis longtemps (et la répression très dure des émeutes de chômeurs de juin 48 avait appris la prudence aux émeutiers potentiels). Bilan à Paris : à peine 300 morts... Les choses se passent moins facilement en province. Le sud et le centre du pays réagissent vivement. Un an après le coup d'État, le bilan est vite fait : 27 000 arrestations, 10 000 déportés en Algérie (plus quelques centaines en Guyane), 10 000 autres expulsés de France. Aux yeux des conservateurs et de la bourgeoisie, Louis-Napoléon apparaît maintenant comme un sauveur, qui a épargné au pays une guerre civile que les « Rouges » (voir encadré) auraient allumée lors des élections présidentielles de 1852. Il profite de ce climat favorable pour se faire nommer Président pour dix ans, puis, le 2 décembre 52, il rétablit l'Empire. (La population, consultée par plébiscite, approuve par 7 millions de « oui » contre 500 000 « non ».)

Le nouveau Napoléon III s'entoure d'un groupe de ministres dévoués (une vingtaine de personnes tout au plus, parents ou compagnons de route. Les mauvais esprits diraient un « gang »). Il leur demande d'être compétents, fidèles au régime, si possible honnêtes, et surtout pas trop indépendants d'esprit. Il se soucie fort peu de leurs convictions politiques – tout ce qu'il veut, ce sont des agents

Rouges

Cette expression date de cette époque et même si la police et l'opinion publique faisaient difficilement la différence, il convient de séparer :

— Les anarchistes. Tolérés, ils n'en sont pas encore à poser des bombes.

— Les socialistes. Le groupement socialiste regroupe une foule de tendances et d'opinions différentes, de Proudhon à Marx (qui commence à se faire un nom). Tous sont d'accord pour améliorer les conditions de vie des ouvriers mais sont en désaccord sur les moyens à employer (Proudhonistes, Blanquistes et Marxistes s'entendent comme chiens et chats) : depuis des aspirations généreuses venues d'En Haut (Napoléon III se disait socialiste) jusqu'à la lutte armée. Police et propagande amalgament le tout, et traquent tout le monde. Qui dit socialiste dit aussi républicain et donc « conspirateur potentiel ». Il existe des sociétés secrètes républicaines (la Marianne dans les années 50).

— Enfin il y a les républicains « installés ». Grande bourgeoisie conservatrice qui a compris que la République était un argument électoral (Thiers, Ollivier au début de sa carrière). L'Empire les tolère et essaye d'obtenir leur ralliement (de les « acheter » en fait).



Napoléon III

Né à Paris en 1808, de Louis Bonaparte et d'Hortense de Beauharnais. Président de la II^e république française (1848 - 1852), puis empereur (1852 - 1870), il doit se retirer en 1870 en Angleterre, où il mourra.

d'exécution. Comme il le dit lui-même : « *Quel gouvernement que le mien ! L'Impératrice est légitimiste, Napoléon-Jérôme (son cousin) est républicain, Morny (son demi-frère et éminence grise) est orléaniste, je suis socialiste, il n'y a que Persigny (alternativement ministre de l'Intérieur et ambassadeur à Londres) qui soit bonapartiste, mais il est fou* ». Au fur et à mesure que le temps passe, son entourage vieillit ou disparaît, et sa propre santé se dégrade — mais nous n'en sommes pas là... Tout au long des années 50, l'Empire se comportera comme une dictature brutale, s'appuyant sur la police et l'armée (et aussi sur la majorité de la population, ravie d'avoir à la fois ordre et prospérité). Républicains et socialistes sont confondus en une seule classe d'êtres abominables : le « partageux ». La chasse aux « rouges » est poussée très loin. Police et justice sont sévères et passablement injustes. Comme disait un contemporain : « *Si on m'accusait d'avoir volé les tours de Notre-Dame, je commencerais par prendre la fuite* ». La presse est surveillée, censurée. Les journaux peuvent être interdits sur simple décision administrative. Quant aux réunions, elles sont systématiquement soumises à l'autorisation préalable de la police. Dans un registre un peu plus léger, deux anecdotes : les professeurs se voient interdire, sous peine d'exclusion... le port de la barbe, considéré comme « symbole de l'anarchie ». Et, en 54, on arrête un industriel coupable d'avoir repeint les portes de son usine... en rouge. Il se défend en faisant remarquer que la peinture rouge était le moins chère du marché. On l'acquitte, mais il est prié de choisir une autre couleur la prochaine fois.

Quant aux élections à la Chambre des députés (qui a survécu sous le nom de Corps Législatif et est réduite à un rôle d'enregistrement),

inutile de dire qu'elles ne se déroulent pas dans des conditions particulièrement régulières. Les anciens partis ont été dissous et on ne manque pas une occasion de dénoncer « l'anarchie du régime des partis ». L'Empire désigne des candidats « officiels », qui sont systématiquement appuyés par l'administration du département. Autrement dit, ils ont des salles pour parler et un public pour les écouter, leurs affiches sont imprimées et collées à temps (à propos des affiches justement : le candidat « officiel » est le seul à avoir droit à des affiches sur fond blanc — les autres candidats se voient attribuer des affiches de couleur, si possible une couleur qui les rend difficilement lisibles). Malgré cela, à chaque élection, les candidats de l'opposition gagnent des sièges. Très vite, les sept députés de Paris sont tous républicains.

En effet, à mesure que la peur de l'anarchie s'estompe, la privation de liberté devient de moins en moins supportable. La peur d'une insurrection « rouge » est reléguée au magasin des accessoires périmés (elle y restera jusqu'à la Commune). Politicien lucide, l'empereur commence à lâcher du lest à partir de 1859. Le régime s'humanise tout au long des dix années suivantes. (Sans grand succès : il se coupe de ses bases conservatrices sans pour autant rallier l'opposition républicain.) Et début 70, on en arrive à la tentative « d'Empire démocratique », balayée par la guerre huit mois plus tard.

Comme beaucoup de tyrannies, le Second Empire cherche à anesthésier la contestation en éblouissant les foules. C'est la restauration d'une monarchie fastueuse, le rétablissement d'une Cour qui se veut héritière des traditions d'Ancien Régime. Tout le protocole est calqué sur celui de Louis XV (les observateurs étrangers y voient quant à eux une copie de mauvais goût). La « politique de prestige » nous vaut également deux Expositions Universelles, un Paris complètement transformé... et un certain nombre d'aventures guerrières dont le pays se serait bien passé. Tout cela marche parfaitement jusqu'à l'échec de l'expédition du Mexique en 1867 (et même après. L'inauguration du Canal de Suez, en 69, est encore un succès dans le genre).

Un pays qui se transforme

Les changements touchent toutes les classes sociales et tous les domaines, mais leur importance varie de place en place. Les campagnes sont les moins touchées. Les paysans continuent à vivre comme autrefois, dans des maisons inchangées depuis le Moyen Âge. Le patois et les veillées au coin du feu, avec toutes leurs légendes locales, sont toujours bien vivants. La viande continue à être un aliment de fête. Le reste du temps, on se contente de pain et de légumes. Il n'y a pas encore d'instituteurs dans tous les villages, c'est le curé qui apprend à ses jeunes paroissiens les rudiments de la lecture et de l'écriture — plus, bien entendu, une bonne dose des Saintes Écritures. Soit dit en passant, la situation de l'Église est meilleure qu'elle ne l'a jamais été depuis la Révolution. Constructions d'églises, pèlerinages, vocations nombreuses, et même des miracles à Lourdes, la France est toujours la « Fille Aînée de l'Église ». Une bonne partie de la bourgeoisie s'est remise à fréquenter les églises (plus par réflexe « conservateur » que par

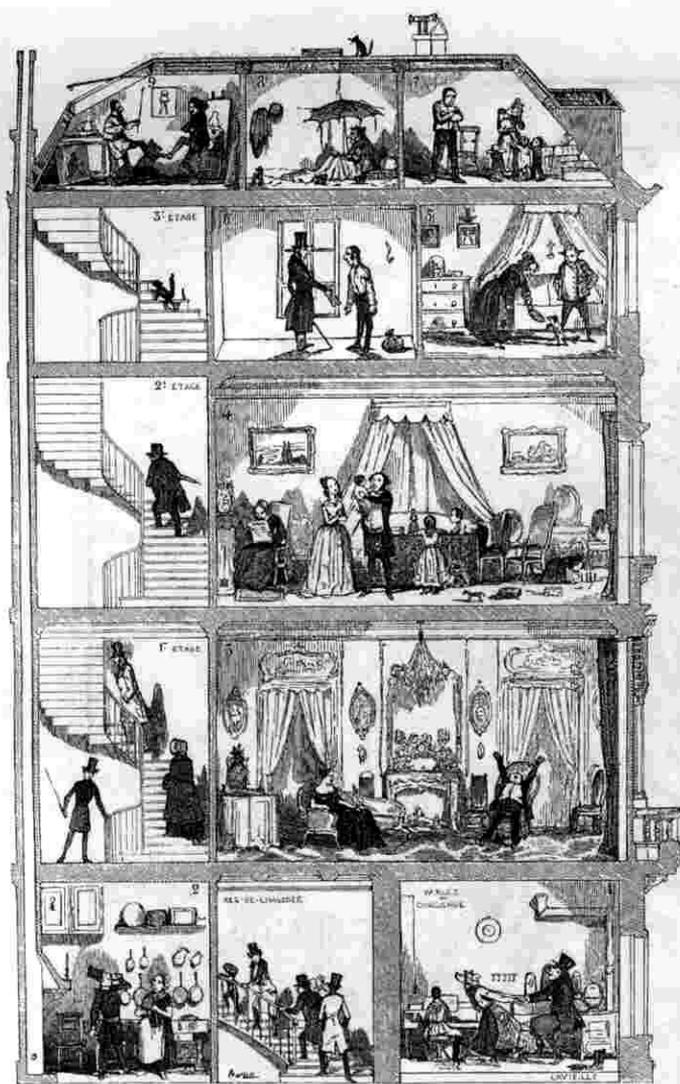
Les grands boulevards en 1852. Ici, le Boulevard Poissonnière.





EN 1852





Cinq étages du monde parisien.

foi, d'ailleurs). L'enseignement supérieur est à peu près totalement contrôlé par les congrégations religieuses. Seul point noir : les problèmes du pape Pie IX avec les Italiens (tant que l'empereur soutient le pape et maintient des troupes à Rome, il peut être assuré du soutien des catholiques. Ce sera l'un des problèmes les plus épineux du règne, Napoléon III étant plutôt porté à aider les Italiens).

La partie « visible » de l'activité artistique évolue également fort peu. C'est le triomphe du « goût » bourgeois, où l'étroitesse d'esprit et le dogmatisme voisinent avec la volonté frénétique d'imposer ses valeurs. (Ce qui nous vaut une floraison de tableaux insignifiants, d'œuvres insipides qui glorifient morale, honnêteté, pudeur, etc. Sans parler d'opéras immensément soporifiques, de sculptures où il ne manque pas le moindre muscle, mais complètement dépourvues de grandeur, et ainsi de suite). Il serait faux de dire que toute cette production est

dénuée de valeur : de loin en loin, on trouve un artiste talentueux, même s'il se conforme aux canons académiques. Et puis, le « goût » bourgeois n'est pas suffisamment intolérant pour interdire qu'on le raille et qu'on le caricature. Offenbach et Labiche, chacun dans leur domaine, en font la preuve. Tous deux obtiennent d'immenses succès. Offenbach, au plus fort de sa vogue, était à l'affiche dans trois théâtres différents – et les souverains en visite à Paris s'arrangeaient pour assister aux trois représentations.

Par contre, pour les littérateurs qui ne se soucient pas de finir leurs jours à l'Académie, ou pour les peintres qui s'obstinent à ne pas représenter scènes de batailles et allégories, il existe un très réel danger de mourir de faim... sans parler du risque d'être traîné en correctionnelle, comme Baudelaire ou Flaubert, au nom du « bon goût et de la morale publique ». (Ce ne sont pas des procès politiques. Au contraire, à chaque fois, il se trouve des gens pour se plaindre que la censure n'a pas été assez sévère.) Le cliché de « l'artiste maudit » reste parfaitement vrai pour les écrivains (Victor Hugo, proscrit volontaire sur son rocher de Guernesey, étant un cas à part). La situation des peintres est un peu moins pénible. À partir de 1863, ils obtiennent l'autorisation d'exposer leurs œuvres au « Salon des Refusés ». Manet, Courbet, Pissarro, tous les premiers impressionnistes y exposent des toiles que les critiques du temps qualifient unanimement « d'horreurs ».

Les changements les plus profonds de la vie quotidienne sont apportés par les progrès techniques. Ainsi, le train. La longueur des voies est multipliée par dix sous l'Empire. En 1870, la plupart des « grands axes » actuels sont réalisés. Du coup, les gens et les marchandises circulent plus vite. Pour les riches, c'est la vogue des stations balnéaires (Nice et Biarritz supplantent la côte normande). Pour les autres, c'est l'apparition des « trains de plaisir », qui permettent d'aller passer le dimanche à la mer pour une somme modique. Le télégraphe réalise des prodiges similaires dans le domaine des idées et des nouvelles – on passe des messagers ou du télégraphe à bras de Chiappe à la transmission électrique. Europe et U.S.A. sont reliés par le « câble » sous-marin dès 1858 (mais de fréquentes coupures font que le service ne sera vraiment fiable qu'à partir de 1866). En comptant les retards de transmission, une information importante venant de, par exemple, Chicago, met moins d'une heure à arriver dans le Vieux Monde. En 1877, un Américain nommé Graham Bell, cherchant à créer une prothèse auditive pour sourds, invente un « jouet sans avenir » qu'il baptise téléphone.

La durée des voyages a tendance à se raccourcir – et ils sont relativement plus sûrs –, bien que la Lloyd's recense chaque année un nombre impressionnant de navires « perdus corps et bien » (les raisons les plus fréquentes : tempêtes, mutineries, incendies à bord et « causes inexplicables »). Les bateaux à vapeur paraissent voués à remplacer les voiliers. Dans les années 60, l'hélice tend à supplanter les énormes roues à aubes, et l'acier remplace le bois dans la fabrication des coques. Ce sont les innovations les plus importantes, mais elles sont loin d'être les seules. Citons en vrac : le vélo, le métro (à Londres, et à vapeur), l'homéopathie (en vogue dans la bonne société parisienne, à la place du médecin traditionnel), l'architecture métallique (dont le spécialiste français est Baltard, auteur entre autres des Halles et de l'église St-Augustin à Paris), les ballons (qui restent impossibles à diriger efficacement, mais qui deviennent de plus en plus gros et vont de plus en plus haut)...

L'argent prend une importance encore jamais égalée. La Bourse est le meilleur baromètre de la santé du pays. Corruption et trafic y règnent en maîtres. À Paris et dans le reste du pays, tous les grands travaux sont confiés à des compagnies privées – pour le grand bénéfice de certains personnages proches de la Cour, qui vendent au plus offrant informations et influence. Les pires scandales politico-financiers de notre époque ne sont qu'aimables brouilleries à côté de certains trafics qui s'étalent à peu près au grand jour sans que personne n'y trouve à redire. Avec un peu d'intelligence, pas de scrupules et de bonnes informations, n'importe qui peut devenir millionnaire en quelques mois. Il est vrai que, les tentations de Paris aidant, il peut se ruiner tout aussi vite...

Paris est sans doute la ville qui profite le plus des transformations, dans tous les domaines. Plus que jamais, c'est la Cité des Plaisirs, le lieu magique dont rêvent les provinciaux et les étrangers qui ont un ou deux millions à dépenser en folies. Il en arrive de partout. Quelques semaines ou quelques mois de « vie parisienne » ont raison de leurs économies. Il ne leur reste plus qu'à repartir... jusqu'à la prochaine



fois. Ce qu'ils viennent chercher? Du mouvement, des spectacles, des fêtes et des femmes — rien que de très ordinaire, mais il semble que province et étranger en soient dépourvus. Mais Paris est d'abord et avant tout un immense chantier. Louis-Napoléon est rentré d'exil avec une idée bien arrêtée: faire de Paris une capitale qui surpasse Londres. Il ne lui restait plus qu'à trouver un agent d'exécution efficace. Il le trouve en 1851, en la personne du baron Georges-Eugène Haussmann, préfet de la Seine tout puissant de 52 à 69. Avec une remarquable énergie et une complète absence de scrupules, il entreprend de raser Paris pour le reconstruire en mieux. Des quartiers entiers sortent de terre, d'autres disparaissent — il y aura trois «réseaux» (voir encadré sur les grands travaux). Les deux premiers financés conjointement par la Ville et l'État, le troisième entièrement par la Ville. Le bilan est vite fait: un Paris nouveau, dans lequel nous vivons encore aujourd'hui pour une bonne partie, et 2,5 milliards de «trou» dans le budget de la Ville, qui n'épongera ses dernières dettes qu'en... 1928. Ce n'est pas par hasard que l'opposition fera tomber Haussmann en parlant de ses «comptes fantastiques».



Tout cela s'accomplit à peu près en même temps, et dans tout Paris. On ne peut pas faire cent mètres sans tomber sur un chantier. Une caricature de Daumier obtient un grand succès: elle montre un Anglais se promenant au milieu des travaux et disant à sa femme: «*C'est singulier, le Times ne nous a rien dit de ce tremblement de terre.*»

Là encore, spéculation et affairisme sont de la partie. Avec les chemins de fer, les travaux de Paris sont l'un des moyens les plus simples de faire fortune sans effort. Parmi les malhonnêtetés les plus rentables: obtenir d'un ami bien informé le tracé d'une nouvelle rue (ce que nous appellerions «délit d'initié»). Racheter en bloc à des propriétaires qui ne se doutent de rien les immeubles voués à être rasés. Et les revendre beaucoup plus cher à la Ville (ou toucher une juteuse «prime d'expropriation», selon les cas).

Les grands travaux

Entre parenthèses, les noms actuels.

Premier réseau: achèvement de la rue de Rivoli. Percement du boulevard de Sébastopol et de l'avenue de l'Impératrice (Foch), construction des Halles, aménagement de la place du Châtelet et du bois de Boulogne, qui devient la promenade à la mode.

Second réseau: pont des Invalides, avenues Rapp et Bosquet, boulevards du Port-Royal et St-Marcel, bd St-Michel, «nettoyage» des taudis de la Cité, aménagement du bois de Vincennes. Quartier du Château d'Eau (République), boulevard du Prince-Eugène (Voltaire), rue du Turbigo, boulevard Magenta, boulevard de l'Empereur (Trocadéro) et place du Roi-de-Rome (Trocadéro), boulevard Malesherbes et parc Monceau.

Troisième réseau: avenue des Amandiers (République), place du Trône (Nation), quartier St-Lazare avec la destruction de la «Petite Pologne» (la Cour des Miracles de l'époque), liaison avec les communes annexées en 1860: boulevard d'Ornano, Avenue daumesnil, rue Jeanne d'Arc, parcs Monsouris et Buttes-Chaumont, début du boulevard St-Germain, rue de Rennes, rue La Fayette, quartier de l'Opéra (inachevé en 1870), aménagement des Champs-Élysées et de la Place de l'Étoile (ont changé de nom: avenue Joséphine/Marceau, av. de la Reine Hortense/Hoche, du Roi-de-Rome/Kléber, du Roi Jérôme/Mac Mahon).

Il ne s'agit là que du plan général, du squelette. Dans la foulée, églises, écoles, casernes, squares, sortent de terre partout.

Bien sûr, beaucoup de vestiges pittoresques du vieux Paris disparaissent dans les «embellissements». Plus grave, on assiste à un «découpage» de la ville entre quartiers pauvres et quartiers aisés, qui n'existait pas auparavant.

Conditions de vie

Rarement les disparités auront été plus importantes — on peut légitimement se demander si l'aristocratie et les ouvriers vivent vraiment sur la même planète.

La Cour

Un petit monde clos, quelques centaines de personnes à peine, qui lance les modes et s'amuse. On y trouve des survivants du Premier Empire, des nobles ralliés, quelques artistes, des ministres, et beaucoup de jolies femmes (l'empereur en fait une grosse consommation, et n'oublie pas de faire de confortables situations à ses anciennes maîtresses et à ses bâtards). Tous les soirs ou presque, il y a fête aux Tuileries. Bals, réceptions, célébrations de victoires... Une frénésie de distraction voulue pour éblouir la population et la distraire de la politique... Régulièrement, la Cour part à Fontainebleau ou à St-Cloud ou à Compiègne pour quelques semaines. Être invité à l'une de ces «parties de campagnes» est un honneur recherché. Les femmes du monde dépensent des sommes colossales pour leurs toilettes. Tout au long de la période, la mode est au décolleté plongeant et abondamment garni de bijoux, aux crinolines et aux dentelles.

À Paris, la vie élégante quitte les Boulevards et s'installe sur les Champs-Élysées. Tous les jours, à trois heures, les badauds y voient passer l'attelage de l'impératrice entourée d'un peloton de lanciers. Sa Majesté se rend au bois de Boulogne pour sa promenade quotidienne... Parmi les personnalités de la «fête impériale» citons en vrac:

— le duc de Gramont-Caderousse («le duc des Halles»). Il dépensait environ un million par an...)

— le Dr Véron, ex-directeur de l'Opéra, aimant la danse et les danseuses.

— le prince d'Orange (surnommé «Citron»).

— Khalil Bey (dont on disait «la Turquie nous a envoyé un sanglier, nous lui renverrons un cochon»).

— Nestor Roqueplan (éphémère directeur de l'Opéra, arbitre des élégances. Toujours habillé à la mode du lendemain).

— Villemesan (fondateur du «Figaro»).

— le prince Lubomirski.

— le duc de Morny, demi-frère bâtard de l'empereur. Personnage d'une toute autre envergure que les précédents. Selon les périodes, joue le rôle d'éminence grise, ou est tenu à l'écart. Extrêmement intelligent, cynique et malhonnête. Il est partout — à la Bourse en particulier. Sa mort en 1865 marque le début du déclin du régime.

Bien sûr, tout ce monde est entouré de jolies femmes.

C'est l'âge d'or des «lionnes», vaguement actrices ou chanteuses, qui passent leur temps à chasser le mari riche et qui, en attendant, assurent leurs fins de mois d'une façon qu'il est inutile de préciser. Ici encore, quelques noms:

— Léonide Leblanc, favorite du duc d'Aumale

— Anna Deslions.

— Esther Guimond. Illettrée, elle tient un salon où elle reçoit tous les grands écrivains du temps...

— Marguerite Bellanger. Ex-écuyère de cirque, maîtresse en titre de l'empereur pendant plusieurs années.

— Blanche d'Antigny.

— Céleste Mogador (Céline Venard pour l'état civil).

— Cora Pearl. Passionnée d'équitation, elle dépense des fortunes pour ses écuries.

— La Païva, fille de moujik qui consuma trois maris et se fit construire un immense hôtel



Cora Pearl

La Presse

Elle survit tant bien que mal malgré interdictions, perquisitions, censure et autres joyusetés. Il est de notoriété publique que les rédacteurs de la plupart des journaux sont à vendre au plus offrant – et ça ne choque pas grand monde.

Parmi les principaux journaux, on peut citer: *Le Constitutionnel* et *Le Moniteur*, ouvertement favorables au régime; le *Journal des Débats* et la *Revue des Deux Mondes*, de coloration légèrement plus libérale. Viennent ensuite des journaux d'opposition tolérés, et menacés de disparition à la moindre incartade. Titres marquants: *L'Univers*, organe de la droite catholique, qui sera suspendu quelques mois pour cause d'hostilité à la politique italienne de Napoléon III; *Le Siècle* et *La Presse*, qui se situent à gauche et ne perdent pas une occasion d'attaquer les « grenouilles de bénitier » en général et *L'Univers* en particulier, et le *Courrier*, qui se présente comme l'organe du monde ouvrier. À la fin des années 60 apparaît *Le Temps*, libéral. Il y en a beaucoup d'autres, mais d'influence moindre... Tous coûtent 5 centimes. Il existe également une presse régionale puissante. La plupart de ses journaux ont des noms qui paraissent comiques, à 100 ans de distance. Citons *L'Espérance Bretonne* (légitimiste), *Le Phare de la Loire* (républicain), *Le Progrès de Lyon*, *Le Sémaphore de Marseille* (où Zola commence à se faire un nom). De leur côté, colporteurs et bibliothèques de gare diffusent de petits journaux édifiants, publiés par des associations religieuses (les *Dimanches Illustrés* sont un bon exemple de ce type de littérature, bien que n'apparaissant seulement dans les années 70).

particulier sur les Champs-Élysées. Principal meuble: un monstrueux lit d'une tonne et demie...

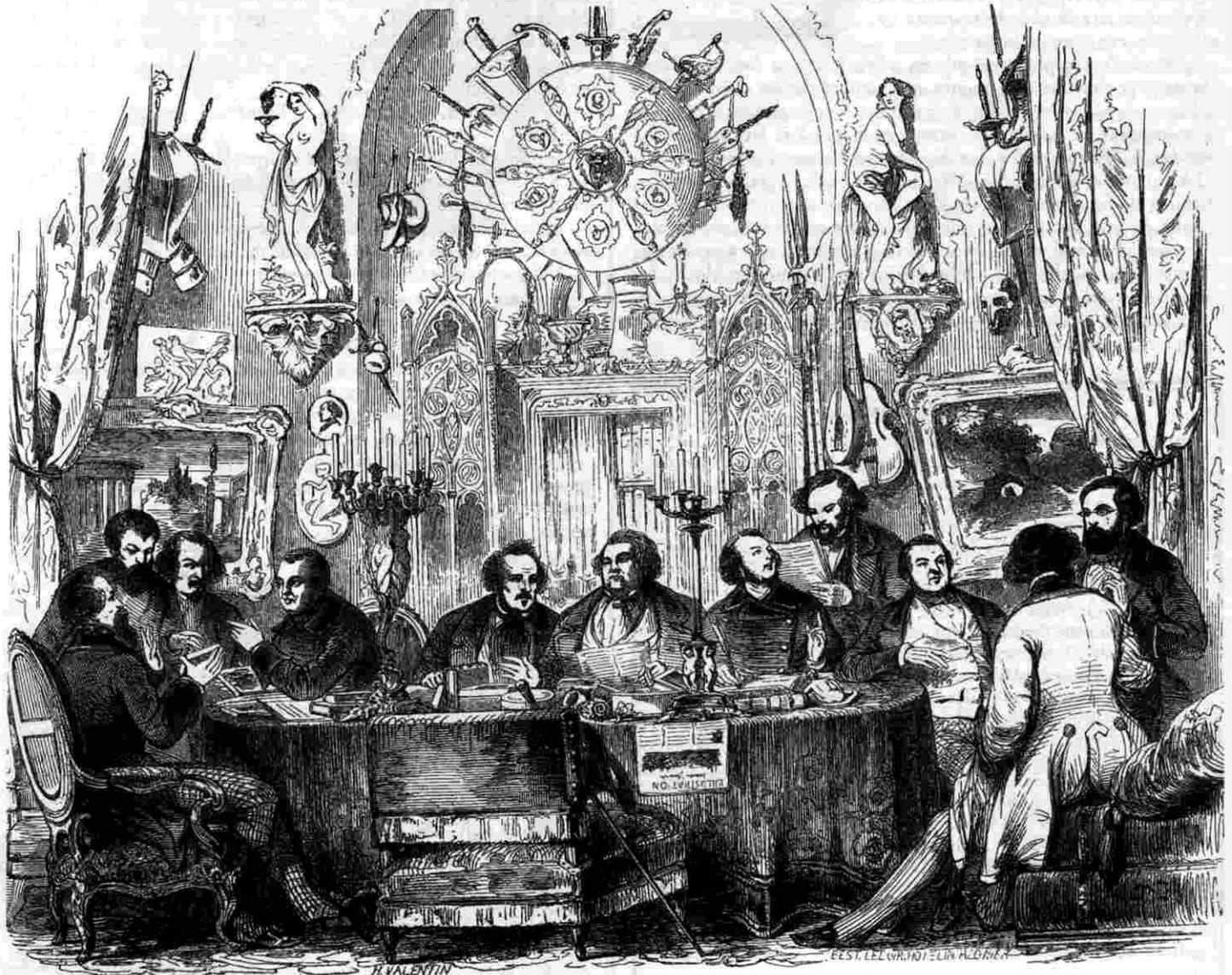
Et des dizaines d'autres, moins chanceuses ou moins intelligentes, qui finissent mal...

À l'écart de tout cela, le « grand monde » orléaniste ou légitimiste. Il se compose pour l'essentiel de familles de vieille noblesse, qui passent l'été sur leurs terres de province et l'hiver dans leurs hôtels particuliers du faubourg St-Germain. Ils ont tendance à dédaigner l'Empire et à trouver « mauvais genre » à la Cour.

La bourgeoisie

Elle est loin de former une classe homogène. On y trouve de tout: depuis des industriels de province qui se sont taillés de véritables petits royaumes où ils sont tous puissants (Schneider au Creusot...), jusqu'aux boutiquiers enrichis en bas de l'échelle. D'une façon générale, même avec des revenus moyens, on vit bien. Les plus riches s'achètent de petits châteaux en province, les autres s'installent dans les « beaux quartiers » du Paris rénové (particulièrement cotés: tout le 8^e, à l'exception des Champs-Élysées et du parc Monceau jugés trop chers, une bonne partie du 16^e et plus généralement tout l'ouest de la ville). Un couple de rentiers « moyens » peut sans difficulté posséder un appartement de cinq pièces et s'assurer les services d'au moins un domestique (il n'est pas rare de trouver des familles qui en ont huit ou dix, bonnes d'enfants, valets, chauffeurs, etc.).

Tous paraissent mener une bonne petite vie bien « correcte »... Inutile de préciser qu'ils sont aussi débauchés que le commun des mortels – mais tout est feutré et obéit à l'impératif « pas de scandale ». Si un parent s'est rendu coupable d'une faute grave – meurtre,



La rédaction d'un journal parisien

détournement de fonds — on ne prévient pas la police si on peut l'éviter. Mieux vaut réunir un conseil de famille, qui décidera comment résoudre la question — envoyer le coupable «aux colonies» pour y refaire sa vie, ou le pousser au suicide... Un autre moyen de résoudre un différend sans avoir recours à la justice, c'est le duel. Officiellement interdit, il reste toléré. Il obéit à tout un ensemble de rites : témoins, choix des armes... Il s'agit rarement de duels à mort — ceci dit, pour un bon escrimeur ou un bon tireur, un duel est un excellent moyen de se débarrasser «accidentellement» d'un adversaire.

Les ouvriers

Les ouvriers spécialisés (nous dirions «artisans») ne vivent pas mal — en tout cas mieux qu'autrefois. Des traditions comme le Tour de France et le compagnonnage survivent encore. Le pouvoir se méfie d'eux... Les quartiers traditionnellement «agités» de Paris sont ceux où ils sont en majorité — et c'est dans ces quartiers, comme par hasard, qu'Hausmann fera de belles percées rectilignes favorisant les tirs au canon. Tant qu'à faire, il y installera aussi des casernes... Petit à petit, artisans et ouvriers se regroupent dans l'est de Paris. La raison en est bien simple : les loyers des quartiers ouest sont devenus trop élevés.

Enfin, reste ce que l'on commence à appeler le «prolétariat», autrement dit les ouvriers sans qualifications, voué à travailler en «atelier». Les écrits de l'époque regorgent de descriptions apocalyptiques des conditions de travail en usine. Il semble que la réalité ait été encore pire, tout étant en réalité laissé au bon vouloir du patron (un des articles du Code du Travail stipulait qu'en cas de contestation avec un employé devant les tribunaux, le patron est présumé avoir raison). Certains sont assez humains, mais il y en a de monstrueux. Dans les cas les plus sombres, les ouvriers travaillent 14 heures par jour, six jours par semaine. La journée commence vers 5 heures, et s'achève vers 20 heures. Pas question de pause déjeuner. Si vraiment l'ouvrier veut manger, il devra le faire devant sa machine. À propos de ces dernières, inutile de préciser qu'il n'existe rien qui ressemble à des consignes de sécurité. Les machines sont des monstres d'acier pleins de griffes et de crocs, qui vous arrachent un bras à la moindre inattention. En cas d'accident, l'ouvrier «fautive» est renvoyé sans indemnités. D'ailleurs, c'est le sort qui l'attend à la moindre bétise. La paye est dérisoire. L'employeur s'arrange souvent pour la verser en retard, ou pour rogner quelques francs dessus (amendes, «cotisations» etc.). Il y a même certains endroits en province où elle n'est pas versée du tout. On la remplace par des tickets, qui donnent droit à de la nourriture et aux objets de première nécessité. Les patrons présentent ça comme une initiative «sociale» destinée à lutter contre le «fléau de l'alcoolisme». En effet, beaucoup d'ouvriers consacrent l'essentiel de leur paye à tenter de se procurer un peu d'oubli. Aux abords des usines fleurissent d'infâmes caboulots, tenus par des profiteurs rusés (parfois à la solde du propriétaire de l'usine, qui a trouvé ce moyen pour récupérer une partie de l'argent qu'il verse à ses employés). Le tenancier possède généralement un alambic dans sa cave, et distille ses propres et infâmes mixtures à partir de Dieu sait quoi (fréquemment à partir d'ordures récupérées, «coupées» avec de l'alcool à 90° ou de l'eau de Cologne). Évidemment, l'espérance de vie des ouvriers n'est pas très élevée. Ça ne tracasse pas les propriétaires d'usine : c'est que, voyez-vous, ils sont nombreux... Ils font énormément d'enfants (environ une dizaine par couple), et les campagnes fournissent régulièrement des contingents de nouveaux candidats à l'esclavage.

L'armée

Les conscrits sont tirés au sort parmi les hommes en âge d'être appelés. Il est possible d'éviter de partir, à condition de payer un remplaçant qui fera, à votre place, les sept ans de service. Environ 400 000 hommes sont sous les drapeaux en permanence. Tout le monde vit sur l'illusion que l'armée

Revenus et Prix

1 F 1870 = 13 F 1990. Attention, ce n'est qu'une équivalence grossière. Beaucoup de produits que nous considérons comme parfaitement banals ne sont pas encore disponibles, ou le sont à des prix prohibitifs pour une qualité médiocre.

Revenus

Sénateur : 30 000 F/an

Haut fonctionnaire : Entre 10 et 20 000 F/an, plus les «douceurs» (pots de vins, dessous de table, etc.) qui peuvent doubler le total. Pour ces deux catégories, il convient d'ajouter des revenus personnels qui peuvent être extrêmement élevés...

Petit bourgeois : 2 à 3 000 F/an

Employé de bureau, fonctionnaire : 1 000 à 1 500 F/an

Prêtre : 850 F/an

Ouvrier : selon qualification, de 3 à 10 F par jour. Pour les ouvrières, diviser par 2.

Prix

Logement et nourriture

Petit appartement à Paris : à partir de 20 F/mois

Garni : 6 F/mois

Repas d'ouvrier (soupe, viande, vin) : 30 centimes

Repas «normal» (hors d'œuvre, potage, plat, fromage, dessert) : 1,50 F

Bon repas dans un grand restaurant : 5 F

Bouteille de Château-Yquem d'une bonne année : 25 F et plus

Une nuit dans un hôtel de luxe : de 5 à 20 F

Une nuit dans un hôtel de 2^e catégorie : de 3 à 5 F

Une nuit dans un hôtel («garni») de 3^e ordre : 50 centimes (mansarde avec lit dur, papier peint déchiré et pas de chauffage.

Par contre, les propriétaires posent rarement des questions indiscrètes).

On trouve aussi des garnis à 20 centimes la nuit. Ce sont des dortoirs infestés de vermine, à la clientèle douteuse. On y trouve généralement au moins un indicateur de police...

Transports et communication

À Paris, place d'omnibus : à l'intérieur 30 centimes, sur l'impériale 15 centimes.

Train : selon la compagnie et la classe, de 3 à 10 centimes le km.

Télégramme : 10 F pour une dépêche de moyenne longueur entre Paris et Marseille.

Bateau Le Havre/New York : à partir de 100 F.

française est la meilleure d'Europe, et par conséquent du monde. Illusion entretenue par les victoires de Crimée et d'Italie. En fait, dans ces deux cas, c'était seulement la moins mauvaise, face à un ennemi encore moins bien équipé et encadré. En Crimée, une épidémie de choléra fera plus de morts que toute l'armée du tsar : les Alliés avaient oublié d'embarquer des médicaments et des médecins (ils avaient aussi



omis de prévoir un équipement adapté à l'hiver russe. C'est à se demander comment ils ont pu gagner cette guerre). Plus drôle encore : lors de la guerre d'Italie, l'état-major n'avait fait aucun préparatif, pour ne pas donner l'éveil à l'ennemi — du coup, les soldats n'avaient ni matériel, ni vivres, ni munitions, ni encadrement sanitaire, ni... bref, ils n'avaient rien. Toute l'intendance fut improvisée sur place. Pendant ce temps, les Prussiens organisaient méticuleusement leur armée, construisaient des chemins de fer pour transporter leurs troupes et accélérer la mobilisation (une idée que personne ne semble avoir eue en France...), etc.

Les plus hauts postes de la hiérarchie militaire (jamais il n'y a eu autant de maréchaux) sont occupés par de vieux soldats qui ont fait leur apprentissage en Algérie et qui sont remarquablement formés à la guérilla — mais absolument pas à la guerre moderne, ni même à la guerre telle qu'elle était pratiquée sous l'autre Napoléon — après tout, à part les affaires de Crimée et d'Italie, l'Europe vient de connaître un demi-siècle de paix...

De juillet à septembre 70, il fallut six semaines aux Prussiens pour arriver aux portes de Paris en ayant capturé la plus grande partie de l'armée, empereur en tête...

LES COLONIES

Contrairement à la Grande-Bretagne, la France ne mène pas encore de politique coloniale concertée et systématique. Ce qui ne l'empêche pas de s'emparer de territoires un peu partout dans le monde, au gré des occasions et des nécessités...

Algérie

La conquête a commencé en 1830. Elle s'est poursuivie tout au long de la Monarchie de Juillet, et est virtuellement achevée lors du coup d'État. Abd el-Kader, l'ancien « grand ennemi de la France » est prisonnier depuis plusieurs années. L'empereur finit par le gracier, et l'envoie finir ses jours à Constantinople. La Kabylie est définitivement soumise en 1857. En quelques années, le pays est transformé en dépendance de la métropole — les grandes villes sont bâties à l'occidentale, le français s'impose partout, etc. À deux jours de bateau de Marseille, l'Algérie fait plus figure de « province d'outre-mer » que de colonie. D'ailleurs, on la découpe en départements, comme la métropole (ce qui n'empêche pas le véritable pouvoir d'être détenu par le Gouverneur Général — généralement un militaire en fin de carrière). La situation politique est simple : une oligarchie financière freine les

tentatives de réformes pro arabes venues d'en haut. L'empereur considère en effet que l'Algérie est d'abord un « Royaume arabe », dont il est le souverain. Au grand scandale des colons, les Algériens reçoivent la nationalité française après la seconde visite de Napoléon III, en 1865. Plus on s'enfonce dans le pays, plus les populations se raréfient. Au Sahara, l'armée française commence à chercher le ralliement des tribus nomades. En lisière du désert, on trouve une institution originale : les villages de colons de 1848. La II^e République a en effet envoyé des milliers de volontaires en plein nulle part, avec pour tâche de créer des villages prospères. Ces ouvriers qui tentent de se faire fermiers avec des bonheurs divers vivent dans une ambiance qui n'est pas sans rappeler celle du Far West. Ils vivent à la « frontière du monde civilisé », et labourent leurs champs le fusil à l'épaule, prêts à faire le coup de feu contre les Touaregs... Il y a tout de même une importante différence avec



Le Spahi

Cavalier de l'armée française algérienne.

les U.S.A. : ces villages sont placés sous le contrôle de l'administration militaire, qui n'est pas tendre avec les délinquants...

Indochine

Petit à petit, la France grignote l'Indochine et place le Cambodge sous sa protection. Dans ce pays, de longues luttes d'influence opposèrent Français et Siamois (soutenus par les Anglais) autour du trône du roi Norodom I^{er} — qui, à tort ou à raison, s'est acquis une réputation de despote mégalomane.

Sénégal

La France s'en empare pour assurer la sécurité de l'île de Gorée et de ses établissements de St-Louis. On s'y intéresse encore assez peu.

Guyane

Un territoire de 10 000 km², revendiqué à la fois par le Brésil et la Hollande. Sous le règne de Louis XV, on décida de le mettre en valeur en envoyant 15 000 colons à Kourou, sans aucune préparation. La fièvre jaune en tua 10 000. Depuis, impossible de trouver des volontaires... Napoléon III décide donc d'y envoyer des gens qui n'ont pas le choix : les forçats. Ils purgeront leur peine en défrichant, en traçant des routes, etc. À la fin de leur détention, l'Administration pénitentiaire doit leur procurer un terrain à cultiver et une épouse...

Dès les premières années, l'expérience tourne mal. Les bagnards sont traités en esclaves plus qu'en colons, les conditions sanitaires sont désastreuses, l'argent manque pour les grands travaux. Le bagne est surnommé « guillotine sèche » par les forçats. L'évasion est à peu près impossible (il y a des centaines de kilomètres de mer et de forêt avant d'arriver à la civilisation). Elle n'en reste pas moins la première distraction des condamnés (et un moyen rapide et élégant de se suicider, pour ceux qui n'en peuvent plus). Repris, l'évadé est mis au « régime sévère », ce qui signifie deux ou trois ans dans un cachot de 2 x 2 m, sans lumière (par « mesure d'humanité », on leur permet de passer un jour par semaine dans une cellule éclairée. Sinon, ils deviennent aveugles...).

Toutefois, l'Administration pénitentiaire à son apogée ne « règne » que sur la bande côtière, avec un petit établissement à Cayenne, un autre à Kourou — dont dépendait les Îles du Salut, où l'on relègue les « politiques » — et un immense domaine à St-Laurent-du-Maroni.

L'intérieur des terres est abandonné à la forêt vierge et aux Indiens. C'est le domaine des Jivaros coupeurs de têtes, entre autres... En 1855, on y découvre de l'or. En quelques années, 20 000 prospecteurs vont se précipiter à la recherche de la fortune. Ils s'entassent dans des « villes-champignons », s'entre-tuent pour une concession, meurent de faim... quelques personnes finiront immensément riches. Ce sont généralement les profiteurs qui parasitent les camps et vendent l'alcool, outils, etc. jusqu'à 200 fois leur prix normal...

Bref, la Guyane est un excellent cadre d'aventure.



Océanie

La France s'installe en Nouvelle-Calédonie et à Tahiti dans les années 50. Pas d'incidents violents à signaler.

LE RESTE DU MONDE

L'Europe

En dehors de la France, l'Europe (et par conséquent le monde) comptent deux grandes puissances.

L'Angleterre

Elle s'achemine doucement vers son apogée sous le règne de Victoria. L'industrie anglaise est la première du monde, les chemins de fer sillonnent les Îles Britanniques (y compris le sous-sol londonien : le premier métro du monde y est inauguré en 1860) l'Empire s'agrandit sans cesse malgré des « troubles mineurs » comme la Révolte des Cipayes (que les Anglais s'obstinent à appeler « mutinerie »). En ajoutant des institutions démocratiques qui fonctionnent (un adulte masculin sur trois a le droit de vote) avec l'alternance régulière au pouvoir des conservateurs (Disraéli) et des libéraux (Galdstone), et une relative tolérance religieuse pour les catholiques, on obtient le portrait d'une Angleterre « heureuse et glorieuse »... à un détail près : l'Irlande. Opprimée depuis plusieurs siècles par son grand voisin, l'Eire est en 1845 la proie d'une terrible famine qui fait des centaines de milliers de victimes et pousse des millions d'autres personnes à l'exil. Les survivants rêvent encore plus d'indépendance et se révoltent une nouvelle fois contre Londres. Manifestations, boycotts (le terme date de cette époque) et, plus tard, tentatives de soulèvements. Échecs, bien sûr, mais qui conduiront les Anglais à se montrer plus tolérants. La question irlandaise est, en France, l'un des nombreux aliments de l'anglophobie (les deux pays sont officiellement amis et alliés, et la reine Victoria visite même Paris en 1855 – du jamais vu depuis la Guerre de Cent Ans. N'empêche que six siècles passés à se considérer réciproquement comme « l'ennemi héréditaire » ont laissé des traces dans les mentalités).

La Russie

C'est l'autre grande puissance à l'est. Ici, pas question d'industrialisation ou de démocratie. Le tsar Nicolas I^{er} prend son rôle d'autocrate très au sérieux, et il a décidé que le passé était le modèle à suivre. Il déclare que s'il réussit « à figer la Russie pendant une génération », il n'aura pas régné en vain. Résultat : la police est omniprésente. Les réfractaires « disparaissent » sans laisser de traces du jour au lendemain, en direction des bagnes de Sibérie. La censure a qualité pour intervenir « dans absolument tous les domaines ». Les peuples déjà conquis sont russifiés de force (puisque la Russie est le meilleur modèle qui soit), et l'Empire se lance dans une politique de conquête tous azimuts. Bilan : les Polonais se révoltent deux fois (en 1830 et en 1864, deux échecs sanglants), la Russie s'adjuge d'énormes portions d'Asie centrale et s'implante au Caucase (qui résiste tout au long des années 60). Quant aux vues du tsar sur Constantinople et les Balkans, elles conduisent à la Guerre de Crimée. L'avènement d'Alexandre II, le fils de Nicolas, soulève beaucoup d'espoir. Dans un premier temps, il semble s'employer à les justifier : abolition du servage, relative libéralisation de la société. Puis, au bout de quelques années, il revient aux bonnes vieilles méthodes autoritaires. Les fortes têtes reprennent le chemin de la Sibérie. (À propos de Nicolas I^{er} : certaines rumeurs courent, selon lesquelles il ne serait pas mort. Il aurait quitté le trône pour se faire ermite, quelque part en Russie du Sud. D'autres prétendent qu'il se serait empoisonné).

Au sud de la Russie, une grande puissance moribonde : la Turquie. Il lui faudra le secours de la France et de l'Angleterre pour résister aux empiètements russes. Les unes après les autres, ses plus lointaines provinces lui échappent (notamment l'Égypte, officiellement administrée par un vassal, mais en fait parfaitement indépendante). Elle laisse aussi sortir de son orbite la Moldavie et la Valachie (qui deviennent la Roumanie, amie et protégée de la France). La Serbie (où deux grandes familles, les Obrenevich et les Georgevich, s'entretuent autour du trône) et la Grèce sont indépendantes depuis longtemps.

La situation de l'Espagne n'est guère meilleure. Le pays ne s'est pas remis de la perte de son empire colonial au début du siècle. Depuis, il s'est enfoncé dans une longue guerre civile. La vie du pays est ponctuée de coups d'État, pour ou contre la reine Isabelle II, libéraux ou conservateurs. À noter aussi l'influence prépondérante de l'Église, qui

Les monnaies

Taux de change des principales monnaies mondiales dans les années 1860.

Livre sterling : 25 F

Dollar U.S. : 5 F

Réal (Espagne) : 0,50 F

Cruzade (Portugal) : 3,70 F

Florin (Hollande) : 2,15 F

Florin (Autriche et Confédération Germanique) : 2,40 F

Thaler (Prusse) : 3,75 F

Rouble (Russie) : 4 F

Rixdale (Suède et Norvège) : 5,60 F

Piastre turque : 0,25 F

Piastre mexicaine : 5,25 F

Taël (Chine) : 7 F

Francs belge et suisse : env. 1 F

Roupie indienne : 2,50 F

freine de son mieux tout ce qui peut ressembler à un progrès (on continue de brûler des livres en place publique...). Le Portugal en est à peu près au même point.

Reste deux imbroglios majeurs, qui dominent toute la vie politique européenne : l'Allemagne et l'Italie.

L'Italie

Le cas italien est relativement simple. Depuis 1815, le nord-est de la péninsule est placé sous la domination des Autrichiens, directement (Lombardie et Vénétie), ou indirectement (duchés de Parme, de Modène et de Toscane). Reste trois états indépendants : au sud, le Royaume des Deux-Siciles (capitale Naples), avec une administration vétuste et un roi bourbon (François II) aux capacités limitées ; au centre les États du Pape où règne Pie IX, un conservateur intransigent protégé par les Français ; et au nord-ouest, le Piémont-Sardaigne. C'est autour de ce dernier que l'Italie va se construire (après un certain nombre de tentatives avortées au cours des premières années du siècle, allant de l'insurrection ponctuelle à la guerre entre le Piémont et l'Autriche en 1848. Louis-Napoléon commence sa carrière de conspirateur chez les « carbonaro », dans les années 30).

Le Premier ministre du Piémont, Cavour, sûr de l'appui de la France, déclenche la guerre contre l'Autriche début 1859. L'armée française intervient, bat l'Autriche à Magenta et à Solferino, puis arrange un armistice au terme duquel le Piémont annexe la Lombardie, la Toscane, Modène et Parme... Pour sa peine, la France récupère Nice et la Savoie. Il y eut une « bavure » : l'annexion de la Romagne (le nord de l'État Pontifical) par le Piémont, qui met les catholiques français en fureur.

En mai 60, un aventurier célèbre, Garibaldi, débarque en Sicile en affirmant hautement vouloir conquérir le pays pour le roi du Piémont (qui le soupçonne fortement de vouloir une République italienne). Avec quelques milliers de personnes, Garibaldi conquiert le sud de l'Italie en six mois. Du coup, pour réunir Naples et le Piémont, Cavour se voit contraint d'envahir la moitié est des États du Pape (réduits à une enclave autour de Rome). Le Royaume d'Italie est né. Il ne lui reste plus qu'à reprendre la Vénétie à l'Autriche (ce sera chose faite en 1866) et Rome au Pape (en 1870, quand les Français auront, pour cause de guerre, retiré l'armée qu'ils avaient placée à sa disposition).



L'Allemagne

Son cas est plus complexe. Le pays est divisé en 38 États indépendants, dont les princes n'ont pas le moindre désir de renoncer à leur souveraineté. Tout au plus, sous la pression populaire, se sont-ils décidés à créer une Union Douanière, et une Confédération Germanique, en pratique dépourvue de toute autorité.

● Les États en présence

L'Autriche. Membre principal de la Confédération, le vieil Empire d'Autriche est assez mal en point : grave crise financière, guerres extérieures, minorités remuantes (les Italiens, bien sûr, mais aussi les Hongrois). Il sera complètement évincé par la Prusse.

La Prusse. Deuxième « gros morceau » de la Confédération, le pays a la particularité d'être divisé en deux : la Prusse proprement dite, et une « province rhénane » qui recouvre à peu près la Rhur, l'instrument de sa puissance industrielle. Le pays possède une armée parfaitement entraînée et équipée (pour ne pas mentionner un état-major aux idées stratégiques originales). De plus, depuis 1862, il est dirigé par un politicien génial et dépourvu de scrupules : Otto von Bismarck.

La Bavière. Un petit État pro-autrichien. Louis II monte sur le trône en 1864 : il à demi-fou, et beaucoup plus préoccupé d'architecture (ses châteaux baroques) et de musique (Richard Wagner) que de politique.

Quatre États de second rang : les Royaumes de Saxe, du Hanovre, du Wurtemberg et le Grand-Duché de Bade. Leur population dépasse le million d'habitants, mais leur poids politique est faible.

