

Conseils au Pousse-au-Crime

Une Aide de Jeu pour Les As du Crime

Olivier Legrand (2021)

Présentation

Salut la compagnie ! Cette aide de jeu de 6 pages pour *Les As du Crime* a pour vocation de compléter les divers conseils et autres trucs de meneur de jeu présentés dans les règles de base du jeu (notamment aux chapitres IV et V). Elle est divisée en trois grandes sections de 2 pages chaque :

I. Construire une Saison

p 2

Cette première section s'intéresse à la mise en place et à l'architecture narrative d'une saison des *As du Crime*.

II. Jouer les Seconds Rôles

p 4

Cette deuxième section examine de plus près l'art de camper et d'interpréter les personnages-non-joueurs.

III. Mettre en Scène l'Époque

p 6

Cette dernière section vous présente quelques petites touches supplémentaires de background (comme on dit).

Écriture : Olivier Legrand (2021)

Illustrations : Les images utilisées dans ce supplément sont toutes (sauf erreur de bonne foi) des illustrations ou des photos d'époque, libres de droits. Les illustrations des p 2 et 4 sont l'œuvre du célèbre Charles Dana Gibson.

I. Construire une Saison

Comme expliqué dans les règles de base, un jeu comme *Les As du Crime* prend toute sa saveur lorsqu'il est joué sous forme de série, découpée en saisons de cinq ou six épisodes.

À l'intérieur d'une saison, l'évolution de la situation des personnages sera surtout représentée par la fluctuation de leur capital de Baraka et par les éventuels gains ou pertes dans leurs trois ressources sociales : les Finances, la Réputation et les Contacts.

À l'échelle de la série elle-même, la progression des personnages s'effectue à la fin de chaque saison, qui représente en quelque sorte l'équivalent d'une 'montée de niveau', c'est-à-dire le passage d'un cap décisif en termes d'expérience et de compétence.

Mais en dehors de ces considérations purement techniques, la construction des saisons d'une série par le Pousse-au-Crime fait appel à tout un tas de petites astuces et autres trucs du métier...

Voici donc quelques petits conseils pratiques pour les futurs Pousse-au-Crime !

Posez un Horizon

Ne vous lancez pas sans avoir au moins une petite idée de l'apogée de votre saison – c'est-à-dire du point auquel vous aimeriez amener les personnages des joueurs. Une saison des *As du Crime* suit le plus souvent la forme d'un parcours – semé d'embûches et d'occases à saisir, avec une case-départ et, fatalement, une case d'arrivée.

Souvent, ce point d'arrivée prendra la forme d'un objectif plus ou moins défini (ex : se faire un nom dans la pègre locale ; réaliser un « casse du siècle » ; se venger d'un ennemi juré...), vers lequel la saison devra amener les personnages, au fil des épisodes.

Idéalement, vous pourrez piocher dans ce que les joueurs eux-mêmes ont déjà défini ou imaginé lors de la création des personnages : la fameuse table des aléas (p 6 des règles) peut jouer ici un véritable rôle de *catalyseur narratif*. Dans ce cas, cet horizon narratif sera connu d'entrée de jeu par les joueurs, mais rien ne vous empêche de le laisser émerger peu à peu en cours de jeu : tout dépend de votre intrigue.

Vous pouvez aussi penser en termes d'adversaires et (au risque de sonner furieusement anachronique) de *boss de fin de niveau* : comme disait Hitchcock, une bonne histoire, c'est d'abord un bon méchant – et *Les As du Crime* n'échappe pas à la règle !



Nous nous permettrons d'ajouter que, dans un jeu comme celui-ci, un bon méchant n'opère jamais seul et n'existe pas dans le vide : il a toujours à son service au moins un bras droit (voire une palanquée de sbires prêts à exécuter ses ordres) et bénéficie souvent de moyens que les personnages des joueurs ne possèdent pas, reflétés en termes de jeu par un haut niveau dans une ou plusieurs de ses ressources (Finances, Réputation, Contacts).

Voici quelques exemples : un caïd sans pitié régnant sur le quartier ; une bande rivale plus installée ; un maître-chanteur introduit dans tous les milieux ; un flic perspicace, tenace et bien renseigné ; un ripou prêt à tout pour protéger ses affaires et ses arrières ; un homme d'affaires véreux et puissant...

Concernant les adversaires, les ennemis et autres enquiqueurs patentés, il est d'ailleurs fortement recommandé d'utiliser la méthode dite du *marteau et de l'enclume*, en obligeant les personnages à agir, à réagir et à faire gaffe sur deux fronts différents (avec, par exemple, un limier de la Sûreté à leurs trousses et une bande rivale qui leur met des bâtons dans les roues...), en gardant évidemment la possibilité qu'à un moment, les deux fronts se rejoignent, au grand dam des héros de la série ! Tout ceci nous amène naturellement à notre second conseil...