Onze États « mineurs » : Oldenbourg, Mecklembourg-Schwerin et Mecklembourg-Strelitz, Brunswick, duchés de Saxe-Weimar, de Saxe-

Cobourg-Gotha, de Saxe-Altenbourg et de Saxe-Meiningen, l'Électorat d'Hesse-Cassel, les Duchés d'Hesse-Darmstadt et de Nassau.

Quatre « villes-état » : Brême, Hambourg, Lubeck et Francfort.

Et pour finir, treize micro-États dont les noms n'ont guère d'importance. Vu de la France, tout cela paraît folklorique, amusant. Offenbach parodie les petites cours allemandes dans *la Grande Duchesse de Gérolstein*.

● La stratégie de la Prusse

Elle est simple : faire l'unité face à un ennemi commun. Pour commencer, ce sera l'Autriche. En 1864, la Prusse et l'Autriche, mandatés par la Confédération, battent le Danemark et récupèrent les deux duchés du Schleswig et du Holstein, à population allemande. Leur administration « provisoire » est partagée entre les deux vainqueurs. L'Autriche ne tarde pas à demander à y renoncer... rompant ses accords avec la Prusse et fournissant le *casus belli* dont Bismarck avait besoin. Deux mois plus tard, en août 1866, l'armée autrichienne était anéantie. La Prusse annexe les alliés de l'Autriche (Hanovre, Nassau, Francfort, Hesse-Cassel et Hesse-Hombourg) et impose aux autres princes d'Allemagne du nord une « Confédération d'Allemagne du Nord » qui équivaut à une annexion déguisée. L'Autriche renonce à s'occuper de l'Allemagne et se « recentre » sur les territoires qu'elle possède déjà : elle devient l'Autriche-Hongrie en 1867.

Reste l'Allemagne du sud, pour laquelle Bismarck va avoir recours à la collaboration involontaire de la France. Le prétexte viendra de la candidature d'un prince prussien au trône d'Espagne. La Prusse décline l'offre, sans offrir de garanties suffisantes. La demande française de précisions va être repoussée dans des termes volontairement offensants. Il n'en faudra pas plus pour que la France déclare la guerre. Six semaines plus tard, la défaite est totale, l'Empire français cesse d'exister...

L'Afrique

Pour les Européens d'alors, l'Afrique est un pays immense et inhospitalier, peuplé de sauvages plus ou moins cannibales. C'est le temps des explorateurs, pas encore celui des colons.

L'Afrique du Nord compte une colonie, l'Algérie, et des royaumes indépendants : Maroc, Tunisie et Égypte. Les chrétiens sont assez mal vus dans les deux premiers. L'Égypte est un cas à part. France et Angleterre la courtisent assidûment. La France obtient du khédive l'autorisation de percer le canal de Suez. L'entreprise dure des années, coûte des milliards et se termine bien, en dépit des réticences des Anglais. Ceux-ci désirent garder le contrôle de leur Route des Indes, et font tout pour stopper les travaux ou au moins s'assurer qu'ils seront effectués sous contrôle britannique. L'Égypte est également le premier pays d'Afrique à posséder un chemin de fer (Suez-Le Caire).

À part ces trois royaumes, il y a assez peu d'États indépendants au sens « occidental » du terme. L'Éthiopie, royaume chrétien depuis très longtemps, est décadent et fermé aux Européens (ce qui n'empêche pas les voyageurs d'y pénétrer sous divers déguisements). Sur la côte occidentale, le Liberia est un État peuplé d'anciens esclaves américains. À l'origine colonie US, ils se sont proclamés indépendants dans les années 40. Washington ne les reconnaîtra qu'en 1861. Pour l'instant, les Libériens sont très occupés à massacrer leurs frères indigènes, qui n'ont pas connu les délices de la civilisation. Enfin, à l'extrême sud, il y a les républiques boers du Transvaal et d'Orange. Les boers descendent des colons hollandais installés au Cap depuis les années 1600. Au début du XIX^e siècle, quand l'Afrique du Sud est tombée aux mains des Anglais, les boers se sont exilés au nord. Ils sont tombés en plein pays zoulou, et ont passé les trente années suivantes à soutenir une guerre épuisante, qui laissera des traces durables dans l'inconscient des deux belligérants. Les Anglais, après une ou deux tentatives, ont renoncé provisoirement à les annexer. (Malheureusement pour eux, les boers ont installé leurs Républiques juste au-dessus des plus grands gisements d'or et de diamants du monde. Les Anglais mettront quarante ans, mais ils finiront par s'en emparer.)

En dehors de cela, les Européens possèdent des comptoirs un peu partout sur les côtes. Pour des raisons de sécurité, ils entreprennent parfois de conquérir la zone avoisinante. Mais tout l'intérieur du



Aventures à développer



Les aventures africaines, telles qu'elles se sont développées à partir de Rider Haggard, font fréquemment appel aux ingrédients suivants :

- Civilisation perdue, généralement issue d'une colonie antique (grecque, phénicienne, romaine...) qui a perdu le contact avec la mère patrie et s'est taillée son propre empire. Plus le temps passe et plus la connaissance de l'Afrique progresse, plus l'endroit est petit et inaccessible. Deux sortes de souverains : la belle reine (avec ou sans pouvoirs « magiques », mais ayant toujours tendance à tomber amoureuse des explorateurs), ou le décadent-cruel-débauché.
- N'importe quoi qui soit susceptible de rapporter de l'argent : mine de diamants, cimetière des éléphants...
- Aventuriers et trafiquants en tous genres, de l'ivoire aux esclaves. Corrompus et pervers, se déplacent généralement en duo : le petit-vicieux-et-rusé (qui peut, éventuellement, être un gentleman déchu), et la grosse-brute-stupide. Également, dans les établissements côtiers, tout

continent est encore vierge sur les cartes. On y trouve des royaumes tribaux plus ou moins importants, musulmans ou animistes selon la proximité des côtes, plus ou moins tolérants et amicaux selon la personnalité des chefs...

Bien sûr, il circule des rumeurs de cités fabuleuses et d'immenses trésors, cela fait partie de la tradition des terres inconnues (et s'appuie en partie sur des faits réels. Les ruines de Zimbabwe sont découvertes en 1846). Toutefois, la plupart des premiers explorateurs sont mus par des motifs parfaitement respectables – généralement une mission bien précise confiée par une société géographique quelconque (elles pullulent à l'époque), jointe à une solide dose de curiosité personnelle. Beaucoup meurent en route, de maladie ou d'épuisement, ou disparaissent pendant des mois ou des années (c'est par exemple le cas de Livingstone en 69-70; Stanley ne le retrouvera que bien plus tard...). Les découvertes effectuées soulèvent parfois l'incrédulité et encore plus souvent des rivalités féroces entre découvreurs (le cas de Burton et Speke se disputant la paternité de la découverte des sources du Nil est resté célèbre). L'exploration est une bonne carrière pour les Risque-Tout. S'ils sont intelligents et chanceux, ils verront des choses que nul Européen n'a contemplé avant eux. S'ils ne le sont pas, ils périront de manières variées, originales, mais toujours déplaisantes...

un choix de « petits Blancs » minables, officiers déchus, déserteurs...

- Cannibales, pygmées et autres « mauvais sauvages ».
- Contrepartie exacte des précédents, les indigènes qui ont été à l'école chez les missionnaires. Les Noirs (on dit « nègres » à l'époque) ont tendance à être réduits aux seuls rôles d'adversaires ou de faire-valoir, mais il y aurait d'excellents scénarios à faire à partir des comptes rendus d'expéditions de l'époque, autrement plus réalistes...
- Attendrissante jeune fille, généralement à la recherche de son père/frère, disparu quelque part à l'intérieur des terres.
- Abondante garniture d'animaux sauvages, parfois complètement atypiques. (brontosaures, etc.)
- Missionnaires qui font leur travail la Bible dans une main et le fusil dans l'autre...
- Espion étranger qui se prépare à faire passer la région sous le joug despotique de son pays, alors qu'il serait si bien sous la direction éclairée de (pays d'origine du personnage).

Tout cela, servi avec beaucoup d'action, marche encore très bien...

L'Asie



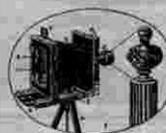
Ici aussi, beaucoup de « vide » sur les cartes d'époque. Le Tibet et la Mongolie, vassaux de la Chine, sont encore pratiquement inconnus. La Sibirie est officiellement russe, mais beaucoup de régions sont encore inexplorées. Même chose pour l'Asie Centrale, que la Russie grignote progressivement. Les Européens sont surtout préoccupés par les régions suivantes :

L'Inde

Les Anglais y sont depuis près d'un siècle, et ils en achèvent la conquête dans les années 40 (date d'une première défaite contre l'Afghanistan). La Compagnie des Indes règne sur le pays. Elle construit des chemins de fer, envoie des missionnaires, interdit certaines coutumes « barbares » (suicides rituels, crémation des veuves sur le bûcher du mari), intervient dans la politique des princes vassaux et menace de toucher au système des castes. Le tout, bien entendu, au nom de la « grande mission civilisatrice » de l'Europe. Du côté hindou, les rancœurs s'accumulent. L'explosion se produira en 1857, pour une raison parfaitement futile : la mise en service d'un

nouveau fusil chez les Cipayes (l'armée indigène avec encadrement britannique). Le bruit court parmi les musulmans que les cartouches

Aventures à développer



Même en dehors des années de troubles, les Indes font un excellent cadre d'aventure. Sur une surface équivalente à une dizaine de fois celle de la France, c'est par excellence le pays où tout est possible – de l'extrême misère aux prodiges d'une civilisation ancienne et raffinée. Deux suggestions

pour vous mettre en appétit :

- Il y a des années, un voyageur anglais s'est introduit dans la version locale du Temple Maudit et a dérobé l'Œil de la statue sacrée. Aujourd'hui, des ombres rôdent autour de sa villa... Son domestique hindou est revenu hier, après une longue absence (il refuse de révéler où il est allé). Peu après, la petite-fille de l'explorateur est enlevée. Les PJ sont chargés de négocier l'échange. Question : et si les kidnappeurs n'étaient pas des prêtres désireux de récupérer l'Œil, mais les agents d'un X informé de sa vraie nature? Ce pourrait être, par exemple, un étui renfermant un bloc de radium dont X a besoin pour... Dieu sait quoi?)

- Le maharajah d'un petit État du Rohilkhand, en visite officielle en Europe, sympathise avec les PJ et les invite à séjourner chez lui. Les premières semaines seront dignes d'un conte des Mille et Une Nuits (appartements somptueux dans un palais de la taille d'une petite ville, chasse au tigre à dos d'éléphant, amitié du souverain qui les couvre de cadeaux...). Et puis les choses se gâtent. Le Résident anglais soupçonne les PJ d'être des espions. Il fait tout pour les faire expulser (si possible de façon à nuire au maharajah, jugé trop peu malléable). Dans les quartiers misérables, des religieux conservateurs prêchent la révolte contre un souverain trop occidentalisé et trop progressiste (sous l'apparence de bramahnes conventionnels, il y a de fortes chances pour que ce soient des Thugs – la secte a théoriquement cessé d'exister au début du siècle, mais qui sait?). Pour couronner le tout, réapparaît le souverain légitime, que tout le monde croyait mort depuis la Révolte. Il réclame son trône. (Qui le manipule? Les Thugs? Les Anglais? Les Russes? Sait-il où se trouve le trésor de l'ancien souverain, disparu pendant la Révolte?) Tout cela devrait se terminer en insurrection, à moins que les PJ ne se débrouillent pour calmer le jeu...

sont huilées avec de la graisse de porc (impur). Les hindous soupçonnent l'emploi de graisse de vache (sacrée). La garnison de Meerat (une petite ville près de Delhi), se soulève. Le mouvement fait tache d'huile. Delhi, résidence du dernier roi des Indes, se soulève à son tour. Le roi, Bahadur Shah, un octogénaire que les Anglais maintenaient dans une captivité dorée, prend la tête de la rébellion. En quelques semaines, tout le centre de l'Inde est à feu et à sang. D'autres souverains indigènes se joignent à la révolte (parmi eux le prince Dakkar, futur capitaine Nemo). Toutefois, la plupart des maharajahs se rangent du côté des Anglais. La contre-offensive britannique sera brutale — les journaux français parlent d'« atrocités ». Les mutins capturés sont exécutés sommairement (généralement attachés à la gueule d'un canon). De leur côté, les Cipayes n'épargnent ni les femmes, ni les enfants de leurs adversaires. Au bout d'un an de durs combats, la Révolte des Cipayes est matée. Bahadur Shah passe en cour martiale et est envoyé en exil en Birmanie. Ses deux fils sont passés par les armes. D'autres chefs rebelles seront pendus... Certains recherchent mystérieusement, les Anglais passeront des années à les rechercher en vain. Peu après, la Compagnie des Indes est dissoute. L'Inde devient une possession directe de la Couronne. Et en 1876, la reine Victoria est proclamée Impératrice des Indes.

La Chine

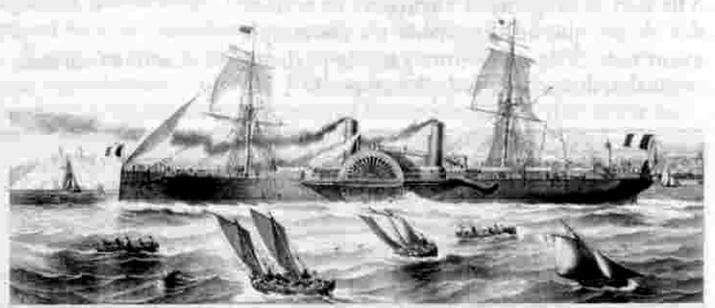
La dynastie mandchoue est en pleine décadence, et le pays en plein chaos. Après une tentative pour fermer le pays aux étrangers en 1830, et une guerre perdue contre l'Angleterre, l'Empire du Milieu a dû se soumettre à des conditions humiliantes. Entre autres la cession de l'île de Hong Kong, dont les anglais sont en train de faire un grand port commercial, et le don de « concessions » jouissant de l'extraterritorialité à Shanghai et dans quelques autres grands ports. Le gouvernement chinois renonce également à empêcher les Anglais de vendre de l'opium (le trafic d'opium en Chine a été organisé « en grand » par les Anglais, qui en retirent des bénéfices fantastiques). En 1853, la population en a assez des impôts, de la corruption et de la misère. Les rebelles prennent le nom de Taï Ping (Grande Pureté), leur chef se proclame empereur et se taille un royaume autour de Nankin. (L'armée Taï Ping était divisée en quatre colonnes, identifiées par des bannières de couleur. La Noire tuait, la Rouge incendiait, la Jaune pillait et la Blanche ravitaillait les trois autres.) Les Occidentaux des concessions recrutent des armées de mercenaires pour assurer leur protection. Le véritable empereur, Hsien Fong, décide de ne pas s'occuper du problème : il préfère déclarer la guerre aux « Diables étrangers ». Après deux expéditions punitives peu concluantes, l'Angleterre et la France envoient des troupes pour protéger leurs ressortissants. Après quelques batailles, Pékin est prise (13 octobre 1860). Dans la foulée, les Alliés pillent et incendient le Palais d'Été, la plus belle des résidences de l'empereur. La paix est signée à Pékin fin 1860 (Français et Anglais en profitent pour imposer de nouvelles mesures, la Chine se retrouve complètement livrée aux Occidentaux). C'est à ce moment qu'on décide d'en finir avec les Taï Ping. L'armée chinoise, réorganisée et dotée de cadres étrangers (notamment un colonel Gordon qui fera beaucoup parler de lui plus tard, au Soudan), se lance dans une guerre d'usure. Nankin est prise en 1864. L'Empereur Taï Ping s'empoisonne dans son palais plutôt que de tomber aux mains de ses ennemis.

La Chine est encore plus ancienne et mystérieuse que l'Inde. Mais il y a une difficulté majeure pour les Occidentaux qui désireraient s'y aventurer : en ressortir vivants ! Shanghai, Hong Kong et la majeure partie des ports sont relativement sûrs (mais pas les mers — elles sont infestées de pirates avides de pillages et de massacres, et aussi bien organisés et commandés que de véritables flottes de guerre). En revanche,

pour visiter l'intérieur du pays, il vaut mieux être nombreux et bien armés... ou connaître parfaitement la langue et les coutumes, suffisamment bien pour se faire passer pour un Oriental (ce qui est évidemment difficile si on est blond et haut de deux mètres...). Lynchage mis à part, le pire danger est sans doute de tomber aux mains de la justice chinoise. Dans le meilleur des cas, il en coûte une fortune pour corrompre le magistrat. Dans le pire... le système judiciaire chinois est extrêmement élaboré. Mais il fait largement appel à la torture, et présuppose la culpabilité de l'accusé — à lui de faire la preuve de son innocence. Taï Ping mis à part, le pays grouille de sociétés secrètes aux méthodes variées, mais au but identique : chasser « l'usurpateur mandchou » du trône (« usurpateur » est un terme tout relatif : la dynastie est en place depuis plus de deux cents ans) et le remplacer par un candidat « national ». Elles ont chacune le leur, et luttent pour l'imposer aux autres. Pendant ce temps, à la Cour, on s'entre-égorge pour gouverner au nom d'un empereur incompetent. Oncles, cousins, concubines et haut fonctionnaires complotent à qui mieux mieux et s'envoient réciproquement en prison sous l'œil goguenard des ambassadeurs occidentaux. Hsien-Fong meurt en 1861. Le trône revient à son fils Tong Tche. Le pouvoir est en fait entre les mains d'une obscure concubine nommée Tseu Hi, soutenue par l'oncle de l'empereur, le prince Kong. Tseu Hi va garder le pouvoir pendant plus de quarante ans, à travers toute une série de « marionnettes ». Elle étouffe soigneusement toute tentative de modernisation. À noter que vers cette époque doit se trouver à la Cour un noble de très haut rang, qui s'illustrera plus tard sous le nom de Docteur Fu Manchu. Les spéculations les plus optimistes lui donnent entre vingt et trente ans en 1870 — mais il est peut-être nettement plus vieux (on ne sait pas au juste quand il a découvert le secret de la vie éternelle). Sans doute est-il déjà très dangereux, même s'il n'est pas encore devenu « le Pêril Jaune incarné ». Peut-être est-il déjà en train de lutter pour prendre le contrôle du Si-Fan, cette monstrueuse société secrète qui règne sur toutes les autres, partout dans le monde ? (Peut-être le Si-Fan est-il justement en train de s'étendre à l'Europe et à l'Afrique ?)

Le Japon

Le pays est fermé aux étrangers depuis deux siècles. Débarquer sur les côtes de l'Empire du Soleil Levant est un crime punissable de mort. Politiquement et culturellement, le pays est resté au stade féodal. L'empereur, Dieu vivant, règne et ne gouverne pas. La réalité du pouvoir est exercée par le shogun, qui s'appuie sur la caste militaire : les samouraïs. Et puis, en 1853, quatre navires de guerre américains viennent mouiller dans le port d'Edo. Poliment, mais fermement, le commodore Perry, commandant de l'escadre, exige du shogun l'ouverture du pays. L'année suivante, les ports de Shimodate et d'Hokoma sont ouverts au commerce américain, puis à celui des autres



Temps de transport

Grand voilier : 15 à 18 noeuds*.

Un vapeur bien aménagé peut espérer faire 14, 15 noeuds*.

Traversée de l'Atlantique : 15 jours pour un paquebot à vapeur, 3 semaines pour un grand voilier.

Traversée du Pacifique : 22 jours en paquebot, 4 à 6 semaines pour un voilier.

Nautilus : vitesse moyenne 20 km/h.

Ballon : selon la vitesse du vent.

Train : environ 50 km/h. Traversée trans-USA : 7 jours. Traversée trans-indienne : 3 jours. Paris/Marseille : 15 heures.

*miles marins à l'heure. Pour mémoire, 1 mile marin = 1,8 km.



Le reflet de la Comtesse

L'INTRIGUE

Une société secrète – ou n'importe quel autre type de conspiration – ne présente de dangers pour le reste du monde que quand elle réunit les facteurs suivants: richesse, projet précis et réalisable, membres influents et capables d'imposer leurs idées.

Le Conseil Noir est un tel groupe.

Le Conseil proprement dit ne compte que dix personnes, venues de toute l'Europe et du Nouveau Monde. Les autres affidés (plusieurs milliers) ont été recrutés pour leurs compétences ou leur poids politique. En douze ans d'existence, le Conseil a réussi à s'implanter dans les classes dirigeantes des plus grands États européens.

Sous sa forme originelle ses buts étaient, sinon respectables, du moins compréhensibles: maintenir à tout prix l'ordre et lutter contre tous ceux qui veulent transformer la société – qu'ils soient politiciens, scientifiques ou philosophes. Globalement, ses méthodes restaient dans les limites de la légalité: rachat de brevets, corruption et intimidation. Et puis, il y a cinq ans, l'orientation a changé. Un nouveau leader s'est imposé, le général d'Allencourt. Ses vues sont parfaitement simples: plutôt que de laisser le pouvoir à des politiciens à la fiabilité douteuse, pourquoi ne pas l'exercer directement? Pour s'en emparer, il n'y a qu'à exploiter au mieux les ressources scientifiques et techniques pillées ces dernières années.

Le premier pas a été la mise en chantier de la Cité de l'Avenir, un échantillon en «vraie grandeur» de ce que doit être le futur. Pour cela, il fallait un territoire immense et beaucoup d'hommes. Grâce à ses appuis au sein de l'Okhrana (la police secrète russe), le Conseil put réaménager à sa guise un ancien bain situé en Sibérie centrale, sur le cours de la Toungouska inférieure. Techniquement, le résultat fut un succès. Il restait néanmoins un détail contrariant: l'environnement ainsi créé était tellement inhumain que les «cobayes» préféreraient se suicider ou fuir plutôt que d'y vivre (suicide ou fuite reviennent à peu près au même dans une région située à 5 000 km du monde civilisé, et où la température moyenne est largement en dessous de zéro dix mois sur douze...).

L'an dernier, le Conseil a eu vent des recherches du professeur Granier. Opticien et chimiste, ce savant travaillant en marge de la «science officielle» est parvenu à obtenir un verre spécial. Le reflet des personnes qui s'y regardent est entouré d'une aura de couleur qui varie selon l'humeur du sujet. Mieux, grâce à la collaboration d'un musicien de ses amis, le vieux savant a travaillé sur un «orgue à émotions». Cet appareil peut altérer la couleur de l'aura, et donc les émotions du sujet. Granier n'avait en vue que le traitement des malades mentaux. Le Conseil, quant

à lui, entrevit aussitôt des perspectives autrement plus prometteuses... Kidnapper le savant et organiser son transfert en Sibérie fut un jeu d'enfant. Au passage, le Conseil s'est assuré la collaboration de Paul Berthier (l'assistant favori du professeur), et surtout de celle de Jacqueline, sa fille aînée. L'application à grande échelle de l'orgue à émotions a dépassé toutes les espérances du Conseil. Non seulement les sujets sont dociles, mais en plus ils sont heureux...

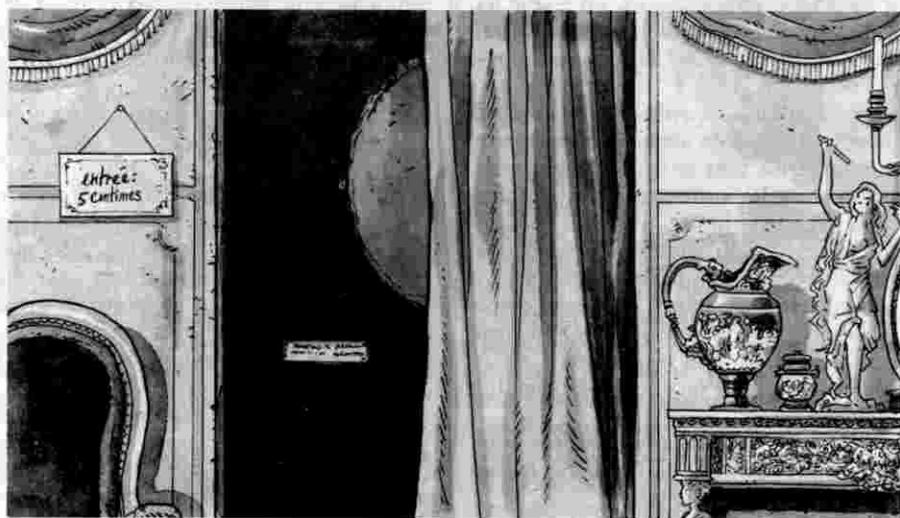
Le Conseil a donc lancé la phase suivante du Plan, celle qui doit amener ses membres au pouvoir dans les grands pays européens. Leur projet fait largement appel à un appareil connu sous le nom de «vibrateur tellurique», une des inventions dont ils se sont emparés autrefois. Son principe est simple: la machine emmagasine l'énergie des courants électromagnétiques souterrains pour la restituer sous forme de vibrations – autrement dit, de tremblements de terre... Le Conseil en a fait fabriquer cinq par un de ses agents, à Varsovie. Si tout se déroule selon le Plan: Paris, Londres, Berlin et Saint-Petersbourg

seront ravagés par des tremblements de terre de forte intensité au début 1868. Ensuite, dans chacune de ces villes se produiront des troubles qui permettront aux hommes de paille du Conseil de prendre le pouvoir. (Pour la petite histoire – puisque normalement les PJ devraient avoir déjoué toute la machination avant la date fatidique – à Paris, les «troubles» prendront la forme d'une révolution socialiste écrasée par l'armée. À Londres, ce sera

une révolte des gueux centrée sur l'East End. À Berlin, un coup d'État militaire. Et à Saint-Petersbourg, le tsar sera assassiné ou déposé et remplacé par une «assemblée de la haute noblesse» aux ordres du Conseil Noir.)

Mais dans l'immédiat, il faut installer des vibrateurs dans toutes les villes concernées. Il faut aussi qu'ils restent au même endroit pendant six mois, afin d'accumuler l'énergie nécessaire. À Paris, la tâche a été confiée à Jacqueline, la fille du professeur. Un an a suffi pour qu'elle devienne une des meilleures agentes du Conseil... Elle doit prendre livraison de l'engin auprès des ouvriers de l'isba russe, à l'Exposition. C'est justement en visitant cette dernière que Jacqueline est tombée sur une attraction peu ordinaire: une grande plaque de verre traitée selon le procédé de son père. Elle a estimé qu'il était dangereux de la laisser au regard du public, et a fait le nécessaire pour qu'elle soit volée (en empruntant des hommes de main à son «correspondant» parisien, un entrepreneur nommé Audoyer). Malheureusement, le vol ne s'accomplira pas aussi discrètement qu'il aurait dû.

Il va attirer l'attention des PJ...



PREMIER ÉPISODE : PARIS

Ouverture

Nous sommes début juin 1867. Depuis deux mois, Paris, qui n'est déjà pas une ville réputée pour son sérieux en temps normal, est comme prise de folie. À cause de l'Exposition, bien sûr. Plus précisément, de la plus grande Exposition Universelle jamais organisée. On y admire tout ce que le génie humain a pu produire d'utile, d'admirable ou de franchement grotesque. Sans quitter le Champ de Mars, on visite le monde entier grâce aux pavillons des pays exposants, réalisés dans le goût « typique » du pays. Enfin, attraction suprême pour les badauds, on y voit des têtes couronnées. Tous les souverains d'Europe défilent à Paris – en vrac, en quelques semaines, on a vu les rois de Grèce, de Belgique, de Hollande, de Prusse, d'Espagne, du Portugal, l'empereur d'Autriche, le sultan de Turquie, le khédive d'Égypte, plus une constellation de grands-ducs et d'altesses (dont le prince de Galles). Le dernier absent de marque est arrivé le 1^{er} juin à la gare du Nord : S.M. Alexandre II, empereur de toutes les Russies. Il a exigé de passer sa première soirée au théâtre : il voulait absolument voir la *grande-duchesse de Gérolstein*, la dernière production d'Offenbach, avant de se consacrer aux visites officielles.

Le cadre

L'exposition proprement dit a lieu au Champ de Mars. C'est là que s'élève le colossal Palais de l'Industrie, un prodige d'architecture moderne en verre et acier. De forme ovale, son plan est simple : en allant de la périphérie vers le centre, on étudie les productions d'un même pays. En empruntant les galeries concentriques, on étudie les mêmes produits vus par toutes les nations présentes. Au centre, l'immense salle du trône, où S.M. Napoléon III distribuera les récompenses le 15 août. (Voir illustration p. XXIV)

Autour du Palais, le « village », constitué des pavillons construits par les pays exposants. Ils présentent tout ce qui est absent du Palais parce que jugé trop « frivole », autrement dit tout ce qui est réellement intéressant. Pêle-mêle, les uns contre les autres, on y voit cottage britannique, temple japonais, pagode chinoise, mosquée turque, temple aztèque, catacombes romaines (don du Saint-Siège), ranch, isba russe, etc. Bien entendu, ces pavillons sont tenus par des natifs du pays en costume folklorique (le costume est authentique. Mais celui qui le porte est plus souvent né à Belleville qu'à Mexico...). On y voit aussi les prototypes de maisons pour ouvriers, que Napoléon III a fait construire à grands frais (et pour lesquels un jury à l'impartialité indiscutable lui attribuera un prix).

Sur la rive de la Seine, un service de bateaux-mouches (une nouveauté !) dessert l'île de Billancourt, siège de la partie « agricole » de l'Exposition (beaucoup moins fréquentée que le reste).

Tous ceux qui le peuvent viennent visiter l'Exposition au moins une fois. Ceux qui ont le temps viennent tous les jours : ils sont sûrs de découvrir à chaque fois quelque chose de nouveau. Le Palais de l'Industrie regorge de merveilles de l'Âge de la Science, présentées de manière pédagogique et distrayante. Par exemple, la maquette du nouveau canal que la France fait construire en Égypte par l'ingénieur de Lesseps. Il reliera Méditerranée et mer Rouge *via* Suez... Autre attraction, réputée périlleuse : se risquer à bord des ascenseurs hydrauliques, dont on promet qu'ils équiperont bientôt tous les immeubles parisiens. Partout, des myriades d'autres objets plus ou moins loufoques retiennent l'attention des badauds.

Même si le Palais draine chaque jour des foules immenses, l'endroit le plus fréquenté reste le Village. La plupart du temps, il ne s'y passe rien d'extraordinaire, mais qui sait ? Pickpockets et prostituées doivent s'en donner à cœur joie dans une telle foule...

Suggestions pour vous mettre dans l'ambiance avant de passer aux choses sérieuses :

— Et si une quelconque altesse royale décidait de fausser compagnie à un entourage étouffant pour aller découvrir d'elle-même les joies de

la vie parisienne ? Elle ne prévient personne et emporte juste « un peu d'argent de poche » (quelques milliers de francs or). Deux types possibles : le jeune homme inconscient et naïf ou le vieil excentrique. Dans les deux cas, il hante les mauvais lieux de la capitale et y dépense des sommes énormes. Toute la question est de savoir qui lui mettra la main dessus en premier : la police, les services secrets de son pays, ou des escrocs ? Si ce sont ces derniers, savent-ils sur quel gibier ils sont tombés ? Si oui, que pourraient-ils demander en échange ?

— Cela n'a rigoureusement rien à voir avec notre histoire mais le séjour d'Alexandre II, après sa soirée aux Variétés a été une suite de désagréments plus ou moins graves. Comme il se doit, une foule de badauds s'agglutinaient sur son passage. Malheureusement, ils criaient des slogans propolonais et antirusses. Lors de la visite du Tsar à la Sainte-Chapelle, un avocat nommé Charles Floquet force le cordon de gardes, se plante devant lui et lui dit, très calmement : « Vive la Pologne... monsieur » (insulte suprême pour le plus absolu des souverains d'Europe). Enfin, pour couronner le tout, le 6 juin, un ouvrier nommé Bérézowski tente de l'abattre – sans blesser personne. Méfiants comme le sont les joueurs, il y a gros à parier qu'ils tenteront de lier l'attentat au reste du scénario... Fausse piste !

Le vol

Parmi les merveilles de l'Exposition, un stand passe à peu près inaperçu : celui de l'entreprise « Feugier et Fils – verrerie ». Située à l'angle de la rue de Paris et de la galerie des Arts Usuels (dans le secteur V), c'est une boutique étroite et poussiéreuse, coincée entre une immense salle consacrée aux cristaux de Baccarat et une autre de verrerie vénitienne. On y trouve des échantillons tout à fait conventionnels de l'art des souffleurs de verre et, en vitrine, un écriteau vantant le « prodigieux miroir magique – voyez-vous tel que vous êtes dans le Monde des Esprits », qui vaut au stand ses rares visiteurs...

Au fond de la boutique, une pièce fermée par un rideau. L'entrée coûte 5 centimes. Ce n'est qu'une sorte de cabine d'essayage, de la taille d'un grand placard. Face au visiteur, un grand miroir occupe tout un mur. Seule particularité : la personne qui s'y regarde se voit nimbée d'une sorte d'aurole lumineuse, alors que tout le reste du décor est parfaitement net. L'aurole change de couleur à chaque visite.

Au total, l'attraction remporte un succès médiocre ; une cinquantaine de visiteurs quotidiens, pas plus. La plupart sortent déçus : ils s'attendaient à des miroirs déformants, ou à quelque chose de plus spectaculaire.

Chacun des PJ y a fait une petite visite dans les jours précédents (voir plus loin).

La boutique connaît une affluence beaucoup plus considérable au matin du 3 juin. Le miroir a été volé ! Les circonstances en sont d'une banalité affligeante : au milieu de la nuit, des inconnus se sont introduits par effraction dans la boutique. Ils ont descélé la lourde plaque de verre et sont repartis comme ils étaient venus... S'ils n'avaient pas poignardé le gardien de la salle voisine, cela serait passé presque inaperçu – les chapardages ne sont pas rares, et tous les exposants sont assurés. Mais il y a eu mort d'homme... du coup, les badauds affluent. Les plus perspicaces font remarquer qu'il est tout de même étrange que les voleurs se soient emparés d'un objet encombrant et de peu de valeur, quand ils avaient à portée de main pour plusieurs millions de cristaux... Ils en tirent des conclusions erronées (est-ce réellement le miroir qui a été volé ? Si oui, pourquoi ? Si non, quoi ?) qui pourraient bien déconcerter les PJ pendant un moment...

L'enquête

Avant que tout ne commence

Courant mai, les PJ visitent l'Exposition et testent le Miroir. Au cours des semaines qui suivent, leur reflet dans la glace commence à

disparaître, leur teint pâlit un peu, ils perdent l'appétit. Devant le phénomène, ils voudront tous savoir de quoi il retourne et décideront de revenir à l'Exposition pour interroger le patron du stand. Le hasard veut qu'ils se présentent tous en même temps au stand Feugier – le matin du 3 juin; le miroir vient d'être volé.

À noter qu'ils n'ont pas été les seuls à noter des désagréments suite à leur visite au Miroir; d'autres personnes viennent se plaindre et chercheront à savoir ce que tout cela signifie (une façon d'utiliser les personnages prêtés laissés pour compte).

Leur reflet aura presque totalement disparu vers le 10 juin. L'effet se prolonge six mois, puis il reparaitra petit à petit.

Entrée en scène des PJ

Si c'est possible, essayez de jouer séparément l'introduction de chacun des personnages. Ils ont tous des raisons différentes de se trouver là, à eux de se retrouver et de faire cause commune. Essayez de les répartir dans différentes pièces et de faire la navette entre eux, en leur présentant les faits et gestes des autres en style indirect («il y a un petit barbu bizarre qui a l'air de surveiller le stand»). Amusant au début, ce type d'exercice devient vite lassant. Veillez à ce qu'ils se regroupent rapidement...

Variante pour timorés

L'aventure qui va suivre est pleine de périls, et demande une mentalité d'agent secret. Autant dire que nos héros sont bien mal préparés pour une telle équipée. Il faudrait que l'un des membres du groupe soit une vraie force motrice et qu'il possède une grande fortune. Dans le cas contraire, voici une variante que vous pouvez introduire, et qui aura l'avantage d'aiguillonner les personnages, leur faisant croire que leur destin est lié à cette aventure.

Comme nous le disions plus avant, plusieurs autres personnes sont passées devant le Miroir et notamment M. Aristide Fernaget, le propriétaire bien connu des charbonnages Fernaget. Ainsi que tous les autres, il est là ce matin, sur son fauteuil roulant, un plaid sur les genoux, dans un fauteuil roulant poussé par un nègre antillais. Fernaget est un vieil excentrique de soixante-dix ans, obsédé par une idée fixe: la vérité scientifique et positive dans les légendes populaires. Il soutient que les garous sont des sauvages recouverts de peaux de bêtes, que les fantômes ne sont que des phénomènes d'interférence entre l'éther et les orages électriques, etc. Jusqu'à présent, il n'avait aucune hypothèse valable sur les vampires, à part l'hypnotisme, mais le miroir est venu bouleverser tout cela (avec ses effets secondaires de disparition des reflets et de blanchissement de la peau). La disparition de l'objet confirme Fernaget dans sa certitude que les obscurantistes, les ennemis de la Science sont partout et veulent cacher les preuves rayonnantes de la supériorité de l'Esprit sur la Religion. Impotent, il va observer les diverses personnes qui se présentent au stand et va jeter son dévolu sur un petit groupe capable de retrouver pour lui le miroir et son inventeur.

Il fait convoquer les PJ chez lui par Ambroise, son nègre. Le «contrat» qu'il propose est simple, un budget quasiment illimité pour leurs recherches, avec un acompte de mille francs (qu'il avait prévu pour l'achat du miroir). S'ils doivent partir à l'étranger, ils auront des lettres de change et pourront lui télégraphier en cas de problème. Il leur conseille aussi de se munir de goussets d'ail et de pistolets avec des balles en argent. Bien sûr, il explique que ce n'est pas de la superstition mais que les propriétés chimiques de ces éléments doivent bien avoir un rapport avec les légendes populaires.

M. Feugier

Corpulent et entre deux âges, il est exactement ce qu'il paraît être: un homme d'affaires médiocre et avide, sans rien de mystérieux. Depuis la découverte du crime, il est sur les nerfs – la police l'a déjà interrogé plusieurs heures durant. Il répète à qui veut l'entendre qu'il ne sait rien de toute cette affaire, et qu'il ne veut rien en savoir. Il répondra assez fraîchement aux PJ, à moins qu'ils ne soient exceptionnellement diplomates. Oui, c'est bien le miroir qui a été volé. Non, il ne sait pas pourquoi. Il voudrait bien ne jamais l'avoir installé dans sa boutique. Il ne sait pas grand-chose dessus, et en tout cas pas comment l'effet «d'aura» est obtenu. Il en était d'ailleurs assez mé-

content quand il l'a récupéré. Récupéré? Oui, chez un client insolvable, un certain Granier. Un vieux fou qui faisait dieu sait quelles «recherches» et qui a fini par mourir sans payer ses fournisseurs. Feugier a donc récupéré une partie de ce qu'il lui avait vendu – dont la plaque de verre. Évidemment, dans l'état où elle est, elle est invendable. *Alors je me suis dit que je pourrais rentrer dans mes frais en la mettant ici... J'aurais mieux fait de me casser une jambe ce jour-là.* Si les PJ insistent, il fera l'effort de rechercher l'adresse de Granier. Il l'a d'ailleurs déjà donnée à la police.

Chez Granier

Rue de Tolbiac, dans le 13^e arrondissement. Un immeuble branlant, qui fera sans doute partie d'une des toutes prochaines fournées de démolitions. Il n'y a pas de concierge. Un bristol portant le nom de «Granier» est punaisé sur la porte du 2^e étage. L'appartement est triste et négligé. Alice, la seconde fille du professeur Granier, s'y trouve toute la journée. C'est une petite jeune fille boulotte, qui paraît précocement vieillie. Elle les accueille poliment. Elle ne pense pas pouvoir aider les PJ. Il aurait fallu qu'ils s'adressent à son père. Hélas, il est mort l'an dernier, dans un accident de chemin de fer (en même temps que sa sœur aînée et le fiancé de celle-ci). Bien sûr, elle est au courant de ce qui s'est passé à l'Exposition – un inspecteur de police vient de l'interroger.



Le miroir était l'un des objets sur lequel travaillait son père – une de ses rares réussites, lui semble-t-il. Elle sait peu de choses sur les recherches de son père. Elle sait qu'elles avaient quelque chose à voir avec l'optique et la chimie. Quoi au juste? Elle l'ignore. Le matériel a été vendu pour dédommager les créanciers; quant aux notes, Granier les portait sur lui le jour de l'accident. La majeure partie de l'équipement a été rachetée par M. Faubert, un ami de son père qui a travaillé avec lui, les derniers mois. Il a également repris le «laboratoire» où ils travaillaient tous les deux – elle donne l'adresse sans hésitation. Elle peut, si on le lui demande, rechercher les reçus des objets vendus. Il y a toutes sortes d'appareils électriques et «1 pièce de verre traité, 50 x 40 cm», vendue à un M. Janvier, rue Saint-Louis-en-l'Île, à Paris.

Implication d'Alice dans l'histoire: jusque-là, elle n'était tout bonnement pas assez importante pour que le Conseil Noir se soucie d'elle. Il pourrait bien changer d'avis maintenant qu'il sait que certaines des inventions du professeur restent en circulation. En sortant de l'immeuble, les PJ réussissant un jet d'Esprit* +Perception <4 +Humain† -2 remarquent un homme habillé en ouvrier, qui semble surveiller l'entrée de l'immeuble. (Suivi, il mène les PJ jusqu'à un des chantiers de l'entreprise Audoyer.) L'appartement d'Alice sera sans doute cambriolé dans la nuit, elle en sera quitte pour une grosse frayeur, sa sœur ayant donné des instructions strictes pour qu'on ne lui fasse pas de mal...

Faubert

Le «laboratoire» est en réalité une baraque en planches qui se dresse dans un terrain vague, en lisière des fortifications. Tout le quartier vit très en dessous du seuil de pauvreté; essentiellement, ce sont des chiffonniers et des mendiants. Ils habitent d'ahurissants taudis bâtis avec du matériel de récupération qui donnent une touche «pittoresque» aux environs... L'arrivée des PJ ne passe pas inaperçue. On

peut même dire qu'elle fait sensation. Ils se retrouvent escortés de gamins déguenillés et de clochards difformes, suppliant à qui mieux mieux pour avoir une aumône (s'ils ne l'obtiennent pas et que les PJ sont assez stupides pour traîner dans les environs après la tombée de la nuit, ils pourraient bien venir se servir directement (PNJ) Faibles, armés de crochets qui leur servent à récupérer les ordures – traiter comme un couteau). Si les PJ les questionnent, ils obtiennent des ragots peu concluants sur « le fou ». Toutefois, moyennant quelques sous, un gamin signale qu'il a vu « une très belle femme habillée rupin » sortir du laboratoire, ce matin à l'aube. Deux individus en casquette et vareuse d'ouvrier l'accompagnaient. Ils sont partis à pied... Il s'avère incapable de donner d'autres précisions sur la visiteuse, sinon qu'elle était blonde. (N.B. : pendant que ses agents volaient le miroir, Jacqueline faisait une petite visite domiciliaire au laboratoire pour s'assurer qu'il n'y restait rien d'utile. Faubert était là, endormi et cuvant son vin. Si on le questionne à ce sujet, il se souvient vaguement d'un rêve ou intervenait « un ange blond penché sur lui ». Si vous le désirez, il peut finir par comprendre qu'il ne rêvait pas, reconnaître Jacqueline et vouloir le dire aux PJ. Selon toute probabilité, il sera assassiné ou disparaîtra juste avant d'en dire trop...)

Faubert ne détonne guère au milieu de la misère ambiante. C'est un vieillard voûté et hirsute. Son dernier bain doit remonter à plusieurs semaines. Il parle difficilement et est fréquemment interrompu par des accès de toux. Il reçoit les PJ dans le « laboratoire » (qui lui sert aussi de logis). Il y règne un désordre incroyable. Pêle-mêle, des bonbonnes de produits chimiques, des appareils photos à moitié démontés et couverts de poussière, de curieux dispositifs à soufflet (fragments d'orgues de Barbarie), et ainsi de suite. Faubert est convaincu d'être un grand chercheur incompris. Vu par un observateur impartial, ce n'est qu'un excellent luthier, un spécialiste des instruments de musique mécaniques et un raté complet. Il a consacré ses dernières ressources à acheter tout le matériel de son vieil ami, et depuis il use ses forces à la poursuite de l'Invention – n'importe laquelle – qui lui apportera gloire et fortune.

Il est tout à fait loquace. Il évoque Granier avec émotion. Un grand savant, un ami sincère, un philanthrope... Il a travaillé avec lui quelques semaines avant l'accident. Granier lui avait demandé de dessiner les plans d'une sorte d'orgue d'église « mais en plus grand, avec la place pour des appareils à lui » – il ne sait pas lesquels. Les plans ont disparu dans l'accident, en même temps que Granier.

Fouiner dans les rebuts qui encombrèrent le laboratoire est une tâche ingrate et à peu près stérile. Il y a belle lurette que tous les objets présentant de l'intérêt ou de la valeur ont été vendus... Il reste néanmoins une bonne quantité de nitrate et d'iodure d'argent, une batterie reliée à un appareil d'électrolyse primitif et quelques produits chimiques inflammables...

Les environs du laboratoire sont surveillés en permanence par deux brutes à la solde de Jacqueline. Ils sont plus faciles à repérer que leur collègue de la rue de Tolbiac (Corps ♦ + Perception ◀ + Humain ↑). L'un d'eux file les visiteurs imprévus. Il se contente pour l'instant de noter leurs adresses. Si Jacqueline estime que les recherches des PJ peuvent présenter un danger, elle enverra quelques brutes éliminer Faubert. Elle essaiera d'attirer les PJ au laboratoire. Il suffira sans doute de leur faire passer un message signé de Faubert leur fixant rendez-vous au milieu de la nuit. Bien sûr, les PJ trouveront le cadavre de l'infortuné inventeur... et c'est à ce moment que les sbires allumeront l'incendie (tous ces produits chimiques brûlent plutôt bien.) Évidemment, les portes seront verrouillées. Inutile de compter sur les pompiers, ni sur les voisins.

Renseignements divers

Il suffit de prendre un peu de temps pour les obtenir.

— Un article du journal *le Siècle*, daté du 15 avril 1866, intitulé « Le train tragique ». Il relate par le menu la catastrophe causée par la collision de deux trains, près de la gare d'Argenteuil. La (longue) liste



de victimes est publiée intégralement. Granier et sa fille Jacqueline figurent parmi les disparus – on n'a pas encore identifié leurs corps. Il y a aussi Paul Berthier, mais rien dans le texte ne le rattache aux Granier (Alice et Faubert auront sans doute mentionné son nom. Après tout, c'était le bras droit du professeur). L'article se termine par un plaidoyer en faveur d'une réglementation gouvernementale de la sécurité sur les lignes de chemin de fer.

— Dans l'édition du lendemain, brève notice nécrologique sur Granier. C'était sans doute un excentrique, mais il possédait un nombre impressionnant de diplômes. Il a également écrit plusieurs brochures (disponibles dans les bibliothèques universitaires). Mêmes leurs titres sont à peu près incompréhensibles pour le profane... Elles traitent en vrac de la nature de la lumière, de psychologie clinique, d'histoire de l'optique... Usage d'un Talent scientifique ou Mécanique ou Science Appliquée : tout cela est singulièrement novateur. Résultat « Bon » ou mieux : on a l'impression qu'il ne dit pas tout. Certains chapitres développent de curieuses spéculations très vagues par endroits, très précises ailleurs, comme s'il n'osait pas tout révéler.

— Pour la petite histoire : le responsable de l'accident est un cheminot nommé Sarto, qui a oublié de manœuvrer un aiguillage. Il a été jugé, condamné à quelques années de prison pour « homicide par imprudence »... Il s'est évadé peu après de la prison Saint-Lazare, en même temps que plusieurs autres détenus. Depuis, personne ne sait où il est.

— Faubert ou Alice mentionneront sans doute l'intérêt de Granier pour les malades mentaux. Au cours de ses derniers mois, il rendait de fréquentes visites au docteur Leroi, de l'asile de Charenton. Leroi ne fait aucune difficulté à recevoir les PJ. Il se souvient très bien de Granier. Aujourd'hui encore, il se demande ce que le professeur avait derrière la tête. Il a visité tout l'asile, pris d'abondantes notes sur les cas les plus intéressants et longuement discuté avec tout le personnel. Au cours de leur dernière entrevue, Granier lui a annoncé, souriant, que bientôt « cet horrible endroit n'aura plus de raison d'être ». Il a refusé d'en dire plus.

— Inutile de compter sur l'aide de la police. Elle semble se désintéresser complètement de l'affaire. L'inspecteur qui s'en occupe n'ira même pas déranger Faubert. Si les PJ ont des contacts à la Préfecture et pensent à en faire usage, ils apprendront que l'ordre d'abandonner l'affaire est venu d'en-haut – de très haut, peut-être même des Tuileries. S'ils insistent, leur informateur pourra préciser : l'enquête a été arrêtée sur ordre du comte de la Mockeraye. (Esprit * + Action ■ + Humain ↑ –2 ou «Gotha» : le comte est un ancien compagnon de l'Empereur qui lui a rendu de grands services lors du Coup d'État. Depuis, il est maintenu un peu à l'écart, mais conserve néanmoins beaucoup d'amis bien placés).

Joseph Janvier

Il habite un appartement cossu dans l'île Saint-Louis. La porte est ouverte par un majordome impeccable qui prend leur carte et leur demande de repasser vers 19 heures. Janvier n'est jamais là dans la journée, il passe son temps à courir les ventes aux enchères. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, énergique, aimable et collectionneur acharné de curiosités diverses. Son appartement est bourré de boîtes pleines de fossiles, de livres rares, de souvenirs d'Afrique rapportés par des amis explorateurs, de bibelots démodés depuis belle lurette, etc. Quelque part dans ce bric-à-brac, un miroir rectangulaire qui possède les mêmes propriétés que celui de l'Exposition. Il est tourné contre le mur, et Janvier ne l'a pas regardé depuis des mois. Il n'aime pas en parler ; son reflet a disparu depuis plusieurs mois (il n'est pas près de le récupérer : il a subi une exposition très supérieure à celle des PJ). Réticent au début, Janvier accepte de céder « ce maudit objet » aux PJ. Selon toutes probabilités, si la bande parvient à récupérer son adresse chez Alice, il sera cambriolé à son tour... ce qui est une bonne occasion de tendre une embuscade aux voleurs.

La tentative de vol se produira vers minuit. Deux hommes, vêtus comme des ouvriers, forcent une des fenêtres du salon. Ils n'hésitent pas à poignarder les gêneurs. Face à une résistance trop organisée, ils tentent de fuir par les toits. Capturés, ils se montrent arrogants et désagréables. Ils paraissent certains de l'impunité (de fait, si on les remet à la police, ils seront relâchés sous prétexte de vagues « irrè-

gularités de procédure»). Interrogés avec persévérance, ils finissent par se mettre à table. Ils affirment travailler pour un nommé Lebrun, qui est contremaître sur les chantiers de l'entreprise Audoyer. De temps à autre, Lebrun leur commande des «extra». Intimider un concurrent, briser une grève... des boulots faciles et bien payés. Le travail de cambrioleur est nouveau pour eux (ils nient avoir trempé dans le vol de l'Exposition. Il y a eu mort d'homme. Mocqueraye ne les couvrirait sans doute pas et ils ne tiennent pas à être guillotines).

Audoyer

Les hommes de main rentrent chez eux une fois leur devoir accompli. Ils habitent du côté de la place du Trône, dans un immeuble ouvrier (cinq étages en brique, logements petits et mal chauffés. S'il n'y avait pas du linge qui sèche à toutes les fenêtres, on se croirait dans une caserne...). Le lendemain, ils vont comme si de rien n'était travailler sur leur chantier, bd Saint-Germain. Si on les surveille, on remarque qu'ils profitent de la pause de midi pour s'éclipser – ils vont déjeuner au bistrot le plus proche avec Lebrun. C'est un petit homme chafouin et désagréable, avec les yeux embués et les mains qui tremblent. Il est possible de le faire boire, ou de l'acheter... à condition de posséder le Talent Résistance à l'alcool ou de dépenser quelques dizaines de francs. Il n'avoue rien directement mais «à supposer que des fois que les gars qui vous ont dit ça soient sérieux, faudrait sans doute que ce soit le grand patron qui ait donné des ordres à un éventuel intermédiaire». Mis en confiance, il pourrait préciser que cette fois, les ordres venaient d'une jeune femme. Elle parlait à voix très basse, et elle portait un voile épais. Non, il ne pourrait pas la reconnaître («*et d'ailleurs, reconnaître qui? Là, on fait rien que causer dans le vide, on est bien d'accord?*»). Il ne sait rien d'autre, et ne veut rien savoir d'autre, surtout : *«J'ai déjà une femme et sept enfants, alors vous savez, j'ai assez d'ennuis comme ça!»*



Le siège de la société Audoyer se trouve dans le 8^e arrondissement. C'est un immeuble somptueux. Les bureaux occupent les deux derniers étages. Le directeur est rarement visible : il passe l'essentiel de son temps à la Bourse ou chez des amis. Il est toutefois possible de prendre rendez-vous pour le lendemain ou le jour suivant. Dans l'intervalle, si les PJ se renseignent à son sujet, ils peuvent découvrir les faits suivants : il est riche, son assise financière paraît solide. De toute façon, le comte de la Mocqueraye, son beau-père, comblerait d'éventuels trous de sa trésorerie. Il est membre d'une douzaine de clubs conservateurs. Il a récemment racheté deux carrières en région parisienne. Il n'a pas la réputation d'un patron charitable.

Approché, il nie tout en bloc, avec d'autant plus d'aplomb que les PJ lui paraissent inoffensifs. Il va même jusqu'à paraître prendre leurs insinuations pour une tentative de chantage et menace d'appeler la police (ce qu'il se gardera bien de faire, si on l'en défie). Il est grand, maigre, avec des lunettes et d'épais favoris. Bon orateur, il se montre presque convaincant dans le rôle de «l'innocent indigné». Si sa première tactique ne prend pas, il fera de son mieux pour convaincre les PJ que c'est un affreux malentendu, que quelqu'un s'est servi de son nom... Il ira jusqu'à promettre une enquête approfondie parmi ses collaborateurs. Dès que les PJ auront le dos tourné, il commencera à réfléchir au meilleur moyen de les assassiner. Le plus simple pour lui serait encore de déclencher un «accident». Deux suggestions :

— À l'Exposition, dans la cohue, bousculade. Le PJ est poussé sous la «locomotive à vapeur pour routes ordinaires» (un monstre de 30 tonnes, qui transporte quelques curieux d'un bout à l'autre de l'Exposition).

— Chute de maillons ou d'ardoise coupantes quand ils passent près d'une maison en construction – denrée extrêmement fréquente à Paris en ce moment.

Si cela ne suffit pas, il transmettra le dossier à Jacqueline ou à son beau-père, à votre idée.

C'est un affairiste sans scrupules. Les méthodes expéditives ne lui répugnent pas. Il en sait en définitive assez peu. Son beau-père a des projets de grande envergure, mais il ne l'a pas mis dans la confiance. Il suppose que le vieux comte intrigue pour revenir dans l'entourage impérial. Il sait que ses projets l'obligent à partir prochainement pour Varsovie et à y séjourner plusieurs mois. En dehors de cela, la seule chose dont il soit certain est que son beau-père l'a chargé de veiller au confort d'une Russe, qu'il a installé dans un des meilleurs hôtels de Paris. Elle lui a demandé la semaine dernière de lui prêter trois hommes de main. Il n'a pas cru devoir dire non...

Ses habitudes sont régulières et il n'est pas bien difficile à surveiller. Il part de chez lui vers 10 h du matin, passe la matinée à lire les journaux dans l'un des ses clubs, déjeune avec des relations d'affaires, fait un saut au bureau vers 15 h pour faire une petite sieste digestive et signer le courrier, et rentre chez lui vers 17 h 30. Une ou deux fois par semaine, il va au théâtre avec sa femme. Tous les mercredis soir, il passe la soirée à l'hôtel Meurice, auprès de la «comtesse Rossowski». Celle-ci se montre peu. C'est une blonde splendide, qui présente une ressemblance troublante avec Alice Granier...

La comtesse Rossowski

Jacqueline Granier pour l'état civil, est la principale responsable des derniers événements. Tout ce que le personnel de l'hôtel peut en dire, c'est qu'elle occupe une des suites princières (elle l'a louée pour un mois. Un tour de force, à un moment où tous les hôtels de Paris sont archi pleins). Moyennant quelques francs, un des chasseurs se souviendra d'une caisse qu'elle a reçue il y a quelques jours, pas très encombrante, mais très lourde. Il y avait de drôles d'inscriptions dessus «du chinois ou du polonais ou dieu sait quoi, en tout cas pas un alphabet de chrétien». La comtesse fera des difficultés pour recevoir les PJ... En revanche, elle rencontre beaucoup d'agents immobiliers (qui viennent la voir à l'hôtel et ne font pas mystère de ce qu'elle leur a demandé : elle veut acheter une maison, mais se montre extraordinairement difficile quant à son emplacement. Et pour cause : elle veut un endroit où le vibreur tellurique pourra faire le maximum de dégâts...). Elle a tout ce qu'il faut pour faire un adversaire redoutable. Elle est aussi belle qu'intelligente, complètement amoureuse... Bref, la Femme fatale dans toute sa (véneuse) splendeur.

Dans un premier temps, elle essaiera de neutraliser les PJ par des moyens relativement «doux». Par exemple en enlever un ou deux et essayer de leur faire promettre de ne plus se trouver sur son chemin, en échange de la vie sauve (les captifs seront enfermés dans les carrières d'Audoyer. Elle tentera de les utiliser comme moyen de pression sur les autres...). Elle n'aime pas tuer, mais elle n'hésitera pas une seconde à faire éliminer les PJ s'ils se mettent sur son chemin. Elle est totalement loyale envers le Conseil, mais sa seule véritable passion reste l'argent ; si les PJ peuvent lui offrir quelques millions, elle changerait peut-être d'objectif et ferait une alliée de valeur. Elle sait beaucoup de choses : les grandes lignes du Plan, la localisation de la Cité de l'Avenir, les noms de certains agents... mais elle ignore l'identité réelle des membres du Conseil.

Elle a deux points faibles. Elle adore sa sœur cadette et fera tout son possible pour l'épargner. Peut-être même fera-t-elle l'erreur de lui



rendre visite pour lui annoncer qu'elle n'est pas morte et que tout va pour le mieux? Elle lui fera jurer de garder le secret, évidemment, mais qui sait si Alice n'ira pas se confier aux PJ? Possibilité particulièrement perverse: elle fait enlever sa sœur et prend sa place juste avant la première visite des PJ. On supposera qu'elle a déjà réglé la question de l'installation du vibreur. Elle feindra de les aider, de participer de son mieux à l'enquête... En fait, si vous avez un joueur particulièrement brillant, vous pouvez même lui confier le rôle. Démasquée, elle s'arrangera pour fuir vers Varsovie.

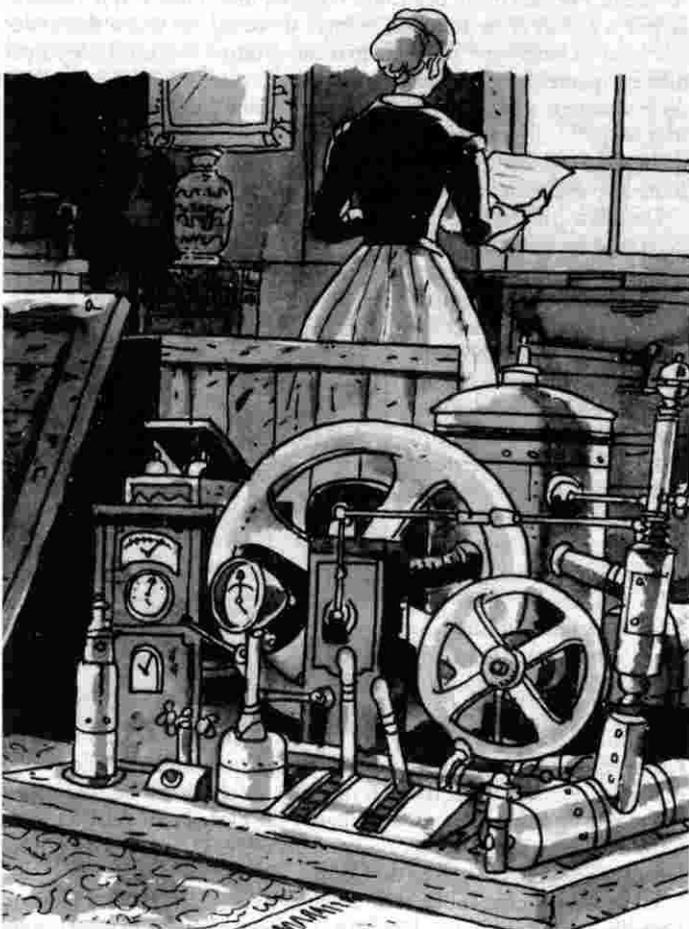
Seconde faille, elle aime bien jouer au chat et à la souris avec des adversaires «à la hauteur». Elle pourrait se mettre à apprécier les PJ outre mesure. Ce qui nous amène à une option «romantique» et rigolote: et si elle tombait amoureuse d'un des PJ? Tant qu'à faire, choisissez celui qui joue le mieux (autrement dit, celui qui se montre le plus impitoyable et le plus résolu à l'arrêter). Une telle situation offre une mine de possibilités (mélo)dramatiques: elle les capture, se prépare à les tuer... puis, à la dernière seconde, alors qu'ils sont presque perdus, elle ne peut se résoudre à les supprimer. Veillez à lui ménager une scène en tête-à-tête avec l'élu de son cœur, où elle lui avouera ses sentiments... Évidemment, ce sera plus amusant si le personnage concerné décide de «jouer le jeu» de l'amoureux torturé entre son devoir et la femme de sa vie. D'habitude, de tels dilemmes se résolvent dans la mort, la version la plus classique étant de lui laisser une chance de se suicider plutôt que de tomber aux mains de la police...

Dans l'immédiat, elle reste l'Ennemie. À ses ordres, en plus des hommes d'Audoyer, trois des Russes de l'Exposition. Ce sont des moujiks mal dégrossis qui sortent tout juste de leur Sibérie natale. Voyants et maladroits, mais utiles en cas d'urgence...

Dans son appartement, un visiteur indiscret pourrait trouver:

— Le miroir. Soigneusement emballé. Elle sait à peu près à quoi s'en tenir sur les «effets secondaires», et ne l'a pas regardé. Elle compte le ramener en Sibérie.

— Une série de plans de Paris zébrés de rouge: indication des sous-sols, des carrières, du nouveau réseau d'égouts, etc. Les plans de la surface ont été découpés en secteurs portant des appréciations comme: «parfait», «médiocre», etc.



— Plusieurs lettres venant de Varsovie. Elles sont signées d'un nommé Thaddeus Kutnowski. À en croire leur contenu, il semble assez épris de la «comtesse Rossowski», mais elle ne répond pas à ses espérances (ces lettres n'ont rien de bizarre. Même si Kutnowski est un agent du Conseil, il s'agit de correspondance privée).

— Une caisse couverte d'inscriptions russes («Fragile, échantillons variés pour l'Exposition»). Elle contient un appareil bizarre: une sorte de cube métallique couvert de cadrans et de voyants. Une espèce de trépan, visiblement destiné à être enfoncé dans le sol, et une série d'antennes dépassent de l'ensemble. Il y a aussi une minuterie. Si on le démonte, on découvre un moteur électrique extrêmement petit et compact, et tout un ensemble de condensateurs et de relais aux fonctions mystérieuses... Chaque pièce porte la marque d'une entreprise différente — certaines viennent de Prusse, d'autres d'Angleterre ou de Belgique. La seule à se trouver sur le territoire de l'Empire russe est la société Lipski, à Varsovie...

Jacqueline est à Paris pour le placer «au mieux», autrement dit dans un endroit où il pourra tranquillement accumuler de l'énergie au cours des prochains mois. Elle choisira la cave d'un petit hôtel particulier, avenue du Roi de Rome (aujourd'hui Kléber). Elle y installera un personnel discret, dévoué et expéditif avec les visiteurs trop curieux, puis repartira pour la Sibérie, via Varsovie. La machine est silencieuse, à part un léger ronronnement... (Esprit* +Action ■ + Mécanique — pour la débrancher). En cas d'échec, elle restitue quand même son énergie. Autrement dit, le tremblement de terre a quand même lieu. Si cela se produit quelques jours après son installation, les conséquences seront insignifiantes. Plus tard, les secousses seraient suffisantes pour détruire l'immeuble... et dans six mois, pour jeter à bas tout l'Ouest de Paris.

Le comte de la Mocqueraye

Vu de l'extérieur, l'ancien conspirateur paraît faire tout ce qu'il faut pour finir ses jours en paix avec le reste du monde. Il s'est fait une réputation de philanthrope, dépense de fortes sommes pour les pauvres, a rédigé une brochure sur la condition ouvrière (un démarquage de celle de Napoléon III)... Couverture, évidemment. Il suffit de se pencher un peu sur son passé et particulièrement sur sa vie publique pour se rendre compte qu'il n'a jamais fait preuve d'une particulière tendresse pour les malheureux... Ce n'est pas seulement du camouflage, c'est un des éléments du Plan. Sous couvert d'inoffensives réflexions sur le moyen d'améliorer la vie des classes inférieures, il est chargé par le Conseil de prendre contact avec les plus extrémistes des éléments «rouges». Il joue auprès d'eux le rôle d'un aigri prêt à aider au renversement d'un régime qui ne reconnaît pas ses mérites. Pour le moment, ça ne marche pas trop mal. Il commence à planifier avec eux l'insurrection du 1er janvier — celle qui doit suivre le tremblement de terre. Bien entendu, l'émeute sera réprimée avec d'autant plus d'efficacité qu'il aura fourni tous les noms et tous les plans au général d'Allencourt, l'autre membre français du Conseil. Une fois la «révolution» écrasée, c'est le Général qui, paré de l'auréole du Sauveur de la Patrie, prendra le pouvoir. Tout cela n'est qu'une remise au goût du jour du plan de Napoléon III. Quant au sort réservé à ce dernier... l'empereur est un vieillard malade — il n'aura qu'à se soumettre — s'il n'est pas mort d'ici là.



Si les PJ demandent à le rencontrer, De la Mocqueraye les recevra dans son domaine de Normandie (un petit château près de Vernon, à trois heures de train de Paris). Soixante ans, maigre, l'air austère, toujours serré dans une redingote noire – avec quand même, la cravate de Commandeur de la Légion d'Honneur. Il mène ce qu'il appelle « une vie simple ». Autrement dit, il n'a qu'une trentaine de domestiques. Il feint l'incompréhension face à l'histoire des PJ, parle de « malentendu » et leur offre l'hospitalité pour quelques jours. Il serait imprudent d'accepter. Son personnel lui est tout dévoué. Le majordome et le cocher, notamment, ne demanderaient pas mieux que de creuser des tombes dans un coin reculé du domaine. D'une certaine façon, ça leur rappellerait même le bon vieux temps...

Si les PJ ont le bon sens de refuser, ils repartent sains et saufs, mais ils ne sont pas au bout de leurs peines. Le comte enverra un courrier à certains de ses bons amis de la Préfecture et leur demandera de trouver un prétexte pour mettre les PJ au frais. Il doit être à Varsovie début juillet au plus tard et désire qu'ils soient gardés en prison au moins jusque-là. Ce ne devrait pas être trop difficile. Ils seront filés par un policier en civil (assez facile à repérer, les policiers seront toujours des policiers), porteur de mandats d'arrêt à leur nom. Le motif est resté en blanc... Au bout de quelques jours, si la conduite des PJ est restée irréprochable, l'inspecteur fera de son mieux pour créer l'incident. Les PJ ne devraient pas avoir de mal à se sortir de ce guépier, mais cela suffira pour les bloquer et les empêcher de suivre De la Mocqueraye et Jacqueline...

S'ils se renseignent à la gare de Vernon, ils apprendront que M. le comte envoie souvent sa calèche chercher des individus bizarres à la gare. Il s'agit fréquemment de barbus mal habillés – ou qui essayent d'être élégants. Ils arrivent généralement en fin d'après-midi pour repartir le lendemain matin...

Une tentative pour perquisitionner au château risque d'amener une confrontation désagréable avec le chien du jardinier et avec les domestiques (à noter: n'importe quel tribunal donnerait raison à un propriétaire qui aurait abattu un cambrioleur). En conspirateur expérimenté, De la Mocqueraye ne garde pratiquement aucune trace écrite de ses activités. Le seul document intéressant se trouve à Paris, à son hôtel particulier (près de Saint-Philippe du Roule). Il s'agit d'un livre intitulé *le Gouvernement Idéal, ou la Régénération du Genre Humain par la Science*. Publié à Paris il y a trente ans par un auteur obscur (qui s'est suicidé depuis), il développe des idées assez proches du saint-simonisme: naïves, mais tout à fait inoffensives (foi dans le progrès, humanisme, triomphe de la Raison, gouvernement par les plus instruits qui sont forcément les plus sages, etc.). Le volumineux cahier de notes qui y est annexé est d'une lecture beaucoup moins plaisante. D'une petite écriture nette, De la Mocqueraye y réfute un à un tous les arguments de l'auteur. Il conclut à la nécessité d'une « monarchie scientifique ». Ce qu'il en dit préfigure assez bien un régime totalitaire moderne. Cela dit, il ne s'agit que d'idées couchées sur le papier – un projet de livre, dira-t-il. Rien qu'on puisse retenir contre lui...



À l'aube du « Grand Soir »

Si les PJ se risquent à une plongée dans les milieux extrémistes de la capitale, ils arriveront peut-être à savoir ce qui se trame. Il leur faudra trouver des informateurs, les mettre en confiance, etc. Cela leur coûtera du temps, pas mal de petits verres d'absinthe, mais ils finiront par entendre des rumeurs à propos du « Grand Soir ». Il paraît d'ailleurs qu'ils ne sont pas les seuls à chercher. Il y aurait aussi un gars de la « secrète » (la police secrète de l'empereur, voir paragraphe suivant) qui pose des questions... (arranger un rendez-vous devrait être possible). S'ils paraissent vraiment honnêtes et payent extrêmement bien, on leur communiquera peut-être le nom des personnes les plus impliquées: Barriaux et Lalande. Ils sont tous les deux barbus, journalistes sans emploi et rédacteurs occasionnels d'articles d'encyclopédie. Le chef de gare de Vernon les reconnaîtrait sans difficultés. Extrêmement réticents à parler de leurs projets. Aller fouiner de ce côté est un bon moyen d'écopier d'un coup de couteau ou d'une balle perdue. Ces prototypes des révolutionnaires violents du siècle

prochain sont tout à fait sincères, dans leur genre. Ils sont intelligents, bons organisateurs, et juste assez naïfs pour ne pas comprendre le jeu du comte. Si ils viennent à apprendre qu'ils ont été manipulés, ils feront de leur mieux pour se venger.

Chauvenet

Un autre homme tourne autour de La Mocqueraye et des révolutionnaires. C'est un gros moustachu à l'air un peu lent. Il ne faut pas s'y fier.

L'inspecteur Chauvenet est l'un des meilleurs agents de M. Claude, le chef de la police secrète de l'Empereur (ne pas confondre avec la Police parisienne dirigée par le Préfet de Police, ni avec la Sûreté, ni avec les Renseignements Militaires, ni... une demi-douzaine d'autres en tout). Bref, du côté des Tuileries, on se demande ce que trame



De la Mocqueraye et on le fait surveiller. Chauvenet passe l'essentiel de son temps à noter les allées et venues autour du château, déguisé en ouvrier agricole. Ou bien il est à Paris, se préparant à fouiller l'hôtel particulier du comte.

À vous de décider comment l'utiliser. Il est efficace, parfois brutal, et étonnamment intelligent pour un policier. Il pourrait sauver les PJ des griffes des domestiques du comte, ou se faire capturer par eux (dans ce cas, les PJ le trouveront garrotté dans les caves du château). À moins qu'il ne choisisse le même jour qu'eux pour s'introduire chez De la Mocqueraye...

Il n'est pas facile à repérer (Corps* + Perception ◀ + Humain † -4). Par contre, il y a peu de chances pour que les allées et venues des PJ lui échappent. S'ils paraissent dignes de confiance, il tentera une approche prudente. Il veut échanger des informations: leur en dire le moins possible et apprendre tout ce qu'ils savent... S'il survit, il est possible qu'ils le retrouvent sur leur chemin à Varsovie. Il n'a pas de position officielle, et son patron peut parfaitement l'envoyer enquêter sans mandat ni lettre de recommandation, quitte à le désavouer par la suite...

Conclusion provisoire

Si le comte est grillé, ce n'est pas trop grave. À moins que les joueurs ne soient exceptionnellement brillants, il devrait pouvoir partir pour Varsovie – il n'y a pas encore de traité d'extradition avec la Russie... Le Plan se poursuivra, quitte à le modifier légèrement si les révolutionnaires sont neutralisés... Par exemple, le général pourrait tenter de prendre le pouvoir directement, via un coup d'État militaire... Et puis, il ne faut jamais sous-estimer le pouvoir des circonstances. Un tremblement de terre détruisant Paris aurait sans doute pour conséquence des difficultés d'approvisionnement, des épidémies... Au bout du compte, une agitation sociale suffisante pour que le Plan fonctionne à peu près comme prévu...

Si le vibreur est neutralisé, la décision d'en envoyer un autre sera prise lors de la réunion de Varsovie. On tentera de nouveau de le faire passer par l'Exposition. Cette fois, son installation sera probablement confiée à Audoyer.

Il ne vous reste plus qu'à pousser les personnages à partir pour la Russie... Il arrive que l'impulsion soit difficile à donner. S'ils sont casaniers au point de préférer leur petit confort parisien à l'Aventure, vous n'avez qu'à multiplier les tentatives de meurtre – maintenant que le Conseil les a repérés, il ne les lâche plus. Elle viendront probablement d'une direction différente (l'aide de camp du général?), mais là encore, la plupart des indices les dirigent vers l'est...

Les PNJ

Aristide Fernaget, millionnaire excentrique

Corps ♦ 3 / Instincts ≈ 6 / Cœur ♥ 3 / Esprit * 6
 Perception ◀ 4 / Action ▶ 1 / Désir ♠ 4 / Résistance ■ 1
 Minéral ♁ 1 / Végétal ♁ 1 / Animal ♁ 1 / Humain ↑ 2 /
 Mécanique ☹ 2
 Puissance 0 / Rapidité 0 / Précision 2
 Talents : Grande fortune, Science appliquée, Coutumes exotiques, Légendes, nombreuses langues étrangères.
 Défaut : obsession de la rationalisation.

Louis Faubert, ivrogne minable

Corps ♦ 5 / Instincts ≈ 5 / Cœur ♥ 5 / Esprit * 3
 Perception ◀ 4 / Action ▶ 0 / Désir ♠ 4 / Résistance ■ 2
 Minéral ♁ 0 / Végétal ♁ 0 / Animal ♁ 1 / Humain ↑ 1 /
 Mécanique ☹ 2
 Puissance 1 / Rapidité 1 / Précision 1
 Talents : Musique, Mécanique.

Jules, Paul et Théophile, brutes à louer

Corps ♦ 6 / Instincts ≈ 5 / Cœur ♥ 4 / Esprit * 3
 Perception ◀ 1 / Action ▶ 3 / Désir ♠ 4 / Résistance ■ 2
 Minéral ♁ 0 / Végétal ♁ 0 / Animal ♁ 2 / Humain ↑ 1 /
 Mécanique ☹ 1
 Puissance 1 / Rapidité 2 / Précision 1
 Talents : Argot, Boxe française, Armes blanches (couteau à cran d'arrêt)

Jacqueline Granier, alias comtesse Nadia Rossowski

Corps ♦ 5 / Instincts ≈ 5 / Cœur ♥ 4 / Esprit * 4
 Perception ◀ 3 / Action ▶ 2 / Désir ♠ 3 / Résistance ■ 2
 Minéral ♁ 0 / Végétal ♁ 0 / Animal ♁ 0 / Humain ↑ 2 /
 Mécanique ☹ 0
 Puissance 2 / Rapidité 2 / Précision 2
 Talents : Bonnes manières, Chant, Équitation, Parler russe.

L'inspecteur Henri Chauvenet, limier

Corps ♦ 5 / Instincts ≈ 4 / Cœur ♥ 5 / Esprit * 4
 Perception ◀ 4 / Action ▶ 3 / Désir ♠ 1 / Résistance ■ 2
 Minéral ♁ 0 / Végétal ♁ 0 / Animal ♁ 0 / Humain ↑ 2 /
 Mécanique ☹ 0
 Puissance 2 / Rapidité 2 / Précision 2
 Talents : Connaissance de la pègre, Armes à feu (pistolet)

Le comte Philippe de la Mocqueraye, génie du Mal

Corps ♦ 3 / Instincts ≈ 6 / Cœur ♥ 3 / Esprit * 6
 Perception ◀ 3 / Action ▶ 2 / Désir ♠ 3 / Résistance ■ 2
 Minéral ♁ 0 / Végétal ♁ 0 / Animal ♁ 2 / Humain ↑ 2 /
 Mécanique ☹ 1
 Puissance 1 / Rapidité 1 / Précision 1
 Talents : Grande fortune, Gotha, Langue étrangère (anglais et allemand)
 Note : porte toujours sur lui un mini pistolet (1 coup, dégâts comme un pistolet normal)

ÉPISODE DEUX : VARSOVIE

Un peu d'histoire

La Pologne cessa d'exister à la fin du XVIII^e siècle, victime des ambitions territoriales de ses voisins. Son sol fut partagé entre l'Autriche, la Prusse et la Russie, qui reçut le plus gros morceau. À part une brève tentative de « Grand-Duché de Varsovie » indépendant sous Napoléon, les choses restèrent en l'état pendant plus d'un siècle... Simplement, le sort des Polonais empira peu à peu, particulièrement en Russie. En 1815, le tsar Alexandre I^{er} ajoutait « roi de Pologne » à sa collection de titres. Sous son règne, le pays jouit d'une relative autonomie à l'intérieur de l'empire. Puis, au début des années 20, c'est son frère Nicolas qui monte sur le trône. Il entame une politique de russification intensive. Résultat : une première révolte éclate en novembre 1830. Elle dure deux ans avant d'être définitivement écrasée. Le « royaume de Pologne » fantôme est remplacé par le « territoire de la Vistule ». Les universités sont fermées, l'armée dissoute, on pend, on déporte en Sibérie, on exile et on confisque à tour de bras. Pendant 30 ans, les Polonais connaissent un régime très dur... La mort de Nicolas I^{er} et l'avènement d'Alexandre II amènent quelques timides mesures de libéralisation... Assez vite, il apparaît que les Polonais ne s'en contenteront pas. Ils veulent l'indépendance, ou au moins une large autonomie, alors que les Russes veulent seulement « lâcher du lest ». De malentendus en incidents, on en arrive à une seconde révolte, en janvier 1863. Partie de Varsovie, elle s'étend assez vite à tout l'est du pays. Les dissensions entre patriotes « blancs » (monarchistes) et « rouges » (républicains et socialistes) et le manque de soutien des campagnes handicapent les insurgés. Les troupes du tsar n'auront guère de mal à les vaincre. Traugutt, l'un des chefs du mouvement, est arrêté et pendu en avril 64. La répression est confiée au comte de Berg. Il doit veiller à ce que « l'ordre règne à Varsovie ». Il s'acquittera de sa mission avec zèle... Le reste de l'Europe sympathise largement avec la Pologne « martyre ». La France notamment, alliée traditionnelle des Polonais pendant plusieurs siècles, exprime sa sympathie... tout en se gardant bien d'agir.

Si le Conseil Noir a choisi Varsovie comme lieu de réunion, ce n'est pas par hasard... plutôt par goût du symbole. Il trouve ironique que le Q.G. de la future dictature mondiale soit installé dans la plus rebelle des villes.

Bienvenue !

Grâce au train, Varsovie n'est qu'à trois jours de voyage de Paris. À moins que vous n'ayez vos propres projets, il ne devrait rien se passer pendant le trajet, mis à part l'inquisition douanière à la frontière russe, évidemment. Varsovie est une ville magnifique... mais pas particulièrement gaie. Le couvre-feu est toujours en vigueur, et il est difficile de ne pas remarquer les patrouilles de soldats russes qui quadrillent la ville, et contrôlent les papiers d'un peu tout le monde (PJ compris. Souvenez-vous de l'existence de ces patrouilles s'ils sortent de la légalité, violent le couvre-feu, etc.).

Que vont faire les PJ ?

Deux possibilités :

— Ils poursuivent l'enquête, à partir de deux noms qu'ils ont peut-être récupéré à Paris : la société Lipski et Thaddeus Kutnowski, l'auteur des lettres trouvées chez Jacqueline. Varsovie se révélera sans doute beaucoup plus animée qu'il n'y paraissait à l'arrivée : confrontation avec un savant fou, frictions avec un groupe de patriotes polonais et machinations démentes des membres du Conseil Noir... des vacances agitées !



— Ils suivent Jacqueline, qui ne restera ici que 48 heures avant de repartir pour Moscou, puis pour la Cité de l'Avenir. Voyez « l'Épisode Trois », plus loin. Dans ce cas, vous pourrez jouer cet épisode en dernier, avec quelques modifications (le Conseil affaibli et menacé continue à s'entre-déchirer. La mise à exécution du Plan risque d'être retardée. Les faits et gestes des PJ seront l'objet d'une attention particulière.)

Quelques points de détail

L'entrée en Russie est facile. Le visa est délivré dans les 48 heures à quiconque en fait la demande. Par contre, une fois sur place, il faut s'adresser aux autorités pour obtenir les autorisations de se déplacer. Ce n'est normalement qu'une formalité, mais sait-on jamais ?

En Russie comme en Pologne, la monnaie est le rouble (soit 100 kopecks), qui vaut 4 francs.

La Russie est restée fidèle au calendrier julien. Autrement dit, elle retarde de 12 jours par rapport au reste du monde... Les PJ arriveront avant d'être partis.

Tant qu'ils restent dans les villes, les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à se faire comprendre. Le français est la première langue de beaucoup d'aristocrates polonais et russes. Dans la rue, ce sera sans doute moins simple... En Pologne, leur qualité de Français leur vaudra sans doute la sympathie générale, et ils ne devraient pas manquer d'interprètes bénévoles... En Russie en revanche, personne ne les comprend. Les souvenirs de la guerre de Crimée, encore tout frais, et ceux de la Campagne de Russie, à peine plus anciens, ne contribueront pas à leur faire des amis...

Les pistes

Jacqueline

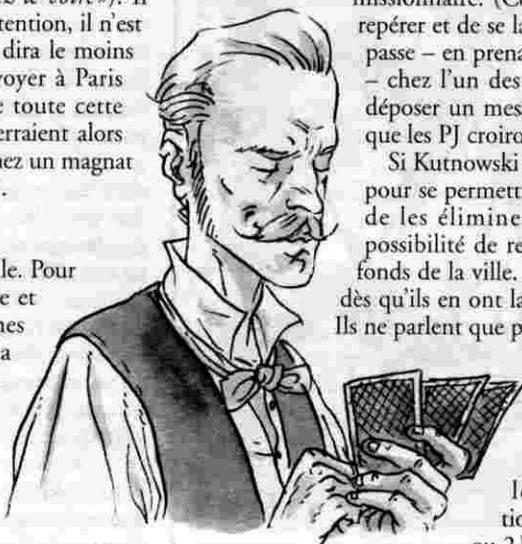
Toujours sous l'identité de la comtesse Rossowski, elle ne séjourne guère à Varsovie. Elle s'installe chez Kutnowski et lui fait son rapport sur les événements de Paris. Elle repart au bout de quelques jours, à destination de la Cité de l'Avenir. Kutnowski mis à part, elle ne connaît aucun agent du Conseil à Varsovie. Autrement dit, c'est ici qu'elle est la plus vulnérable. C'est aussi le moment idéal pour amorcer une éventuelle idylle avec un PJ, essentiellement parce que le malheureux se retrouvera du coup en butte à la jalousie agissante de Kutnowski...

Mocqueraye

Il ne songe pas à dissimuler son identité. Il s'installe dans une petite maison discrète, dans le quartier le plus chic de la ville (d'habitude, le gouvernement du grand-duc Constantin y loge des invités de marque désireux de passer inaperçus). Il y mène une vie paisible, évite autant que possible les mondanités et ne reçoit que ses complices. Il ne devrait pas être trop difficile de les localiser en surveillant les environs, ils ne songent absolument pas à se protéger... De temps en temps, De la Mocqueraye s'absente pour la soirée : il va à une réunion du Conseil (à moins qu'il ne passe la nuit dans un bordel, ce qui est également une éventualité à envisager). Bien entendu, lui et ses domestiques (les mêmes qu'à Vernon) ont tous les laissez-passer nécessaires pour ignorer le couvre-feu. S'il apprend que les PJ sont encore à sa poursuite, il rééditera sa tactique parisienne : tentatives d'assassinat, puis si cela ne suffit pas, neutralisation avec l'aide de policiers malhonnêtes. Il pourrait, s'il a l'impression que les PJ sont du genre à s'y laisser prendre, tâter de la corruption (« *Tout homme a son prix. Fixez le vôtre* »). Il pourrait même, pourquoi pas, essayer de les recruter. Attention, il n'est pas complètement idiot : si les PJ acceptent, il leur en dira le moins possible et n'aura rien de plus pressé que de les renvoyer à Paris installer le nouveau vibreur (à moins bien sûr, que toute cette histoire de recrutement ne soit une feinte. Les PJ se verraient alors confier une « mission de routine » : recueillir des fonds chez un magnat sympathisant, en province. Bien entendu, c'est un piège).

Thaddeus Kutnowski

Il habite un hôtel particulier coquet, dans la vieille ville. Pour tout le monde, c'est un homme de bonne famille, riche et prodigue, qui se soucie fort peu de politique. Certaines rumeurs courent néanmoins, qui en font un agent de la police secrète russe – ou un complice des indépendantistes, selon les sources. On s'interroge aussi beaucoup sur l'origine de ses revenus : il dépense des sommes colossales, alors qu'il n'a plus de véritables moyens d'existence depuis longtemps (il a vendu toutes ses propriétés une à une au cours de ces dernières années...).



De fait, Kutnowski est une crapule. Il camoufle sous un vernis de bonnes manières et de jovialité une âme parfaitement noire, une absence complète de scrupules et une avidité qui lui ferait vendre père et mère si ce n'était déjà fait (il les a dénoncés à l'Okhrana comme « agitateurs » le jour de ses vingt ans, ce qui lui a permis de s'appropriier toute la fortune familiale). Tout cela ne l'empêche pas d'être un homme de bonne compagnie : aimable, toujours prêt à faire un whist (l'ancêtre du bridge) ou à faire visiter la ville à des touristes étrangers rencontrés « par hasard ». Il a commencé sa carrière lors de la révolte de 63, comme provocateur au service de l'Okhrana. Il a si bien fait son travail qu'il a été remarqué par le chef de la section varsoviennne, Ivan Serguievitch Krivochine. Ce dernier est membre du Conseil Noir depuis ses débuts, et il a jugé bon d'attacher un sujet si prometteur à son service personnel. Depuis, Kutnowski sert d'yeux et d'oreilles à Krivochine. Il sait à peu près à quoi s'en tenir sur les plans généraux du Conseil, même s'il ignore tout de certains sujets précis (comme la Cité de l'Avenir et ce qui s'y passe). Il a appris récemment qu'une bande de « terroristes » polonais se préparait à assassiner Krivochine. Il fera de son mieux pour l'empêcher. Il a un seul point faible : il est amoureux de Jacqueline, qui le méprise profondément. La jalousie peut le pousser à faire des sortises...

Son attitude vis-à-vis des PJ sera fonction de ce que Jacqueline lui aura dit à leur sujet. De toute façon, il sera sur ses gardes. Il peut attendre que les PJ viennent le trouver (auquel cas il jouera l'homme du monde amoureux et horrifié par les révélations des PJ), ou s'arranger pour les rencontrer « par hasard » à une réception ou dans un lieu public... Il n'aura aucun scrupule à tenter de séduire un PJ féminin. Il fera de son mieux pour lui soutirer le maximum de renseignements, puis la prendra en otage. Il tentera de leur inspirer confiance, leur engagera un interprète (venu droit du service « traductions » de la Censure). Si vous êtes assez bon menteur et que vous faites attention de ne pas vous « couper », vous devriez pouvoir amener assez facilement les PJ à lui manger dans la main... Même s'il les croit dangereux, il ne tentera pas de s'en débarrasser directement. En fait, il pourrait même intervenir pour les sortir de prison, si De la Mocqueraye arrive à les faire enfermer. Il a une idée derrière la tête, bien sûr : il est aux prises avec deux problèmes, les PJ et les patriotes polonais qui se préparent à assassiner son patron. Il aimerait bien faire d'une pierre deux coups en poussant les premiers à éliminer les seconds. Il s'y prendra très prudemment, mais fera de son mieux pour les aiguiller sur la Ligue des Patriotes. À vous de décider de la meilleure tactique en fonction du caractère de vos joueurs. Questionné sur l'agitation et les sociétés secrètes, il lâchera leurs noms comme étant ceux des personnes les plus susceptibles de provoquer des troubles. Il n'a même pas besoin de procéder directement. Il peut les présenter à des « amis utiles » (journalistes, policiers, etc.) qu'il aura d'abord chapitrés auparavant. Si cela ne suffit pas pour lancer les PJ sur leur piste, il essayera autre chose, sans se décourager. Par exemple, s'il n'a pas réussi à établir de contact direct avec les PJ : ils s'aperçoivent qu'ils

sont suivis par un individu en uniforme de commissionnaire. (Ce dernier prend bien soin de se faire repérer et de se laisser suivre.) À la fin de sa journée, il passe – en prenant des allures ostensiblement furtives – chez l'un des membres de la Ligue. Il vient juste déposer un message anodin, mais il y a gros à parier que les PJ croiront qu'il vient faire son rapport...

Si Kutnowski en vient à juger les PJ trop dangereux pour se permettre de finasser plus longtemps, il tente de les éliminer physiquement. Bien sûr, il a la possibilité de recruter quelques brutes dans les bas-fonds de la ville. Ils suivent les PJ de loin et attaquent dès qu'ils en ont la possibilité (PNJ moyens, couteaux). Ils ne parlent que polonais, et de toute façon n'ont rien à

dire sur leur employeur (un inconnu rencontré dans un bar). Mais Kutnowski préfère toujours employer des moyens plus « fins ».

— Dans une rue étroite, un fiacre leur fonce dessus. Corps ♦ + Action ■ + Humain ♠ -2 pour l'esquiver ou 2 PS et 1 PV de dommages. Le conduc-

teur s'excuse abondamment en polonais, son cheval s'est emballé (les PJ qui connaissent bien les chevaux auront un doute. Il s'est calmé bien vite).

— Il manœuvre pour que l'un des PJ soit mêlé à une affaire de duel. Les Polonais ont la réputation d'être susceptibles. Kutnowski trouvera un jeune gentilhomme désargenté pour provoquer un PJ sous un prétexte futile. Le PJ a le choix des armes — mais son adversaire possède les Talents Armes à feu et Armes blanches. Le duel, qui est censé être au premier sang risque fort de se terminer par un « affreux accident » mortel qui entraînera l'intervention de la police et sans doute l'expulsion des PJ.



La société Lipski

La société qui s'est chargée de l'assemblage du vibreur tellurique est facile à trouver : elle est inscrite au Registre du Commerce de la ville.

Elle occupe un ensemble de bâtiments grisâtres, sur les bords de la Vistule, dans un des quartiers les moins agréables de Varsovie. Les bureaux sont petits et crasseux, l'usine proprement dite est franchement lugubre. Un jour fade tombe de verrières rendues presque opaques par la crasse, une population d'ouvriers misérables travaille sur d'énormes et bruyantes machines aux fonctions indéterminées. La société appartient à deux frères, Stanislas et Laroslav Lipski. Tous deux sont jeunes, énergiques et parlent mal le français (et n'ont pas leur pareil pour cesser brusquement de le comprendre quand on leur pose des questions gênantes). Ils se montrent courtois, mais ne comprennent pas les motifs de la visite des PJ. Leur société est spécialisée dans l'assemblage de mécanismes de précision et ils se sont contentés d'exécuter une commande selon les plans qu'on leur avait fournis. Ils refusent de révéler l'identité de leur employeur, se retranchant derrière le « secret professionnel ».

À la longue — ou en investiguant dans leur bureau — il est possible d'apprendre que la commande provenait en fait... de leur propre grand-père, qui vit dans le ghetto. Le vieux Josef Lipski a une réputation d'excentrique bien établie, et il leur donne de temps en temps des objets à fabriquer — bien qu'il ait lui-même été un artisan



très habile, en son temps. Il a pris sa retraite voici quelques années. Il fabriquait des jouets mécaniques.

Josef Lipski

Une maison haute et étroite, dans une ruelle du quartier juif. Comme une bonne partie de la ville, elle doit dater du Moyen Âge ; de quoi faire le bonheur des PJ amateurs d'antiquités.

Lipski vit seul avec une domestique acariâtre. La vieille Helena ne parle que polonais et se méfie en bloc de tous les étrangers... La faire parler est une entreprise à peu près surhumaine, mais elle pourrait dire que son maître paraît tout à fait euphorique depuis quelque temps — et beaucoup plus riche. Il a racheté le vieil entrepôt au coin de la rue pour y faire ses expériences. Elle ne sait pas à quoi il travaille.

Il n'y a rien d'intéressant dans la maison, mis à part une collection d'ouvrages rares sur la Kabbale et l'ésotérisme. Lipski lui-même n'y passe plus que pour manger et dormir, et encore pas tous les jours : il a de plus en plus tendance à camper dans son laboratoire.

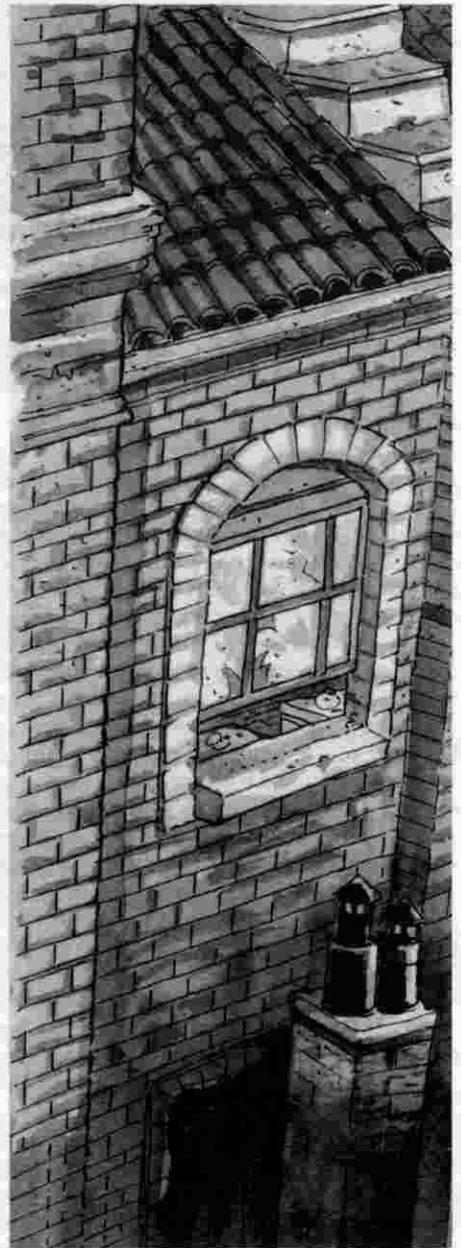
Le laboratoire

Une grande bâtisse en briques, au milieu d'un réseau de ruelles très étroites (qui facilitent beaucoup une approche par les toits).

Lipski est un grand vieillard avec une barbe de patriarche et un sale caractère. Il ne perdra certainement pas son temps avec des importuns dont il ne comprend même pas la langue, il préférera leur claquer la porte au nez.

Il faudra se résigner à s'introduire clandestinement dans le bâtiment. À l'intérieur : un chaos de machines biscornues, d'établissements supportant des pièces bizarres, de tours de précision et d'autres objets beaucoup moins identifiables. En réfléchissant un peu, on comprend que ce sont des fragments d'automates... On trouve aussi, dans un coin, des piles de vêtements de toutes sortes, uniformes de Cour ou défroques moisies... Et puis, au fond, une porte solidement fermée à clé. Derrière, le résultat des recherches de Lipski : des automates. Ils sont de taille humaine, et aussi parfaits que l'époque le permet : autrement dit capables de se mouvoir seuls,

d'accomplir quelques gestes programmés et de prononcer quelques phrases. Beaucoup sont faits à la ressemblance de personnages célèbres, et notamment d'hommes politiques. On trouve notamment un Bismarck, un Napoléon III, un Disraëli, un Alexandre II... une douzaine au total, plus cinq autres à des stades variés d'achèvement qui n'ont pas encore de visage. Lipski est démesurément fier de ses



«golems», et à juste titre. (N.B. : efforcez-vous de ne jamais prononcer le mot «robot», il ne sera inventé que dans soixante ans...)

En lui-même, Lipski n'est pas dangereux. Tout au plus, s'il se sent menacé, pourrait-il demander l'aide de ses petits-enfants (qui ne feraient rien de pire que d'envoyer leurs ouvriers casser la figure des PJ). Il sait assez peu de choses. Il poursuivait ses recherches dans une obscurité relative jusqu'au jour où il reçut la visite d'un gentilhomme qui lui a versé de fortes sommes d'argent (et n'a pas révélé son nom, Kutnowski, bien sûr) contre l'assemblage d'une machine bizarre dont l'inconnu a fourni les plans et la majeure partie des pièces, il y a quelques mois. Ces subventions lui ont permis de concrétiser certaines de ses idées, et d'aider ses petits-fils à monter leur société.

Il a ensuite accepté de «déguiser» ses créations selon les souhaits de son bienfaiteur, qui a promis de les lui acheter. Il ne sait pas à quoi ils doivent servir. (Le Conseil n'est pas très sûr de le savoir non plus. Simplement, pendant la phase de troubles qui doit précéder la prise de pouvoir, il juge judicieux d'avoir des «doubles» des principales personnalités à supprimer, juste au cas où...)

Kutnowski pourrait lui demander de donner la tête d'un des PJ à l'un des automates en cours de finition (ce qui nécessite que Lipski ait au préalable des photos du PJ en question ; veillez à ce qu'il ait une occasion de le faire photographier ou de voler une photo de lui). Ensuite, il programmera le robot à sa façon. Ce n'est pas très compliqué : il suffit de retirer la plaque ventrale et de modifier la position de certains câbles. Kutnowski a pris la précaution de se faire expliquer le mode d'emploi depuis longtemps. Il ne lui restera plus qu'à le placer, par exemple, dans la chambre du PJ-cible... qui se retrouvera en face d'un double mécanique bien résolu à le tuer... (PNJ Fort). Kutnowski n'utilisera ce procédé qu'en dernier recours, ou contre un rival auprès de Jacqueline.

D'ici quelques jours, des déménageurs viendront prendre plusieurs caisses très encombrantes dans l'entrepôt : les «golems» terminés. Kutnowski en fera la démonstration devant le Conseil tout entier une ou deux nuits plus tard. Il est parfaitement possible que le Conseil, en possession des plans et des secrets de fabrication des automates, décide d'éliminer Lipski ou de l'envoyer à la Cité de l'Avenir... Dans ce cas, les PJ pourraient peut-être obtenir l'aide des petits-enfants de Josef.



La Ligue des Patriotes

Une des nombreuses organisations vouées à remplacer la Société Patriotique Nationale (dissoute après le soulèvement de 1830). Bien entendu, elle vit dans la clandestinité.

Ses malheureux membres se trouvent sans le vouloir au centre d'un complot entre membres du Conseil Noir. En effet, la princesse Batenkov a décidé de supprimer Krivochine, et d'imposer un remplaçant plus conforme à ses opinions personnelles. Krivochine étant l'éminence grise de l'Okhrana polonaise, quoi de plus normal que son assassinat par des «terroristes»? Le colonel Soltikov, protégé de la princesse, n'a pas eu beaucoup de mal à souffler l'idée aux membres de la Ligue. Ceux-ci n'ont pas été suffisamment discrets : Kutnowski a eu vent de leur projet. Ignorant ses aspects «souterrains» et n'y voyant qu'un complot banal, il a l'idée de lancer les PJ dessus, histoire de leur donner un os à ronger...

(Relisez tout ça calmement deux ou trois fois, et reportez-vous à la description des membres du Conseil. Vous verrez que ce sera plus clair ensuite. Par contre, les PJ ne devraient rien y comprendre. Pour eux, au

moins dans un premier temps, ce séjour à Varsovie devrait être une succession confuse d'attentats, d'automates meurtriers, de tracasseries policières et ainsi de suite... Souvenez-vous que Mocqueraye, Kutnowski, le colonel Soltikov et tous les autres membres du Conseil ont de bonnes raisons de souhaiter neutraliser les PJ, mais qu'ils n'agissent pas de façon coordonnée. Heureusement d'ailleurs, sinon leur espérance de vie se trouverait dramatiquement écourtée.)

Pour en revenir à la Ligue des Patriotes, à vous de décider comment l'insérer dans l'histoire. On l'a vu, Kutnowski tentera de pousser les PJ à s'intéresser à eux. Si cela ne suffit pas, ils pourraient se faire remarquer d'une manière ou d'une autre, en collant des affiches appelant à un nouveau soulèvement, par exemple. Et puis, si tout le reste échoue, il vous reste le pouvoir de Coïncidence Improbable. Si Kutnowski s'arrange pour les attirer, il est tout à fait possible que Waligorski soit le témoin de l'autre participant... Il pourrait nouer des relations cordiales avec eux. Des PJ mis en prison pourraient avoir pour compagnon de cellule un patriote emprisonné qui mentionnerait la Ligue comme un bon refuge. Et ainsi de suite... En fait, il n'est même pas obligatoire que les PJ les rencontrent.

La Ligue se réunit chaque samedi après-midi au domicile d'un des membres. Ils prennent beaucoup de précautions pour ne pas être suivis (ce qui les rend repérables de loin pour un œil exercé). La réunion dure rarement plus d'une heure, puis ils se séparent jusqu'à la semaine suivante. Théoriquement, ils sont censés ne pas se revoir pendant une semaine. En fait, il y a toujours des rencontres informelles, qui réunissent deux ou trois personnes. Ils habitent tous dans le même quartier. En cas de complication majeure, ils peuvent se retrouver en une demi-heure...

Les membres de la Ligue

Sept personnes. Moyenne d'âge 22 ans. Ils sont sincèrement convaincus de la justesse de leur cause et sont tout à fait prêts à mourir pour elle. Hélas, noblesse de cœur et courage ne suffisent pas pour survivre dans un univers aussi profondément corrompu. Il y a très peu de chance qu'ils voient renaître la Pologne de leurs rêves, libre, indépendante et puissante. Ils savent d'ailleurs parfaitement qu'ils se préparent une mort déplaisante. Ils s'en moquent et s'enivrent de grandes phrases et d'attitudes romantiques (et absurdes. Ils ont tous une fiole de poison sur eux et n'hésiteront pas à en faire usage s'ils se sentent menacés). Dans l'ensemble, ce sont des fous sympathiques, sans grand rapport avec nos modernes terroristes (le fait qu'ils se refusent à tuer des innocents et admettent volontiers de sacrifier leur vie suffit à faire la différence.)



● **Anouchka Wolosz.** 20 ans. L'égérie du groupe. Issue d'une famille de magnats de province ruinée par la politique agraire (expropriation des propriétaires locaux remplacés par des colons russes), elle gagne sa vie en donnant des cours de français aux enfants de la bourgeoisie varsoivienne. Belle, fougueuse, passionnée, romantique. Personnalité puissante, force l'admiration. À tendance à manquer de sens des réalités.

● **Vladimir Wolosz.** 24 ans, son frère. Ancien officier, a quitté l'armée du tsar lors de la révolte de 64. Depuis, vivote. Plus lucide que sa sœur, mais tout aussi déterminé. Excellent organisateur. Sa sœur est l'âme du groupe, il en est le cerveau. Il se montre méfiant avec les étrangers, et fait aveuglément confiance dans ses compagnons, ce qui risque de le perdre. Il conserve des amis dans l'armée, qui lui fournissent pistolets et explosifs...

● **Adam Waligorski.** 23 ans, capitaine des hussards. Riche, il ne fréquente guère les casernes. Le temps qu'il ne passe pas à comploter est occupé en mondanités. Il est l'un des rares officiers polonais à avoir ses entrées au palais du gouverneur, et est également apprécié dans les salons «intellectuels» de la ville. Beau parleur, intelligent... et beaucoup plus lucide que ses compagnons. En situation critique, il n'aura sans doute pas le courage de tuer.

● **Iaroslav Siwski.** 19 ans. Théoriquement étudiant en droit (il est question de rouvrir l'université en septembre, après quatre ans d'interruption). Issu d'une bonne famille de province, il reçoit une pension

coquette. Il en dépense une bonne partie pour aider ses amis. Il est sans doute le moins engagé de tous : il n'est là que pour Anouchka. Il est profondément amoureux, et ferait n'importe quoi pour elle, y compris monter à l'échafaud...

● **Lech Oklinski.** 18 ans. Ex-paysan sur les domaines des Wolosz. Il les a suivis ici, et s'est établi comme ouvrier imprimeur. Se présente comme un hercule à l'air simplet. Il manifeste une fidélité de caniche à ses « maîtres ». Mieux vaut ne pas s'y fier : il est d'une intelligence au-dessus de la moyenne. Il considère en toute sincérité que les seuls bons Russes sont les Russes morts, et puisqu'il faut bien que quelqu'un les envoie *ad patres*, il est volontaire. C'est le seul du groupe à ne pas parler français (ce qui lui vaudra sans doute d'être choisi pour filer les PJ, en cas de besoin).

● **Stefan Dabrowski.** 22 ans. Petit, voûté et myope. Tousse sans arrêt. Le martyre l'attire d'autant plus qu'il sait que la tuberculose ne lui laisse que quelques années à vivre... Intellectuel autodidacte, passionné de philosophie et très influencé par les penseurs socialistes. Rêve d'une République Polonaise comme première étape à la République Universelle... En attendant, vit dans un grenier sordide avec ses livres et quelques milliers de cafards.

● **Krzysztof Droz.** 23 ans, pharmacien (c'est lui qui a fourni le poison). Le plus compliqué du groupe. Petit à petit, a été envahi de doutes sur la légitimité de leur action. Il a fini par craquer et par aller se confesser à la police. À la police varsoivienne (qui est encore composée de Polonais), pas à l'Okhrana ; il n'avait pas perdu tout instinct de conservation ! Les policiers ont fait un rapport... qui a fini par tomber sous les yeux du colonel Soltikov, qui chetçait justement un moyen d'assassiner Krivochine. Droz a été contacté et a accepté de renseigner Soltikov sur leurs activités, moyennant l'impunité pour lui et Anouchka, dont il est – lui aussi – désespérément amoureux. C'est lui qui a suggéré Krivochine à ses compagnons, qui auraient préféré liquider le grand-duc Constantin. Il rencontre Soltikov tous les dimanches matin. Il assiste à la grand-messe à l'église Saint-Casimir. Soltikov est présent et Droz lui fait son rapport... En cas d'urgence, il peut lui rendre visite chez lui, mais il évitera autant que possible de le faire. Droz paraît hostile aux PJ dès le début (et encore plus après avoir consulté Soltikov). Il fera l'impossible pour saboter une éventuelle entente entre la Ligue et les PJ. Démasqué, il se suicidera.

Leurs plans

Ils ne se limitent pas à de féroces discussions théoriques sur la nature du futur gouvernement de la Pologne indépendante, ou à des considérations sur la grandeur passée de leur pays. Ils se préparent à agir... Ils estiment que toute aide est bonne à prendre. Après des premiers contacts pleins de méfiance, une alliance pourrait se mettre en place avec les PJ. Ces derniers ont tout intérêt à voir l'attentat réussir, même s'ils n'en sont pas nécessairement conscients. De façon plus égoïste, ils pourraient estimer qu'il n'est guère utile de se compromettre avec une bande d'assassins, même sympathiques, alors qu'ils ne sont que des étrangers au statut précaire. Avec un minimum d'efforts, il devrait être possible d'obtenir leur soutien face au Conseil Noir (« une abomination qui menace la liberté de l'humanité toute entière »). Reste à savoir s'ils seront réellement utiles. Ce sont d'exécrables conspirateurs, de médiocres combattants... et puis, si on en arrivait à un accord contre le Conseil, Droz le ferait savoir à son maître (à moins que, comprenant par qui il a été manipulé, il ne se retourne contre lui ?). Selon toute probabilité, la Ligue cesserait d'exister dans les 24 heures. Ils risquent aussi l'arrestation de la main de Kutnowski. Ce dernier s'attend à ce que les PJ, à force de fourrer leur nez dans les affaires de la Ligue, se fassent assassiner, ou envoient les Patriotes en prison. Si cela ne se passe pas comme il le prévoit, il se résoudra à les faire arrêter directement. Les chefs d'inculpation ne manquent pas...

Pour l'instant, leur objectif est d'exécuter le général Krivochine, un haut fonctionnaire du gouvernement russe. Théoriquement, il se charge du ravitaillement de Varsovie. En fait,

nombre d'indices démontrent qu'il dirige l'Okhrana... C'est Droz qui a proposé cette cible. C'est également Droz qui a fourni un emploi du temps détaillé du général (il prétend l'avoir obtenu à force de patientes filatures. En fait, c'est un cadeau de Soltikov). Toutefois, les patriotes ne tiennent pas à le tuer à la sortie de son bureau, ou dans n'importe quelle autre occasion banale... Ils cherchent un moment particulièrement spectaculaire. Ils penchent pour la visite qu'il rend au palais deux fois par semaine. Ils guetteront sa voiture et lanceront leurs bombes après son entrevue avec le grand-duc. À vous de décider du résultat de leur tentative en fonction de l'aide apportée par les PJ, de l'identité des lanceurs de bombes, etc. La mort de Krivochine pourrait changer pas mal de choses au sein du Conseil... à long terme. Dans l'immédiat, le Plan se poursuivra comme prévu.

Soltikov

Colonel de cosaques en disponibilité. 45 ans, corpulent, moustachu et arrogant. Extrêmement intelligent, c'est un conspirateur né. C'est en tout cas l'avis de la princesse Batenkov, qui a décidé de lui ménager une place au Conseil. Il habite hôtel Sobieski, dans un quartier aisé de Varsovie. (Pas grand-chose à trouver dans sa chambre, sauf un compte rendu en russe de ses entrevues avec « Judas », qui permet d'établir avec certitude qu'il y a un traître dans la Ligue, mais ne fournit aucun indice sur son identité.) Son objectif personnel : voir Krivochine mort et prendre son siège au Conseil. Si les PJ ne lui paraissent pas pouvoir contrecarrer ses projets, il les laisse tranquille. Sinon, il cherchera à les faire assassiner, lui aussi. Il sait énormément de choses, mais il est très difficile de le faire parler. Il connaît l'identité de la plupart des membres du Conseil, sait où se trouve la Cité de l'Avenir, connaît bien Kutnowski (il le déteste), et a une idée assez précise du Plan qui doit mener le Conseil à la domination du monde. Il en désapprouve d'ailleurs une grande partie. À titre personnel, c'est un conservateur imprégné de mysticisme. Il préférerait voir les choses rester telles qu'elles étaient sous Nicolas Ier, plutôt que de créer une « dictature scientifique ». Il rend plusieurs visites à la Princesse et aux autres « conservateurs ». Il fréquente également un camp de Bohémiens situé en dehors de la ville.

Les Bohémiens

Un campement relativement important (plus d'une centaine de personnes). Un tas de roulottes bariolées pleines d'hommes, de femmes et d'enfants en haillons. De jour, ils sont peu hospitaliers.

De nuit, ils tenteront sans doute de détrouser les PJ, au mieux. C'est en partie grâce aux Tsiganes que le colonel peut envisager d'entrer au Conseil. Il a beaucoup d'influence sur différentes tribus. Elles lui servent d'yeux et d'oreilles, partout en Europe centrale. Depuis peu, elles servent aussi de messagers entre la Cité de l'Avenir et le monde civilisé. (Ce groupe est sur le point de repartir pour la Sibérie.) C'est à eux que Soltikov fera appel pour éliminer les gêneurs : PJ ou membres de la Ligue qui pour une raison ou pour une autre n'auraient pas atteint leurs objectifs. Leur tactique manque de subtilité. Ils coincent leurs proies dans une ruelle obscure et tentent de les larder de coups de couteau.

Leur chef est un vieillard nommé Ivar. Sous des dehors pittoresques, il est extrêmement dangereux. Sa petite-fille, Magdalene, est pire. Ivar n'a pas de scrupules à tuer un « gadgé », Magdalene aime ça. Cela dit, d'éventuels prisonniers seront traités humainement. Enfin, avec



RÉSUMÉ DES RÈGLES DE SIMULACRES

Nous supposons, en vous présentant ces deux pages de résumé des règles du jeu de rôle *Simulacres*, soit vous connaissez déjà ce jeu, soit vous pratiquez un autre jeu de rôle.

Dans le premier cas, ce texte vous permettra d'avoir, avec l'écran, toutes les données sous la main.

Dans le deuxième cas, vous trouverez ici tout ce qui est nécessaire pour faire jouer le scénario du livret et apprendre les nouvelles règles.

Par contre, si vous êtes débutant, et que vous avez besoin de conseils ou d'exemples, il faudra vous procurer le *Hors Série Casus Belli Simulacres*.

Le Personnage, comment le créer...

Ses caractéristiques sont divisées en plusieurs catégories que nous passons en revue l'une après l'autre. Lisez ce chapitre avec une feuille de personnage vierge devant vous.

Les Composantes

Ce sont les matériaux qui composent les individus. Nos personnages sont composés symboliquement du Corps, des Instincts, du Cœur et de l'Esprit.

♦ Le Corps sert à résoudre toutes les situations physiques (courir, regarder, lutter, danser, écouter, etc.). On ne fait pas de différence entre les diverses capacités physiques comme la force, la rapidité, l'endurance.

≡ Les Instincts assimilent toutes les forces et les faiblesses cachées et inconscientes des individus.

♥ Le Cœur a pour domaine les sentiments (aimer, se faire aimer, « comprendre », ressentir, influencer, convaincre par les sentiments, etc.). Quelqu'un avec une forte valeur en Cœur peut non seulement mieux convaincre, mais résiste aussi mieux aux influences extérieures, alors qu'un autre personnage avec une faible valeur sera plus velléitaire.

* L'Esprit gouverne la réflexion (calculer, analyser, raisonner, prévoir, persuader par la raison, etc.).

Création du personnage

Les valeurs des Composantes varient de 3 (faible) à 6 (fort). Attribuez un total de 18 points pour la somme des Composantes. Ne vous occupez pas des petits carrés gris et blancs qui figurent sur votre fiche, ils ne servent que pour les règles avancées, décrites page 78 des règles complètes du jeu *Simulacres*.

Moyens

Les Composantes ne sont que des potentialités qui ne sont pas toujours bien exploitées ou exprimées. Il ne sert à rien d'avoir de beaux muscles si on ne fait rien avec, d'avoir un grand cœur si on n'aime personne. L'expression d'une Composante se fait toujours à travers un Moyen. Ceux-ci sont au nombre de quatre :

◀ La Perception (qui sert chaque fois que l'on veut connaître quelque chose).

▶ L'Action (que l'on utilise lorsque l'on doit avoir une action effective).

🔥 Le Désir (qui entre en jeu dès que l'on veut savoir si le personnage cède à un désir ou si au contraire ce désir l'aide à surmonter les obstacles et lui donne des ailes).

■ La Résistance (qui est utilisée lorsque l'on doit lutter contre une agression ou rester sur ses positions).

Création du personnage

Les valeurs des Moyens varient de 0 (très faible) à 4 (fort). Attribuez un total de 10 points à l'ensemble de vos Moyens.

Règnes

Enfin, on n'agit pas dans l'absolu. Chaque personne a des affinités particulières vis à vis du milieu extérieur. Ces affinités dans le jeu sont appelées les Règnes, et sont au nombre de cinq : Minéral ⬇, Végétal 🌱, Animal 🐾, Humain 👤, Mécanique ⚙ (le Mécanique représente plus que ce que le mot veut bien dire : il s'agit en fait de tous les objets manufacturés).

Attention : à chaque fois que l'on fait appel à ses ressources internes, on utilise le Règne Humain.

Création du personnage

Les valeurs des Règnes varient de 0 (faible) à 2 (fort). Voir paragraphe suivant pour l'attribution des points.

Énergies

Chaque individu possède en lui des capacités de dépassement qu'il est capable de révéler dans des circonstances extrêmes. Lors d'un sursaut de volonté, ou en se concentrant, on peut libérer ces capacités pour changer le destin. Cette capacité particulière s'appelle l'Énergie. De fait, il y a trois types distincts d'Énergie : la Précision, la Puissance et la Rapidité.

Création du personnage

Comme les Règnes, les Énergies ont une valeur de 0 (faible), 1 (moyen) ou 2 (fort). On attribue un total de 8 points pour l'ensemble Règne et Énergies.

Vie, Souffle et Équilibre Psychique

Sur la fiche de personnage, il reste trois blocs de quatre cases, intitulés Vie, Souffle et Équilibre Psychique. Ce sont trois indicateurs traduisant l'état du personnage en points. Au départ, le personnage a quatre points dans chaque catégorie, mais les circonstances de l'aventure peuvent lui en faire perdre.

Les Points de Vie (PV) indiquent la vitalité du personnage. À 4 Points de Vie, il est en excellente santé ; à moins il est blessé ; et à 0 il est mort. Un joueur dont le personnage est mort a lui aussi fini l'aventure.

Les Points de Souffle (PS) indiquent la somme d'efforts que peut accomplir le personnage. Le maximum est aussi de 4 points. À 0 Points de Souffle, le personnage est inconscient.

Les points d'Équilibre Psychique (EP) indiquent la santé mentale du personnage. À 4 points d'Équilibre Psychique, le personnage est très stable émotionnellement. À 0 points d'Équilibre Psychique, il est en état de choc, ou fou, selon les cas.

On récupère normalement 1 PS par heure de repos, 1 PV par jour de repos, 1 EP par semaine de repos.

Il n'est pas possible d'avoir plus de 4 PS, PV ou EP (sauf après quelques aventures, voir les règles sur les points d'Aventure p. 79 des règles complètes de *Simulacres*).

Les règles de simulation

Principe premier

Toute tentative inratable réussit toujours, toute tentative impossible à réaliser échoue toujours. Les succès et les échecs des autres tentatives se résolvent d'après la règle principale.

Règle principale

Si vous voulez connaître le résultat d'une tentative quelconque : définissez la Composante qui intervient, à travers quel Moyen elle s'exprime, dans quel Règne (vous pouvez vous aider du tableau principal pour voir comment combiner Composantes et Moyens). Estimez la Difficulté de la tentative selon la table de difficulté que vous trouverez dans l'écran...

Lancez deux dés à 6 faces. Si la somme du lancer est strictement inférieure à la somme Composante + Moyen + Règne + Difficulté, la tentative a réussi. Si la somme du lancer est supérieure ou égale, la tentative a échoué. On appelle cette opération un Test.

Difficultés multiples

De nombreux facteurs peuvent influencer une action et chacun peut amener sa propre difficulté. Pour le calcul de la valeur du Test, il faut additionner les Difficultés.

Interprétation du résultat

Le meneur de jeu soucieux de nuancer ses résultats, peut interpréter le jet de dé, par rapport à la valeur qu'il fallait obtenir. La table d'interprétation (voir l'écran) montre la différence entre le jet attendu et celui obtenu, et donne la qualité du résultat correspondant. On appelle cette différence par le nom de marge de réussite et on l'exprime positivement. Quand le Test échoue, on parle de marge d'échec.

Qui lance les dés ?

En général, les joueurs lancent les dés pour les actions de leurs personnages et le meneur de jeu pour les figurants (aussi appelés personnages Non-Joueurs). Néanmoins, il est des cas où le personnage ne doit pas savoir s'il a échoué ou réussi, ou même s'il s'est trompé. À ce moment, c'est le meneur de jeu qui lance pour le joueur, en tenant le résultat caché.

Utilisation des Énergies

Un personnage peut, dans des circonstances exceptionnelles, se surpasser pour effectuer une action normalement impossible ou presque. En termes de jeu, il utilisera tout ou partie de son Énergie intérieure.

Lorsque le joueur veut utiliser exceptionnellement son Énergie, il indique au meneur de jeu, avant de lancer les dés, son intention. Le meneur de jeu, suivant l'action envisagée, estime quel est

le type d'Énergie mise en action (Puissance, Rapidité ou Précision). Le joueur peut alors rajouter à la valeur de son Test tout ou partie de cette Énergie (par exemple, si on a deux points en Rapidité, on peut n'en utiliser qu'un ou les deux). En contrepartie, il retire des PS ou des EP (à son gré) de sa feuille de personnage, en nombre égal aux points d'Énergie rajoutés.

Si le meneur de jeu l'autorise, il est possible d'utiliser plusieurs Énergies en même temps, et donc de rajouter plus de points encore, en contrepartie d'une plus grande dépense de PS ou d'EP.

Talents et métiers

Sur la fiche de personnage, il reste une place pour inscrire Métier et Talents. Il s'agit d'aptitudes plus particulières et précises. Si votre personnage utilise un de ses Talents en cours de jeu, le meneur en tiendra compte en diminuant la difficulté du tirage (reportez-vous à la description du Talent qui contient parfois aussi des précisions de règles). Lorsqu'il s'agit d'un Métier, toutes les activités en rapport avec ce métier sont réussies automatiquement, tant qu'il s'agit de circonstances normales. Dans des circonstances exceptionnelles, il faut faire un Test, mais avec une Difficulté réduite.

Création du personnage

Le joueur choisit pour son personnage un Métier et deux Talents. Le choix est libre mais une liste d'exemples est donnée sur l'écran de jeu. Si le joueur décide de donner une limitation à son personnage (comme manchot, très myope, diabétique) il a le droit de choisir un Talent supplémentaire.

Duels

Il est des cas où l'on n'affronte pas une situation figée, mais un adversaire. Ce dernier fait la même action que vous, ou essaye au contraire de la parer. Dans ce cas, la règle à appliquer est légèrement différente. Chacun des personnages essaye de réaliser son action, calcule le score à ne pas dépasser, lance les dés et enfin regarde de combien il a réussi (ou échoué). On interprète alors la joute comme suit :

— Un personnage qui a raté son lancer de dés voit son action échouer, même si son adversaire a échoué lui aussi.

— Lorsque les deux protagonistes ont réussi leur lancer, c'est celui qui a fait la plus grande marge de réussite qui gagne le duel.

— Si les deux adversaires réussissent tous les deux avec la même marge, alors leurs succès se sont annulés et rien ne s'est passé.

Conflit interne

La règle du duel peut servir en cas de conflit interne (pris entre deux sentiments). Il peut jouer sur deux Moyens d'une même Composante, deux Composantes avec un même Moyen ou même deux Moyens et deux Composantes. Les règles sont les mêmes à deux exceptions près :

— En cas d'échec des deux parties, le personnage est libre de ses actes.

— En cas d'égalité, le personnage est partagé et doit refaire un duel après un moment d'indécision.

Combat

Combat au contact

Le combat est un cas particulier de duel lorsqu'il se passe au contact. Pour réussir à porter un coup avec une arme de contact, chaque personnage utilise Corps + Action + Mécanique (ou Végétal ou Minéral ou Humain suivant l'arme utilisée). À chaque phase de la joute, celui qui gagne le duel cause des dégâts à son adversaire. Ceux-ci dépendent de l'arme employée (et parfois d'un Talent du personnage).

On découpe le combat en passes d'armes, durant lesquelles chaque personnage essaye de porter un coup, de se déplacer ou de faire tout autre action. C'est le meneur de jeu qui décide des actions possibles durant une passe d'armes, ainsi que de leur durée. En général elle dure quelques secondes à peine.

Combat à distance

Pour réussir à porter un coup avec une arme à distance (arc, fronde, pistolet, etc.), on fait un Test avec Corps + Perception + Mécanique (ou Végétal ou Minéral), et dont la difficulté dépend de la distance (Loin : Difficile, Très loin : Très difficile).

Combat contre plusieurs adversaires

Il est fort probable que lors d'un combat, un personnage se retrouve à un moment face à plus d'un adversaire en même temps. À chaque passe d'armes, chaque combattant ne peut tenter de blesser qu'une seule personne. Par contre, chacun peut essayer de se défendre contre plusieurs adversaires à la fois, en contrepartie d'une difficulté supplémentaire à son Test.

Contre deux adversaires, rajouter une difficulté supplémentaire de -1. Contre trois adversaires, rajouter une difficulté supplémentaire de -2. On ne peut pas se défendre contre plus de trois adversaires.

Si on choisit de ne combattre qu'un seul adversaire, on n'a pas de difficulté supplémentaire mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test simple (sans duel) pour toucher le personnage.

Les armes

Les armes, suivant leur type, peuvent causer des dommages légers (1 PV), graves (2 PV) ou mortels (4 PV); des étourdissements légers (1 PS), importants (2 PS) ou totaux (4 PS). Une arme normale fait en général des dégâts légers (arc, pierre, massue, épée, etc.). Une arme plus dangereuse fait des dégâts graves/importants.

Les catégories d'armes par Règne sont les suivantes :

Poings, pieds : Humain. Pierre : Minéral. Bâton : Végétal (bois mort, on peut presque le placer en Mécanique). Arbalète, pistolet : Mécanique.

En fait, à part les poings et la pierre, toutes les armes peuvent être considérées comme des objets manufacturés, et appartiennent donc au Règne Mécanique. Dans ce sens, un bout de bois serait encore Végétal, et une massue Mécanique. La liste et les dégâts des armes dépendent de l'époque à laquelle vous jouez.

Protection

Dans certains univers de jeu (le médiéval principalement), on porte des armures pour se protéger des armes. Or, chaque armure protège différemment en fonction de l'arme rencontrée et il serait bien trop long et compliqué de tout détailler. Voici une règle simple à utiliser dans la plupart des cas :

Le fait de porter une armure ajoute une Difficulté de -1 à l'adversaire pour porter un coup. En contrepartie, le meneur de jeu imposera des difficultés supplémentaires au personnage quand il sera gêné par son armure (par exemple pour grimper à la corde).

Les Intervenants

Personnages Non-Joueurs

Le meneur de jeu ne se contente pas de raconter une histoire, il anime aussi les autres intervenants de l'aventure. Ces intervenants sont appelés Personnages Non-Joueurs (que l'on abrège en PNJ). Par comparaison, les personnages animés par les joueurs seront appelés Personnages-Joueurs (PJ).

Quand les PNJ ne sont pas primordiaux pour l'histoire, on ne crée pas une fiche complète de personnage, on les classe en trois catégories : les PNJ Faibles, les PNJ Moyens et les PNJ Forts.

Pour chaque PNJ type, on a une même valeur de Test pour toutes les situations.

Un PNJ Faible doit faire moins de 6 à ses Tests. Un PNJ Moyen doit faire moins de 8. Un PNJ Fort doit faire moins de 9.

N'oubliez pas toutefois que même un PNJ Faible a souvent un Talent qui lui donne de meilleures chances lorsqu'il l'utilise.

Il arrive aussi que les personnages rencontrent des animaux ou même des monstres. Alors comment faire? Et bien il s'agit de procéder comme pour les personnages, mais à quelques différences près :

Les animaux

Ils n'ont pas les Composantes Cœur et Esprit, seulement Corps et Instincts. Les Moyens sont les mêmes. Les Règnes sont : Naturel et Surnaturel. Ainsi, on explique le talent qu'ont certains animaux à détecter les « esprits ». Les Énergies sont les mêmes.

Enfin, s'ils n'ont pas de points d'Équilibre Psychique, les valeurs de leurs Points de Vie et de Souffle peuvent être différentes. On comprendra qu'un oiseau puisse n'avoir que 2 PV et 1 PS, tandis qu'un éléphant aura 8 Points de chaque.

Quoiqu'il en soit, l'utilisation des règles et donc des Tests est exactement la même.

Les « monstres »

Comme leur nom l'indique, leur propre est d'être monstrueux et donc hors de la norme. Ils ont des Composantes, Moyens, Règnes et Énergies, mais certains peuvent disparaître (pas exemple Corps pour les fantômes) ou avoir des valeurs exceptionnelles (Règne Végétal de 4 pour une nymphe des bois). Chaque monstre étant unique, il est à chaque fois décrit dans le scénario, ou bien créé par le meneur de jeu. Le tout est de faire preuve de bon sens.



Etienne Moret

Journaliste débutant

| Composantes | | Moyens | |
|-------------|---|--------------|---|
| ◇ CORPS | 4 | ◁ PERCEPTION | 3 |
| ≡ INSTINCTS | 5 | ▣ ACTION | 3 |
| ♥ CŒUR | 5 | 🔥 DÉSIR | 3 |
| ✱ ESPRIT | 4 | ■ RÉSISTANCE | 1 |

| Règles | | | |
|--------------|---|-----------|---|
| ⚡ Minéral | 0 | 🌿 Végétal | 1 |
| 👤 Humain | 2 | 🐾 Animal | 1 |
| ⚙️ Mécanique | 1 | | |

| Energies | | |
|-----------|---|-----------|
| Puissance | 1 | Rapidité |
| | | Précision |

| Vie | Équilibre psychique | Souffle |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| Talents |
|-------------|
| Littérature |
| ----- |
| ----- |
| ----- |

| Points d'Aventure |
|-------------------|
| ----- |
| ----- |
| ----- |



Sophie Landrin

Jeune fille de bonne famille

| Composantes | | Moyens | |
|-------------|---|--------------|---|
| ◇ CORPS | 4 | ◁ PERCEPTION | 2 |
| ≡ INSTINCTS | 6 | ▣ ACTION | 4 |
| ♥ CŒUR | 5 | 🔥 DÉSIR | 2 |
| ✱ ESPRIT | 3 | ■ RÉSISTANCE | 2 |

| Règles | | | |
|--------------|---|-----------|---|
| ⚡ Minéral | 0 | 🌿 Végétal | 1 |
| 👤 Humain | 2 | 🐾 Animal | 1 |
| ⚙️ Mécanique | 0 | | |

| Energies | | |
|-----------|---|-----------|
| Puissance | 0 | Rapidité |
| | | Précision |

| Vie | Équilibre psychique | Souffle |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| Talents |
|---------|
| Musique |
| Danse |
| ----- |
| ----- |

| Points d'Aventure |
|-------------------|
| ----- |
| ----- |
| ----- |



Hervé Loridan

Rentier

| Composantes | | Moyens | |
|-------------|---|--------------|---|
| ◇ CORPS | 5 | ◁ PERCEPTION | 1 |
| ≡ INSTINCTS | 4 | ▣ ACTION | 3 |
| ♥ CŒUR | 5 | 🔥 DÉSIR | 4 |
| ✱ ESPRIT | 4 | ■ RÉSISTANCE | 2 |

| Règles | | | |
|--------------|---|-----------|---|
| ⚡ Minéral | 1 | 🌿 Végétal | 0 |
| 👤 Humain | 2 | 🐾 Animal | 1 |
| ⚙️ Mécanique | 1 | | |

| Energies | | |
|-----------|---|-----------|
| Puissance | 0 | Rapidité |
| | | Précision |

| Vie | Équilibre psychique | Souffle |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| Talents |
|-------------------|
| Géographie |
| Coutumes Hindoues |
| Anglais |
| ----- |
| ----- |

| Points d'Aventure |
|-------------------|
| ----- |
| ----- |
| ----- |



Ludovic Devismes

Rentier

| Composantes | | Moyens | |
|-------------|---|--------------|---|
| ◇ CORPS | 4 | ◁ PERCEPTION | 3 |
| ≡ INSTINCTS | 5 | ▣ ACTION | 1 |
| ♥ CŒUR | 4 | 🔥 DÉSIR | 3 |
| ✱ ESPRIT | 5 | ■ RÉSISTANCE | 3 |

| Règles | | | |
|--------------|---|-----------|---|
| ⚡ Minéral | 2 | 🌿 Végétal | 1 |
| 👤 Humain | 1 | 🐾 Animal | 0 |
| ⚙️ Mécanique | 1 | | |

| Energies | | |
|-----------|---|-----------|
| Puissance | 0 | Rapidité |
| | | Précision |

| Vie | Équilibre psychique | Souffle |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| Talents |
|------------------------------|
| Fortune |
| Chimie |
| Allemand et notions de russe |
| ----- |
| ----- |

| Points d'Aventure |
|-------------------|
| ----- |
| ----- |
| ----- |



Roger Raguet

Ouvrier de l'Exposition

| Composantes | | Moyens | |
|-------------|---|--------------|---|
| ◇ CORPS | 5 | ◁ PERCEPTION | 3 |
| ≡ INSTINCTS | 4 | ▣ ACTION | 2 |
| ♥ CŒUR | 5 | 🔥 DÉSIR | 3 |
| ✱ ESPRIT | 4 | ■ RÉSISTANCE | 2 |

| Règles | | | |
|--------------|---|-----------|---|
| ⚡ Minéral | 1 | 🌿 Végétal | 0 |
| 👤 Humain | 1 | 🐾 Animal | 1 |
| ⚙️ Mécanique | 2 | | |

| Energies | | |
|-----------|---|-----------|
| Puissance | 2 | Rapidité |
| | | Précision |

| Vie | Équilibre psychique | Souffle |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| Talents |
|-----------------------|
| Bricolage |
| Résistance à l'alcool |
| ----- |
| ----- |

| Points d'Aventure |
|-------------------|
| ----- |
| ----- |
| ----- |



Amélie Verdotte

Blanchisseuse

| Composantes | | Moyens | |
|-------------|---|--------------|---|
| ◇ CORPS | 4 | ◁ PERCEPTION | 3 |
| ≡ INSTINCTS | 5 | ▣ ACTION | 2 |
| ♥ CŒUR | 5 | 🔥 DÉSIR | 3 |
| ✱ ESPRIT | 4 | ■ RÉSISTANCE | 2 |

| Règles | | | |
|--------------|---|-----------|---|
| ⚡ Minéral | 0 | 🌿 Végétal | 1 |
| 👤 Humain | 2 | 🐾 Animal | 2 |
| ⚙️ Mécanique | 0 | | |

| Energies | | |
|-----------|---|-----------|
| Puissance | 1 | Rapidité |
| | | Précision |

| Vie | Équilibre psychique | Souffle |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

| Talents |
|---------|
| Cuisine |
| ----- |
| ----- |

| Points d'Aventure |
|-------------------|
| ----- |
| ----- |
| ----- |

Sophie Landrin

Jeune fille de bonne famille

23 ans. Issue d'une famille aisée, elle a eu une enfance conforme à son milieu : études dans un pensionnat religieux, cours de piano, bals... Très vite, elle a compris qu'elle n'était pas faite pour la vie qu'on lui avait tracée : elle était trop volontaire et indépendante (son père préfère dire qu'elle est « une sale gosse trop gâtée ». Quand à sa mère, elle ne dit rien, elle sanglote). Sophie a décidé de faire des études, s'est présentée aux épreuves du baccalauréat... et a échoué (les femmes bachelières étaient moins d'une dizaine à l'époque). C'est à ce moment là qu'elle a rencontré Etienne Moret. Elle est tombée amoureuse de lui, et ils se sont fiancés (secrètement. « Si Papa apprenait que je veux épouser un jeune homme pauvre, il aurait une attaque »). Elle a décidé de l'aider à devenir un journaliste célèbre – autrement dit, elle l'accompagne à l'Exposition et l'assomme de questions, lui et tous les malheureux qui passent à sa portée. Elle est encore très naïve dans beaucoup de domaines.

Talents : trois au choix plus Musique et Danse.

Etienne Moret

Journaliste débutant

25 ans. Issu d'une famille de la moyenne bourgeoisie lyonnaise. Il a rompu avec ses parents et est monté à la capitale avec l'idée de devenir célèbre. Malheureusement, beaucoup d'autres ont eu la même idée à peu près en même temps. Alors, comme il faut bien gagner sa vie, il collabore à divers journaux obscurs, en attendant de pouvoir écrire l'Oeuvre de sa vie (il n'est pas encore très fixé sur sa forme : roman, poèmes, pamphlet ? Il a essayé les trois genres sans grand succès). Il réalise une série d'articles sur l'Exposition pour le *Siècle*, espérant vaguement trouver quelque chose de sensationnel à se mettre sous la dent. Il est sincèrement amoureux de Sophie Landrin, même s'il la trouve parfois exaspérante.

Talents : quatre au choix, plus Littérature.

Ludovic Devismes

Rentier

33 ans. Il a eu la bonne fortune de naître dans une famille riche, et de pouvoir toujours faire ce qui lui plaisait. Il n'a pas fait grand' chose, d'ailleurs. Quelques années d'études pour se donner bonne conscience, un grand voyage à travers l'Europe, puis il s'est installé dans un hôtel particulier du VIII^e arrondissement. Il partage son temps entre le théâtre, l'opéra, les restaurants à la mode et ses expériences de chimie (la seule passion qui lui reste de ses études. Il est d'un assez bon niveau pour un amateur). Dans le fond, cette existence vide l'ennuie de façon insupportable. Il est mûr pour tomber amoureux, embrasser une Grande Cause ou faire n'importe quelle autre grosse sottise. Normalement, il ne se serait jamais risqué dans la cohue vulgaire de l'Exposition, mais une de ses connaissances lui a parlé d'un miroir aux propriétés assez particulières (« J'avais l'impression d'être un saint sur un vitrail, avec un nimbe doré tout autour de moi », a-t-il dit). Depuis, Ludovic a plutôt perdu l'appétit et commence à ressembler à un Martyre. Il va retourner à l'Exposition et gratter discrètement la peinture du cadre du miroir, qui doit contenir un poison améniant.

Talents : deux au choix plus Fortune, Chimie et Langues étrangères (allemand et quelques notions de russe).

Hervé Loridan

Rentier

35 ans. Il y a quelques années, il a fait un petit héritage qui lui permet de vivre sans soucis matériels. Il en a profité pour lire et voyager (Italie, Egypte, Inde). Il s'est converti au spiritualisme après avoir lu *le Livre des Esprits* d'Allan Kardec. Il croit fermement qu'il y a un Au-Delà peuplé d'esprits qui, en fonction de leur degré d'évolution, se montrent plus ou moins désireux d'aider les humains à progresser vers la Lumière. Il a assisté à d'innombrables séances, et a vu des choses stupéfiantes (il a également été victime d'innombrables truqueurs, mais cela n'a pas altéré sa foi). Il aime à raconter ses expériences, tout en étant conscient qu'il lui arrive d'être un peu lassant... Son principal regret est de n'avoir aucun don médiumnique... Mais, l'autre jour, en visitant cette sinistre citadelle du matérialisme qu'est l'Exposition (matérialisme qui éloigne les hommes de Dieu et de la Connaissance, et qui mènera notre civilisation à sa perte), il a fait une découverte : un miroir qui permet de voir son corps psychique. Il a d'abord cru à une nouvelle supercherie mais, depuis que son reflet a commencé à s'estomper, il est convaincu d'avoir enfin une preuve de ses théories. Il a décidé de retourner à l'Exposition dès que possible.

Talents : deux au choix plus Géographie, Coutumes Hindoues et Anglais.

Amélie Verdotté

Blanchisseuse

24 ans. Née à Lisieux, elle s'est installée à Paris l'an dernier, en dépit de l'opposition de ses parents, qui la voyait déjà sombrant dans le vice et la débauche. Elle a su rester sage malgré les tentations de la capitale, a trouvé une bonne place (qui lui permet d'envoyer un peu d'argent à ses parents). Et puis elle a rencontré Eugène... Ils se sont revus, revus encore... Ils comptaient se marier le mois prochain. Et puis ce matin, un policier est venu la déranger à son travail. Il lui a posé toutes sortes de questions indiscrètes sur Eugène. En partant, il a mentionné incidemment qu'il enquêtait sur son assassinat. Elle s'est précipitée à l'Exposition (où Eugène est veilleur de nuit). Roger (le frère d'Eugène) lui a tout raconté. Si elle a bien compris, on a poignardé son homme pour voler un miroir – alors qu'on en trouve dans n'importe quelle quincaillerie pour trois francs six sous ! Roger a l'air d'avoir décidé de « faire quelque chose ». Elle l'aidera de son mieux. (Comme elle dit « je n'suis pas ben instruite, mais j'ai du bon sens ».)

Talents : quatre au choix et Cuisine.

Roger Raguet

Ouvrier de l'Exposition

27 ans. Pour lui, la fête signifie surtout du travail, encore du travail et toujours du travail. Il y a eu les bâtiments à construire, les aménagements intérieurs à faire, et maintenant il faut entretenir tout ça. Il y a toujours quelque chose à remplacer ou à réparer. Dans ses moments de déprime, il se demande si les visiteurs ne viennent pas spécialement pour casser les objets fragiles... Il a tendance à râler sur tout, mais il a un bon fond, à condition qu'on ne le pousse pas trop loin. Or, justement... Ce matin, il est arrivé vers 7 heures, comme tous les jours. Il a pris l'habitude d'arriver une demi-heure en avance : c'est le seul moment de la journée où il puisse bavarder avec son frère Eugène, qui est veilleur de nuit dans la section des Verrières. Qui était. Il l'a trouvé mort, poignardé. La porte du stand voisin a été forcée... Il a prévenu la police. Un inspecteur lui a posé toutes sortes de questions stupides, sans grande conviction. On voyait bien qu'il n'a pas l'intention de se donner trop de mal. (Si la victime avait été un bourgeois, ce serait différent, mais ces Messieurs ne vont pas se déranger pour un simple ouvrier, n'est ce pas ?). Il est bien résolu à retrouver le ou les cambrioleurs et à « s'expliquer » avec eux. Amélie, la fiancée de son frère, semble disposée à l'aider.

Talents : trois au choix plus Bricolage et Résistance à l'Alcool.

juste assez d'humanité pour les maintenir en vie tant que le Conseil n'a rien ordonné d'autre... Cela veut dire passer des journées torrides et des nuits glaciales bouclés dans une roulotte solidement fermée et bien gardée. Deux fois par jour, on leur apporte un ragoût douteux en quantité juste suffisante pour les maintenir en vie (de toute façon, les ingrédients de base – chien, chèvre et rat – ne sont pas de nature à demander du rab). Le plus gros handicap des PJ reste la langue. Même les russophones auront du mal à comprendre la langue des Bohémiens, et communiquer par gestes est beaucoup plus difficile qu'on ne le pense généralement.



Le Conseil Noir

Les dix membres du Conseil séjournent à Varsovie. Ils comptent y rester au moins jusqu'à la fin de l'été (voire jusqu'en novembre ou décembre). D'ici là, ils passent leur temps en réunions destinées à régler les derniers détails du Plan. Accessoirement, ils occupent une bonne partie de leur temps libre à comploter les uns contre les autres. En surveillant Mocqueraye, il n'est pas très difficile de les repérer tous.

Les membres du Conseil

● **Le général d'Allencourt.** Une soixantaine d'années, ventripotent et couvert de décorations. Mis à la retraite par le régime de Napoléon III, il lui voue une haine inexpiable. À force de fourberies, il est devenu le chef suprême du Conseil Noir, à qui il a imposé les idées de Mocqueraye. En apparence, un soldat borné. En fait, un génie du Mal particulièrement rusé.

● **Jonathan Lowell.** 55 ans, ancien ministre de l'Intérieur de Sa Majesté Victoria. Rougeaud et apoplectique, avec d'énormes favoris. Un aimable bon vivant, amateur de chasse au renard, mais aussi un ambitieux avide de pouvoir. Le rapport qu'il fera au Conseil peut se résumer à : tout va parfaitement bien à Londres. À titre personnel, il soutient la princesse Batenkov, mais est suffisamment intelligent pour se ranger du côté du plus fort.

● **Oswald Johnson.** 55 ans. Fournissant les deux camps en toute impartialité, ce marchand de canons a accumulé une fortune colossale pendant la guerre de Sécession. Archétype du Yankee froid et sévère, il fume constamment un gros cigare. Pour l'instant, le Conseil ne prévoit aucune action aux U.S.A. Le Ku Klux Klan et quelques autres organisations extrémistes ont été noyautées, mais aucun membre du gouvernement n'appartient à la conspiration. Il soutient avec enthousiasme d'Allencourt.

● **Natalia Ivanovna Batenkov.** Environ 80 ans, doyenne et fondatrice du Conseil. Elle anime l'opposition au général. C'est une vieille femme minuscule et ratatinée, mais dont il émane une énergie impressionnante. Pour elle, le Conseil a été détourné de son but initial, qui était de maintenir les choses en l'état : ordre et stabilité à l'intérieur des vieilles frontières, et selon les vieilles formes de pouvoir. Elle estime que les projets du Général sont une abomination. Elle a perdu toute influence et manœuvre pour récupérer des partisans. C'est pour cela qu'elle tient tant à assassiner Krivochine et à donner sa place à Soltikov. Celui-ci est entièrement acquis à ses idées et suffisamment énergique pour ramener dans son camp plusieurs indécis... Qui sait, elle pourrait même aider les PJ à détruire le Conseil, puisque sous sa forme actuelle, il a cessé de servir ses projets. Cela dit, elle n'aurait rien de plus pressé que de recommencer à comploter ailleurs.

● **Cardinal Guiseppe Rizzo.** 65 ans, gras et mou. Proche des positions de la princesse, mais beaucoup plus effacé et prudent. Sa tâche : veiller à ce que le Saint-Siège ne condamne pas la « dictature scientifique ».

● **Le comte de la Mocqueraye.** L'idéologue du groupe. Son rapport mentionnera sans doute les PJ et proposera que le Conseil les élimine. Il insiste plus ou moins, selon la quantité de dégâts qu'ils ont déjà commis. Il soutient totalement le général, et pour cause : il est l'auteur de la plupart des thèses de ce dernier.

● **Herr Doktor Albrecht Lorbarch.** 48 ans, le benjamin de l'assemblée. Petit et frêle, avec de grosses lunettes et une voix crépitante. Médecin de formation, il soigne un certain nombre de hauts personnages du royaume de Prusse. Il envisage de leur inoculer une préparation de sa composition, aux environs du 1er janvier. Un quelconque militaire prendra le pouvoir, mais c'est Lorbarch qui l'exercera. Ses travaux ont pas mal d'avance sur ceux de Pasteur. Non seulement il est certain de l'existence des microbes, mais il a réalisé quelques cultures qui ne manquent pas d'intérêt... Tuberculose et peste notamment. Il est toujours à la recherche de nouveaux cobayes. Bien sûr, il soutient De la Mocqueraye.

● **Le général Ivan Sergeïevitch Krivochine,** 55 ans. Le patron de Kutnowski a fait toute sa carrière dans la police secrète russe, et a envoyé en Sibérie plus de personnes qu'il ne peut s'en souvenir. Il faisait partie des membres du Conseil originel. Séduit par les idées de Mocqueraye, il pèse de tout son poids en leur faveur. Cela lui vaudra sans doute d'être assassiné à l'instigation de la princesse. Si on prononce le nom des PJ devant lui, il prendra les mesures qui s'imposent : autrement dit, les PJ seront dorénavant traqués par l'Okhrana. Arrêtés, ils ne peuvent rien espérer de mieux que l'expulsion... Mais il est plus probable qu'on les dirigera vers la Cité de l'Avenir.

● **Baska Pacha.** 50 ans. Haut fonctionnaire ottoman, en poste dans la région d'Aden. Élégant, aimable et complètement fou. Deux grands projets occupent son exil à l'extrémité la plus lointaine de l'Empire turc : la rédaction d'arbres généalogiques « prouvant » ses prétentions au sultanat, et la re-création de l'Ordre des Assassins. Il se servira des seconds pour concrétiser les premiers... Les deux sont presque terminés. Il soutient la princesse, mais c'est un allié encombrant. Elle le juge trop gourmand, après tout, la Russie a passé les trois derniers siècles en guerres contre l'Empire ottoman... Deux de ses « assassins » l'accompagnent comme gardes du corps. Il ne demandera pas mieux que de les diriger vers les PJ, si on le lui demande. Ils sont presque aussi valables que les Assassins originels.

● **Don Pedro Alfonso de Cavalcanti y Pery de Aldoverde.** 65 ans. Grand d'Espagne, Chevalier de la Toison d'Or... ce qui ne l'empêche pas de ressembler à un crapaud. Un crapaud souriant et coquet, toutefois. Principal appui de la princesse. Machiavélique et pervers. Ses intrigues sont en grande partie responsables de la longue succession de coups d'État qui endeuillent l'Espagne depuis 20 ans. Il n'a aucun homme de main à Varsovie, et sa seule envie est de rentrer au plus vite chez lui à Madrid. Il donnera du bout des lèvres son consentement à tous les projets.

Dissensions

Chacun de ces individus est un maniaque, un fanatique et un mégalomane. Qu'ils aient pu travailler si longtemps ensemble tient du miracle. Ils se méfient tous les uns des autres et ne coopèrent que parce qu'ils estiment avoir plus de chances de parvenir ainsi à leurs fins. En dehors des questions de rapports humains, deux factions s'affrontent. Les « progressistes » (d'Allencourt, Johnson, Mocqueraye, Lorbarch, Krivochine et Lowell) et les « conservateurs » (Batenkov, Rizzo, Baska Pacha et Aldoverde) sont engagés dans une lutte sans merci. L'assassinat de Krivochine et son remplacement par Soltikov ferait basculer le rapport de forces : de 6/4 on passerait à 5/5, et Lowell se rallierait probablement assez vite à la princesse. Cela ne suffira sans doute pas à arrêter le Plan, son exécution est trop avancée pour cela. Du moins, cela ouvrirait-il des perspectives d'avenir un peu plus souriantes qu'une « dictature scientifique ». La princesse et ses alliés sont surtout préoccupés de maintenir le statu quo – et ils ne pourraient pas y arriver.

Les réunions

En dehors des discussions « amicales » qui regroupent un ou deux membres du Conseil dans une chambre d'hôtel, il y aura plusieurs « assemblées plénières » (autant qu'il en faudra pour qu'ils se mettent tous d'accord sur tous les détails du Plan, et éventuellement pour élire le successeur de Krivochine).

Elles ont lieu à minuit, dans les caves du monastère de la Trinité. C'est un immense édifice datant du XV^e siècle, récemment désaffecté.

L'accès se fait par le sous-sol de la maison voisine, qui appartient à la princesse Batenkov. Bien sûr, l'entrée du passage qui relie les deux caves est dissimulé (Corps ♦ + Perception ◀ + Minéral ▲ -2 pour le trouver, puis Esprit * + Perception ◀ + Mécanique ☹ pour l'ouvrir). Chaque Conseiller vient avec un ou deux gardes du corps, qui attendent leur maître dans la pièce où débouche le passage. Ils essayeront de capturer les intrus plutôt que de les tuer.

La salle de réunion proprement dite est gigantesque (20 m sur 20 à peu près). La voûte est soutenue par des piliers. Ceci, joint à un éclairage incertain, fournit quantité de coins d'ombre où se dissimuler. Les débats sont souvent extrêmement animés. Chaque membre du Conseil a un avis à donner, et le fait avec véhémence. Les délibérations ont lieu en français, seule langue parlée par tous les présents. Avec un peu de chance, les PJ pourront entendre évoquer leur propre cas... De toute façon, ils discutent des résultats de la mission de Jacqueline à Paris (comme de celle des trois agents qui ont placé les vibreurs à Londres, Saint-Petersbourg et Berlin). Le destin de la Cité de l'Avenir fait partie des choses les plus discutées. Avis des conservateurs : « *maintenant que vos théories sont considérées comme prouvées, nous pourrions prendre en compte le coût monstrueux du projet et arrêter là les dépenses* ». Les progressistes quant à eux veulent continuer d'attribuer quelques millions supplémentaires pour l'extension de la Cité. La plupart du temps, les décisions sont reportées à la réunion suivante.

Les Conseillers parlent à visage découvert. Ils ne portent de masques que dans les très rares cas où un affidé d'un rang inférieur est admis à assister à une séance plénière. (En général, une telle convocation ne présage rien d'agréable; réprimandes et punitions sont infiniment plus fréquentes que les promotions.) À noter que, plus loin dans les sous-sols, le Conseil s'est aménagé une superbe salle de torture. En homme prévoyant, Baska Pacha a pris la précaution d'inclure son bourreau préféré dans sa suite...

Maintenant, que vont faire les PJ? La police n'interviendra certainement pas. Il faut donc qu'ils agissent par eux-mêmes. La solution la plus simple serait encore d'emprunter une bombe ou deux à la Ligue des Patriotes et attendre la prochaine assemblée pour faire sauter ce ramassis de crapules. Évidemment, il faut pour cela éviter les gardes, trouver un emplacement stratégique dans la salle du Conseil, lancer correctement la bombe (ou bricoler une minuterie, mais ce serait une innovation anachronique), et ne pas se faire prendre par la police ensuite. Elle ne peut pas ne pas réagir à la mort d'une dizaine de personnes aussi haut placées... Et puis, il serait surprenant qu'un attentat, si bien monté soit-il, tue d'un seul coup *tous* les méchants de l'histoire. Il y en aura bien quelques uns (les plus dangereux) pour s'en sortir et continuer les opérations – et accessoirement, mettre sur pied une vengeance effroyable contre les PJ.



Les projets farfelus mais authentiques du XIX^e siècle: le robot, d'une hauteur d'un mètre quatre-vingts, du professeur George Moore se promenait avec une chaudière emplie de gazoline et un moteur d'une puissance d'un demi cheval. Les résidus de la combustion étaient expédiés par le cimier du casque et la fumée sortait par les narines de cet homme d'avenir (Canada, 1893).

Les PNJ

Thaddeus Kutnowski

Corps ♦ 5 / Instincts ≈ 4 / Cœur ♥ 4 / Esprit * 5
 Perception ◀ 3 / Action ➡ 2 / Désir ♠ 3 / Résistance ■ 5
 Minéral ▲ 0 / Végétal ♣ 0 / Animal ♣ 0 / Humain ↑ 1 /
 Mécanique ☹ 1
 Puissance 2 / Rapidité 2 / Précision 2
 Talents : Bonnes manières, Langues étrangères (français et russe).

Soltikov

Caractéristiques : comme Kutnowski
 Talents : Armes blanches (sabre), Coutumes tziganes, Langues étrangères (polonais et dialectes tziganes).

Les membres du Conseil Noir

Corps ♦ 3 / Instincts ≈ 6 / Cœur ♥ 3 / Esprit * 6
 Perception ◀ 0 / Action ➡ 2 / Désir ♠ 4 / Résistance ■ 4
 Minéral ▲ 1 / Végétal ♣ 1 / Animal ♣ 1 / Humain ↑ 1 /

Mécanique ☹ 1
 Puissance 1 / Rapidité 1 / Précision 1
 Talents : pour tous, Grande fortune et Appuis politiques.
 Autres au choix du meneur de jeu.

Membre type de la Ligue des Patriotes

Corps ♦ 3 / Instincts ≈ 4 / Cœur ♥ 6 / Esprit * 5
 Perception ◀ 1 / Action ➡ 3 / Désir ♠ 3 / Résistance ■ 3
 Minéral ▲ 0 / Végétal ♣ 1 / Animal ♣ 1 / Humain ↑ 2 /
 Mécanique ☹ 0
 Puissance 1 / Rapidité 2 / Précision 1
 Talents : au choix du meneur de jeu.

Hommes de main, Bohémiens et autres brutes

Corps ♦ 6 / Instincts ≈ 5 / Cœur ♥ 4 / Esprit * 3
 Perception ◀ 2 / Action ➡ 2 / Désir ♠ 4 / Résistance ■ 2
 Minéral ▲ 0 / Végétal ♣ 1 / Animal ♣ 2 / Humain ↑ 1 /
 Mécanique ☹ 0
 Puissance 2 / Rapidité 1 / Précision 1
 Talents : Armes blanches, Pister, Camouflage

ÉPISODE TROIS : LA CITÉ DE L'AVENIR

La Sibérie

Le voyage

Les PJ peuvent choisir de partir avant ou après l'épisode varsovien. À eux de décider s'ils doivent poursuivre Jacqueline, ou tenter d'abord de récolter des informations. À eux de s'organiser au mieux, en fonction des données qu'ils possèdent (il est également possible qu'ils fassent le trajet ficelés comme des saucissons à l'arrière d'une roulotte de bohémiens. L'hypothèse n'est pas aussi désagréable qu'il y paraît à première vue. Entre autres choses, cela leur permet de pénétrer directement dans la Cité, en évitant un séjour au Camp).

Ce qu'ils devraient savoir

Ce que les PNJ leur auront appris, à Paris ou à Varsovie :

— Il existe quelque chose appelé « Cité de l'Avenir », que le Conseil a conçu comme terrain d'expérience « pour l'organisation de la société future ». Selon toute probabilité, il s'y passe des choses monstrueuses.

— Elle se trouve sur les bords de la Toungouska inférieure, au beau milieu du plateau de Sibérie centrale, à quelques 5 000 km de Moscou. Cela représente au moins six semaines de voyage.

Ce que n'importe quelle encyclopédie peut leur apprendre

La Sibérie dépend de l'Empire russe depuis Ivan le Terrible. Elle est limitée à l'ouest par l'Oural, à l'est par le Pacifique. Entre les deux, 7 000 km qui restent assez mal connus. Les paysages sont peu variés : de grandes plaines, d'immenses forêts de pins et de bouleaux et de la toundra dans l'extrême nord. Le climat varie selon les régions de continental froid à polaire. Sur le site présumé de la Cité, la température doit être au-dessus de 0° trois ou quatre mois par an. Le reste du temps, il fait -20°. Cette partie de la Sibérie est maigrement peuplée : une poignée de colons et sans doute quelques chasseurs indigènes (des

Toungouzes, une race apparentée aux Esquimaux). Il est probable qu'on y trouve aussi des forçats. La Sibérie sert de « poubelle » à l'Empire russe depuis des siècles. Même si Alexandre II paraît disposé à abolir les tares les plus visibles du régime de son père, il n'a pas encore osé toucher aux bagnes sibériens. Sur ces derniers existe une abondante littérature qui peut se résumer par tout et son contraire, depuis les descriptions horribles de mines de sel où l'espérance de vie ne dépasse pas quelques semaines jusqu'aux déclarations optimistes du gouvernement (« oui, il y a des mines, mais seuls les condamnés de droit commun y travaillent. Les « politiques » sont simplement relégués au-delà de l'Oural, où ils sont libres de vivre comme ils le souhaitent »). La ville la plus proche de la Cité de l'Avenir se nomme Touroukhansk. C'est une bourgade de quelques milliers d'habitants, très loin au nord des grands axes de communication.

Ce qu'ils devront découvrir par eux-mêmes

Traverser l'immense Empire russe pratiquement d'un bout à l'autre quand on est étranger et sans appuis est un exercice difficile. En dehors du passeport, la pièce administrative la plus importante est le *podaroshna*. Théoriquement, il est délivré par le grand maître de Police de leur ville de départ.

À votre avis, quelles sont les chances pour que la police varsovienne, largement infiltrée par les agents du Conseil Noir, le délivrent rapidement aux PJ ? Il sera sans doute plus prudent d'aller à Moscou. Mais même là-bas, il y aura sans doute des policiers curieux de savoir ce que les PJ comptent faire si loin des routes touristiques habituelles...

Pour en revenir au *podaroshna*, il s'agit tout simplement d'une autorisation de réquisitionner un certain nombre de chevaux aux relais de poste. Combien de chevaux et dans quel délai ? Cela dépend du *tchine* du demandeur. Le *tchine* est la mesure du rang d'une personne, sa place dans la hiérarchie sociale de l'Empire. (Cela paraît simple. En pratique, d'effroyables problèmes de préséances se posent quotidiennement.) En tant qu'étrangers, les PJ n'ont pas de *tchine*. Ils ont tout



intérêt à réaliser l'importance de ce détail avant de partir... Ils pourraient par exemple se le faire expliquer par un fonctionnaire de police amical. Moyennant quelques roubles, celui-ci pourra les doter d'un *tebine* (fictif) suffisamment élevé pour leur éviter pas mal de petites misères.

Mesures russes

- 1 verste = 500 sagènes = 1066 m
- 1 sagène = 3 archines = 2,134 m
- 1 archine = 16 verchok = 0,7119 m
- 1 verchok = 4 cm
- 1 poud = 16,38 kg

En route !

La Russie d'Europe

- Ils sont libres d'établir leur itinéraire. Jacqueline suivra le plus direct : — Varsovie/Moscou (en train) : 2 jours
- Moscou/Ninji-Novgorod (en train) : 12 heures
- Ninji-Novgorod/Perm via Kazan (en bateau, sur la Volga, puis sur la Kama) : 4 jours

Jusqu'à là, le voyage est facile. Profitez de l'absence d'événements pour placer quelques descriptions hautes en couleurs (si vous avez besoin d'idées, relisez donc *Michel Strogoff*). À noter : ils arrivent à Ninji-Novgorod juste à temps pour la Grande Foire. C'est tout simplement le plus grand marché en plein air du monde, qui attire des marchands de pays aussi lointains et exotiques que la France ou la Chine. Il sera facile de s'y procurer tout le nécessaire à un long voyage dans des régions dangereuses.

Les choses commencent à se compliquer à leur arrivée à Perm, au pied des monts Oural. C'est une grande cité boueuse et sale, sans rien de particulièrement intéressant. Il y a un service de malle-poste jusqu'à Ekatrinenbourg. Il est lent, extrêmement inconfortable... et peu coûteux. Il est toutefois préférable de louer un véhicule. Malgré de minutieuses recherches, impossible de trouver quelque chose qui ressemble à une voiture européenne. Il faudra se passer des luxes que sont une suspension décente, ou un compartiment fermé. Les seuls moyens de transport disponibles sont des *télégues* ou des *tarentass*. Les télégues sont des chariots à quatre roues, entièrement construits en bois. Ils se disloquent au moindre choc, mais sont faciles à réparer (ce n'est pas le bois qui manque dans la région!). Les tarentass leur ressemblent énormément, mais sont plus solides, et utilisent trois chevaux au lieu de deux. Avantage non négligeable, elles sont couvertes (d'une simple bâche de cuir tendue sur des arceaux, mais c'est mieux que rien).

De Perm à Tobolsk

Jacqueline louera une tarentass. Elle voyage vite, épuise ses chevaux et distribue des pourboires royaux. Elle ne passe pas inaperçue : une jeune et jolie femme voyageant seule, et avec un podaroshna délivré directement par le ministère de l'Intérieur ! À chaque relais, elle laisse des chevaux fourbus. Si elle se sait suivie, elle donne un généreux pourboire au maître de poste pour que ce soient ceux-là qu'il attelle au véhicule des PJ... Et puis, elle peut parfaitement décider de faire une pause de quelques jours dans une auberge, ce qui risque d'amener un face-à-face imprévu avec les PJ (elle garde son sang-froid et se conduit avec un naturel parfait, comme s'ils venaient de se retrouver dans un salon, à Paris... Ce qui ne l'empêchera pas de faire l'impossible pour les retarder).

Il leur faudra de deux à quatre jours pour traverser l'Oural, et autant pour arriver à Tobolsk. La durée exacte du voyage est fonction des talents de l'*iemshik* et de l'itinéraire choisi. L'*iemshik* est tout simplement le conducteur de l'attelage. On en change à chaque relais, en même temps que de chevaux. Ils se ressemblent tous. Ils sont tous petits, maigres et barbus, s'appellent tous Ivan ou Dimitri, insultent tous les chevaux dans le même patois sibérien... et surtout, tous exigent un *na vodkou* (pourboire) considérable pour mener les PJ à bon port rapidement. La rétribution normale pour leurs services est de 6 kopecks par verste. À moins de 10 kopecks, ils font preuve d'une mauvaise volonté caractérisée, se perdent ou font d'immenses détours...



Les relais sont bien organisés. Ils se trouvent généralement à l'entrée d'un petit village (quelques isbas et une église). Là encore, un certain manque de variété se fait sentir. Toutes les auberges proposent le même menu (bœuf et chou bouilli), et aucune ne possède le moindre rudiment de confort. En revanche, la vodka est de qualité (ou en tout cas suffisamment forte pour anesthésier les démangeaisons dues aux piqûres de punaises). Il n'y a pas énormément de voyageurs, et ils sont généralement peu disposés à fraterniser avec des compagnons de rencontre. Marchands, officiers en route vers de lointaines garnisons ou fonctionnaires en mission d'inspection, tous ont un *tebine* supérieur à celui des PJ et n'hésitent pas à réquisitionner tous les chevaux du relais à leur nez à leur barbe. Peut-être les PJ croiseront-ils une aussi une certaine caravane de Tsiganes... (à en croire l'aubergiste, il est rare qu'ils poussent aussi loin à l'est).

Entre les relais, les PJ peuvent profiter d'un paysage magnifique. À perte de vue, une plaine verdoyante, pratiquement déserte. De loin en loin, un village et quelques terres cultivées.



Espions !

Jacqueline quitte la grand' route à Tobolsk (un centre administratif de moyenne importance). Elle part droit à l'est à travers les plaines, jusqu'à Iénisseïk. Cela représente trois semaines de voyage, dans des conditions légèrement plus rustiques que précédemment. Si les PJ ont élaboré eux-mêmes leur itinéraire, il est probable qu'ils préféreraient poursuivre jusqu'à Krasnoïarsk avant de s'embarquer sur l'Iénisseï. Ils ne gagnent que quelques jours, vite reperdus lors du trajet en bateau.

Une surprise désagréable les attend à Tobolsk. Prévenus de leur arrivée par télégramme, par Jacqueline ou par les Bohémiens, des agents du Conseil leur ont tendu un piège.

Depuis quelques mois, les tribus tartares s'agitent à la frontière sud, prélude au grand soulèvement qui éclatera dans dix ans. Tobolsk est loin de leur territoire, mais pas hors de portée, et une certaine anxiété règne dans la ville. Du coup, les autorités prendront très au sérieux le témoignage d'un certain Vassili Revizov, qui affirme avoir vu les PJ en grande conversation avec des Tartares (arrangez-vous pour que son histoire soit au moins vaguement crédible. Par exemple, les PJ pourraient croiser un groupe de cavaliers tartares avant d'entrer en ville, ou acheter quelque chose à un marchand tartare, etc.). Le grand maître de police de Tobolsk décidera donc de retenir les PJ un moment, pour « vérifications » (ils sont consignés à l'auberge. Ce n'est d'ailleurs pas plus mal. Le bruit qu'ils étaient des espions de Féofar Khan s'est répandu, et la foule leur ferait un mauvais parti s'ils se risquaient à l'extérieur).

D'autres faux témoins font alors leur apparition. Par exemple un sous-officier qui jure que les PJ lui ont proposé de l'argent pour ouvrir les portes de la citadelle, le jour où les Tartares seront là... ou pour assassiner le commandant de la garnison. Il est suffisamment convaincant pour que le maître de police décide de remettre les PJ aux autorités militaires. (Il serait bon qu'un ou deux s'échappent et puissent enquêter de leur côté.) Le « témoin » a été acheté par le major Kisov qui est fermement résolu à les empêcher de passer. Si les PJ se débrouillent mal (se laissent arrêter sans réagir ou tentent maladroitement de s'évader), ils passent devant une « cour de justice restreinte ». En clair, cela signifie que le tribunal se compose de trois officiers supérieurs. Les débats ont lieu à huis clos. Les PJ n'ont bien entendu pas la possibilité de se défendre. C'est tout juste si on leur fournit un interprète (ne parlons même pas de prévenir les représentants diplomatiques français. Le consulat le plus proche se trouve à

Omsk, à 800 km de là). Après une parodie de procès, les PJ sont condamnés à 5 ans de prison. Ils n'en purgeront que quelques semaines. Après quoi Kisov fait son rapport à ses supérieurs et les PJ sont transférés à la Cité de l'Avenir... en toute légalité, puisque pour les autorités russes, c'est toujours un établissement pénitentiaire!

Tobolsk / Iénisseïk

Un long voyage relativement monotone. On quitte la plaine pour la forêt. Bouleaux et pins s'étendent à perte de vue sur des centaines de kilomètres. Seules interruptions dans cette immensité végétale: les fleuves. Généralement, il y a un passeur, mais il arrive que les PJ soient obligés de chercher un gué. Il fait de plus en plus froid. La saison avance... S'ils n'ont pas perdu de temps, on devrait être fin août ou début septembre. Il gèle déjà le matin, et la température monte rarement au-dessus de 15°.

Les relais sont moins nombreux et encore plus primitifs. Les PJ risquent d'être obligés de camper en forêt, certaines nuits. C'est dangereux! Il y a des loups, des ours et des brigands. Précisons: des centaines de loups affamés, des ours énormes qui ne se laissent pas intimider par l'homme et des brigands assassins, sans doute vaguement cannibales les années de mauvaises récoltes. Dans tous les cas, une fuite éperdue est vivement recommandée. Rendez-la aussi épique que possible. La tarentass menace de verser, les PJ de tomber, les munitions s'épuisent, une partie des bagages tombent sur la route, etc. Ils arriveront *in extremis* à se réfugier dans un village fortifié.

À Iénisseïk, ils pourront enfin abandonner la route, après quelques 5 000 km... Le reste du voyage se fera en bateau. Il y a un service régulier entre Iénisseïk et Touroukhansk. Enfin, régulier... deux fois par mois quand le temps s'y prête et que le capitaine est suffisamment sobre. Le *Saint Vladimir* est une coque de noix vermoulue, commandée par un ivrogne et manœuvrée par un équipage de brutes. Cuisine et logement sont innommables, mais les PJ devraient commencer à avoir l'habitude. Les quelques autres passagers semblent fort bien s'en accommoder. (Si Jacqueline est là, elle persuadera le capitaine de lui céder sa cabine et n'en bougera plus de tout le voyage.) Il faudra une huitaine de jours pour descendre l'Iénisseï jusqu'à Touroukhansk. Le fleuve est orienté plein nord: chaque jour, il fait plus froid... et le bateau doit se frayer un chemin entre des blocs de glace de plus en plus gros. Encore quelques semaines, et l'Iénisseï sera complètement gelé.

Touroukhansk

Une ville de 4 000 habitants au confluent de l'Iénisseï et de la Toungouska inférieure, juste au-dessous du Cercle polaire. À l'échelle de la région, c'est un centre de négoce assez animé, avec notamment un marché aux fourrures très actif. L'auberge semble imperceptiblement plus confortable que d'habitude. Les habitants sont terriblement taciturnes. Mais avec de la patience, de la vodka, quelques roubles et un bon interprète, ils finissent par se dégeler, et même par se montrer cordiaux. Les PJ seront abreuvés de considérations sur l'hiver (qui s'annonce rude), sur la chasse (qui donne de moins en moins), etc. Ils arriveront même à leur arracher quelques informations utiles:

— Depuis quelques années, il y a beaucoup de circulation sur la Toungouska. À une époque, il y avait toute une flottille de bateaux à vapeur qui faisaient la navette avec le sud, chargés d'appareils bizarres, de grandes plaques de métal. Depuis, ça s'est calmé. Les visiteurs continuent à venir, mais à un rythme plus raisonnable. Ce sont pour la plupart des officiers, mais il y a aussi des Tsiganes et des civils européens comme les PJ. Presque tous continuent leur voyage à bord du vapeur.

— Tout le monde est d'accord sur un point: ils se dirigent vers la «zone interdite». On leur explique qu'il s'agit d'une invention des *tchinovinks* («officiels»), située à trois jours de là sur la Toungouska. La plupart des consommateurs de l'auberge pensent qu'ils s'agit tout simplement d'un camp de prisonniers. Tous évitent de se diriger dans cette direction.

— Un bateau à vapeur (une rareté par ici!) fait la navette toutes les semaines entre la zone interdite et la ville. La raison en est toute simple: procurer de la distraction aux soldats permissionnaires. Ils sont une dizaine à chaque fois, et passent 24 heures à se faire détester des autochtones (ivrognes, arrogants et bagarreurs. De surcroît, ils réservent pour leur usage personnel la totalité du bordel local. Pour la petite histoire, cela signifie trois Toungouzes parfumées à la graisse de phoque et une Russe qui a quarante ans... depuis vingt ans). Ils ne parlent jamais de leur travail («et pourtant, ce n'est pas faute d'avoir essayé de les faire bavarder!»). De temps en temps, le bateau embarque un passager européen («vous n'avez pas de chance, il est parti hier»).

— Il est possible de se procurer une embarcation et de s'aventurer en zone interdite. Personne ne veut les y conduire. Il circule déjà quelques anecdotes sinistres sur le destin qui attend les curieux.



L'aubergiste a reçu ordre du capitaine du vapeur de bien traiter les Européens qui se présentent. Les PJ seront donc comme des coqs en pâte, jusqu'à ce qu'ils commencent à poser des questions indiscrètes. S'ils paraissent vraiment suspects, l'aubergiste ira en parler à Boris Leshkine, l'agent local du Conseil (et patron du comptoir commercial). Dans le doute, Boris lui conseillera de droguer le repas des PJ la veille de l'arrivée du bateau, et de demander son avis au capitaine (autrement dit, les PJ se réveilleront à bord, en cellule).

Boris est une nuisance mineure (PNJ Faible). Il n'a pas la moindre idée de ce qui se tramé dans la zone interdite, mais on le paye grassement pour servir de mouchard. Face à des adversaires résolus, il fera de son mieux pour sauver sa peau. Il devrait être possible de l'amener à trahir et à tendre un piège à l'équipage.

Le bateau

Il finit par arriver, un matin. Une simple chaloupe à vapeur avec des roues à aubes et une coque renforcée pour servir de brise-glace. Elle est peinte en gris et paraît bien entretenue. Aucun nom sur la coque. Le seul autre signe distinctif est une mitrailleuse Gatling sur le pont avant (le dernier modèle à canons rotatifs. Dommages 4PV). La routine hebdomadaire se déroule comme prévu: les soldats permissionnaires partent s'amuser, les matelots achètent quelque produits de première nécessité. Personne ne surveille le navire. Il ne reste à bord que trois ou quatre personnes... Il devrait être possible de se glisser à bord puis dans la cale sans se faire repérer. En fait, un groupe déterminé et bien armé pourrait même s'emparer du bateau. L'opération serait d'ailleurs passablement stérile: il y a au Camp suffisamment de soldats pour désarmer n'importe quel groupe.

Milkhaj Borisovitch Raskov, le capitaine de la chaloupe, risque de poser problème. C'est un aristocrate et un soldat, imbu des préjugés de sa caste (ce qui ne l'empêche pas d'être tout acquis aux projets du Conseil). Attaqué, il résiste jusqu'au bout, sans tenter de fuir. Il est bien décidé à ne pas se laisser prendre vivant. Capturé, il se suicide (le coup de la dent creuse pleine de cyanure, bien que passablement usé, fonctionne encore). Si par hasard les rôles étaient inversés, il sera un géolier correct mais froid. Il se refuse à tout commentaire sur ce qui les attend, mais il a l'air de les plaindre. Le bateau repart 24 heures après son arrivée. Il ne lui faut qu'une journée pour arriver au camp, en fonçant à toute vapeur. Si les PJ sont cachés dans la cale, n'hésitez pas à leur faire peur: visite imprévue de matelots, rats affamés qui commencent à grignoter leur équipement, etc.



Les derniers kilomètres

Si les PJ préfèrent pénétrer dans la zone interdite par leurs propres moyens, ils ne sont pas au bout de leurs peines! Selon les critères sibériens, la Toungouska est une petite rivière. Autrement dit, elle est large comme deux fois la Seine, avec un fort courant (que les PJ sont obligés de remonter). De plus, elle charrie des glaçons suffisamment gros pour éventrer n'importe quelle coque en bois (et à part la chaloupe, tous les navires disponibles à Touroukhansk sont en bois...). À moins qu'un des PJ ne soit un navigateur expérimenté, la tentative se terminera sans doute par un naufrage. (Corps ♦ + Action ■■■ +

Mécanique ●), en augmentant petit à petit la difficulté. Deux jets par jour, trois jours de voyage: c'est bien le diable s'ils n'en ratent pas un. N'oubliez pas de leur faire perdre une bonne partie de leur équipement dans l'affaire.)

Leurs chances sont meilleures à pied. La randonnée est longue: trois étapes de huit heures en suivant le fleuve, mais relativement sans danger.

Le camp

Les lieux

Les alentours

● **Le débarcadère.** Bien visible sur la rive nord du fleuve, un appontement assez grand pour deux vapeurs. Il y en a toujours un à quai. Capitaines et matelots logent à bord des bateaux. Ils iront s'installer au camp à la mauvaise saison. Non loin de là, un hangar (contenant des réserves de charbon et des outils), et une petite maison. Cette dernière abrite deux gardes chargés d'éconduire curieux, chasseurs égarés et autres gêneurs. Ils sont méfiants, bien armés et n'hésitent pas à tirer pour tuer (PNJ Moyens). Une petite route s'enfonce dans la forêt, elle mène droit au camp.

● **Les environs.** Les pins entourent complètement le site et fournissent un excellent couvert pour qui veut surveiller. Par contre, le terrain est complètement nu dans un rayon de 50 mètres autour de l'enceinte. Une approche discrète est pratiquement impossible. Plus loin dans la forêt, trois «arbres» creux en tôle d'acier qui servent à évacuer les fumées de l'usine souterraine. À la rigueur, si les PJ ne craignent pas d'atterrir dans un haut-fourneau en activité, ils fournissent un accès possible à la Cité. Encore plus au nord, une petite rivière va se jeter dans le fleuve. Elle est glaciale, et il ne semble pas y avoir de moyen de la traverser. Il y a un autre débarcadère sur la rive opposée. Personne, mais une petite route en part. Elle mène à ce qui semble à première vue être un puits de mine. Il s'agit en fait de l'entrée principale de la Cité de l'Avenir. S'il y a des Bohémiens aux environs, ils camperont là.

● **La mine de charbon.** Située au Nord-Ouest du camp, cette petite exploitation produit une houille de mauvaise qualité, en quantité juste suffisante pour alimenter les bateaux. De toute façon, sa vraie fonction est de maintenir les prisonniers occupés.

Le camp

● **L'enceinte.** En rondins, avec une tour de garde à chaque angle. L'ensemble ressemble beaucoup à un fort façon Far West. Les murs sont hauts de 2,5 m. Les miradors sont équipés de projecteurs électriques (une innovation!). La zone dégagée reste parfaitement éclairée, même de nuit.

● **La maison du commandant.** Un petit pavillon qui ne serait pas déplacé dans la banlieue d'une grande ville. À



part la « chambre bleue » réservée aux invitées de marque, il n'y a rien de surprenant. Le commandant Krov passe une bonne partie de ses journées dans un bureau encombré de papiers. Le seul ornement de la pièce est un portrait en pied du tsar Nicolas I^{er}, monté sur charnières. Derrière, une porte d'acier (Esprit * + Action ➡ + Mécanique ⚙ pour l'ouvrir). Elle s'ouvre sur un escalier. Quelques mètres plus bas, il débouche sur une grande pièce bétonnée. D'autres tunnels en partent vers les baraquements des prisonniers et la chapelle, entre autres. Et une cage d'ascenseur s'enfonce dans les entrailles de la terre...

● **Quartier des officiers.** Un baraquement en bois. Les logements des officiers sont à l'étage. Il y a de la place pour une vingtaine de personnes. Huit chambres sont occupées, plus celles de délégués tartares.

Au rez-de-chaussée, cuisine, mess et salle commune, mais aussi (et surtout), l'armurerie. Derrière une porte solidement verrouillée, suffisamment de fusils, de pistolets et de cartouches pour soutenir un siège.

● **L'écurie.** On y trouve une douzaine de petits chevaux sibériens à long poil, plus un superbe pur-sang arabe, orgueil du commandant. Un peu à l'écart, un chenil abrite quatre énormes molosses sibériens, le genre de chien utilisé habituellement pour la chasse à l'ours.

● **Baraquement des détenus.** Trois grands hangars vétustes et pleins de courants d'air, abritant chacun une cinquantaine de personnes. Les prisonniers qui ne sont pas à la mine restent dans leurs quartiers, agglutinés autour du poêle, apathiques mais souriants (voir plus loin). Dans chaque bâtiment, une entrée dissimulée vers la salle de l'ascenseur.

● **La chapelle.** Une chapelle orthodoxe sans rien de particulier. Il y a fort longtemps que personne n'y a dit la messe.

● **Baraquement des gardiens.** À peine plus confortable que celui des détenus. Rien de particulier. Il y a de la place pour trente. Dix chambres seulement sont occupées.

● **Matériel.** Une réserve d'outils pour les travailleurs de la mine, et des vivres pour plusieurs mois.

● **Latrines.** Rien de particulier. Les officiers possèdent leurs propres toilettes, un peu plus propres.

● **Le ruisseau.** Il se déverse depuis une vasque située au centre de la cour. Ceux qui ne craignent pas le froid peuvent s'y laver. Il rejoint la

rivière en passant sous l'enceinte. Le passage est praticable si on arrive à desceller les barreaux sans attirer l'attention d'une sentinelle.

● **Le mitard.** Une cabane de 3 x 3 mètres aux parois renforcées. Ce sera la première résidence d'éventuels prisonniers. Krov a veillé personnellement à son aménagement: il est situé tout près des latrines (l'odeur est presque insupportable). Le ruisseau passe à travers (entrée et sortie sont solidement grillagées). Du coup, le sol est perpétuellement humide. Le jour, les PJ pataugent dans la boue. La nuit, ils grelottent. L'humidité attire les moustiques. À certains moments, les PJ sont environnés de véritables nuages de ces petits monstres...

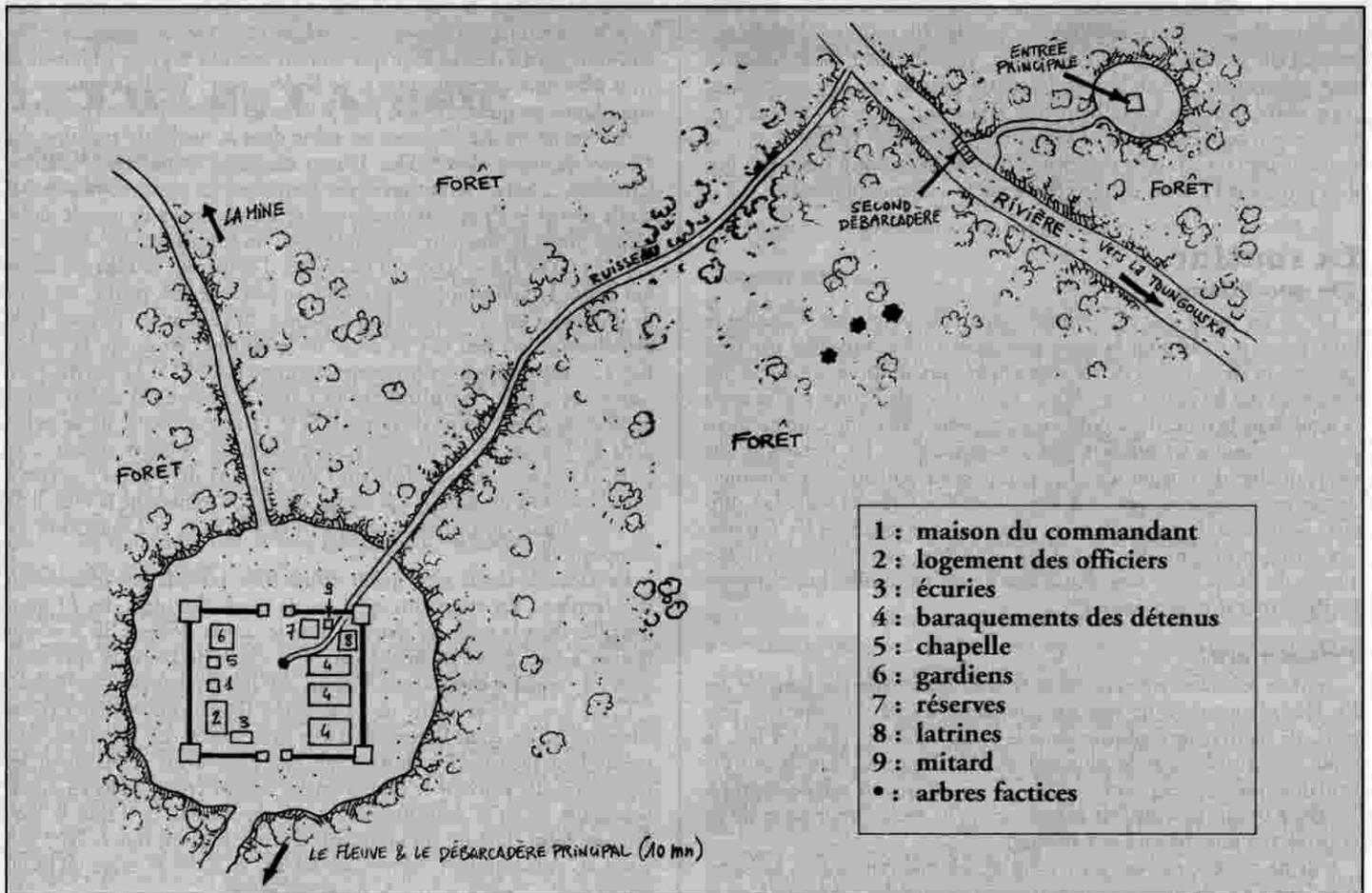
Les habitants

Le commandant Igor Krov

Grand et gros, avec d'énormes favoris qui lui cachent la moitié du visage. Il porte toujours un uniforme impeccable et un monocle. Il joue fréquemment avec une cravache à pommeau d'argent. Il parle assez bien français, et affecte (sans grand succès) des manières aristocratiques. Les PJ se rendront vite compte que sous sa politesse et sa bonne humeur se dissimule un fou cruel... Ses officiers le supportent de plus en plus difficilement. Les gardiens, victimes de fréquentes « inspections surprises », le détestent franchement. Il ne s'occupe guère de l'administration du camp, en dehors des occasions importantes (autrement dit, chaque fois qu'il peut punir quelqu'un). Il préfère passer ses journées dehors, à chasser. Bien qu'il soit sincèrement dévoué au Conseil Noir, il déteste « les grosses têtes d'en dessous ». Son grief principal: les nouveaux traitements ont rendu les prisonniers si dociles qu'il n'a plus l'occasion de les châtier comme il convient. Il regrette particulièrement les séances de knout. Les PJ représentent pour lui une distraction providentielle. Il fera de son mieux pour les garder le plus longtemps possible, quitte à « oublier » de signaler leur présence à ses maîtres.

Officiers et gardiens

Il est important de distinguer deux catégories: ceux qui ont été affectés ici en parfaite connaissance de cause, et ceux qui ont été



convertis après coup. Les premiers sont antipathiques, mais se comportent de manière relativement humaine avec les détenus. Pour la plupart, ils pensent sincèrement servir la cause de la Civilisation et du Progrès, et ne pensent pas qu'il soit utile d'être trop brutal...

Les seconds sont généralement beaucoup moins corrects (être affecté à un camp de prisonniers au fin fond de la Sibérie est loin d'être une promotion. Ils ont tous quelques peccadilles à se reprocher. Ils ont tendance à passer leurs nerfs sur les détenus). En compensation, ils se montrent plus malléables si les PJ arrivent à leur prêcher la révolte : ils ont peur de la Cité de l'Avenir, les Tartares leur répugnent...

Les PJ peuvent trouver un allié sûr dans leurs rangs, en la personne du lieutenant Grigori Kouchelev qui a été expédié là par hasard. Arrivé depuis quelques semaines, il se doute qu'il se passe des choses bizarres, sans savoir quoi au juste. Il est jeune, sympathique, élégant et sensible. Le commandant le déteste. Il ne manque pas une occasion de l'humilier ou de lui refiler une corvée déplaisante. L'arrivée des PJ le poussera sans doute à interroger franchement ses camarades. Pire, il essaiera d'améliorer le sort des PJ, au mépris de tous les ordres reçus. Résultat : si il est pris, il sera consigné dans sa chambre, en attendant de rejoindre les PJ au mitard.

Les Tartares

Ils sont cinq, vêtus du costume national : tunique de feutre, cote de mailles, casque conique et sabre courbe. Ils sont visiblement riches, et sans doute puissants. Ce sont des émissaires de Féofar Khan, venus constater *de visu* la puissance du Conseil Noir (une offensive tartare sur la Sibérie se produisant en même temps que la révolution à Saint-Petersbourg ne serait pas pour déplaire au Conseil). Ils ne sont pas convaincus, et envisagent de repartir prochainement.

Les prisonniers

Une centaine d'hommes (à en croire les registres du camp, ils devraient être trois fois plus nombreux. Si les PJ parviennent à s'introduire dans le bureau du commandant et à les éplucher soigneusement, ils constateront que le nombre de « politiques » est supérieur à la normale). Le comportement des prisonniers est effrayant à force de normalité. Ils sont maltraités, sous-alimentés... mais n'ont pas l'air malheureux. Au contraire, ils sont souriants, détendus, bavards (ils sont notamment très prolixes sur les raisons de leur détention. Tous insistent sur le fait qu'ils sont pleinement « réhabilités »). Peut-être sont-ils un peu apathiques, mais après tout, ils travaillent dur à la mine... Tous ont subi un « traitement correctif » dans les laboratoires de la Cité. Ils conservent un souvenir assez flou de cette expérience, mais ne demandent pas mieux que d'en parler aux PJ, si ces derniers parviennent à communiquer avec eux.

La routine

Vie quotidienne

La vie du camp suit un rythme à peu près immuable. Cinquante prisonniers partent pour la mine peu après l'aube, surveillés par cinq gardiens et deux officiers. Ils reviennent vers midi, et sont aussitôt remplacés par les autres prisonniers. Cette seconde équipe rentre après la tombée de la nuit. Il y a donc en permanence au camp cinq gardiens reposés, au moins six officiers plus le commandant, les Tartares et une cinquantaine de prisonniers. Les gardiens surveillent les prisonniers depuis les miradors et rêvent à leur prochaine virée en ville. Les officiers s'ennuient. Certains chassent avec le commandant et les Tartares. Les autres préfèrent effectuer d'interminables et stériles patrouilles autour du camp (c'est sans doute une de ces patrouilles qui capturera les PJ, si tout le reste a échoué).

Prisonniers !

Tout ce paisible train-train va se trouver bouleversé par l'arrivée des PJ. Honnêtement, je ne vois pas comment, même s'ils sont très, très forts, ils pourraient s'infiltrer dans le camp sans être pris. En fait, la seule incertitude reste le moment de leur capture. Plus ils ont été brillants, plus ce sera tard... mais ils seront quand même capturés (veillez à ce que cela ait l'air naturel, et qu'ils aient l'impression de ne pouvoir s'en prendre qu'à eux-mêmes).

S'ils ne tentent pas de résister, on ne les maltraitera pas. Le commandant Krov les interrogera séparément (prenez-les à part un à un et

notez toutes les contradictions entre leurs versions). Il les traite très aimablement, leur offre cigares et alcool (du thé pour les dames), leur demande des nouvelles du monde extérieur et leur conseille de parler rapidement, sans quoi... il reste évasif sur ce qui les attend, mais il s'agit clairement de quelque chose de déplaisant.

À la première manifestation de « rébellion » (autrement dit, n'importe quelle réponse vaguement teintée d'insolence ou de défi), il pique une colère spectaculaire (et feinte). Il termine en ordonnant que les PJ soient mis au mitard, « *sauf vous, ma chère* (au PJ féminin le plus séduisant). *Nous avons encore énormément de choses à nous dire.* »

La malheureuse victime qu'il s'est choisie se retrouve enfermée dans la Chambre Bleue (un ravissant boudoir parfaitement aménagé. Il n'y a que les barreaux aux fenêtres qui détruisent l'illusion). Dans le placard, une robe du soir à ses mesures. En fin d'après-midi, l'ordonnance du commandant (un hercule habillé en cosaque) l'invite à passer dans la salle à manger. Un repas somptueux, mi-russe, mi-européen, l'attend. Caviar, saumon fumé, champagne d'une grande année... Krov fait l'impossible pour se montrer charmant. Sous les fenêtres, trois prisonniers au sourire idiot jouent une sélection d'airs romantiques. Krov précise, non sans fierté, qu'ils appartenaient autrefois au Philharmonique de Moscou... Vers minuit, l'ordonnance dessert la table et s'éclipse. Krov se prépare à passer aux choses sérieuses. Sa proie a mille moyens de s'éviter un sort que la littérature du temps décrit comme « pire que la mort ». Si elle se débrouille intelligemment, elle devrait s'en tirer sans trop de dommages. Attention toutefois à ne pas humilier trop visiblement le commandant. Blessé dans son orgueil (ou ailleurs), il pourrait prendre des décisions extrêmes, et décider par exemple de la livrer aux Tartares. Quelle que soit l'issue de la soirée, la jeune fille rejoint ses compagnons au mitard le lendemain matin. S'il y a une autre femme dans le groupe, son tour viendra au soir...

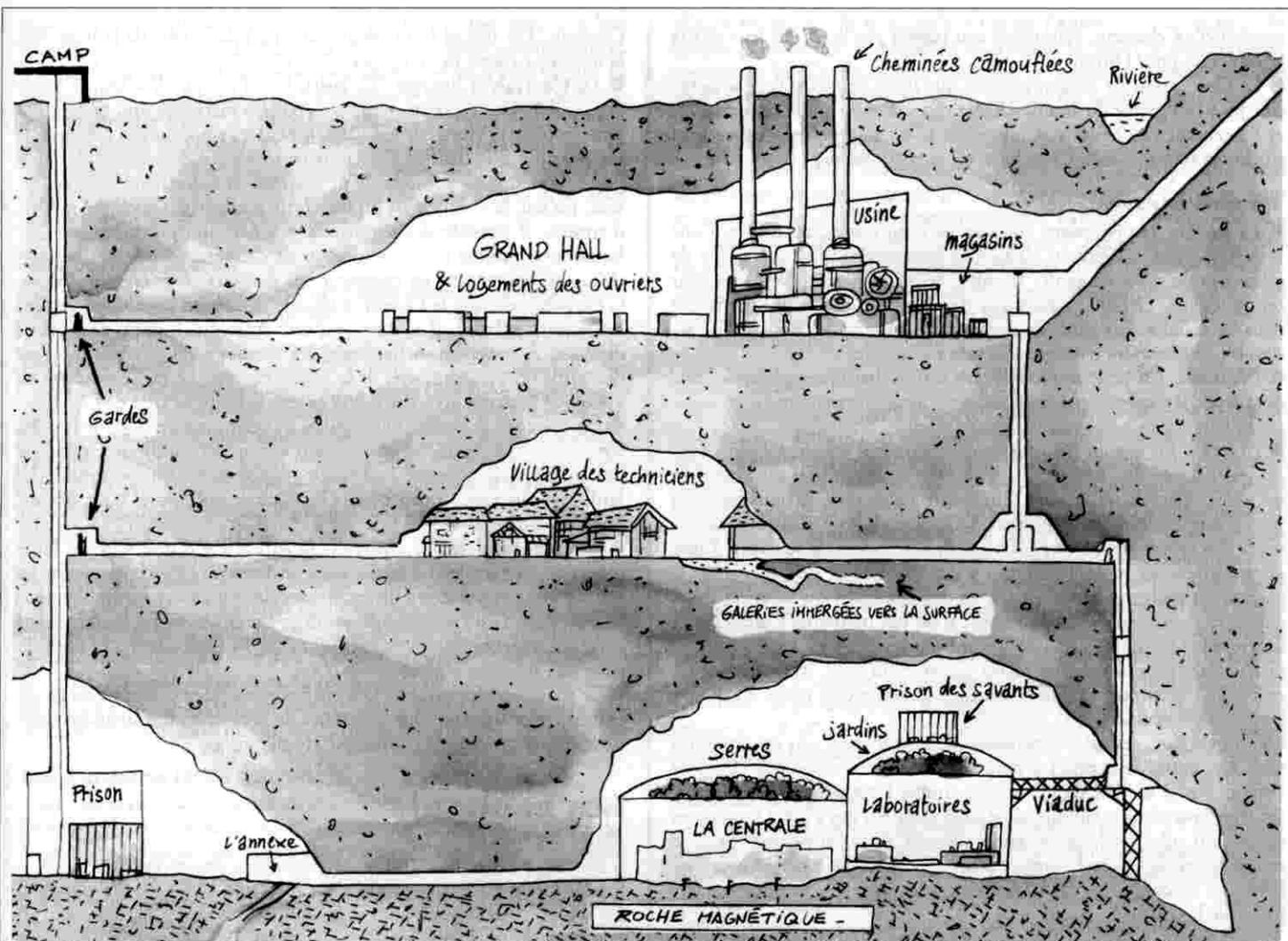
En attendant, les PJ devront subir un autre interrogatoire dans le courant de la matinée. Krov n'y met guère de conviction. En fait, il espère bien que les PJ refuseront de répondre. Il a déjà deux ou trois idées sur le sort qu'il convient de réserver aux réfractaires... Il commencera à les concrétiser dès le début de l'après-midi.

Le plus robuste des PJ est extrait de la prison. Le commandant et les Tartares sont dans la cour, à cheval et prêts à partir. Krov, jovial, interpelle le prisonnier : « Dites-moi, mon bon ami, êtes-vous chasseur ? Vous êtes-vous jamais demandé ce que pouvait ressentir le gibier ? Eh bien, je vous offre une occasion unique de le découvrir ! Voici un couteau. Je vous donne un quart d'heure, puis je lâche les chiens ! Bonne chance ! »

À vous de mettre l'épisode en scène dans la meilleure tradition des *Chasses du comte Zaroff*. Des Talents comme Camouflage, Natation, Chasse et... Survie seront précieux. Krov aime les proies combattives. Il serait ravi si le PJ se retournait contre ses chasseurs et tentait de les piéger. Toute la question est : qui le trouvera le premier, des chiens, des Tartares ou de Krov. Si ce sont les chiens, il est perdu : ce sont des fauves qui feront l'impossible pour le mettre en pièces (enfin, perdu... il suffit de grimper à un arbre pour leur échapper. Si ce sont les Tartares, ils le brutaliseront un peu (2PV) avant de le ramener au camp. Et si c'est Krov... tout dépend du comportement du PJ. Si la partie a été honorable, il le complimente et l'aide à revenir au camp (ou il bénéficiera d'un régime de faveur). Si le PJ s'est contenté de se cacher dans les fourrés en tremblant, Krov pourrait se montrer violent... Et puis, il est possible, en fonction des actions du PJ, qu'il arrive à s'échapper. Ou du moins, à se cacher jusqu'à la tombée de la nuit. Il ne lui restera plus qu'à survivre aux loups et à la faim, et à faire sortir ses compagnons.

La partie de chasse n'est qu'un début. Krov possède une imagination très fertile... En attendant qu'il ait de nouvelles idées, les PJ iront travailler dans la mine de charbon avec les autres détenus. Ils pourront réaliser à quel point les prisonniers sont « hors du réel », et apprendre qu'il y a « quelque chose » sous le camp, s'ils ne s'en doutaient pas encore.

C'est à eux de se sortir de ce guépier. Ils peuvent s'évader (Krov adorerait ça, ce serait l'occasion d'une belle battue. En fait, il pourrait même leur faciliter les choses rien que pour avoir le plaisir de les reprendre). Ils peuvent le bluffer en lui faisant croire qu'ils en savent beaucoup, et qu'ils doivent parler à ses supérieurs. Et si tout le reste échoue, Jacqueline ou un autre habitant du sous-sol monte faire une visite au commandant, tombe sur les PJ, se fâche et exige qu'ils lui soient remis. Krov s'incline de mauvaise grâce.



La Cité de l'Avenir

Les lieux

Le puits

Partant de la salle bétonnée sous la maison de Krov, il s'enfonça jusqu'aux prisons. Il contient à la fois une cage d'ascenseur et un escalier. Le tableau de l'ascenseur comporte quatre boutons, étiquetés (en russe!) « surface », « usine », « résidence » et « prisons ». Il est possible de le bloquer entre deux étages en trafiquant la boîte à fusibles qui se trouve sur chaque palier...

Aux deux étages intermédiaires, les portes de l'ascenseur s'ouvrent sur un quai de gare. Il y a plusieurs centaines de mètres de galeries avant d'arriver aux installations proprement dites, et les architectes de la Cité ont jugé bon d'installer un métro (électrique!). Les wagons ressemblent à des wagonnets à minerais (ce qu'ils étaient dans une vie antérieure). On y a simplement ajoutés des portières et des sièges (4 places). Ils font la navette le long des tunnels, réduisant ainsi les plus longs trajets à quelques minutes...

Premier niveau

● **Grand Hall.** Une caverne naturelle de plusieurs centaines de mètres de long, avec d'impressionnantes stalactites. À droite et à gauche, d'autres tunnels qui desservent les dortoirs des ouvriers (200 personnes, dans le même état que les prisonniers d'en-haut). Le fond du hall est barré par une immense muraille d'acier, percée de portes titanesques.

● **Usine.** Une salle métallique gigantesque, où d'énormes machines à l'utilité imprécise tournent nuit et jour, faisant un bruit d'enfer. Il s'agit tout simplement d'une fonderie, qui produit des plaques d'acier, destinées à terminer l'aménagement des cavernes. Les machines n'ont un aspect déconcertant que parce qu'elles utilisent une source d'énergie inconnue.

● **Les magasins.** Une série de bâtiments dans la dernière partie de la grande caverne. Ils renferment tout ce dont la Cité aurait besoin pour soutenir un siège (y compris une quantité d'explosifs suffisante pour la détruire, si tout semblait perdu). Un grand monte-charge descend vers le niveau inférieur, et un tunnel à la pente assez raide débouche à l'extérieur (il est gardé nuit et jour par 4 surveillants bien armés).

Second niveau

● **Le « métro ».** Il débouche dans une caverne de taille modeste (à peine 200 mètres sur 500...). Elle abrite un ensemble de constructions parfaitement incongru : un petit village normand reconstitué, avec maisons à colombages, petits jardins, église romane, etc. Le tout inondé de lumière électrique 12 heures par jour. La « nuit », il y règne une pénombre agréable... C'est ici que résident les cadres de la Cité. Il y a toujours des maisons vides, réservées aux hôtes de marque. Les PJ seront logés dans l'une d'elles. Comme de bien entendu, elle est truffée de tubes acoustiques qui permettent d'entendre toutes leurs conversations et de « miroirs de surveillance » (tout bêtement le principe du périscope) soigneusement dissimulés. Les murs sont truffés de passages.

● **La Mairie (et résidence de Berthier).** C'est le centre de toute la surveillance. Dans son sous-sol, des équipes de surveillants écoutent et observent toutes les conversations, à la recherche d'un pauvre diable à reprogrammer.

● **Le lac.** Dans un angle de la caverne, un petit lac aux eaux agréablement tièdes assure l'alimentation de la Cité, et sert de piscine. À noter que si les PJ parviennent à se procurer des bouteilles d'oxygène et tentent de trouver un passage... ils peuvent y parvenir. Bien sûr, ce sera de justesse, au moment où leurs réserves d'air s'épuisent. Ils commencent à suffoquer, et émergent à la surface... enfin, presque : sous une couche de glace heureusement peu épaisse, qu'il ne leur reste plus qu'à briser. Ils font surface, épuisés et frigorifiés... au grand éton-

nement d'un chasseur Toungouze qui passait par là, et qui leur offrira l'hospitalité pour l'hiver.

● **La Gare.** Point de rencontre entre une ligne de métro (qui se poursuit jusqu'à l'entrée du monte-charge qui mène au troisième sous-sol) et l'ascenseur qui mène aux magasins. C'est ici que les wagons sont stockés et remis en état. Cette ligne est particulièrement fréquentée.

Troisième niveau

● **La prison.** Un bâtiment cubique de cinq étages, au centre d'une immense grotte. L'intérieur n'a rien de passionnant : une succession de cellules et de salles de garde. Ici aussi, les miroirs de surveillance sont omniprésents. Depuis l'avènement de l'Orgue, il n'y a plus personne dans les cellules. Les gardiens s'ennuient à mourir. Leur seule distraction est de mener les rares récalcitrants à l'Annexe.

● **L'Annexe.** Un petit immeuble aux formes baroques adossé à l'une des parois. Il renferme plusieurs salles de torture extrêmement en avance sur leur temps, et surtout l'Orgue.

● **L'Orgue.** En fait un mécanisme complexe qui occupe l'essentiel du rez-de-chaussée de l'Annexe. La seule ressemblance qu'il présente avec un orgue véritable réside dans l'imposant jeu de claviers qui s'étend au pied d'une machinerie complexe. Au milieu de tout cela, une cabine vitrée (les vitres sont en verre « traité » et permettent de visualiser l'aura émotionnelle de la personne qui y est enfermée). En jouant sur le clavier, on peut modifier la couleur des émotions du sujet, et donc altérer sa personnalité. Le traitement n'est pas permanent, mais l'effet se prolonge plusieurs semaines, voire plusieurs mois. Pour l'instant, Granier arrive à obtenir de façon certaine un effet (transformer les rebelles en moutons au sourire béat). Il commence à peine à explorer les autres possibilités...

Heureusement, cet effet secondaire désagréable qu'ont en commun tous nos amis : leur reflet à peine visible, les protège des effets de l'orgue. Sur le modèle de miroir qui équipe l'instrument de musique, cet effet « parasite » a été supprimé mais Granier, qui y a été longtemps exposé, en subit toujours les conséquences. Cela lui permet d'être le seul à jouer de l'orgue impunément. Il a promis à ses « hôtes » de fabriquer un casque de protection en cristal, mais il ne semble pas très pressé de le mettre au point.

À noter : le sol de la pièce n'est pas métallique. C'est une sorte de roche rouge, qui paraîtra extrêmement curieuse aux PJ possédant le Talent

Géologie. Un tunnel (sans wagonnets) part de la salle de l'Orgue vers la seconde caverne de ce niveau.

● **La Centrale d'Énergie.** Là aussi, le sol est nu. Il vibre de façon perceptible. Des capteurs, reliés à d'étranges machines (qui ne sont pas sans rappeler le vibreur tellurique), s'enfoncent dans des crevasses. Il est possible d'identifier des transformateurs et des accumulateurs gigantesques, mais le mode de production de l'électricité reste déroutant. En fait, la « roche » est un météorite tombé voici quelques milliers d'années. Il possède des propriétés magnétiques déconcertantes, et fonctionne comme un accumulateur de courants telluriques. Les machines se contentent de convertir ces derniers en énergie utilisable. C'est pour cela que le Conseil a installé la Cité en cet endroit reculé : nulle part ailleurs, il n'aurait eu une source d'énergie gratuite et illimitée. À noter : le rocher émet des « ondes » qui pourraient attirer des corps célestes composés de la même matière. Le cas se produira en 1908 – la fameuse « comète » – et ce sera la fin de la Cité de l'Avenir.

● **Les serres et le jardin.** Deux palais de verre construits sur le toit des bâtiments. Les premières ont un but strictement utilitaire : produire des légumes en quantité suffisante pour nourrir 500 personnes. Le Jardin est purement ornemental. On y cultive des plantes rares, notamment des orchidées...

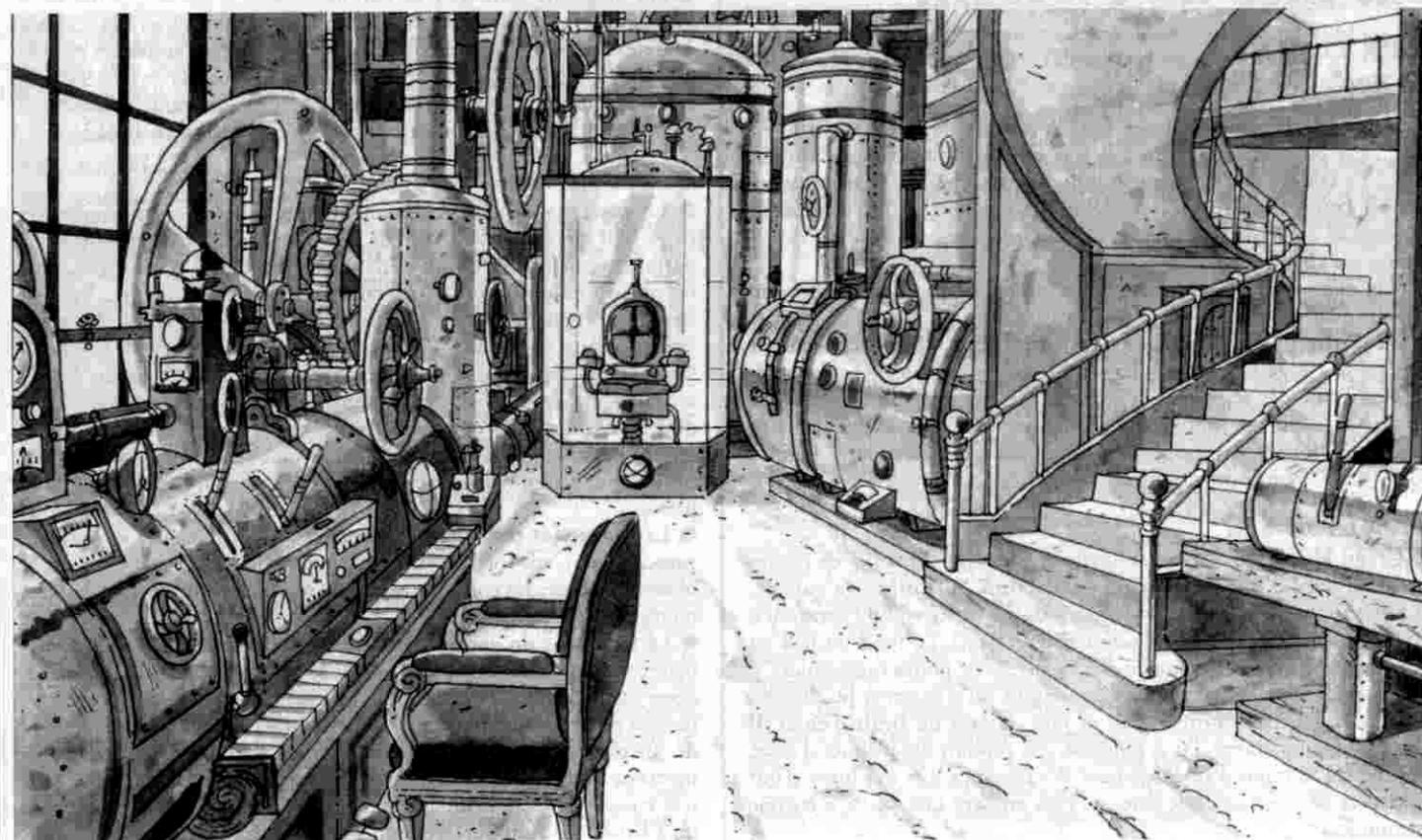
● **Les laboratoires.** Ils couvrent la superficie d'une ville de taille moyenne, et sont loin d'être utilisés en totalité. Une cinquantaine de techniciens y travaillent à divers projets plus ou moins effroyables, sous la direction d'une poignée de savants. L'endroit est particulièrement surveillé, mais renferme tout ce dont les PJ pourraient avoir besoin pour une tentative d'évasion.

● **La résidence des savants.** Une tour d'acier qui se dresse au centre du jardin. Elle touche presque le plafond de la caverne. Les aménagements intérieurs sont somptueux, mais c'est une prison.

Les habitants

Paul Berthier

37 ans, petit et fluet, porte un lorgnon. L'ancien assistant du professeur Granier s'est remarquablement adapté à sa nouvelle situation. En un an, il est devenu administrateur de la Cité. Il fait preuve d'un zèle d'autant plus remarquable qu'au fond, il n'est pas très sûr de son statut : est-il gardien, ou prisonnier ? La visite de compatriotes lui fait



plaisir. Il estime que les PJ ne peuvent pas faire grand mal, et il leur laisse la bride sur le cou. Toutefois, il réagit rapidement et efficacement à toutes leurs tentatives (en dehors de soumettre les PJ à l'Orgue, ce qu'il ne désire pas, il pourrait tout simplement menacer de les remettre au commandant Krov...). Il leur fera visiter la Cité (du moins ce qu'il estime pouvoir leur montrer), et les assommera de discours sur son sujet favori : l'avenir qui se prépare ici. Sur un ton prophétique, il annonce que d'ici 1967 – « un siècle, ce n'est pas si long ! » –, la Terre entière sera à l'image de la Cité.

Jacqueline

Si elle est là, elle fera de son mieux pour adoucir le sort des PJ, et veillera à ce qu'ils ne s'échappent pas.

Les conseillers

Une dizaine de personnes, qui représentent l'élite des techniciens. Ils agissent comme un petit gouvernement. Ils conseillent Berthier, et ont suffisamment d'influence pour le pousser à modifier ses décisions. Certains estiment que le statut d'« invité » des PJ est une aberration à corriger au plus vite, de préférence en les soumettant à l'Orgue. Ils représentent un péril mineur, mais qui pourrait aiguillonner les PJ s'ils décident de se « laisser vivre ».

Les techniciens

Une cinquantaine d'hommes venus de tous les horizons. Tous sont très compétents dans leurs domaines. La plupart croient sincèrement à ce qu'ils font, mais une minorité se pose des questions sur l'usage qui sera réservé à leurs découvertes. Ceux-là pourraient puissamment aider les PJ. La difficulté est de les repérer sans attirer l'attention des surveillants, et sans tomber sur un agent provocateur...

Les gardiens (PNJ moyens)

De moins en moins nombreux. À l'origine, ils étaient là pour écraser les révoltes de désespoir qui éclataient périodiquement parmi les prisonniers. Depuis l'installation de l'Orgue, ils se sont reconvertis dans l'observation des miroirs de surveillance. Ils n'apprécient pas le changement. Dans le lot, beaucoup d'hommes d'action qui ne se sentent à l'aise que dans une bonne bagarre. Ils apprécieront sans doute la présence des PJ...

Les prisonniers

Deux cents personnes, hommes et femmes (PNJ Faibles). Ils travaillent à l'usine, ou comme domestiques au second niveau, ou comme jardiniers dans les serres. Ils ont tous l'air heureux... et le sont effectivement. De loin en loin, on trouve un individu présentant des symptômes d'agitation. Dès qu'il est repéré, il passe à l'Annexe. Il en revient 24 heures plus tard, souriant et relaxé, prêt à reprendre le travail. (Il existe quelques individus sur lesquels l'Orgue n'a aucun effet. Ils sont envoyés aux laboratoires, et servent de cobayes.)

Les savants

Une poignée de génies « importés » ici à grands frais. Ils ne sont pas volontaires, et aimeraient bien fuir. On ne laissera pas les PJ les approcher. Voici les principaux, n'hésitez pas en créer d'autres si le besoin s'en fait sentir. (tous sont des PNJ Faibles)

Le professeur René Granier

Un vieillard vouté avec une barbe-fleuve. Il poursuit ses recherches sur les propriétés des miroirs. Il est persuadé que Jacqueline est prisonnière comme lui, et coopère pour éviter qu'on lui fasse du mal. Si les PJ arrivent à lui prouver qu'il se trompe du tout au tout, il se rangera de leur côté. Il est passablement distrait, et manque d'informations sur la Cité (il est resté confiné dans son appartement et son laboratoire depuis son arrivée). En dehors d'explications détaillées sur le moyen de saboter l'Orgue, il a un moyen d'évasion sous la main. Dans un coin de son laboratoire, une sorte d'énorme projecteur équipé de prismes multicolores. Un miroir baigné de la lumière qui en émane... cesse d'être un miroir et devient une porte, un passage. Pour l'instant, Granier ne sait pas exactement vers où, et il a un peu peur de tenter l'expérience. Si les PJ essaient de fuir par un miroir, répondez au mieux aux questions suivantes : où débouchent-ils ? La transition est-

elle instantanée ? Si non, qu'y a-t-il de l'autre côté du miroir ? Et quelles peuvent être les séquelles d'un séjour là-bas ? (La plus bénigne : « inverser » les PJ. Ils entrent droitiers, et ressortent gauchers... avec tous leurs organes internes inversés, le cœur du mauvais côté, etc.)

Anatoli Kervorian

Une quarantaine d'années et un sale caractère. Il parle quelques mots de russe et un très mauvais français (par contre, si les PJ parlent arménien, il se révèle être un incorrigible bavard). Psychologue, il a travaillé avec Granier sur la version finale de l'Orgue. Actuellement, ses recherches portent sur d'autres méthodes, plus simples, de manipulation mentale. Ses recherches anticipent de quelques années celles de Pavlov sur les réflexes conditionnés. Il n'est pas méchant, mais se soucie peu du sort de ses cobayes.

Karl Klein

65 ans, allemand, parle français. Géologue et électricien, c'est à lui que l'on doit le vibreur tellurique et la centrale d'énergie. Il coopère sans trop de réserves avec le Conseil. Il a pesé lucidement ses chances d'évasion et a compris qu'elles étaient nulles. À moins que les PJ ne viennent le trouver avec un plan d'évasion crédible, il les dénoncera. Si on arrive à gagner sa confiance, il pourrait être un allié précieux. Centrale et vibreur reposent sur les mêmes principes : capter l'énergie des courants telluriques et la convertir en autre chose. Il n'aurait guère de mal à bricoler les machines de la centrale pour en faire un gigantesque vibreur, capable de détruire toute la Cité. (N'oubliez pas cependant qu'il faut un délai assez long pour que les appareils emmagasinent un potentiel de destruction suffisant. Même ici, où les conditions sont exceptionnellement favorables, il faudra au moins une semaine... Il sera sans doute très difficile de dissimuler la transformation aussi longtemps.)

Joseph Higgins

55 ans, petit, gros et morose. Souffre d'un ulcère à l'estomac et absorbe d'inraisemblables quantités de lait pour atténuer ses douleurs. Biologiste et médecin, ses recherches portent tout simplement sur... l'immortalité ! Les membres du Conseil estiment que l'élite dirigeante devrait rester en place longtemps, très longtemps, pour mieux veiller au destin du monde. Il a déjà obtenu d'excellents résultats dans le domaine du rajeunissement des cellules. Il prolonge couramment la vie de petites créatures, rats, lapins et cochons d'Inde. Pire, il arrive à maintenir en vie des fragments de créature. Il espère que la pensée survit dans ces débris mutilés. Il a l'intention de vérifier ce point sur des êtres humains, très bientôt...

Fuir !

Aux PJ de profiter de la relative liberté que leur accorde Berthier (qui les considère comme « invités à vie ») pour mettre au point un plan d'évasion. Ils peuvent explorer les deux premiers niveaux à leur guise, remonter à la surface (sous bonne escorte). En revanche, le troisième sous-sol reste interdit, à moins qu'ils ne possèdent des compétences scientifiques dont Berthier pourrait tirer profit. Ils ont tout intérêt à réussir du premier coup : Berthier n'est patient que jusqu'à un certain point et des PJ maladroits pourraient bien se retrouver en cellule et exposés à un « reconditionnement » (s'ils ont sympathisé avec Granier, il ne révélera pas que les PJ y sont insensibles).

En vrac, quelques pistes :

— Se lier avec les savants. Difficile, mais très rentable.

— L'Orgue. Qu'arriverait-il si les PJ le sabotaient ? Ou mieux, s'ils arrivaient à s'en servir pour « déprogrammer » les prisonniers (il doit être possible de le brancher sur le réseau de tubes acoustiques, et donc de diffuser les mélodies modificatrices dans toute la Cité – pour réveiller les détenus ou « tranquiliser » les gardiens.

— Jacqueline. Si elle est amoureuse d'un PJ, elle peut passer dans leur camp et tenter de faciliter leur fuite.

— Le monde extérieur. Où en est la réalisation du Plan ? À vous d'en décider en fonction des résultats des PJ à Paris et à Varsovie. S'ils ont dévoilé le plus gros de la conspiration aux autorités, vous pouvez toujours faire intervenir la cavalerie (sous la forme d'une division de

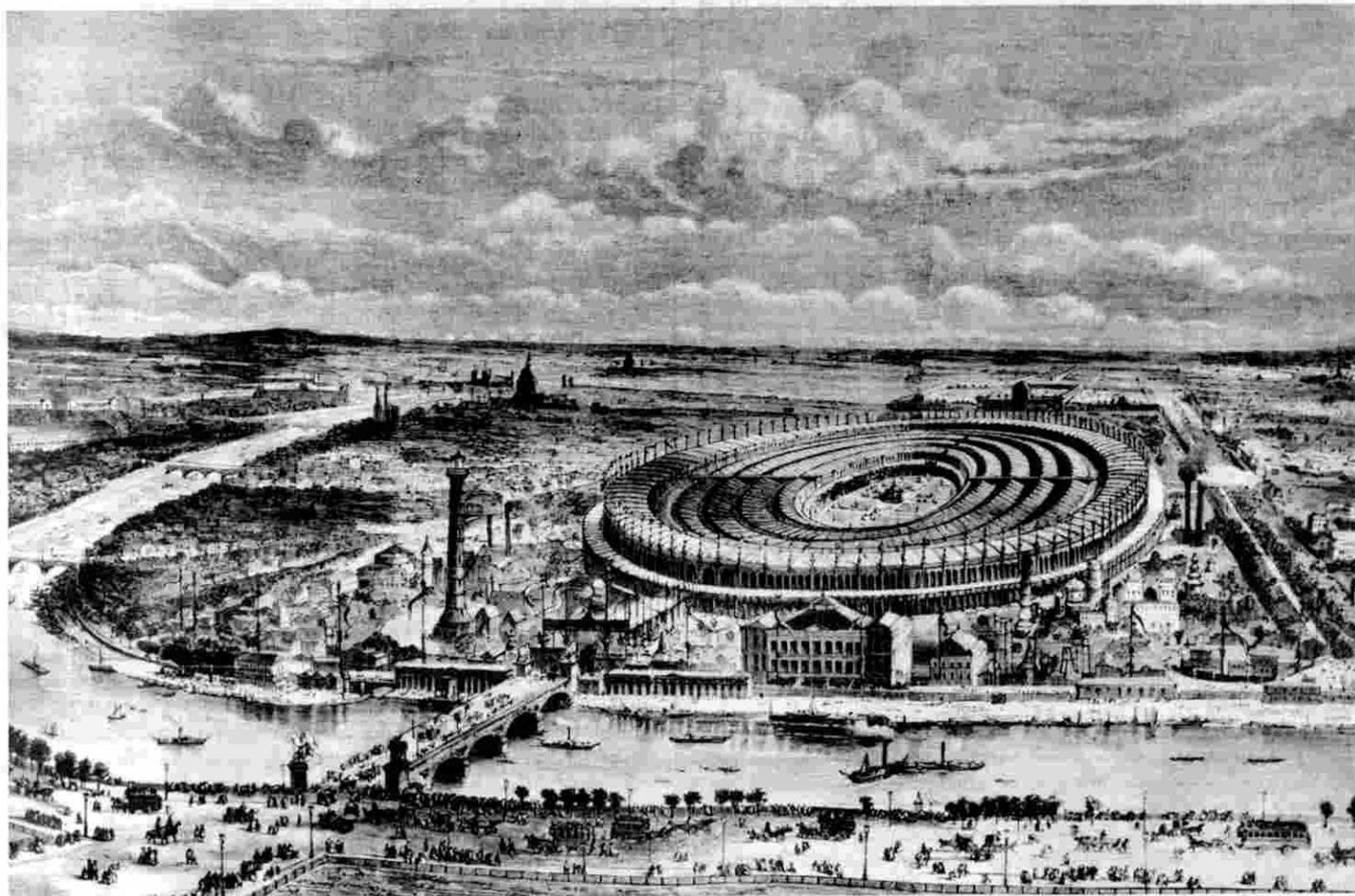
Cosaques qui viendra assiéger la Cité, au printemps). Il est aussi possible que les PJ soient tirés de leurs cellules, courant mars, par un Soltikov ou un Kutnowski triomphants, désireux de leur faire visiter une Europe complètement transformée.

Final

La tradition exige que ce genre d'épisode connaisse une fin spectaculaire. En fonction du plan des PJ, vous avez une large gamme de

choix, allant de la fuite par le miroir alors que la Cité s'écroule autour d'eux, à la révolte des prisonniers, en passant par une fuite éperdue en plein blizzard, pourchassés par Krov et sa meute...

À vous de décider en tout arbitraire des dégâts exacts subis par la Cité. Elle peut disparaître dans une énorme explosion, ou rester relativement intacte. À la rigueur, le Conseil peut se passer d'elle (les plans de toutes les inventions que s'y trouvent sont dans un coffre, en Suisse). En revanche, si le Conseil est détruit, elle ne tardera pas à se vider et à mourir, laissant toutes ses installations à la portée du premier venu.



L'Exposition universelle de 1867, là où tout a commencé...

LES PNJ

Le commandant Igor Krov

Corps ♦ 5 / Instincts ≈ 5 / Cœur ♥ 3 / Esprit * 5
 Perception ◀ 4 / Action ▶ 3 / Désir ♠ 2 / Résistance ■ 1
 Minéral ♠ 0 / Végétal ♣ 0 / Animal ♡ 2 / Humain † 1 /
 Mécanique ☉ 1
 Puissance 1 / Rapidité 1 / Précision 2
 Talents : Équitation, Chasse (gros gibier),
 Armes blanches (sabre) et Armes à feu (pistolet).

Les Tartares

Corps ♦ 6 / Instincts ≈ 5 / Cœur ♥ 3 / Esprit * 4
 Perception ◀ 4 / Action ▶ 4 / Désir ♠ 1 / Résistance ■ 1
 Minéral ♠ 0 / Végétal ♣ 1 / Animal ♡ 2 / Humain † 0 /
 Mécanique ☉ 0
 Puissance 2 / Rapidité 2 / Précision 1
 Talents : Équitation, Arc, Armes blanches (yatagan).

Grigori Kouchelev

Corps ♦ 4 / Instincts ≈ 3 / Cœur ♥ 6 / Esprit * 5

Perception ◀ 1 / Action ▶ 3 / Désir ♠ 3 / Résistance ■ 3
 Minéral ♠ 0 / Végétal ♣ 1 / Animal ♡ 1 / Humain † 1 /
 Mécanique ☉ 1
 Puissance 1 / Rapidité 2 / Précision 1
 Talents : Langue étrangère (français), Sabre, Équitation.

Loups (et chiens de meute)

Corps ♦ 4 / Instincts ≈ 6
 Perception ◀ 4 / Action ▶ 4 / Désir ♠ 1 / Résistance ■ 2
 Naturel 2 / Surnaturel 2
 Puissance 1 / Rapidité 2 / Précision 1
 Talents : Pister.
 Note : leur morsure fait 2 PV.

Paul Berthier (et autres savants)

Corps ♦ 3 / Instincts ≈ 5 / Cœur ♥ 4 / Esprit * 6
 Perception ◀ 3 / Action ▶ 2 / Désir ♠ 3 / Résistance ■ 2
 Minéral ♠ 2 / Végétal ♣ 0 / Animal ♡ 0 / Humain † 1 /
 Mécanique ☉ 2
 Puissance 1 / Rapidité 1 / Précision 1
 Talents : Science Appliquée, Mathématiques.



grandes puissances. Les Japonais réagissent assez mal, l'Occident leur fait peur. Le shogun est désavoué, déposé, et un nouvel empereur monte sur le trône : Mutsu Hito. Il apaise l'agitation et lance le pays sur les traces des «gaijin» (étrangers).

Le pays est complètement ouvert aux Européens au début des années 60. Les visiteurs peuvent découvrir un Japon féodal quasi inchangé, avec des samourais, des ronins (chevaliers errants), des daïmios (seigneurs), des ninjas et ainsi de suite. Après 1867, tout cela coexiste difficilement avec des institutions à l'europpéenne, des chemins de fer et un début d'industrialisation. Les samourais se révoltent en 1877 et tentent d'obtenir de l'empereur un retour à la tradition. Ils échouent. En attendant, entre 1855 et 1865, le pays traverse une vague de xénophobie. On assassine entre

autres les daïmios coupables d'avoir bien accueilli les «navires noirs». Sans doute n'oserait-on pas s'attaquer à des Européens, de peur de représailles — mais qui sait ?

Les Amériques

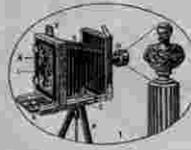
Pour les U.S.A., la période est marquée avant tout par la Guerre de Sécession. À l'origine de tout, un conflit de civilisation entre le nord du pays, industriel et le sud, agricole. Les tensions vont se cristalliser sur le problème de l'esclavage. Le Nord n'en veut pas, le Sud en a besoin pour cultiver ses champs de coton. En 1860, l'élection à la présidence d'un avocat anti-esclavagiste nommé Abraham Lincoln va entraîner la sécession de onze États du sud. La guerre éclate peu après, en avril 61. Elle durera quatre ans et fera un demi-million de morts dans chaque camp. Après deux années indécises (marquées notamment par les batailles de Bull Run, de Richmond, d'Antietam et de Shiloh), les nordistes prennent l'avantage (Gettysburg, Cold Harbor) et le gardent jusqu'à la victoire. La reddition de l'armée confédérée à Appomatox termine la guerre. Lincoln est assassiné quelques jours plus tard par un fanatique sudiste.

C'est le premier conflit que l'Europe suit «en direct», grâce au télégraphe et aux correspondants de guerre. L'opinion publique française est pro nordiste. L'Angleterre est neutre (et manque de déclarer la guerre aux Nord, après que les Bleus aient arraisonné un navire marchand anglais et mis son équipage en prison... par erreur).

La guerre de Sécession est sans doute la première «vraie» guerre moderne. On y voit apparaître toutes sortes d'inventions promises à un très — trop — grand avenir. Citons en vrac : l'observation aérienne (avec ballons captifs), les mines, les mitrailleuses (les premières Gatling à canon rotatif), les cuirassés (le *Monitor* et le *Merrimac*, monstres blindés à peu près impossibles à couler) et les sous-marins (encore peu fiables. Quand ils ne périssent pas corps et biens, ils coulent des navires dans leur propre camp). Pour ne rien dire des perfectionnements apportés aux armes déjà existantes : fusils se chargeant par la culasse, et donc cinq ou six fois plus rapides que les anciens modèles à chargement par la gueule ; canons de plus en plus gros (portée supérieure à 10 km, avec des projectiles d'une demi-tonne) ancêtres du Canon Lunaire de Jules Verne, et ainsi de suite.

La guerre ne concerne toutefois que l'est du pays. Toutes les grandes plaines du centre sont encore territoire indien. Pour eux, ce sont des années de déclin — il devient de plus en plus difficile de résister aux empiétements répétés des émigrants en route pour l'ouest. Les heurts entre les deux communautés sont parfois très violents (soulèvement des Sioux Santee en 1862, dans le Minnesota. Plusieurs centaines de morts de part et d'autre). Les Indiens en viennent à se demander si les

Aventures à développer



● «Viva el libertador!». Le San Pedro est une petite république centre-américaine, coincée entre le Mexique et le Salvador. Il est dirigé, contre toute vraisemblance, par un homme d'État honnête, intelligent et populaire. Il existe néanmoins une opposition armée,

soutenue par certains de ses voisins. Et surtout, certains des membres de l'entourage présidentiel sont dévorés d'ambition. Le président souffre des yeux, il faut qu'il se rende en Europe pour se faire soigner. Les conspirateurs s'arrangent pour faire pression sur le professeur qui doit l'opérer (sans doute a-t-il un secret honteux?). Il s'arrangera pour que l'opération échoue. Pendant ce temps, au San Pedro, après un simulacre d'élection, le chef des conspirateurs prendra le pouvoir.

Acte I : Europe, l'opération. Peut-être le professeur refuse-t-il de céder au chantage et s'en ouvre-t-il aux PJ? Peut-être les sbires ont-ils décidé de l'enlever et d'y substituer un homme à eux? Bref, leur plan échoue et les PJ se retrouvent responsable d'un vieux Président à demi aveugle et seul (sa suite était sans doute compromise dans le complot).

Acte II : San Pedro. Le temps que PJ et président y arrivent, le coup d'État a déjà eu lieu, le président est officiellement mort. Les PJ sont traqués par la police secrète. Fuite dans la jungle, avec ou sans détour par un camp pour prisonniers politiques (où les PJ sont placés au «régime sévère», avec une espérance de vie de 15 jours).

Acte III : Les PJ, toujours en compagnie du président et peut-être de prisonniers évadés, cherchent des alliés. L'idée logique serait d'aller trouver les guérilleros. Malheureusement, ceux-ci sont aux ordres d'une certaine Grande Puissance, qui ne désire nullement voir le président retrouver sa place. C'est un piège mortel. Reste les tribus indiennes de l'intérieur, qui se rallieront peut-être moyennant une certaine amélioration de leurs conditions de vie. Et puis, le nouveau régime a déjà fait beaucoup de mécontents.

Acte IV : La révolution — attaque de la capitale et en particulier du Palais. Restauration du président, PJ couverts de décorations : happy end. Ou alors, PJ et président fusillés à l'aube dans la cour d'une caserne : unhappy end.

● Au Pérou. Certaines révoltes paysannes ont eu à leur tête des Indiens qui prétendaient descendre des Incas. Qu'y a-t-il de vrai là dedans? Est-il possible qu'il y ait encore un Inca, qui régnerait sur la paysannerie et le peuple? Et qui aurait à sa disposition une bonne partie des fabuleuses richesses de ses ancêtres (pour ne rien dire de leurs possibles connaissances scientifiques). À votre avis, qu'arriverait-il à des «gringos», archéologues par exemple, qui se mêleraient de leurs affaires? Et si un X, de préférence un vieil ennemi des personnages, s'était introduit parmi les conseillers de l'Inca (comment? Sous quel prétexte? Sous quel déguisement?) pour leur dérober connaissances et/ou millions? Pis : s'il avait l'intention de remplacer l'Inca et de restaurer l'Empire à son profit? Il ne reste plus aux PJ qu'à comprendre son plan, et à s'assurer de la coopération des Indiens, qui n'ont aucune raison de leur faire confiance (mais qui par contre sont acquis à X). Le tout au milieu des Andes, de Lima à Cuzco. Voyages mouvementés parmi des tribus en révolte à la recherche des archéologues trop curieux, cérémonie Inca à Machu Pichu où les PJ aperçoivent leur Vieil Ennemi, épuisantes remontées de filières d'Indiens taciturnes, tentatives d'assassinat avec sans doute démonstration de connaissances mystérieuses. Coup de théâtre : leur guide est un proche de l'Inca, sinon l'Inca lui-même! Avec son aide plus ou moins réticente («pas question de laisser les gringos en découvrir trop»), les PJ comprennent le pourquoi du comment. Final : toutes ses machinations déjouées, le Vieil Ennemi s'enfuit. La confrontation finale aura lieu de nuit, au bord d'un précipice sans fond. Conformément à la tradition, c'est l'Ennemi qui fera le grand plongeon — pour refaire surface dans quelques années avec un autre projet démoniaque.



promesses du « Père-Très-Grand » de Washington seront bien tenues, et on arrive dans les années 60 à une vraie guerre menée par les Sioux, les Cheyennes et les Arapahos. Elle s'achèvera tout à fait provisoirement en 1868. Mais il reste des tribus qui n'ont jamais vu d'homme blanc, mais les bisons sont toujours aussi nombreux, et la maîtrise du « chien sacré » (cheval) permet de mieux chasser et de mieux se battre. Et dans l'ensemble, les Blancs qui passent en territoire indien sont soit des « coureurs des plaines » suffisamment indianisés pour s'intégrer, soit des migrants plus intéressés par la côte ouest. Quant à la Californie, c'est le rêve de milliers de voyageurs, le pays de l'or – à partir de 1848 et pendant quelques décennies, l'or de Californie inonde l'Europe, et

et tout particulièrement la France. Plus que le pays de l'or, c'est celui des chercheurs d'or – on s'entretue pour posséder une concession, mais elles ne produisent pas toutes, loin de là. Au sud du pays commence l'âge d'or des cow-boys...

Au nord, une poignée de colonies britanniques où francophones et anglophones se disputent déjà. Elles sont minuscules à côté du territoire de la Compagnie de la Baie d'Hudson – un empire immense qui à son apogée ira du Grand Nord à Hawaï. Ses cent quarante comptoirs vivent au rythme du trafic des fourrures, achetées aux Indiens et aux Eskimos à des prix dérisoires et revendus très cher en Europe. Les choses changent dans les années 60. Après la Guerre de Sécession, les U.S.A. possèdent une armée aguerrie et nombreuse. Dans les colonies du nord, on commence à craindre une invasion. Du coup,

Québécois et anglophones se mettent d'accord pour s'unir. La Compagnie leur cède l'essentiel de son territoire. Le 28 mars 1867, naît le Canada.

Globalement, l'Amérique du Sud et l'Amérique centrale vont mal. Leurs malheurs n'ont rien d'original : misère, endettement, faillites et surtout coups d'état (en cinquante ans d'indépendance, le Mexique en connaîtra environ 250). La plupart des présidents de la République du continent sont là pour détourner un maximum d'argent. Généralement, l'étape suivante est Paris et ses merveilles... à moins qu'un rival plus rapide ne le fasse fusiller. De temps en temps, pour changer, on voit de vraies guerres – généralement pour un bout de terre sans valeur. Quant à l'Empire du Brésil, il s'est fait une spécialité de guerres contre des provinces séparatistes, aux confins de l'Argentine et du Paraguay. Mais le plus intéressant reste encore l'extrême sud du continent. Du côté du détroit de Magellan, il n'y a rien. Personne. Pas de gouvernements, pas d'États, peu d'Indiens. Plus on remonte vers le nord, plus la région est peuplée, jusqu'au Chili. Et avant le Chili se trouve l'Auracanie – un assemblage de tribus indiennes divisées... jusqu'en 1860. En novembre 60, un ex-avoué périgourdin s'y installe, et se fait le plus naturellement du monde proclamer roi par les chefs de tribus. Le Royaume d'Auracanie est né. Sa Majesté Orllie Antoine I^{er} annexe la Patagonie, crée une noblesse (sans oublier d'attribuer des titres à sa famille), promulgue une Constitution. Les Français le prennent pour un fou. Loin de l'être, il a minutieusement préparé son coup. Suffisamment bien en tout cas pour que plusieurs États européens (dont l'Angleterre) le reconnaissent officiellement. Les Chiliens mettent un terme à l'expérience de la « Nouvelle France » en envahissant l'Auracanie. Antoine I^{er} est capturé, mis en prison... et relâché peu après. Il rentre en France. Après quelques années de « traversée du désert » en Europe, il retrouve son royaume (69-71), le perd à nouveau, et finit par mourir en exil.

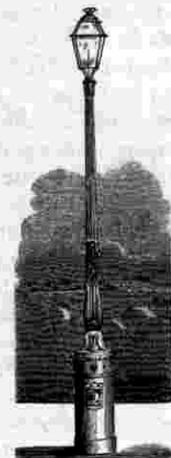
L'Océanie

L'Australie cesse d'être le baignoire de l'Angleterre à la fin des années 40 et connaît tout au long de la période un fantastique accroissement de population et de richesse. Tout cela grâce à l'or, bien entendu. Les mines australiennes sont presque aussi riches que celles de Californie. Et puis, les Aborigènes se laissent spolier plus facilement que les Indiens.

L'Australie est globalement plus paisible que les autres « pays neufs » (elle est aussi moins peuplée et moins explorée). Une exception notable : les « convicts », ex-bagnards libérés ou évadés, regroupés en bandes d'écumeurs et de pilleurs de banque.

Australie mise à part, le seul point réellement « chaud » d'Océanie reste la Nouvelle-Zélande, où les Anglais essayent de s'imposer face à des Maoris cannibales et belliqueux. Anglais, Français et Américains se partagent îles et atolls à peu près pacifiquement.

Quant aux pôles Nord et Sud, ils sont encore complètement inconnus. On cherche toujours le Passage du Nord-Ouest, entre Amérique et Asie, et on se demande si le pôle Sud se trouve en mer libre. Ce qui est très probablement le cas, puisque le *Nautilus* y arrivera le 21 mars 1868.



Les Français vus par eux-mêmes

La mentalité de la seconde moitié du XIX^e siècle en France correspond tout à fait aux sentiments victoriens en Angleterre. Ainsi on voit fleurir un nombre impressionnant d'ouvrages « moraux » sur tous les sujets de société. Parmi les plus beaux fleurons de cette vision très personnelle de l'époque on trouve *Les Français peints par eux-mêmes, encyclopédie morale*, qui présente en neuf volumes ce que le Parisien peut penser des spécimens d'humanité qui peuplent son pays.

Le schéma de pensée est relativement simple : il n'y a pas plus louable que le riche bourgeois parisien, placé dans la bonne société. Tout le reste n'est que sujet à gausseries, mépris ou pitié. Vous trouverez ci-après une liste abrégée du sommaire de cet ouvrage. Nous en avons retiré les personnages « régionaux » : le Corse, le Breton... et quelques autres trop anecdotiques. Servez-vous en pour donner un peu de vie à vos scénarios dans notre beau pays. Dans les rues, ne faites pas rencontrer à vos aventuriers des femmes et des hommes, mais des grisettes, des marchand de coco, un jésuite, etc.

Beaux arts :

Peinture, musique et danse

L'Ami des artistes
La Cantatrice de salon
Le Chef d'orchestre
Le Chicard

Le Mélomane
Le Modèle
Le Rapin

En dehors des grand spectacles, il est de bon ton de pratiquer soi-même un peu de musique (le piano surtout) ou de peinture (des croquis surtout). Et tout le monde doit savoir danser bien sûr ! On organise couramment des réunions de musique de chambre ou de chant.

Les fêtes foraines et les carnivals sont nombreux. Le chicard est une personne habillée de couleurs vives, avec un masque. Le rapin est un jeune élève en peinture.

Théâtre

| | |
|---------------------------------------|---------------------------------------|
| L'Auteur dramatique | Le Figurant |
| Le Comédien de province | La Figurante |
| Le Correspondant dramatique | La Mère d'actrice |
| Le Directeur d'un théâtre de province | Le Rat d'opéra |
| Le Directeur de théâtre à Paris | Le Sociétaire de la Comédie Française |
| L'Élève du Conservatoire | Le Souffleur |

Au XIX^e siècle, le théâtre c'est le cinéma, la télévision, le disque et la radio réunis. Bien sûr, seuls les spectacles de Paris sont dignes de ce nom. En Province, les acteurs sont calamiteux et les directeurs de doux escrocs irresponsables.

Mœurs littéraires

| | |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| Le Bas-bleu | Le Journaliste |
| Le Correspondant des journaux | Le Poète |
| Le Débutant littéraire | Le Rédacteur de journal de province |
| L'Homme de lettres | |

Le nombre de journaux et de livres est tout simplement impressionnant. On publie à propos de tout et de n'importe quoi. C'est aussi l'époque reine de la poésie : Victor Hugo, Baudelaire (considéré comme un dangereux satyre), Byron. (Pour le bas-bleu, voir page 4). Comme il est dit :

« ... Paris, qui continue à trôner dans le firmament de ce monde fantastique, reste invariablement le roi des ténèbres et de la lumière.

Aussi, pour l'éclat de son premier coup de feu, la province vient-elle y chercher des rédacteurs en chef.

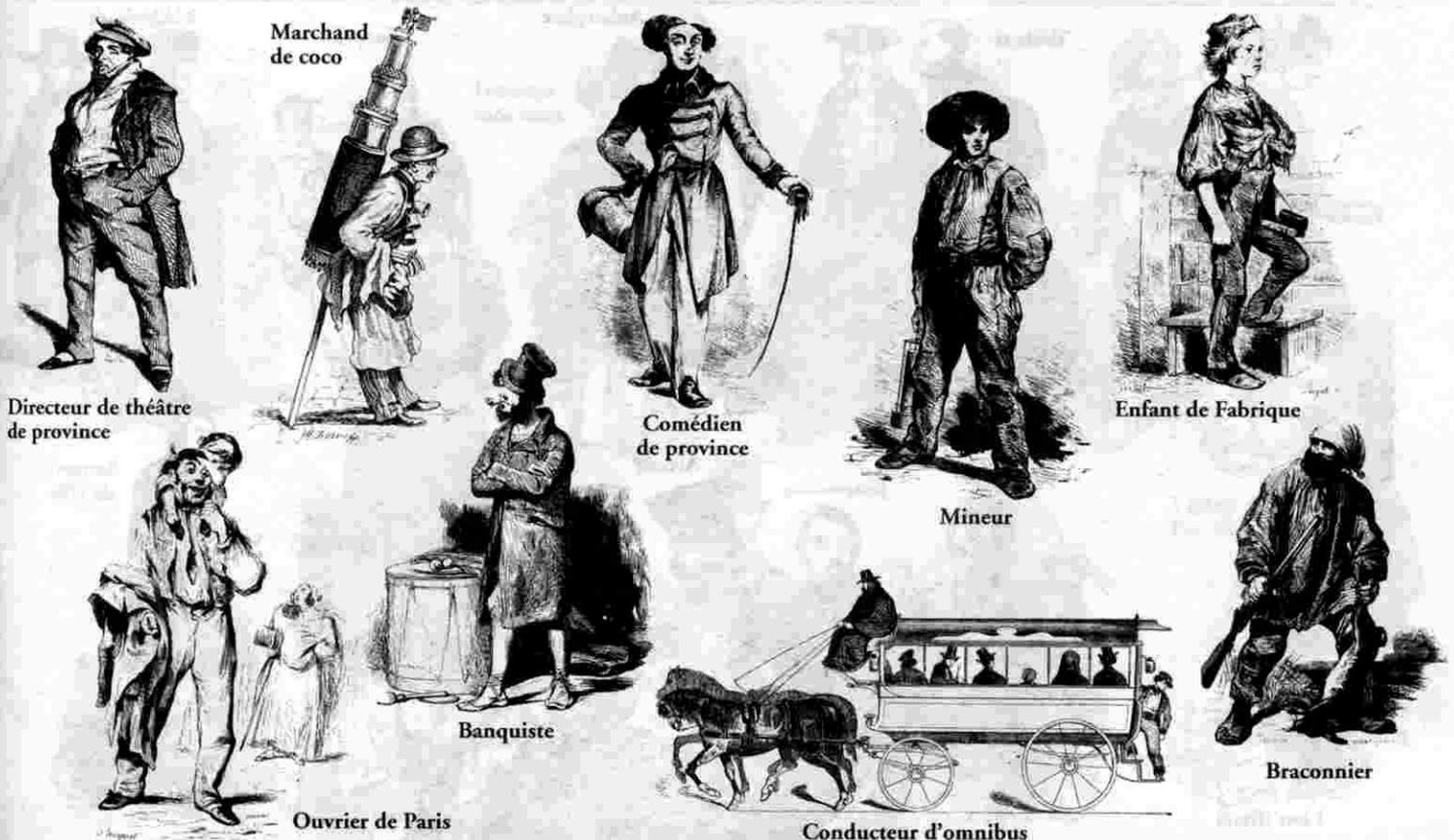
Mais d'abord, pourquoi la province fait-elle des journaux ?

Pour deux raisons.

J'ai longtemps cherché, je n'en ai pas trouvé trois.

La première, c'est que la province a, tout aussi bien que Paris, du papier, de l'encre et des caractères ; — des caractères d'imprimerie.

La seconde raison, c'est que Paris fait des journaux. »



Personnages pittoresques

L'Amateur de livres
Les Anglais en Suisse
Le Botaniste
Les Collectionneurs
Le Fat
Le Flâneur
L'Homme du peuple
L'Homme sans nom
L'Horticulteur
L'Invalide

Le Joueur d'échecs
Le Joueur de boules
Le Juif
Le Lion
Le Pêcheur à la ligne
Le Phrénologiste
Le Rentier
Le Second Mari
Le Touriste

Il est de bon ton de trouver charmant certains « caractères » ou de nouvelles occupations, pourvu qu'ils ne troublent pas l'ordre moral. L'Homme du peuple est cet archétype de l'ouvrier qui vient se promener avec sa famille aux abords des jardins de la capitale, mais sait rester à sa place. Le Fat est cet homme qui est sot, impertinent et se vante de ses succès féminins. L'invalide est respecté car il a défendu la Patrie. Le Lion est un jeune homme qui essaye de se faire voir dans le beau monde, son nom de sa coiffure, léonine. Le Juif est un personnage relativement respecté, pour un étranger, car il est économe et travaille dans des métiers pas trop au-dessus de sa condition. L'Homme sans nom est tout bonnement le proxénète :

« Croyez-vous en effet que nous aurions consenti à descendre de nouveau dans cette fange de la prostitution pour le triste plaisir de faire un pendant au tableau de la fille publique ; quelque porté qu'il soit à voir une compensation divine, un côté moins affreux à toutes les misères humaines, l'esprit se fatigue à décrire des infamies, à sonder perpétuellement des plaies. Nous n'aurions pas écrit cet article si nous n'avions pas jeté nos regards au-delà de la boutique du marchand de vin. Qu'importe en effet au lecteur intelligent qui nous juge, de savoir comment on est l'amant d'une prostituée, comment on vend des contremarques ou des chaînes de sûreté, comment on est escroc le jour et souteneur la nuit ? Cette corruption, tout le monde la connaît parce qu'elle s'affiche. Elle est si hideuse, qu'il est à peine besoin de la flétrir. Aussi n'est-ce pas seulement de celle-là que nous voulons parler. Il y a des cœurs assez vils pour la pratiquer, il n'y a pas d'esprits assez habiles pour la déguiser : elle se perpétue, mais elle ne fait pas de prosélytes ; circonscrite dans les basses classes de la population, elle est régularisée par la police : c'est un fléau administré. Ses ravages ne sont à craindre que dans les hautes régions sociales ; là elle s'étend comme une épidémie silencieuse, faisant d'autant plus de victimes, que peu de gens croient à l'activité du

mal et même à sa réalité en voyant la spirituelle assurance et l'élégante satisfaction des pestiférés ».

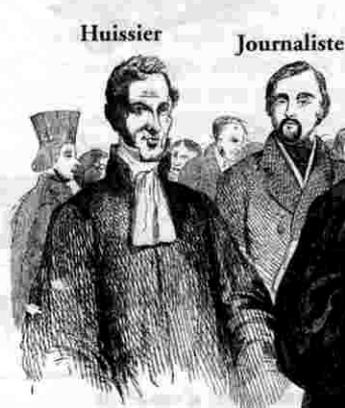
La phrénologie est le dernier avatar de la mode et de l'ethnologie. On est persuadé que l'on peut déterminer le caractère d'un homme d'après la forme et la taille de son crâne. Le phrénologiste se promène avec un carnet de notes, et divers instruments de mesure. S'il est de mode pour les Anglais d'aller en Suisse (Byron et Shelley y passeront un long moment, avant que Mary Shelley n'écrive Frankenstein) une nouvelle race d'homme apparaît : le touriste. Grâce aux progrès du bateau et du chemin de fer, on peut maintenant voyager à travers l'Europe et même jusqu'en Amérique avec relativement peu de danger et surtout, dans une durée qui devient prévisible.

Femmes

La Belle-Mère
Le Chaperon
La Demoiselle à marier
La Demoiselle de compagnie
La Dévote
Les Douairières
Les Duchesses
La Femme adultère
La Femme comme il faut
La Femme de chambre

La Femme de ménage
La Femme de province
La Femme sans nom
La Grisette
La jeune fille
La Lionne
La Maîtresse de table d'hôte
La Modiste
La Première amie
La vieille Fille

Les femmes sont pratiquement une race à part. On leur demande surtout d'être de bonnes épouses et de bonnes mères. On ne supporte pas qu'elles aient la prétention d'égaliser l'homme. Parmi les personnages les plus exotiques, il y a la grisette, jeune fille de condition modeste (ouvrière en général) qui aime s'habiller élégamment, qui a des mœurs accueillantes mais non vénale. Elle finira grosse et laide comme concierge. La duchesse est une femme qui prend de grand airs, qui affecte des manières au-dessus de sa condition ou de sa fortune. A l'opposé, la Lionne ne part pas d'une bien haute condition sociale mais joue de tous ses atouts pour grimper au plus haut. La femme de ménage n'est pas l'employée qui nettoie la maison, mais la bonne épouse qui prend soin de son intérieur. Enfin, la Première amie est cette jeune femme que nous avons connue étant plus jeune, de bonne famille, et qui reste notre confidente, qui ne deviendra jamais notre femme ou notre maîtresse.



Sergent de ville

Habitué des procès

Parisiens et Peuple

Le Gamin de Paris
Le Garçon de café
Le Gouguettier
L'Ouvrier de Paris

Le Propriétaire
Les Visiteurs du Salon
Le Viveur

Le gouguettier est un joyeux luron, qui va de fête en fête, en buvant. A l'opposé, le viveur est un être dissipé, qui joue les pique-assiettes. L'ouvrier de Paris travaille souvent en atelier, de plus ou moins grande taille. Enfin, vient le personnage pivot de l'époque, centre de toutes les envies, le propriétaire. Mais jugez plutôt :

« Inclinez-vous devant les douze lettres de ce mot-là; toutes les puissances se résument en elles; en elle sont le commencement et la fin, l'alpha et l'oméga de ce qui est. Qui n'est pas propriétaire veut le devenir, qui l'est veut l'être toujours. Le monde pivote autour de ce substantif; c'est l'arche sainte des royaumes constitutionnels, le fétiche de l'univers, la clé de voûte de la société; tout passe, le propriétaire seul ne passe pas; les empires coulent mais les propriétaires restent. Ils sont plus forts que le temps et que les révolutions, deux choses qui usent les trônes et le granit.

L'arbre généalogique du propriétaire a ses racines dans le jardin d'Éden. C'est un substantif antédiluvien; il surnage au-dessus des temps bibliques, et l'histoire n'était pas encore que le propriétaire était déjà. Il est contemporain du monde. Le premier homme, Adam, notre père, était propriétaire, et la meilleure preuve qu'on en puisse donner, c'est qu'ayant manqué au contrat synallagmatique qui le liait au jardin céleste, Dieu l'expropria...

... En s'attaquant à sa personne sacro-sainte, les vents coulis s'attaquent à la société; s'il tousse, elle est menacée d'une fluxion de poitrine, et le propriétaire tremble pour celle dont il est le plus auguste représentant.»

Éducation

L'Écolier
L'Étudiant en droit
L'Étudiant en médecine
L'Institutrice
Le Maître d'études

Le Maître de pension
Le Précepteur
Le Rhétoricien
La Sous-Maitresse

L'éducation est un sujet sérieux et l'on n'hésite pas à mettre ses enfants dans les meilleurs pensions. Il faut savoir bien parler et exposer son point de vue avec justesse. La sous-maitresse est tout simplement l'adjointe du professeur, celle qui l'assiste dans les menues tâches de ce sacerdoce.

Médecine

Le Chimiste
Le Garçon d'amphithéâtre
La Garde-Malade
L'Infirmier

La Maitresse de maison de santé
Le Médecin de village
Le Médecin
La Sage-Femme

En ce qui concerne la médecine, si les miracles de l'électricité paraissent prometteurs, on s'en remet encore bien souvent à la saignée. L'amphithéâtre est l'autre nom pour désigner la salle de dissection. Quand à l'obstétricien, il est encore considéré comme une bête rare et on préfère avoir recours à la sage-femme pour accoucher.

Justice, Loi, armée et police

L'Agent d'affaires
L'Avocat
L'Avoué
Le Bourreau
Le Commissaire de Police
Les Détenus
Les Forçats

Le Garde National
Le Gendarme
Le Juge
Les Mendiants
Le Notaire
Les Pauvres
Le Sergent de ville

On peut le remarquer : il y a LE propriétaire, LE bourgeois mais LES pauvres, LES mendiants et LES Forçats. La différence entre détenus et forçats tient au lieu d'emprisonnement et au type de détention, Prison et cellule dans un cas, bagne et travaux forcés dans l'autre. En 1852, l'enrôlement dans la garde nationale, lorsque l'on a entre 25 et 50 ans est obligatoire, mais celle-ci sera supprimée pendant le II^e Empire et elle ne sera rendue mobile (mobilisée) qu'en 1870-1871.

Religion

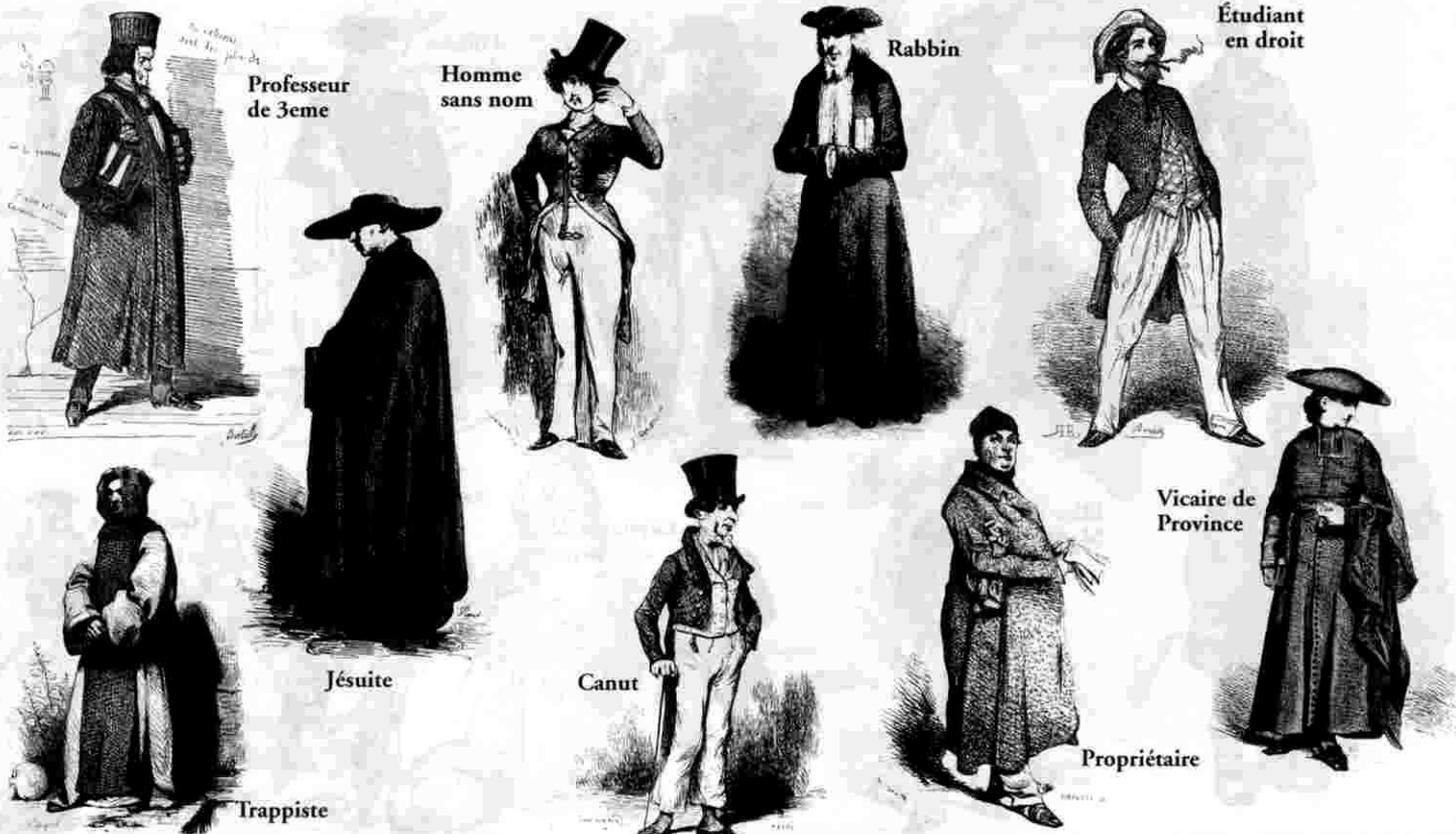
Le Curé du village
L'Éclésiastique
L'Enfant de chœur
La Gouvernante du curé de village
Le Jésuite
Le Missionnaire

La Religieuse
Le Religieux
Le Séminariste
La Sœur de charité
Le Trappiste
Le Vicaire de province

Politique et Administration

Le Contrôleur des contributions directes
Le Député
Le Diplomate

L'Employé
Le Garçon de bureau
Le Maire de village
Le Préfet



Commerce, Banque et Bourse

L'Agent de change
Le Banquier
Le Commis voyageur

Le Spéculateur
L'Usurier

Marx n'avait pas tout à fait tort. Le capitalisme sauvage, tel qu'il a existé à la fin du XIX^e siècle a en partie disparu. On ne compte en effet pas les fortunes qui se font et se défont à la Bourse, grâce ou à cause des spéculateurs. Et lorsque le bourgeois, mais bien plus souvent encore l'ouvrier, a besoin d'argent, il doit aller voir l'usurier, qui pratique des taux d'intérêts astronomiques.

Province

Le Bohémien
Le Bourgeois campagnard

Le Canut

En dehors du fait que la province est tout simplement invivable, il faut reconnaître qu'elle est pittoresque. Et l'on s'esbaudit des costumes typiques bretons, corse, languedociens, savoyards... Le Canut est l'ouvrier en soie des fabriques lyonnaises. Quant au Bohémien, que l'on peut retrouver n'importe où en province, on le comprend car il fait partie d'un peuple errant et persécuté, on le plaint parfois, mais il faut savoir pourtant que :

«... Les Bohémiens ne possèdent nulle part une fort bonne réputation. Et, en vérité, partout ils méritent la mauvaise renommée qui les entoure : ce sont de francs voleurs, filous par instinct, par habitude, par nature, nous allions presque même dire par nécessité [...]. Le Bohémien est un escroc, un filou, soit ; mais il n'est presque jamais brigand ; distinguons ; il est bien trop timide pour cela ; et puis, s'il affronte la prison, il ne brave pas la potence : il sait que les portes de l'une s'ouvrent toujours, mais il n'ignore pas non plus que les cordes de l'autre ne rompent jamais».

Chasse

Le Braconnier
Le Chasseur

Le Garde Champêtre

Marine et Frontières

Les Baleiniers
Le Contrebandier

Le Garde-Côte
Les Gens de mer

Colonies

L'Algérien français
Le Créole de l'île Bourbon
Le Créole des Antilles
L'Habitant de la Guyane française

L'Habitant des îles Saint-Pierre et Miquelon
L'Habitant du Sénégal
L'Indien français

Le Français à l'étranger est un héros ! Il affronte les dangers de la planète pour porter le message de la civilisation issue de la Révolution Française. Le créole est le français de pure race blanche, né aux Antilles. La xénophobie est encore virulente. Que l'on juge des extraits suivants.

«... La condition du Nègre abyssinien dans la société algérienne est donc peu digne de pitié, si on la compare surtout à l'état d'abjection où il vivait dans son pays natal, courbé sous le double absolutisme de ses souverains et de ses prêtres ; son maître musulman le traite avec douceur, n'exige de lui que des travaux proportionnés à ses forces et s'attache à le moraliser en lui faisant abandonner le fétichisme grossier dont se compose sa religion pour la doctrine plus pure et plus élevée de Mohammed. Une fois converti à l'islamisme, l'esclave nègre se relève de sa dégradation morale, et prend dans la maison du maître le rang qui appartient à un bon serviteur ; il fait en quelque sorte partie de la famille, et l'on a pour lui les égards dus à un frère en religion. Souvent la femme esclave partage la couche du maître, et devient son épouse légitime. Enfin, les affranchissements ou émancipations soit par testament, soit par acte passé devant le kadi, sont très fréquents à Alger, cette pratique étant une de celles que les saintes Écritures signalent comme particulièrement agréables à Dieu. [...]

Les professions spécialement assignées aux Nègres par le gouvernement déchu, et qu'ils continuent d'exercer, soit par vocation, soit par habitude, sont celles de blanchisseurs à la chaux, de manœuvres, de domestiques, de chauffourniers et de boulangers. Ils fabriquent aussi des couffes ou corbeilles en paille, travail auquel ils excellent. En général, ils sont industriels et adroits : dénués d'invention et de spontanéité, comme presque tous les gens de leur race, ils possèdent au plus haut degré la faculté d'imitation.

Les Nègres importés en Algérie sont de haute stature et de proportions athlétiques. Ces avantages physiques sont ordinairement déparés par la difformité de leurs traits où tous les types de laideur particuliers à la race noire, tels que la saillie des pommettes, la dépression du front, l'écrasement du nez, le ton huileux de la peau, l'affaissement et le volume exagéré des lèvres, sont accusés outre mesure.»

« Citoyens libres des Antilles, émancipés par la loi de 1855, les mulâtres tendent chaque jour à conquérir dans l'ordre moral l'égalité qui leur est assurée dans l'ordre politique. Ils doivent originellement leur affranchisse-



ment, soit à la tendresse paternelle, soit à une ancienne loi qui déclarait libre le fruit du commerce d'un homme libre et d'une esclave; mais en présence d'une multitude de nègres courbés sous le joug par la force du prestige de la supériorité des blancs, ceux-ci ont pensé qu'ils eût été dangereux pour le système qu'ils établissaient, d'octroyer en même temps l'égalité avec la liberté. Il ne fallait pas détruire chez l'Africain l'idée salutaire de l'infériorité de son sang, malgré son mélange avec celui du blanc: il fallait que le sceau de l'origine du mulâtre demeurât indélébile. La liberté de l'homme de couleur pouvait être un avantage naturel, mais ne devait pas être un titre social, et l'exclusion qui pesait sur lui avait pour but de lui rappeler d'où il venait, tandis que le noir voyait se perpétuer sa destinée dans cette seconde servitude morale.»

« L'auteur croit devoir, en homme consciencieux, déclarer qu'il n'a jamais visité le Sénégal, et qu'il espère bien n'y jamais aller, ayant une aversion naturelle et insurmontable pour la peste, les inondations et les chaleurs de quarante degrés.»

Autres professions

- | | |
|----------------------------|------------------------------------|
| L'Aubergiste | Le Facteur de la poste aux lettres |
| Les Banquistes | La Fille d'auberge |
| Le Berger | Les Flotteurs |
| Le Bottier | Le Forgeron |
| La Bouquetière | La Fruitière |
| Le Cafetier | Le Gniaffe |
| Les Canotiers | L'Herboriste |
| Le Chapelier | L'Homme à tout faire |
| Le Chaudronnier | Le Jardinier de cimetière |
| Les Chiffonniers | La Laitière |
| Le Cocher de coucou | Le Libraire |
| Le Colporteur | La Loueuse de chaises |
| Le Commissaire-Priseur | Le Maître de chausson |
| Le Commissionnaire | Le Maître de danse |
| Le Compositeur typographe | Le Maître de piano |
| Le Conducteur d'omnibus | Le Maquignon |
| Le Conducteur de diligence | Les Maraîchers |
| Le Crieur des rues | Le Marchand d'amadou |
| Le Croque-mort | Le Marchand d'habits |
| Le Décrotteur | Le Marchand de coco |
| L'Éditeur | Le Marchand de peaux de lapin |
| L'Enfant de Fabrique | Le Mineur |
| L'Épicier | Les Musiciens ambulants |
| L'Étalagiste | La Nourrice sur place |

- Les Ouvriers du fer
- Le Pâtissier
- Le Pharmacien
- Le Porcelainier
- Le Porteur d'eau
- Le Porteur de journaux
- La Portière
- Le Postillon
- Le Potier

- Le Raccordeur de faïence
- Le Ramoneur
- Le Rémouleur
- Le Résinier
- Le Roulier
- Le Tailleur
- Le Vidangeur
- Le Vigneron
- Le Vitrier Peintre

L'Aubergiste est le tenancier d'un auberge, il n'y en a donc pas à Paris, où l'on ne trouve que des Maîtres d'hôtel. Les Banquistes sont des saltimbanques, bateleurs et charlatans. Le canotier est le matelot qui conduit un canot. Le coucou est une voiture publique à deux roues (moins huppée que le cab). Le décrotteur retire la boue des chaussures, et les cire. L'étalagiste met en place les produits sur les présentoirs ou les vitrines des tous nouveaux magasins où l'on vend différents sortes de produits. Le flotteur est un ouvrier qui conduit les trains de troncs de bois sur les voies d'eau. Le gniaffe est simplement le cordonnier (nom d'origine lyonnaise). Le maquignon est un vendeur de chevaux. Le coco est une boisson rafraîchissante à base de réglisse. La nourrice sur place ne doit pas être confondue avec la nourrice chez qui on envoie l'enfant (souvent à la campagne). Le roulier est un convoyeur de marchandises par voie de terre (de nos jours, on dit routier). Le vidangeur est la personne qui vidange les fosses d'aisance.

La mode en 1852



Arabe (alger)



Créole des antilles



Créole de Guyane



Juif (alger)



Créole des antilles (petit blanc)



Juive (alger)



Mulâtre



Nègre

CHRONOLOGIE VERNIENNE



Cette chronologie est volontairement incomplète. Elle ne couvre que les années 60-70, et n'embrasse qu'une partie des romans – une dizaine sur la centaine écrits par Jules Verne. À vous de décider de la façon de vous en servir – sommes-nous sur une « Terre alternative » où toutes ces choses se sont vraiment produites, ou est-ce simplement une compilation d'exemples de ce que peuvent être les Aventures Extraordinaires ?

Les titres sont donnés en abrégés entre parenthèses, et récapitulés à la fin de la chronologie.

1862

14 janvier : communication du Dr Fergusson à la Société Géographique Royale de Londres. (CSB)

18 avril : le *Victoria* quitte Zanzibar. (CSB)

10 juin : le Dr Fergusson et ses deux compagnons arrivent à Dakkar, après avoir traversé tout l'Afrique d'est en ouest. (CSB)

1863

24 mai : le Pr. Otto Lindenbrock décrypte un singulier document. (VCT)

28 juin : l'expédition Lindenbrock s'enfonce dans le cratère du Sneffels (Islande). (VCT)

29 août : le Pr Lindenbrock et ses compagnons, après avoir pénétré jusqu'au centre de la Terre (où ils ont découvert d'étranges survivances préhistoriques) regagnent la surface par le cratère du Stromboli. (VCT)

Selon certaines sources, c'est cette année-là que le Dr Moreau s'installe dans son île déserte...

1864

26 juillet : l'équipage du yacht *Duncan* pêche un requin-marteau. Dans son estomac, une bouteille contenant un message rédigé en

plusieurs langues et signé du capitaine Grant, marin célèbre disparu depuis deux ans. (ECG)

25 août : le *Duncan* quitte l'Angleterre à la recherche de Grant. À son bord, lord Glenarvan, propriétaire du yacht, lady Helena, sa femme ; le major McNabbs, son cousin ; Robert et Mary Grant, enfants du disparu et Jacques Paganel, géographe français embarqué par erreur. (ECG)

Du 14 octobre au 12 novembre : l'expédition traverse l'Amérique du Sud en suivant le 37° parallèle. Pas de trace de Grant. (ECG)

18 décembre : Le *Duncan* aborde les côtes australiennes. (ECG)

1865

27 janvier : après un voyage mouvementé à travers l'Australie, l'expédition s'embarque sur le *Macquarie*, à destination de la Nouvelle-Zélande. (ECG)

3 février : naufrage du *Macquarie*, sur un point de côte particulièrement inhospitalier. (ECG)

2 mars : après avoir été capturés par les Maoris et s'être évadés, Glenarvan et ses compagnons retrouvent le *Duncan*. (ECG)

17 mars : le capitaine Grant est retrouvé, presque par hasard, sur un îlot perdu du Pacifique. (ECG)

18 mars : un ballon quitte Richmond assiégée. À son bord, l'ingénieur Cyrus Smith et son serviteur Nab, le journaliste Gideon Spilett, le marin Pencroff et son filleul Harbert (sans oublier le chien Top). Ils sont pris dans un ouragan. (IM)

23 mars : le ballon s'écrase sur une petite île déserte, en plein Pacifique. Les naufragés y resteront quatre ans. (IM)

5 octobre : aux U.S.A., Impey Barbicane, président du Gun-Club, propose à ses concitoyens la fabrication d'un canon géant destiné à envoyer un projectile sur la Lune. Enthousiasme immense aux U.S.A. et en Europe. (TAL)

1866

Tout au long de l'année : les travaux du Canon Lunaire, baptisé *Colombiad*, se poursuivent en Floride. Le projectile originel est remplacé par un obus destiné à être habité. (TAL)

20 juillet : le Gouverneur Higginson affirme avoir croisé un monstre marin au large des côtes australiennes. De nombreux rapports signalent le monstre dans toutes les mers du globe. Une controverse se développe dans les journaux du monde entier : le monstre existe-t-il ? (VLM)

1^{er} décembre : Tampa-Town, Floride. La *Colombiad* fait feu. Départ de la première expédition humaine vers la Lune. À bord de l'obus, Impey Barbicane, son ex-rival Nicholls et le Français Michel Ardan. (TAL)

Vers le 10 décembre : le projectile semble vouloir se satelliser autour de la Lune (TAL)

12 décembre : l'obus retombe dans le Pacifique, après avoir effectué le tour de la Lune. Ses passagers sont indemnes. (AL)

1867

Janvier : voyage triomphal de Barbicane, Nicholls et Ardan à travers les U.S.A., puis dans le monde entier. Dans le courant de l'année, à une date non précisée, ils fondent la « Société Nationale des Communications Interstellaires ». (AL)

5 mars : le *Moravia* éperonné et gravement endommagé par le monstre marin. Courant juillet, départ de l'*Abraham Lincoln* pour la chasse au monstre. (VLM)

6 mai : départ de Calcutta du *Géant d'Acier*, deux wagons tirés par une « locomotive routière » en forme d'éléphant (vitesse moyenne 20 km/h, amphibie). Au cours des mois suivants, le convoi traverse toute l'Inde du nord. (MV)

Fin septembre : les passagers du *Géant d'Acier* sont capturés par une bande de Dacoïts au service de Nana Sabih – ancien rajah proscrit

depuis la Révolte des Cipayes et ennemi personnel de sir Edward Munro, le propriétaire du Géant. Les prisonniers parviennent à s'échapper. Dans la poursuite, le Géant est détruit – Nana Sahib est tué par l'explosion (mais est-il bien mort?). (MV)

6 novembre: le *Lincoln* est attaqué par le « monstre », qui s'avère être un sous-marin. Il recueille trois passagers du *Lincoln* passés par-dessus le bord: le Pr. Arronax, son serviteur Conseil, et le harponneur Ned Land. (VLM)

1868

Six premiers mois de l'année: le *Nautilus* sillonne toutes les mers du globe, du Pacifique au Grand Nord. Au passage, Nemo visite entre autres les ruines de l'Atlantide et le pôle Sud, dont il prend possession. (VLM)

Début juin: Nemo coule une frégate de nationalité inconnue (mais très probablement britannique). Pas de survivants. (VLM)

Fin juin, au large des côtes norvégiennes: le *Nautilus* se lance dans le Maelström. Arronax et ses compagnons en profitent pour s'évader. Nemo et ses compagnons disparaissent, le « *Nautilus* » est présumé perdu. (VLM)

Fin de l'année: les naufragés de l'Île Mystérieuse découvrent que, depuis plusieurs années, Nemo les aide et les surveille – un Nemo beaucoup plus âgé qu'il ne devrait l'être, cloué ici depuis fort longtemps. (IM)

Question: cette altération évidente de la chronologie soulève une foule de questions et permet de s'interroger sur la sincérité de l'auteur. Sans doute a-t-il délibérément travesti la vérité pour éviter qu'on localise trop précisément l'endroit où gît le *Nautilus*. *L'Île Mystérieuse* serait donc, très largement, un ouvrage de fiction. Resté à déterminer où se trouve réellement le *Nautilus*. Avec un peu de réflexion, cela ne devrait pas être trop difficile. En 1883, le volcan Krakatoa, situé entre Java et Sumatra explose en ravageant tout à des milliers de kilomètres alentour. La date de 1883 cadre déjà mieux que 1868 avec l'idée d'un Nemo âgé. Toutefois, l'île de Nemo ne peut pas être le Krakatoa, d'une part parce qu'il n'en restait rien après l'explosion, et surtout parce qu'elle était habitée: des naufragés n'auraient certainement pas pu rester quatre ans sans y rencontrer d'êtres vivants. Par contre, elle se trouvait sans doute assez proche pour supporter le contrecoup de l'explosion... En attendant qu'un autre chercheur vienne verser de nouvelles pièces au dossier, on peut légitimement supposer que l'île qui fut le dernier refuge de Nemo se trouvait dans les parages du Krakatoa, que des naufragés y ont bel et bien vécu pendant quelques années, jusqu'à ce que leurs établissements soient balayés par le raz-de-marée consécutif à l'explosion du volcan, à plusieurs centaines de kilomètres de là.

1869

18 mars: l'île Lincoln pulvérisée par l'explosion de son volcan. Par un véritable miracle, les naufragés survivent tous... et sont providentiellement recueillis quelques jours plus tard par... le *Duncan* (cela fait beaucoup de coïncidences. Trop). (IM)

1871

28 octobre: Le Dr Sarrasin apprend qu'il est l'héritier de la bégum Gokool de Ragginahra, qui lui laisse 500 millions de francs. (CMB)

10 novembre: la fortune de la bégum est finalement partagée entre ses deux descendants: le Dr Sarrasin et le Pr Schultzze, d'Iéna. (CMB)

1872

Du 2 octobre au 21 décembre: Philéas Fogg fait le tour du monde en suivant l'itinéraire Angleterre – France – Égypte – Inde – Japon – U.S.A. – Angleterre. (TMQVJ)

Courant de l'année: le Dr Ox suroxygène l'atmosphère de la ville de Quiquendone (Belgique). L'expérience entraîne la destruction d'une partie de la ville.

1875

(ou 76, l'année n'est pas précisée)

15 juillet: l'Asie centrale se soulève contre les Russes. Le tsar envoie un courrier à Irkoutsk, chargé d'un message pour son frère. (MS)

6 octobre: Michel Strogoff, le courrier, arrive à bon port après avoir traversé 6 000 km de Sibérie... (MS)

1876

Herr Schultzze s'est fixé en Orégon. Il y a créé Stahlstadt (la Cité de l'Acier), immense complexe industriel voué à la fabrication de canons. Il surpasse de loin Krupp, Schneider et les autres fondeurs « normaux ».

Non loin de là, le Dr Sarrasin achève la construction de Franceville, sa « cité de l'avenir ». Schultzze complot sa destruction. Invention d'une pléiade d'engins effroyables: obus incendiaire à têtes multiples, projectile à azote liquide capable de geler une ville entière en quelques secondes, et sans doute beaucoup d'autres... (CMB)

13 septembre, minuit: le canon Schultzze tire pour la première et dernière fois. Le projectile, animé d'une vitesse initiale trop importante, passe au-dessus de Franceville et se satellise. (CMB)

Fin septembre: mort de Schultzze, victime de ses propres inventions. (CMB)

12 octobre: krach boursier – Stahlstadt en faillite. (CMB)

Titres

CSB: Cinq semaines en ballon

VCT: Voyage au centre de la Terre

ECG: Les enfants du capitaine Grant

IM: L'Île mystérieuse

TAL: De la Terre à la Lune

VLM: 20 000 Lieues sous les mers

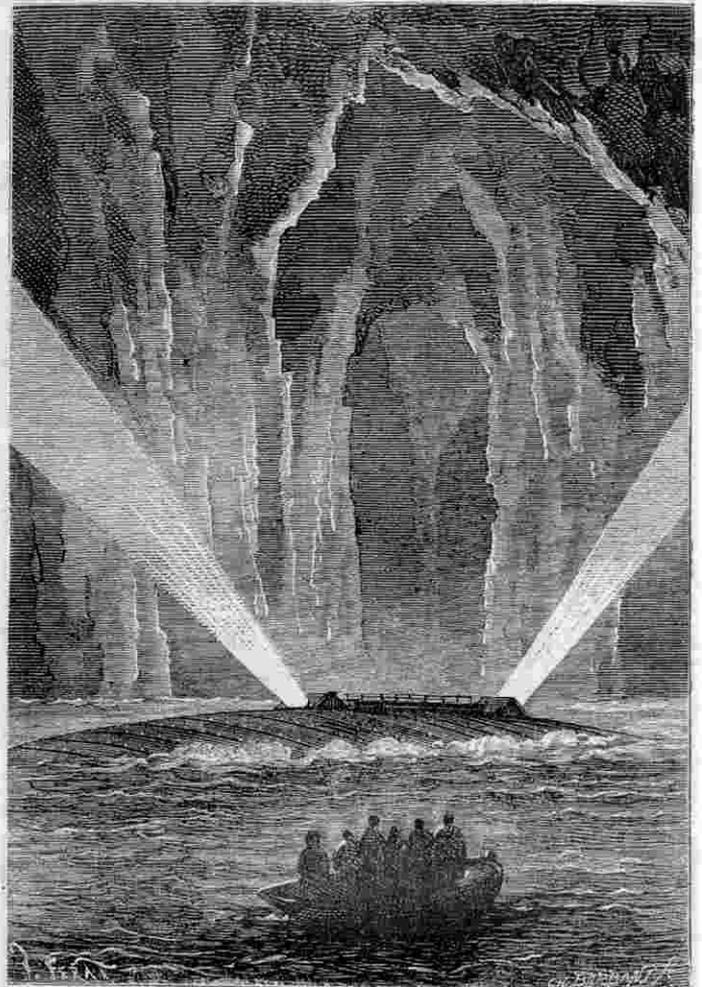
AL: Autour de la Lune

MV: La maison à vapeur

CMB: Les 500 millions de la bégum

TMVQJ: Le tour du monde en quatre-vingt jours

MS: Michel Strogoff



Le *Nautilus* s'enfonce sous les flots. (*L'Île Mystérieuse*)

L'AVENTURE

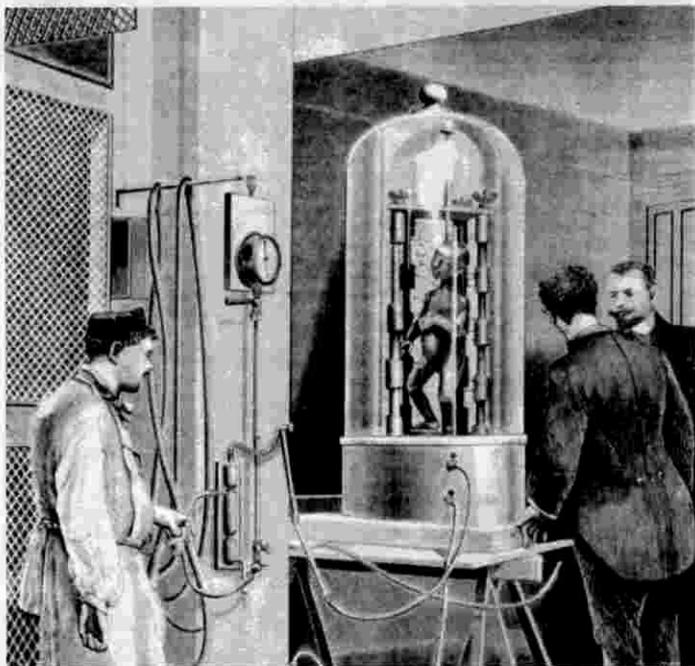
On peut en recenser trois grands types. Ils sont présentés ici de manière « tranchée » – mais en fait, les mélanges sont ce qu'il y a de plus amusant, il serait dommage de vous en priver.

Le merveilleux scientifique

Autrement dit, des histoires qui font appel à la science – et à des applications de la science encore inconnues à l'époque. Le meilleur de l'œuvre de Jules Verne se range dans cette catégorie.

Le principal attrait de ce type d'aventure est bien sûr de mettre en scène une gamme d'inventions improbables nées du cerveau de génies plus ou moins détraqués. Pour ceux qui n'auraient pas le temps de se replonger dans l'œuvre de Jules Verne, quelques conseils.

Pour obtenir une « invention » impressionnante, la recette la plus simple est de prendre un objet banal et le grossir jusqu'à des proportions gigantesques. Tant qu'à faire, profitez-en pour le perfectionner. Ce sera, par exemple, le *Nautilus* dérivé des sous-marins existants dans les années 1860, ou le Canon lunaire, version colossale d'un banal obusier. Si besoin est, n'hésitez pas à lui inventer des usages imprévus. La technologie de l'époque étant encore passablement rudimentaire, « perfectionner » quelque chose risque d'être une tâche ardue. Par exemple, il est difficile d'imaginer un véhicule « plus lourd que l'air » tant que personne n'a inventé des moteurs suffisamment puissants pour le supporter, ce qui est loin d'être le cas dans les années 1860. Ne vous en préoccupez pas. Soit le créateur de l'engin est suffisamment brillant pour inventer le moteur ad hoc, soit il tournera la difficulté (par exemple, l'*Albatros* de Robur le Conquérant, version aérienne du *Nautilus* construit en grande partie... en papier ! Pas n'importe quel papier, évidemment. Un type particulier de papier rendu plus résistant que l'acier grâce à certaines techniques inventées par... Robur). N'hésitez pas à sauter des étapes et à court-circuiter les années de progrès nécessaires à certains objets. Si cela s'avère décidément impossible, tant pis, essayez de créer avec les moyens du



Le docteur Variot, médecin des hôpitaux de Paris, suggéra de momifier les morts en métallisant les cadavres; il proposait de les recouvrir d'une couche de bronze, de cuivre, de nickel, d'argent ou d'or. Les corps étaient enduits d'une solution de nitrate d'argent, placés dans une cloche de verre où l'on faisait le vide, et galvanisés (1883).

bord une machine « cousine » de ce que vouliez obtenir (pas d'ordinateurs sans circuits imprimés, ou du moins sans transistors. Ceci dit, il y a gros à parier qu'il se trouvera quelqu'un pour perfectionner suffisamment la Machine de Babbage et lui donner la puissance d'un ordinateur). Souvenez-vous aussi que nous sommes environ 130 ans en arrière ! Autrement dit, des objets qui nous paraissent parfaitement familiers et usuels peuvent être des accessoires « étranges » pour les personnages qui les découvrent. Ce sera particulièrement le cas des petits objets, éléments de décor plus que ressort de l'action. Par exemple, un savant qui se sert de plaques chauffantes électriques pour faire cuire sa nourriture (alors que, pour le commun des mortels, le gaz est encore une nouveauté révolutionnaire).

La source d'énergie est, de manière quasi obligatoire, l'électricité. Tout ce qui, à notre époque, fait appel à l'essence ou à l'énergie atomique fait ici appel à l'électricité. Nemo et la plupart de ses collègues ont commencé leur carrière en découvrant un moyen nouveau de la produire en quantité illimitée et pour un coût dérisoire.

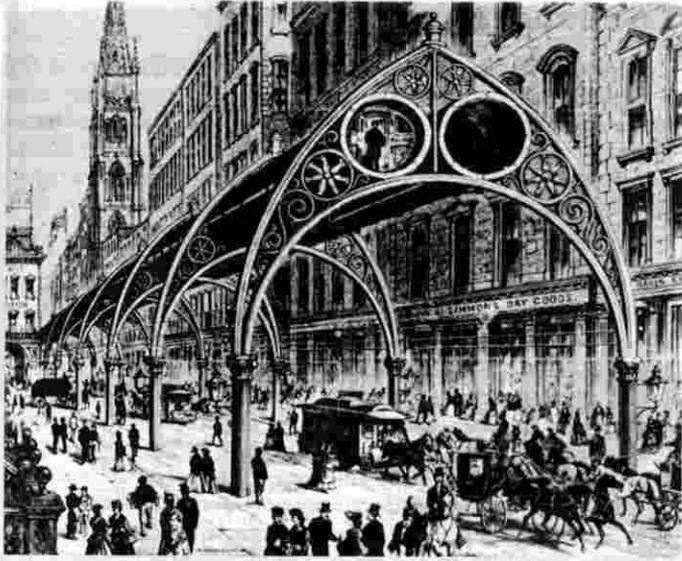
Un mot sur l'apparence des inventions : elles doivent impérativement garder un aspect « d'époque » : tôles boulonnées, fioritures inutiles mais décoratives, etc. Si elles sont habitées, veillez à les aménager dans le goût du temps (affreusement surchargé, voyez le grand salon du *Nautilus* ou l'intérieur de l'Obus lunaire pour vous en convaincre).

Ne vous tourmentez pas si l'invention n'a logiquement aucune chance de fonctionner dans la réalité. Nous ne sommes pas dans la réalité. Nous sommes dans un monde où les lois physiques sont plus souples qu'aujourd'hui. Ici, tout se passe comme si, au fur et à mesure que les humains « découvrent » et appliquent à grande échelle de nouvelles lois physiques, la Nature s'y conformait, pour une raison mystérieuse. Ou peut-être comme si, les lois de la Nature étant constantes, il existait quelques individus capables, à force de volonté et de génie, de les altérer pour eux et eux seuls. Cela expliquerait la faible diffusion de certaines créations qui, en bonne logique auraient dû se répandre partout. Question : d'où vient ce don ? Est-ce une capacité innée, ou l'apport de quelqu'un (chose ?) qui aurait manipulé les génotypes des ancêtres de quelques individus précis ? Pourquoi ? Et si c'est un don, aurait-il pu échoir à de parfaits imbéciles ? Que d'authentiques génies sans scrupules tenteraient de récupérer pour s'assurer que leurs inventions fonctionnent ? À vous de choisir l'explication qui vous convient ou de créer la vôtre...

Quelque soit l'objet réalisé, qu'il soit colossal et totalement nouveau ou qu'il soit un simple perfectionnement mineur (par exemple un fusil à vent tirant des balles électriques), le plus important reste encore la façon dont on s'en sert. Qui est son inventeur et que veut-il ? Même s'il est difficile d'établir un classement précis, trois grands types se dégagent.

Il y a les savants sympathiques, parfaitement à l'aise dans le monde où nous vivons, et qui ne veulent que le bien de l'Humanité. Ils sont rares, et ceux qui ont les moyens de réaliser leurs projets le sont encore plus... Leurs créations sont généralement mineures (ou alors, ils finissent leurs jours à l'Académie des Sciences, quelque part entre Pasteur et le docteur Sarrasin).

Déjà plus fréquents, les génies excentriques, qui se soucient peu de savoir si leurs inventions profiteront ou non à leurs semblables, et qui créent pour le plaisir de créer. Ils sont généralement distraits, coupés du monde réel et incapables de tirer profit de leur talent. Ils sont aussi beaucoup plus vulnérables aux idées fixes, voire à la démence pure et simple, que les autres scientifiques. En contrepartie, ils semblent avoir un don pour réaliser des machines archi-complexes avec les rebuts qui traînent dans leur arrière-cour. Leurs œuvres vont de l'inepte et/ou impraticable au monstrueux (la machine à attirer les astéroïdes de Zéphyrin Kirdal, qui a bien failli faire tomber sur Terre un météorite d'or pur et désorganiser du même coup toute l'économie mondiale. N.B. : Quelques années plus tard, un jeune et obscur mathématicien nommé James Moriarty publiait un traité nommé *Dynamique d'un astéroïde*. Est-il possible que ce soit le même ? Cela expliquerait pourquoi l'ouvrage a très vite disparu des bibliothèques des sociétés



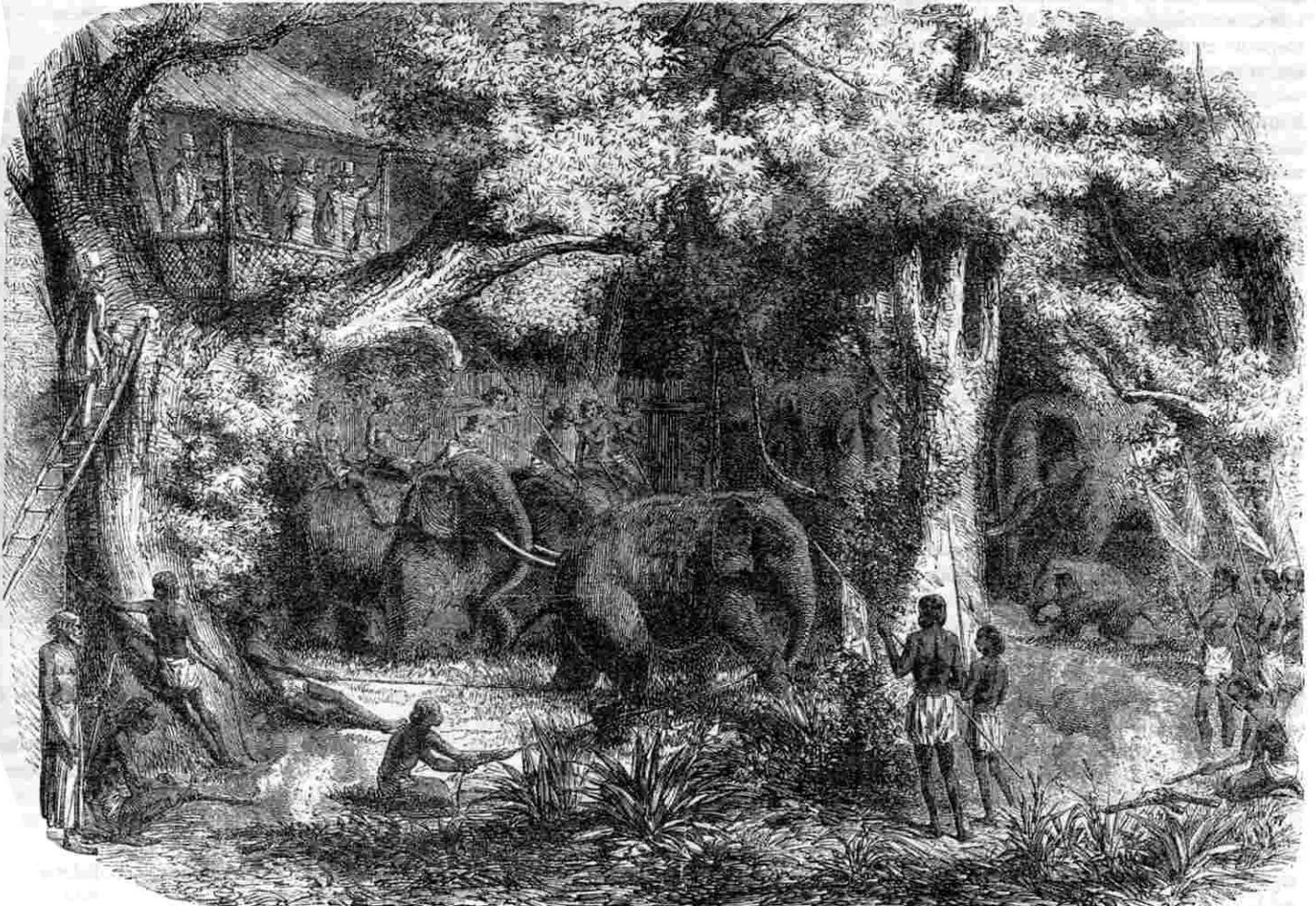
Aucune architecture ne s'adaptait mieux que la gothique au tramway pneumatique : telle était la pensée de M. Gilbert lorsqu'il proposa d'édifier son City elevated railway aux États-Unis (1872).

savantes. Sans doute contenait-il des spéculations précises sur l'endroit où était tombé l'or et Moriarty, ayant compris qu'une récupération en bonne et due forme lui rapporterait plus qu'un volume sur le sujet, a dû faire envoyer son livre au pilon, et faire voler les exemplaires déjà diffusés.). Les savants excentriques peuvent être dangereux, mais d'avantage par inconscience que par volonté de nuire. Par contre, il arrive qu'ils tombent sur des individus sans scrupules, qui exploitent leurs inventions à des fins néfastes...

Dernier cas : le Réprouvé. Un homme immensément riche, doué de tous les talents, et qui choisit de se mettre volontairement en marge de l'humanité. Ses inventions ne lui servent généralement qu'à parfaire son isolement. Quand le talent lui manque, il y supplée en s'attachant les services d'un génie solitaire, qui lui servira d'assistant. Particulièrement célèbres dans cette catégorie : Nemo, bien sûr, mais aussi Robur le Conquérant, et le baron Rudolph de Gotz (le maître du Château des Carpathes). À eux trois, ils résument toute la gamme de motivations de ce type de personnage. Nemo est un proscrit, pourchassé dans son propre pays, et qui poursuit « sa » guerre personnelle contre l'Anglais. Gotz est un misanthrope qui n'attend rien de l'humanité, mais qui ne lui veut pas de mal tant qu'il n'est pas dérangé. Enfin, Robur est un orgueilleux, qui entend prouver sa supériorité sur le reste du monde... et qui finira par tenter de lui dicter sa loi. (En fait, la volonté de puissance de ce type d'individu croît à mesure que la vision du monde de Jules Verne s'assombrit. À vous de voir si vous êtes de la tendance optimiste « la Science et le Bien triomphent toujours » ou si vous êtes pessimiste...). Quoiqu'il en soit, même lorsqu'ils se tournent vers le Mal, de tels cerveaux sont rarement mus par des motivations basses et égoïstes (comme conquérir le monde). Lutter contre la tyrannie ou instaurer la paix universelle est d'avantage dans leurs cordes... quant à la forme que peut prendre leur croisade, tout est possible. Il est toutefois très important de se souvenir qu'ils sont isolés, entourés au maximum d'une poignée de fidèles. Même le pire des mégalomanes ne peut pas faire beaucoup de dégâts dans de telles conditions, sauf cas extrême. Il existe évidemment des Réprouvés sans aucun don scientifique, essentiellement préoccupés de retraite... ce qui nous amène au chapitre suivant.

L'Exploration

C'est l'autre versant de l'œuvre de Jules Verne. Ici, les personnages s'aventurent là où personne ne s'est risqué avant eux, par curiosité et désir de découverte.



L'ingrédient le plus important de ce type d'histoire est bien entendu le lieu. Le terrain le plus logique est une région restée vierge sur les cartes — ce qui laisse un large choix, de l'Amazonie au Tibet en passant par l'Afrique et les pôles. Mais il est également possible de lancer les PJ dans des destinations qui n'existent pas — mais qui pourraient exister, par exemple le centre de la Terre. Les citadelles où s'enferment les Réprouvés sont également un choix très sûr (ils ont tendance à s'approprier des îles désertes, ou des coins de brousse perdus où ils sont certains de n'être jamais dérangés. Les plus brillants se créent de petites cités autarciques, où l'arrivée des PJ déclenche fréquemment des catastrophes). Une bonne documentation est toujours utile quand vous décrivez des pays lointains et des coutumes exotiques (et elle n'est pas si difficile que cela à se procurer. Il suffit par exemple de lire *Géa*). Mais de toute façon, quand vous écrivez le scénario, ne vous préoccupez pas en priorité de savoir à quoi ressemble le site choisi dans la réalité. L'important est de savoir comment il aurait pu être, vu par l'imagination d'un écrivain du XIX^e siècle voué à distraire le « grand public ». Des erreurs de nom, de date et de géographie sont sans doute inévitables. Tant pis, à partir du moment où elles servent l'intrigue !

Pour cette dernière, il faudra sans doute vous donner un peu de mal. En soi, faire aller les personnages d'un point A à un point B en prenant des notes sur ce qu'ils voient en chemin n'a rien d'intrinsèquement condamnable. Mais cela ne débouche guère que sur des scénarios affreusement linéaires, finalement décevants pour les joueurs. Vous trouverez ci-dessous quelques recettes pour contourner la difficulté :

— Intégrer au groupe quelques PNJ dont les motivations sont suffisamment fouillées pour donner lieu à des sous-intrigues divertissantes. Obliger les joueurs à « jouer leur rôle » au mieux de leurs capacités.

— Détailler autant que possible l'environnement humain des PJ. Ne pas se contenter de noter « ici, village de pygmées cannibales », mais essayer de leur présenter des coutumes pittoresques et de créer quelques personnalités locales. Après tout, les vrais voyages d'exploration pouvaient durer plusieurs mois, voire plusieurs années... et donc donner lieu à de véritables campagnes. Campagnes au sein desquelles rien ne vous empêcherait d'alterner exploration pure et scénarios « classiques » d'enquête ou de négociation — les PJ ont, toujours et partout, un don tout particulier pour arriver dans des endroits « à problèmes ».

— Attribuer au voyage un but autre que la simple exploration. Les PJ feront beaucoup plus attention à leur environnement s'ils y sont jetés, démunis de tout, après un naufrage, que s'ils se contentent d'y passer avec armes, bagages et porteurs...

Le thème principal de ce type d'histoire devrait néanmoins rester la lutte de l'homme contre une Nature hostile. Déserts arides ou océan d'algues retenant depuis des siècles des épaves de navires pris au piège, tout est possible, mais n'oubliez jamais de souligner les difficultés de la progression sur un tel terrain. Usez et abusez des clichés de romans d'aventure : sables mouvants, plantes vénéneuses, mirages, eau toxique, vivres qui s'épuisent et ainsi de suite... Pensez également aux animaux : fauves affamés et tigres mangeurs d'hommes, bien sûr, mais aussi créatures à l'hostilité plus sournoise : singes voleurs, migration de bisons bloquant le passage des PJ pour plusieurs jours ou les obligeant à d'immenses détours (alors que justement, le chef sioux leur a donné 24 heures pour quitter la région...).

Pour ce qui est des complications en tous genres, les hommes ne seront pas en reste ! Les indigènes hostiles sont un classique. Un classique stupide, soit dit en passant. En dehors de cultures entièrement vouées à la guerre, le premier contact avec une civilisation nouvelle se passe bien. Si l'expédition adopte une approche prudente et diplomatique, les choses se passent généralement fort bien... dans un premier temps. Il faut des mois de malentendus et d'erreurs de part et d'autre pour arriver à un véritable conflit. Et même si les visiteurs précédents ont laissé un mauvais souvenir, un peu d'intelligence et de diplomatie permet généralement d'arranger les choses. Le pire danger viendra souvent d'autres Européens évoluant dans la même région. La plupart sont tous prêts à dresser moult embûches sur le chemin des PJ, avec le concours plus ou moins intéressé du reste de la population. La gamme de ce type d'adversaire va du rival scientifique sans scrupule au trafiquant d'ivoire/d'eau de feu/d'esclaves/de verroterie (selon la région), en passant par le concurrent chevaleresque qui fera tout pour qu'ils échouent en évitant de trop les abîmer.

Le roman populaire

Illustré par des auteurs comme Dumas, Ponson du Terrail et Paul Féval, le roman populaire est destiné à distraire le grand public en lui présentant une version « enjolivée » de la réalité, où les bons finissent toujours par triompher. Plus près de nous, Gaston Leroux, Maurice Leblanc, Souvestre et Allain continuent le genre, qui durera au moins jusqu'à Jean Ray (les « Harry Dickson », incontournables !).

Ce type d'histoire affectionne les personnages monolithiques. Les bons sont toujours sans taches, surtout s'ils sont jeunes et beaux. Par contre, ils ne sont pas exempts des « péchés des pères ». La société de l'époque accorde une importance disproportionnée à la famille, à la fois sous son aspect social et sous son aspect « médical ». Un individu par ailleurs irréprochable considérera comme une terrible tare d'avoir, par exemple, un père ayant fait de la prison pour dettes. Un parent proche atteint d'une maladie héréditaire (syphilis, tuberculose, hémophilie) est un argument suffisant pour empêcher un mariage... Et ici, les amoureux contrariés ont tendance à réagir avec violence, par exemple en se suicidant. En effet, alors que le « réalisme » envahit la « grande » littérature, les romans populaires restent un refuge pour le romantisme, de préférence de pacotille. Les « bons » ont tendance à suivre des préceptes moraux rigides, et à se comporter de manière un peu exaltée, particulièrement dans le domaine sentimental. Quant aux « méchants », ils sont toujours ignobles et au-delà de tout espoir de rédemption. Ils sont (liste non limitative) avides, brutaux, ivrognes, luxurieux, avarés, égoïstes, cruels, durs avec les inférieurs et obséquieux avec les supérieurs, parfois riches et très souvent étrangers (le milord anglais débauché reste une valeur sûre, qui tend après 70 à être remplacé par le Prussien arrogant). Toutefois, même les pires crapules ont parfois un talon d'Achille. La plus abominable des fripouilles peut parfaitement être un bon père et un bon mari, ou avoir une vieille maman qu'il adore. Il existe également un type intermédiaire : l'homme irréprochable qui doit ses succès à une mauvaise action ineffaçable commise de longues années auparavant. Mis en face des conséquences de ses actes, il se repent... et se suicide, en général.

N'hésitez jamais à user de ficelles archi-usées, et plus elles sont grosses, mieux c'est ! Veillez toutefois à ce que le scénario ne repose pas entièrement dessus, les joueurs pourraient ne pas apprécier (à moins de jouer « second degré », ce qui est aussi très estimable). Par contre, il est très amusant d'intégrer à l'intrigue certains éléments apparemment cousus de fil blanc, pour masquer quelque chose de plus subtil. Parmi les valeurs sûres, les relations familiales et sentimentales embrouillées. Les familles étaient plus nombreuses qu'aujourd'hui, ce qui multiplie les occasions de spolier l'héroïne de son héritage, de voir deux frères dans des camps opposés, etc. (Faites de votre mieux pour que la plupart des scénarios se concluent par un mariage, et si possible par plusieurs.) Ne faites pas trop attention aux invraisemblances que ce type d'artifice peut entraîner. (Le cas d'une jeune fille enlevée par des Bohémiens il y a dix ans tombant amoureuse de son cousin riche et noble, rencontré par hasard n'a absolument rien d'exceptionnel ici.) Franchement, elles auront d'autant moins d'importance si vous avez assez de punch et de baratin pour les faire passer sans que les joueurs les remarquent. Pour bien comprendre ce que je veux dire, relisez donc *les Misérables*. Vous y trouverez au moins trois ou quatre « coïncidences » tellement tirées par les cheveux qu'elles frisent l'impossibilité pure et simple... L'intérêt de ce genre de « miracle » est de créer des occasions dramatiques intéressantes, et parfois de simplifier des situations inextricables autrement. Veillez toutefois à ce que la dose ne soit pas suffisante pour écœurer vos joueurs.

Par principe, ce genre d'histoire se situe toujours à Paris, ou au moins en ville. Parfois, un auteur soucieux d'exotisme ou plus documenté que ses confrères place son histoire dans une capitale étrangère, mais c'est toujours un dépaysement vertical : palais, égouts, taudis et maisons bourgeoises forment autant de mini-sociétés qui coexistent dans un espace restreint.

Les intrigues s'apparentent plus ou moins au genre « policier ». Parmi les sujets particulièrement « vendeurs » :

● **Les complots.** À en croire les auteurs de l'époque, Paris grouille d'Italiens lanceurs de bombes, de sociétés secrètes « rouges » (républicaines ou anarchistes, la police ne fait pas de différences). Sans parler de l'entourage de l'empereur et des affairistes de tous types, qui tueraient père et mère pour quelques millions de plus... Il n'y a rien de meilleur qu'une bonne conspiration bien compliquée pour occuper des heures et des heures de jeu. Plus les conspirateurs sont machiavéliques et amateurs de plans biscornus, plus c'est amusant.

● **Les maîtres du Crime.** La notion apparaît vers cette époque : un seul homme régnant sur la majeure partie des forbans du pays. Ce sera, par exemple, le cas du colonel Bozzo-Corona, avec les *Habits Noirs* (après la mort du colonel en 1842 — mais est-il vraiment mort? —, la bande entre en décadence, mais elle survivra sous d'autres noms jusqu'en 1866. À cette date, l'arrivée du marquis de Rosenthal au poste de Grand maître marque un retour aux vieilles traditions). Sans doute y en a-t-il d'autres, plus soigneusement dissimulés. Il est fort probable qu'ils se livrent une guerre sans merci pour le contrôle des bas-fonds. L'ambition de ce genre de personnage croît proportionnellement à leurs moyens. Les plus dangereux gravitent sans doute dans les milieux proches de la Cour. La plupart bornent leurs objectifs à un but unique : toujours plus d'argent. Leurs plans s'étendent souvent sur des années, voire sur toute une génération pour les plus complexes. Généralement, les maîtres du Crime sont des gestionnaires lucides, des professionnels dans leur partie — absolument rien à voir avec les mégalomanes avides de pouvoir ou les « artistes du crime » désaxés qui envahissent la profession à partir de Fantômas. Ils sont souvent entourés d'un conseil « d'associés » cupides qu'ils ont le plus grand mal à tenir en respect. Plus bas dans l'échelle de l'organisation, toute une faune de brutes, de nobles déclassés, d'assassins professionnels, etc. Dans ce cas comme pour un complot politique, à vous d'organiser au mieux votre société secrète, en prêtant une attention toute particulière aux filières de circulation de l'information, qui sont particulièrement vulnérables à une époque où le téléphone n'existe pas encore.

● **Le fait divers.** Dans toutes ses déclinaisons, du bagnard évadé récidiviste aux escroqueries et chantages dans la « bonne société ». Il est particulièrement amusant d'amener les PJ à agir contre la Loi pour satisfaire leur sens de l'honneur (le seul moyen de neutraliser une crapule légalement intouchable peut parfaitement être le vol, voire le meurtre. Mais « ce genre de considération pèse peu pour un gentilhomme quand l'honneur d'une dame est en jeu ».). Particulièrement appréciée, la vengeance. Le comte de Monte-Cristo n'est pas un cas isolé. Il semble que le pays fourmille d'individus trahis par leurs meilleurs amis, qui reviennent longtemps après pour être leur Némésis... Ils affectionnent eux aussi les plans compliqués, et préfèrent ruiner ou déconsidérer leurs ennemis plutôt que de les supprimer directement.

Pour finir, une ou deux recommandations sur la façon d'animer les aventures :

— Choisissez soigneusement votre vocabulaire. Ici, les jeunes filles sont toujours « belles et pures », les bandits « infâmes », les brutes « repoussantes », etc. N'ayez pas peur d'être verbeux, vous ne le serez jamais autant que certains auteurs de l'époque. N'hésitez jamais à faire dans le misérabilisme quand vous évoquez les taudis, les enfants faméliques et en haillons qui jouent dans le ruisseau et ainsi de suite.

— Préférez toujours une « belle » scène à une scène « logique ». Ne ratez jamais l'occasion de déconcerter les joueurs en insistant sur les sentiments... Par exemple, X envoie son exécuteur en chef supprimer une petite fille. Les PJ guettent, cachés derrière les rideaux de sa chambre. À son arrivée, le tueur devrait normalement essayer de faire son devoir et se voir déjoué par les PJ. Ici, il aura plutôt tendance à rester pensif près du lit pendant quelques minutes, avant de pousser un

gros soupir, de bénir l'enfant et de se retirer discrètement (la petite fille lui rappelle trop la sienne, morte du choléra il y a quelques années...).

— Les auteurs de l'époque abandonnaient parfois leur sujet pendant plusieurs chapitres pour infliger à leurs lecteurs d'interminables discours moralisateurs sur la peine de mort, l'alcool, les mérites du travail opposés à la paresse corruptrice, les bienfaits de l'Église, etc. À moins que vous ne souhaitiez endormir vos joueurs, abstenez-vous. Mais essayez quand même de glisser quelques allusions ; c'est tellement facile, en décrivant un cabaret, de mentionner en une phrase le danger que ces « assommoirs » font courir aux ouvriers, ou d'opposer les conditions de vie des taudis aux belles maisons de la bonne société.

Enfin, un type de personnage un peu « à part » et utilisable pour les trois genres : l'Excentrique. Classiquement, c'est un individu possédant une fortune suffisante pour que ses contemporains ne relèvent pas ses particularités de caractère, qui suffiraient à conduire le commun des mortels à Charenton. Généralement, il prend dans la littérature du temps la forme d'un lord anglais ou d'un

milliardaire américain. En plus des millions qu'il sème à profusion autour de lui, cet heureux mortel possède généralement un sens de l'humour surdéveloppé, associé à un goût prononcé pour les mystifications et les entreprises complètement folles (il peut également être dépourvu de ces caractéristiques, et ne présenter qu'une « petite faille » de caractère — le jeu et plus précisément le goût des paris pour Philéas Fogg, par exemple). Un tel individu peut être un bon commanditaire pour des PJ aventureux, ou pour des savants fous — ou pour des bandits sans scrupules, qui abusent de sa confiance. En lui-même, il est rarement dangereux pour le reste du monde (on ne peut pas toujours en dire autant de la faune qui gravite autour de lui). Deux exemples tirés de romans de l'époque : (l'Excentrique n'existant que là, hélas ! Dans la réalité, ils sont rarissimes).

— Un lord anglais trouvant la vie mortellement ennuyeuse, qui avait engagé un écrivain sans talent, payé pour plonger son maître dans des situations effroyablement dangereuses... au moins en apparence.

— Un milliardaire américain amateur de Jeu de l'Oie, qui, par testament, désignait un certain nombre d'héritiers potentiels. Les U.S.A. serviraient de plateau de jeu, chaque État représentant une case — celui des héritiers qui parviendrait le premier au bout du parcours empocherait toute sa fortune.



La voleuse de chiens

LE SURNATUREL

Les années 1850-70 sont d'abord une ère de progrès et de raison. Les classes « éclairées » du pays se réclament de Voltaire plus que du pape. On vit dans un relatif optimisme, avec la certitude que tôt ou tard le progrès et la science mettront un terme à la misère et à l'ignorance — plus ou moins rapidement et plus ou moins violemment, selon qu'on est conservateur ou socialiste.

Mais à y regarder de plus près, le paysage est plus contrasté. L'époque abrite une foule d'individus bizarres et de phénomènes qui le sont tout autant.

Le merveilleux purement « chrétien » tout d'abord, ne se laisse pas désarmer si facilement. La situation de l'Église est meilleure qu'elle ne l'a jamais été depuis la Révolution. Même sceptique, « l'honnête homme » est beaucoup plus imprégné de catholicisme qu'aujourd'hui... Il est donc beaucoup plus à même de s'intéresser à des phénomènes comme les miracles de Lourdes. La jeune Bernadette Soubirous, âgée de quatorze ans, y aurait reçu plusieurs visites de la Vierge, courant 1858. L'affaire déclenche une violente polémique. L'Église, prudente au début, finit par « officialiser » la chose, et la grotte de l'apparition commence à attirer les pèlerins.

La religion a non seulement à lutter contre les sceptiques et autres anticléricaux, mais contre avec une concurrence déloyale venue des U.S.A. : le spiritisme. La mode commence au début des années 50. À la fin de l'Empire, on comptera quelques 600 000 amateurs de tables tournantes, qui affirment être en communication avec « les esprits » (autant dire que toute la bonne société du pays était ou avait été

spirite). À Guernesey, Hugo converse quasi quotidiennement avec César, Dante, Shakespeare et quelques autres (curieusement, le style de leurs déclarations ressemble beaucoup à celui de... Victor Hugo). Les médiums et autres individus chargés de « fluide » sont des vedettes. Napoléon III reçoit le célèbre spirite Douglas Home aux Tuileries. Home lui permet de bavarder avec Charlemagne, Louis XVI, Napoléon I^{er}... Toutefois, à en croire certaines rumeurs, Home aurait quitté la cour dans des circonstances troubles... Au cours d'une séance, il met l'Impératrice en contact avec l'esprit de son père... qui lui caresse la joue. C'est à ce moment que l'empereur fait rallumer les lumières. On découvre alors le spectacle du médium déchaussé, son pied nu à quelques centimètres du visage d'Eugénie. Que ce soit vrai ou non, il est certain qu'Home quitte la France et qu'il n'y reviendra plus. Il continuera sa carrière dans tout le reste de l'Europe, et notamment en Russie. En 1857, Allan Kardec publie *Le livre des esprits*, où il tente de construire une hiérarchie de l'« Au-Delà ». L'ouvrage est un succès énorme, réimprimé 18 fois avant la mort de Kardec en 1869 (et quelques dizaines d'autres depuis).

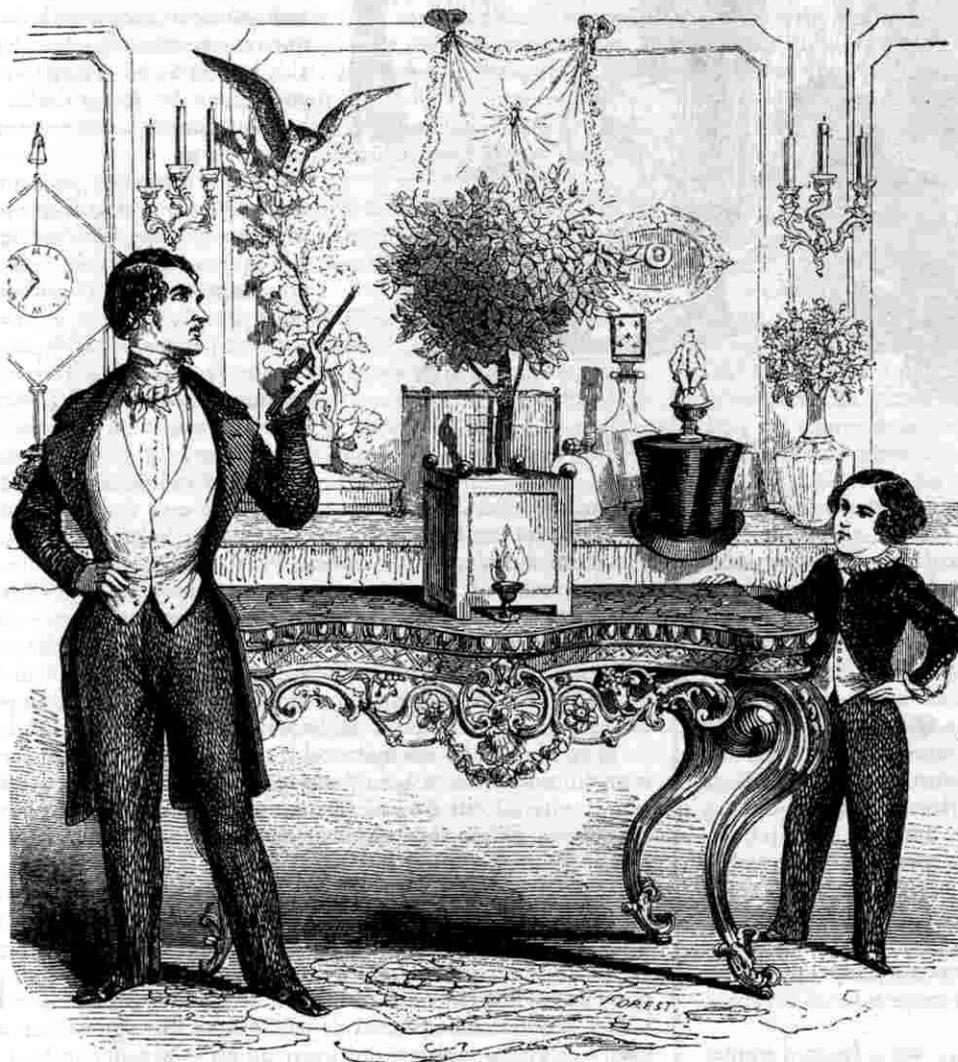
Enfin, l'imaginaire des pays lointains commence à imprégner le nôtre. Les Anglais reviennent des Indes avec des descriptions troublantes de fakirs dormant sur des lits de clous ou marchant sur des braises. Plus près de nous, l'Europe centrale a fourni le thème du vampire, qui est déjà à la mode (du moins en Angleterre, pays beaucoup plus porté que la France aux histoires de fantômes)

En jeu

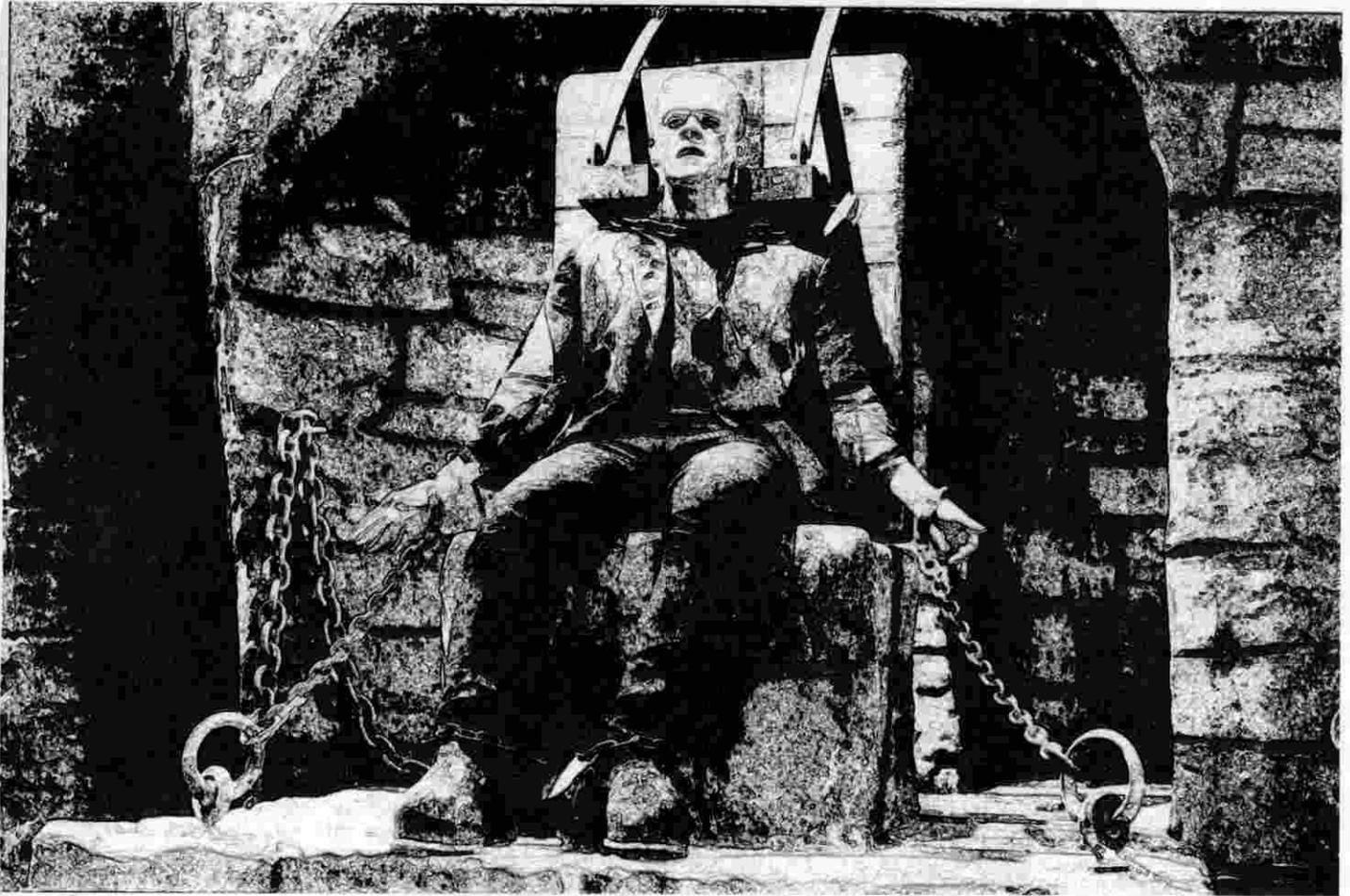
Le monde des « Aventures Extraordinaires » est, par principe, hostile au surnaturel. Encore faut-il s'entendre sur le sens de ce mot. Disons que le surnaturel en tant que système cohérent d'explication du monde n'a pas sa place ici. Pas question de hordes de diables fourchus avides de péchés ou de pieuvres cosmiques dégoulinantes de bave. Par contre, l'Impossible fournit toujours d'excellents sujets de scénarios... à condition de savoir l'évacuer à temps.

Pour cela, veillez à avoir toujours une explication rationnelle dans votre manche. La moins fatigante est bien sûr la supercherie... Le plus simple étant encore la banale escroquerie : par exemple ce médium qui, dans les années 1870, proposait des photos des ectoplasmes des « chers défunts ». Après son arrestation, on a découvert chez lui une immense photothèque, et un laboratoire où on donnait à des photos approximativement ressemblantes l'aspect ectoplasmique qui convenait. À moins que l'aspect « surnaturel » ne soit qu'un rideau de fumée entretenu par un individu désireux de dissimuler quelque chose de sinistre...

Un cas un peu à part est ce que l'on pourrait appeler « l'aventure insensée ». Ce type d'histoire multiplie les coups de théâtre (au moins un par chapitre), les événements impossibles et manifestement surnaturels, et mobilise tous les vieux stéréotypes de la littérature gothique (château hanté, malédic-



Robert Houdin



tions)... pour tout expliquer à la fin de façon parfaitement rationnelle, avec des passages secrets, des poisons exotiques, des complots de bandits parfaitement normaux. Ce type d'explication, en jeu, à un gros défaut : il déçoit (et plus les événements ont été forts et nombreux, plus les joueurs sont déçus.). Ceci dit, il a pour le meneur de jeu un gros avantage : à partir d'une trame grossière, il permet de broder sans grand souci de cohérence... et si vous vous êtes bien débrouillé, d'escamoter quelques détails gênants des explications finales (« ça? Ah oui... Ben, c'était encore un coup de cette crapule de baron de Savières. Dommage qu'il soit mort, il ne pourra pas vous expliquer comment il s'y est pris. »).

Deuxième méthode commode : le « c'est quelque chose que la science expliquera un jour ». Particulièrement pratique pour les cas limites, comme la télépathie, l'hypnose, la réincarnation... sans parler de toutes les formes de magie exotiques, les envoûtements, les fakirs, les lamas lévitants, etc. Les joueurs ne sont pas déçus, ils sont frustrés. La variante : « c'est un fait bien connu des savants » permet d'expliquer sans trop de mal les poisons-qui-rendent-fou ou qui donnent l'apparence de la mort, les « curiosités » zoologiques impossibles et toutes ces sortes de choses.

Il y a aussi l'hypothèse de la super-science venue du passé. Dans ce cas de figure, on suppose que les Anciens disposaient de connaissances supérieures, perdues ou cachées Dieu sait comment. Leurs applications nous apparaissent comme des prodiges, bien qu'elle reposent sur des lois physiques parfaitement banales, que nous recommençons à expliquer (N.B. : reste quelques questions : comment les Anciens, Atlantes/Égyptiens/Mayas/etc. avaient-ils pu acquérir de telles connaissances? Et comment se sont-elles perdues? Et le sont-elles pour tout le monde?). Les réponses à ces questions peuvent donner lieu à une excellente campagne d'Aventure...

Enfin, la méthode la plus amusante et la plus difficile : la double explication. Autrement dit, il faut qu'en écrivant le scénario, vous prévoyez deux solutions : une parfaitement logique et rationnelle, et une surnaturelle. Ce n'est pas si difficile que ça en a l'air... Prenons par exemple cette effroyable série de meurtres, commis dans un quartier misérable de Paris, au cours de l'année 185X. Certaines nuits, des

enfants disparaissent. Quelques corps, hideusement mutilés, sont retrouvés. Quand vous mentionnez aux joueurs que les meurtres ont lieu les nuits de pleine lune, et qu'un témoin a cru voir une forme velue et à demi humaine, il y a gros à parier qu'ils iront chez le bijoutier le plus proche se faire fondre des balles en argent. Ce peut parfaitement être un loup-garou, bien sûr, mais... et si c'était tout simplement un malade mental, agissant comme tel? Au cours de la traque, les PJ découvrent des indices troublants en faveur de ces deux thèses. La poursuite finale du criminel, dans les taudis de l'île de la Cité, aboutit à la capture d'un homme vêtu d'une peau de loup, qui aurait pu abuser le témoin de tout à l'heure. (Oui, mais selon certains ouvrages, le lycanthrope a besoin de la peau d'un loup pour se transformer). D'autres investigations montrent que le prisonnier (un nommé Louvard) passe pour dérangé depuis plusieurs années, et que de troublantes histoires de malédictions circulent à propos d'un de ses ancêtres. Alors, victime d'une malédiction, ou cerveau fragile désaxé par une hérédité trop lourde?

Il convient de noter que ce type de solution est admirablement simple à « biaiser ». Il suffit que l'une des deux explications paraisse simple et logique, tandis que l'autre, pour tenir debout, doit faire appel à des « béquilles » de plus en plus nombreuses. Reprenons le cas de Louvard : l'examen des cadavres révèle des morsures similaires à ce qu'aurait pu faire un gros chien. Justement, notre homme avait un énorme molosse – mais est-il possible que celui-ci l'ait accompagné dans ses expéditions criminelles? À moins que Louvard n'ait pris l'habitude de lui donner les cadavres en pâture, pour dissimuler des blessures plus normales? Oui, mais cela suppose une intelligence étrange pour un être aussi fruste. Et cet enfant, retrouvé indemne dans le repaire de l'assassin, pourquoi parle-t-il de deux gros chiens? (Et pourquoi, à la réflexion, ne se souvient-il pas de les avoir vus tous les deux avec Louvard?). Et ainsi de suite... Bien sûr, cela marche aussi dans l'autre sens : l'homme qui a vu le monstre pourrait se révéler être un alcoolique qui passe l'essentiel de ses loisirs à batailler contre des rats imaginaires, et les morsures pourraient avoir été causées par des mâchoires humaines...

CHRONOLOGIE HISTORIQUE

1851. Début de la ruée vers l'or en Australie. Avec la Californie, les mines australiennes inondent la France d'or.

Vietnam : l'empereur Tu Duc ordonne la mise à mort des missionnaires et ferme le pays aux étrangers. À Londres, première Exposition universelle. On y voit entre autres les premières machines à coudre. Démonstration du Pendule de Foucault sous la coupole du Panthéon. Le 1^{er} juin, Louis-Napoléon, président de la République, inaugure la ligne de chemin de fer Auxerre-Dijon. Il prononce un discours au cours duquel il « se met à la disposition du peuple si celui-ci veut lui laisser les moyens de rester au pouvoir ». Le 19 juillet, l'Assemblée refuse un amendement constitutionnel qui aurait permis au président de se faire réélire. Après un second refus mi-novembre, le Prince-Président passe à l'action. Ce sera le Coup d'État, le 2 décembre. À Paris, les combats dureront jusqu'au 5. La province réagira violemment par endroits. Il n'empêche que le 20 décembre, les électeurs approuveront massivement...

1852. Dans les premiers mois, répression et vague d'arrestations. Les réunions de plus de 25 personnes sont soumises à autorisation préalable. La presse est bâillonnée... Aux élections législatives du 2 février, 5 opposants sont élus sur 260 députés... Victor Hugo s'exile à Jersey, puis à Guernesey. Création du Crédit Mobilier et du Crédit Foncier. Dumas fils fait jouer *la Dame aux Camélias*, gros succès. Aux U.S.A., publication de *la Case de l'Oncle Tom*. Foucault invente le gyroscope. Le 21 novembre, plébiscite sur le rétablissement de l'Empire. Écrasante majorité de « oui ». Louis-Napoléon cesse d'être président de la République et devient Napoléon III.

1853. L'Empereur se marie avec Eugénie de Montijo. Chine : les révoltés Tai-Ping se taillent un royaume autour de Nankin. La France occupe la Nouvelle-Calédonie. Haussman devient préfet de la Seine et lance les « embellissements ». Après le « complot de l'Opéra-Comique », nouvelle vague d'arrestations. Guerre russo-turque : les Russes anéantissent la flotte ottomane. La France, alliée de la Turquie, envoie sa flotte aux Dardanelles. Hugo publie *les Châtiments*, diffusés clandestinement en France.

1854. Soulèvement des boers en Afrique du Sud. Les Anglais, contraints et forcés, reconnaissent l'indépendance de l'État Libre d'Orange et du Transvaal. Mars : la France et le Royaume-Uni déclarent la guerre à la Russie, pour protéger la Turquie. Les Alliés occupent la Grèce pour l'empêcher de passer dans le camp russe. Ensuite, ils débarquent en Crimée. Bataille de l'Alma et d'Inkermann. Naissance aux U.S.A. du parti républicain, anti-esclavagiste. Espagne : coup d'état « progressiste ». Le général Faïdherbe devient gouverneur du Sénégal et commence à étendre la colonie. Première synthèse de l'aluminium (qui restera pendant des années rare et cher — on en fera des bijoux). Premiers pas de la géométrie non euclidienne en Allemagne. Nerval publie *Les filles du feu*.

1855. De mai à novembre, Exposition universelle à Paris. Cinq millions de visiteurs. L'Exposition ouvre le jour de l'exécution de Pianori, un Italien qui a tiré sur l'empereur quelques jours auparavant (en août, Bellamare, un autre Italien, tente sa chance et échoue également). Début mars, mort (ou disparition « arrangée »?) du tsar Nicolas I^{er}. Alexandre II lui succède. Sébastopol tombe entre les mains des Alliés le 10 septembre. Nerval se suicide. On inaugure au Panama un chemin de fer qui va de l'Atlantique au Pacifique. L'explorateur Livingstone traverse l'Afrique centrale d'est en ouest et découvre au passage les chutes Victoria. Fondation de la Compagnie Générale Transatlantique. Année de mauvaise récolte.

1856. Réunion du Congrès de Paris, qui met un terme à la Guerre de Crimée. Naissance du prince impérial. Guerre entre la Perse et l'Angleterre. Hugo publie *les Contemplations* et Larousse le *Diction-*

naire de la langue française. C'est également l'année de *Madame Bovary* et de la traduction de Poe par Baudelaire. Apparition du convertisseur Bessemer : dorénavant, on peut produire industriellement de l'acier.

1857. Crise économique. Baudelaire publie *les Fleurs du Mal*. Il est condamné peu après pour « outrage aux bonnes mœurs » (tout comme Flaubert pour *Madame Bovary*). Soumission de la Kabylie : l'Algérie est française jusqu'au Sahara. Élection sans surprise au Corps Législatif : éclatant succès pour le gouvernement. La Moldavie et la Valachie, vassales de la Turquie cherchent à s'unir et à chasser l'envahisseur. Napoléon III les soutient. Aux Indes, Révolte des Cipayes, matée dans le sang. À la fin de l'année, première intervention franco-anglaise en Chine.

1858. Le 14 janvier, attentat d'Orsini. Les bombes font huit morts et plusieurs centaines de blessés. L'empereur est indemne. Il nomme le général Espinasse (un homme « à poigne ») au ministère de l'Intérieur. Loi de Sûreté générale — nouvelle vague d'arrestations. Ouverture de la Bibliothèque impériale (future Bibliothèque nationale). Premiers miracles à Lourdes. Naissance du Sinn Fein en Irlande. Le roi de Prusse devient fou. Son frère lui succède sous le nom de Guillaume I^{er}. Napoléon III rencontre secrètement Cavour (Premier ministre du Piémont) à Plombières. Ils se mettent d'accord sur les conditions de l'intervention française en Italie. Burton et Speke découvrent les sources du Nil et le lac Victoria.

1859. La Moldavie et la Valachie s'unissent : naissance de la Roumanie. La France occupe Saïgon. Début des travaux du canal de Suez. Le 3 mars, la France déclare la guerre à l'Autriche. Batailles de Magenta et de Solferino. En juillet, l'empereur rencontre François-Joseph à Villafranca. L'armistice est signé peu après. Début de la « ruée vers le pétrole » en Pennsylvanie. Amnistie : les proscrits sont autorisés à revenir en France, libération de quelques milliers de condamnés politiques. Hugo publie *la légende des siècles* et Darwin *De l'origine des espèces*. Création de la Société Générale.

1860. Paris annexe les communes de banlieue : on passe de 12 à 20 arrondissements. Signature d'un traité de commerce avec l'Angleterre, mettant fin au protectionnisme français (et mécontentant beaucoup d'industriels). Italie : Nice et la Savoie reviennent à la France. Le Piémont annexe Parme, la Romagne, la Toscane et Modène. En août, les « Mille » de Garibaldi débarquent en Sicile et entreprennent de conquérir le royaume. À Castelfidaro, les Italiens battent les Pontificaux. Élargissement du pouvoir des Assemblées — première et timide réforme démocratique. Les troupes franco-anglaises prennent Pékin. Sac du Palais d'Été. En août, envoi de troupes françaises au Liban pour y protéger les chrétiens. U.S.A. : Lincoln est élu président sur un programme anti-esclavagiste. La Caroline du Sud fait aussitôt sécession, suivie de la Géorgie, de la Floride, de l'Alabama, de la Louisiane, du Texas et de la Géorgie, bientôt rejoints par le Tennessee, la Virginie, la Caroline du Nord et l'Arkansas. Ils forment les États Confédérés, dont la capitale sera Richmond. Invention du moteur à explosion (pour l'instant pas plus efficace qu'un jouet).

1861. Le partage des biens de l'ex-Gouvernement fédéral se passe mal : début de la Guerre de Sécession. L'Italie achève de conquérir le Royaume des Deux-Siciles. Cavour meurt subitement. Début des travaux de l'Opéra. Invention et vogue du vélo. Intervention franco-hispano-britannique au Mexique, pour récupérer des créances impayées. Chine : à la mort de l'empereur, le pouvoir revient à Tseu Hi, sa concubine favorite. Elle régnera jusqu'en 1908.

1862. Espagnols et Anglais quittent le Mexique. Les Français restent et sont battus à Puebla. Londres : Exposition universelle. Napoléon III y envoie des ouvriers pour étudier le mécanisme des syndicats

britanniques (alors complètement inconnus en France). Achat du Territoire d'Obok, qui deviendra Djibouti. Annexion de la Cochinchine. Hugo publie *les Misérables*. Record d'ascension en ballon : 8845 mètres ! Bismark chancelier de Prusse.

1863. Henri Dunant fonde la Croix-Rouge. Au Mexique, combat de Camerone : 60 légionnaires contre 2 000 Mexicains. Inauguration du métro de Londres. Création du Crédit Lyonnais. Législatives : républicains et royalistes font un bon score. Napoléon III limoge son ministre de l'Intérieur. Annexion de la Basse-Cochinchine et protectorat sur le Cambodge. Premier vol du *Géant*, et premières photos aériennes. Les Polonais se soulèvent contre la Russie. Les joueurs de football se voient interdire de toucher la balle avec les mains. Jules Verne publie *Cinq semaines en ballon*.

1864. Guerre entre la Prusse et le Danemark. Loi supprimant le « délit de coalition » : reconnaissance du droit de grève en France. Fin de la révolte Tai Ping en Chine. Fondation de la 1^{re} Internationale. L'archiduc Maximilien couronné empereur du Mexique. Débuts d'un jeune sculpteur nommé Rodin. Pie IX publie l'encyclique *Quanta Cura* où il dresse la liste de « 80 erreurs modernes », dont le protestantisme, le socialisme, la liberté d'expression, le divorce, la danse, le pacifisme et le progrès. Fin de la Guerre de Sécession et assassinat d'Abraham Lincoln par un fanatique sudiste. succès d'Offenbach avec *la Belle Hélène*. *Voyage au centre de la Terre*, de Jules Verne.

1865. Naissance en Allemagne du mouvement féministe. Apparition du chèque en France. Mort du duc de Morny, demi-frère de l'empereur. Mort de Proudhon. Jules Verne : *De la Terre à la Lune*. Mendel formule les lois de l'hérédité. Lewis Carroll : *Alice au Pays des Merveilles*.

1866. Inauguration du « câble » transatlantique : on peut télégraphier aux U.S.A. La Russie achève d'occuper le Turkestan. On tente d'assassiner le tsar. Celui-ci renonce aux réformes libérales. Nobel invente la dynamite. U.S.A. : fondation du Ku Klux Klan. Guerre de Sept Semaines entre la Prusse et l'Autriche, victoire prussienne. Offenbach triomphe avec *La vie parisienne*.

1867. Lettre de Napoléon III aux journaux annonçant des réformes libérales. Évacuation du Mexique. Juin : l'empereur Maximilien est fusillé. De mai à novembre, Exposition universelle. Offenbach : *la Grande Duchesse de Gérolstein*. Les U.S.A. achètent l'Alaska à la Russie. Naissance du Canada. Fin de la conquête de l'Indochine. Marx publie le premier volume du *Capital*. Le Sinn Fein tente de déclencher un soulèvement à Manchester et échoue. Jules Verne : *Les enfants du Capitaine Grant*.



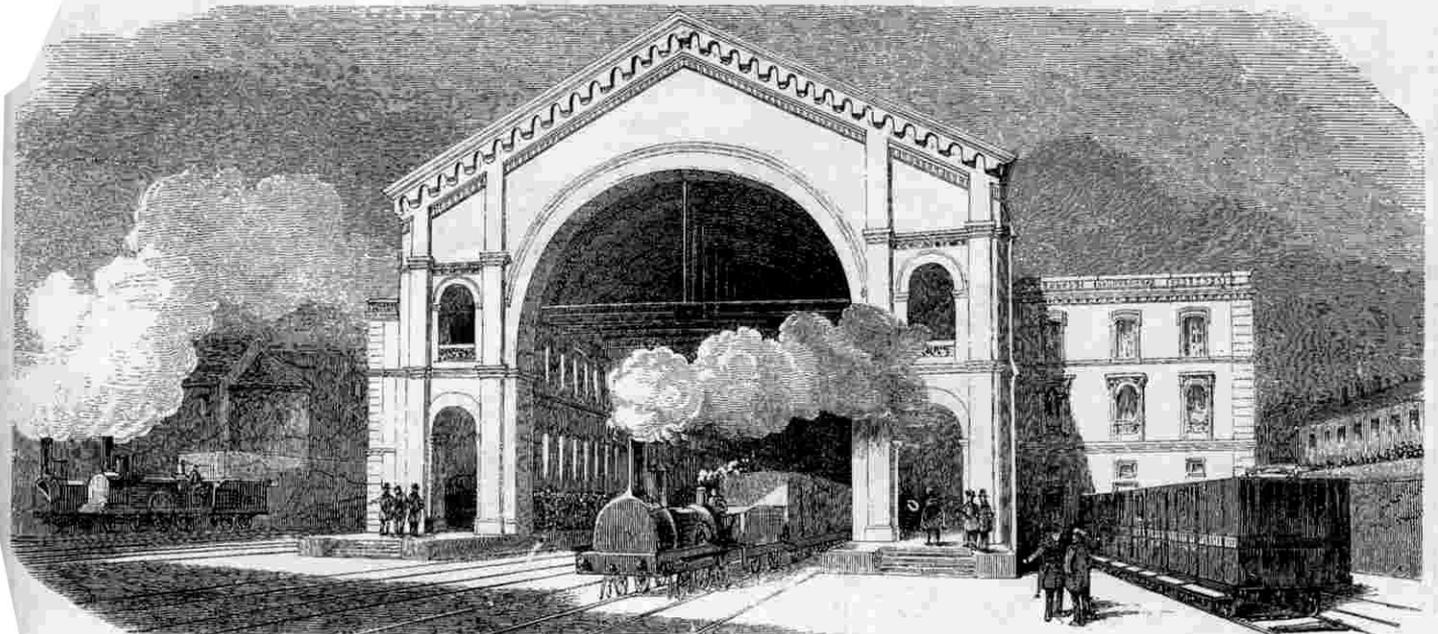
Victor Hugo

Né à Besançon en 1802, mort à Paris en 1885. Il publie *Napoléon le petit* (1852) en même temps qu'il s'exile, puis *les Contemplations* (1856). Il revient à Paris en 1870 avec la proclamation de la République. Il devient député de Paris, puis sénateur.

1868. Assouplissement des lois sur la presse. Les réunions littéraires, agricoles et industrielles n'ont plus besoin de l'autorisation d'un commissaire de police. Rochefort publie *la Lanterne*, aussitôt interdite. Insurrection et coup d'État en Espagne. Angleterre : Gladstone succède à Disraeli. Première moto (à vapeur). Daudet publie *le Petit Chose*. Japon : Mutsu Hito empereur. Wagner : *Les Maîtres Chanteurs*.

1869. Législative : succès de l'opposition. Les pouvoirs des Assemblées sont à nouveau augmentés. Premières photos couleur expérimentales. Tolstoï : *Guerre et Paix*. Lautréamont : *les Chants de Maldoror*. Inauguration du canal de Suez devant une brochette de rois. Achèvement du chemin de fer transcontinental aux U.S.A. Production d'électricité par la force de l'eau. Concile du Vatican : le pape proclame son infailibilité. Espagne : on propose le trône à Léopold de Hohenzollern, un parent du roi de Prusse. 20 000 lieues sous les mers paraît à la fin de l'année.

1870. Ministère Émile Ollivier : l'Empire devient une monarchie parlementaire. Haussmann limogé. Gigantesque manifestation républicaine à Paris après l'assassinat du journaliste Victor Noir par le prince Pierre Bonaparte. Mai : les réformes libérales sont ratifiées par plébiscite. Ollivier déclare « nous ferons à l'empereur une vieillesse heureuse ». Juillet : déclaration de guerre à la Prusse. Le 2 septembre, désastre de Sedan, Napoléon III et une grande partie de l'armée sont prisonniers. Le 4, proclamation de la République. Le reste est une autre histoire...



GLOSSAIRE

- PJ** : Personnage-Joueur, un personnage animé par un joueur.
PNJ : Personnage Non-Joueur, un des intervenants du scénario animé par le meneur de jeu.
Caractéristiques : l'ensemble des valeurs portées sur la fiche de personnage.
Composantes : Corps, Instincts, Cœur, Esprit.
Moyens : Perception, Action, Désir, Résistance.
Règnes : Minéral, Végétal, Animal, Humain, Mécanique.
Énergies : Précision, Puissance, Rapidité.
PV : Points de Vie.
PS : Points de Souffle.
EP : points d'Énergie Psychique.
Dégâts : les dommages infligés par une attaque. Ils s'expriment en Points de Vie, Points de Souffle ou points d'Équilibre Psychique.
Difficulté : nombre que l'on retranche ou que l'on ajoute à la valeur du Test et qui dépend des circonstances de la tentative du personnage.
Marge : lorsque l'on fait un Test, on lance les dés et on compare la valeur du lancer à une valeur à ne pas dépasser. Cette différence s'appelle la marge. Lorsqu'elle est négative, c'est une marge de réussite. Lorsqu'elle est positive, c'est une marge d'échec.
Duel : situation dans laquelle deux personnages s'affrontent en faisant un Test chacun. C'est celui qui réussit le mieux son Test qui remporte le duel.
Passé d'armes : l'intervalle de temps durant lequel deux adversaires en combat essaient de se porter chacun un coup.

MÉTIER ET TALENTS

- Policier**. Talents : Argot, Combat à mains nues, Connaissance du Milieu.
Noble. Talents : Gotha, Langue étrangère, Equitation, Chasse.
Aventurière. Talents : Coutumes exotiques, Chasse, Langue étrangère, Equitation.
Ingénieur. Talent : Chimie, Botanique, Mathématiques, Science Appliquée.
Journaliste. Talents : Géographie, Equitation, Langue étrangère, Photographie.
Missionnaire. Talents : Coutumes exotiques, Discussion, Médecine, Armes à feu.
Homme du Peuple. Talents : Argot, Boxe française, Armes blanches, Résistance à l'alcool.
Honnête Homme. Talents : Aucun, mais tous les jets de dés faisant appel à des compétences intellectuelles ou à des connaissances se font avec un malus de -1 seulement.
Risque Tout. Talents : Aucun, mais tous les jets de dés faisant appel au « physique » du personnage se font avec un malus de -1 seulement.

Liste des talents

Acrobaties, Ambidextrie, Anthropologie, Archéologie, Argot, Astronautique (« pilotage » de ballon), Astronomie, Bonnes manières, Botanique, Boxe française (savate et canne), Bricolage, Camouflage, Chant, Chasse au... (tigre, renard, éléphant, etc), Chimie, Combat à l'arme blanche, Combat avec armes à feu, Conduire un attelage, Connaissance de l'étiquette, Coutumes exotiques de... (lieu au choix. Permet d'avoir une ample provision d'anecdotes sur les autochtones, et de savoir à quelle sauce ils ont l'habitude de manger les étrangers), Cuisine, Danse (valse, polka, quadrille, etc.), Déguisement, Dessin, Dressage de..., Droit, Eloquence, Equitation, Fortune*, Géographie, Gotha (avoir en tête le « who's who » de la Cour et de la noblesse étrangère), Grande Fortune**, Héraldique, Histoire, Imitateur (voix), Jongler, Langue étrangère, Langues anciennes, Lire sur les lèvres, Littérature, Médecine, Musique, Natation, Navigation, Pêche, Pickpocket, Pister, Photo (nécessite un matériel encombrant, un temps de pose d'environ une heure et un laboratoire de développement), Poésie, Prestidigitation, Résistance à l'alcool, Résistance aux maladies, Science Appliquée***, Secourisme, Survie, Zoologie, etc.

Défauts

Alcoolisme, Caractère désagréable, Collectionniste (à choisir), Couardise, Hémophilie, Illettré, Jaloux, Joueur invétéré, Lubie (à choisir), Maladroit, Maniaque, Myopie prononcée, Naïf, Sourd, Très gros, Très laid, Très petit, Très vieux.

*** : voir les règles.

| Nom | Vie | Fiche de personnage | |
|---------|--------------------------|---------------------|--|
| ----- | <input type="checkbox"/> | | |
| Métier | Équilibre Psychique | | |
| ----- | <input type="checkbox"/> | | |
| Talents | Souffle | | |
| ----- | <input type="checkbox"/> | | |
| ----- | <input type="checkbox"/> | | |

| Composantes | | Moyens | |
|-------------|---|--------------|---|
| ◇ CORPS | 3 | ◀ PERCEPTION | 1 |
| ≡ INSTINCTS | 4 | ▣ ACTION | 2 |
| ♥ CŒUR | 5 | 🔥 DÉSIR | 3 |
| ✦ ESPRIT | 6 | ■ RÉSISTANCE | 4 |

| Règnes | | | |
|-----------|---|-------------|---|
| ⚙ Minéral | 0 | 🌿 Végétal | 1 |
| 👤 Humain | 1 | 🐾 Mécanique | 2 |
| 🐾 Animal | 1 | | |

| Énergies | | |
|-------------|---|-------------|
| ⚡ Puissance | 0 | ⚡ Rapidité |
| | | 🎯 Précision |
| | | 2 |



Combinaison des Composantes et des Moyens

| | ◇ CORPS | ≡ INSTINCTS | ♥ CŒUR | ✦ ESPRIT |
|--------------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------|-----------------------------------|
| ◀ PERCEPTION | Voir, sentir, entendre, goûter, toucher, etc. | Deviner une réaction, 6e Sens. | Connaître les sentiments, psychologie. | Comprendre, analyser. |
| ▣ ACTION | Actions physiques. | Savoir jouer sur les « sentiments », Agir au feeling. | Se faire aimer, convaincre par les sentiments. | Raisonnement, calculer, résoudre. |
| 🔥 DÉSIR | Faim, sommeil. | Pouvoir, sexualité. | Romantisme, amour. | Rationalisation, Stabilité. |
| ■ RÉSISTANCE | Résister aux coups, aux maladies, à l'asphyxie... | Ne pas obéir à ses envies. | Résister à la séduction, avoir la foi. | Rester logique, sain d'esprit. |

Armes

- Pied, poing** : Humain
Pierre : Minéral
Bâton : Végétal (branche) ou Mécanique (massue)
Arc, pistolet : Mécanique.
Dommages légers : 1PV Etourdissement léger : 1PS
Dommages graves : 2PV Etourdis. important : 2PS
Dommages mortels : 4PV Etourdis. total : 4PS

Armes faisant 1 PV : Dague, poignard, épée courte, épée normale, sabre, flèche, pierre à fronde, hache, masse d'arme, arbalète, pistolet de petit calibre, etc.

Armes faisant 1 PS : Massue, masse d'arme, bâton, matraque, fouet, poings, pieds, tête, etc.

Armes faisant 2 PV : Épée à deux mains, revolver, laser léger.

Armes faisant 2 PS : Éclateur électrique, Larousse en quatre volumes.

Armes faisant 4 PV : Gros revolver à bout portant, mitrailleuse, laser lourd.

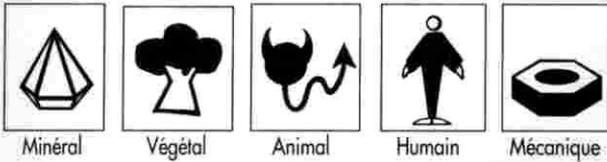
Armes faisant 4 PS : Étourdisseur.

Un personnage ayant des Talents en armes peut changer la catégorie d'une arme (assommer avec une épée, blesser avec ses poings), faire plus de dégâts (2 PS avec une masse d'arme). C'est le meneur de jeu qui décide de la façon dont le personnage peut utiliser son Talent.

Le jeu de rôle élémentaire SIMULACRES

Écran de jeu

Les 5 Règnes



Minéral

Végétal

Animal

Humain

Mécanique

Difficulté

| | |
|----------------|----------|
| Très difficile | -4 |
| Difficile | -2 |
| Malaisé | -1 |
| Normal | 0 |
| Aisé | +1 |
| Facile | +2 |
| Très facile | +4 |

Interprétation des Marges

| | |
|---------------|---------------|
| Excellent | -6 et au-delà |
| Très bon | -4 et -5 |
| Bon | -2 et -3 |
| Normal | -1 |
| Presque | 0 et +1 |
| Mauvais | +2 et +3 |
| Très mauvais | +4 et au-delà |

Test Normal

- Calculer Composante + Moyen + Règne + Difficulté.
- Lancer 2 dés et faire la somme.
- Résultat inférieur au score calculé en 1 ? L'action réussit.
Résultat égal ou supérieur ? L'action échoue.
- Faire la différence Résultat - Score requis en 1.
Cette marge permet d'interpréter les effets de l'action.

Duel

- Chaque personnage fait le Test approprié.
- Les 2 Tests ratent : status quo.
- Les 2 réussissent avec la même Marge : status quo
- 1 seul réussit. Il remporte le duel.
- Les 2 réussissent. La plus forte Marge l'emporte.

Conflit interne

On applique la règle du Duel, selon les cas entre :

- Deux Moyens d'une même Composante;
- Deux Composantes avec un même Moyen;
- Deux Composantes ET deux Moyens.
- Échec des deux parties : le personnage est libre de ses actes.
- Égalité : un moment d'hésitation, et refaire un test.
- Sinon, le joueur doit faire agir son personnage en fonction du trait qui a pris le dessus.



Combat au contact

Chaque personnage utilise :
Corps + Action + Mécanique (ou autre selon l'arme)

Combat à distance

Chaque personnage utilise :
Corps + Perception + Mécanique (ou autre selon l'arme)
Difficulté : *Loin* = Difficile. *Très loin* = Très difficile.

Plusieurs adversaires (Difficulté supplémentaire)

- Attaque contre 2 adversaires : -1
- Attaque contre 3 adversaires : -2
- Attaque contre un seul parmi 2 ou 3 adversaires : Pas de difficulté supplémentaire, mais les autres protagonistes n'ont qu'à réussir un Test normal pour toucher.

Énergies

(Précision, Puissance, Rapidité)

- Annoncer au MJ qu'on utilise des points d'Énergie.
- Le MJ accorde le type d'Énergie utilisée avec l'action tentée.
- Ces points sont ajoutés à la valeur du Test.
- Retirer autant de points en PS ou EP au choix.

Valeurs des PNJ standards

Faible : 6 Moyen : 8 Fort : 9

Récupération

- 1 PS par heure de repos.
- 1 PV par jour de repos.
- 1 EP par semaine de repos.

« ... Juin 1867. Depuis deux mois, Paris est comme prise de folie à cause de la plus grande Exposition Universelle jamais organisée. Au centre du Champ de Mars s'élève le colossal Palais de l'Industrie – un prodige d'architecture moderne en verre et acier. Autour du Palais, le « village » – autrement dit, les pavillons construits par les pays exposants. On y voit cottage britannique, temple japonais, pagode chinoise, mosquée turque, temple aztèque, catacombes romaines, ranch, isba russe, etc. Sur la rive de la Seine, un service de bateaux-mouches (une nouveauté !) dessert l'île de Billancourt, siège de la partie agricole de l'Exposition.

Tous ceux qui le peuvent viennent visiter l'Exposition. Le Palais de l'Industrie regorge de merveilles de l'Âge de la Science, présentées de manière pédagogique et distrayante. Par exemple, la maquette du nouveau canal que la France fait construire en Egypte par l'ingénieur de Lesseps. Il reliera la Méditerranée à la mer Rouge via Suez... Autre attraction, réputée périlleuse : se risquer à bord des ascenseurs hydrauliques, dont on promet qu'ils équiperont bientôt tous les immeubles parisiens.

... Aucun des héros de notre périlleuse aventure ne se doutait que le destin allait les frapper sous la forme d'un simple miroir aux reflets multicolores. Et que leur visite à cette anodine attraction allait précipiter leur avenir, et les emmener sur des routes lointaines, à la rencontre d'inquiétants personnages... »

De 1850 à 1870, le vaste monde est encore inconnu et les inventions du monde moderne fleurissent. C'est le temps des colonies et des explorateurs, des premiers anarchistes, de la machine à vapeur et de l'électricité. Un univers où il devient possible de rêver au *Nautilus*, ou de faire le tour du monde en 80 jours.

Ce livret contient tous les éléments d'un jeu de rôle complet :

- un écran de jeu.
- le résumé des règles du jeu *Simulacres*.
- la description du monde du XIX^e siècle, imaginaire et réel.
- quelques règles d'appoint.
- un grand scénario.
- six personnages déjà prêts pour ceux qui veulent commencer à jouer tout de suite.

Complexité de l'univers : facile.

Durée de jeu du scénario : environ 12 h.

Difficulté du scénario : normale (avec un bon meneur de jeu).

Pour jouer avec ce livret, vous n'avez pas besoin d'autre matériel que de crayons, de papier, et de dés ordinaires.

Si vous ne connaissez pas du tout les jeux de rôle, il est conseillé de vous procurer les règles complètes de *Simulacres* (hors-série n° 1 du magazine *Casus Belli*), disponibles dans toutes les boutiques de jeux de simulation.

Edité et distribué par Jeux Descartes

© 1990 Jeux Descartes et Pierre Rosenthal