Jouez Crescendo

Dans l'idéal, les épisodes de votre saison devront suivre une logique de *crescendo*, afin d'aboutir à un final qui soit satisfaisant sur le plan dramatique mais rien ne vous oblige à rendre ce crescendo manifeste dès le début : vous pouvez aussi faire monter les enjeux lentement mais sûrement, par étapes... C'est vous le chef d'orchestre et le maître de la cadence.

Il est également conseillé d'introduire des histoires sans rapport direct avec votre intrigue principale, le temps d'un ou deux épisodes, pour varier les plaisirs et aussi pour éviter de donner l'impression à vos joueurs qu'ils sont sur un escalator les menant tout droit vers un grand final déjà programmé.

Si, par exemple, votre saison compte six épisodes, vous pourrez poser les bases de son intrigue au long cours dès le premier épisode et faire ensuite monter les enchères aux épisodes 3, 5 et 6, en gardant les épisodes 2 et 4 pour mettre en scène des intrigues plus ponctuelles, que vous n'avez pas forcément besoin de définir dès le début : vous vous ménagerez ainsi des moments de détours ou de respiration (les épisodes 2 et 4), tout en assurant une accélération narrative jusqu'au final (les épisodes 5 et 6).

Le crescendo narratif n'exclut ni les petits détours, ni les événements-surprises : laissez-vous une marge de manœuvre dans la mise en place des épisodes et n'ayez pas peur d'improviser en cours de route... après tout, c'est exactement ce que faisaient les auteurs de romans feuilletons de la Belle Époque !

Ceci vous donnera plus de liberté créative et vous permettra également de prendre en compte les conséquences imprévues d'événements survenus en jeu ou de décisions inattendues prises par les joueurs.

Comme beaucoup d'autres JDR, un jeu comme *Les As du Crime* prend toute sa dimension si le Pousse-au-Crime respecte la règle de *l'engendrement narratif* : lorsqu'une situation survenue en jeu est susceptible d'entraîner des conséquences, alors ces dernières devront fatalement arriver, engendrant à leur tour de nouvelles opportunités dramatiques.

Autrement dit : les ratages et les dérapages ne doivent pas être vus comme des problèmes mais comme des occasions de faire rebondir l'histoire. Même lorsque les personnages se retrouvent (ou se mettent eux-mêmes) dans une panade noire, il y a presque toujours une épingle narrative à tirer du jeu. Bien sûr, la réciproque s'applique tout autant aux coups réussis, idées lumineuses et autres succès inespérés – mais dans le cadre d'un jeu de rôle, la réussite est toujours plus facile à gérer que l'échec : elle constitue, après tout, la meilleure fin possible, celle qui entérine en quelque sorte (et quoi qu'on en dise) une forme de victoire pour les joueurs. Et vu que, justement, il n'est pas censé y avoir de gagnants ou de perdants dans un jeu de rôle, il est préférable de savoir gérer les échecs des personnages pour les convertir en opportunités narratives...

En pratique, *les conséquences problématiques* susceptibles d'être engendrées par les décisions des joueurs ou les actions de leurs personnages peuvent être classées en deux grandes catégories : les *retombées immédiates* et les *épées de Damoclès*.

Une *retombée immédiate* est la conséquence directe d'une situation qui a mal tourné (ex : il y a un blessé grave dans l'équipe, les personnages sont cernés par les flics, les cambrioleurs font un tel barouf que l'alerte est donnée, quelqu'un a perdu ses nerfs et buté un second rôle devant témoin...) : comme son nom l'indique, elle se manifestera très rapidement, le plus souvent à l'intérieur-même de l'épisode. Dans ce cas, le Pousse-au-Crime devra improviser, avec pour objectif de transformer le problème imprévu en un rebondissement, un nouveau défi à résoudre, une nouvelle difficulté à affronter, faisant ainsi monter la jauge de la tension dramatique. Mais que faire si la situation semble totalement inextricable et aboutir à un véritable cul-de-sac narratif ? Eh bien dans ce cas, autant y aller carrément et mener le scénario jusqu'au bout de la catastrophe. Après tout, le crime est une activité risquée, qui finit souvent très mal...

Une *épée de Damoclès* est une conséquence plus lointaine, qui mettra plus de temps à retomber (Un, deux ou trois épisodes ? Une saison ? Plus ?) mais qui *retombera fatalement tôt ou tard*. Comme disent les Angliches : *what goes around comes around...* Reste à savoir si les personnages concernés sont ou non conscients de l'épée de Damoclès : si oui, alors elle leur donnera une bonne occasion de se démener et d'essayer de résoudre à temps la situation en prenant l'initiative, ce qui pourra constituer un excellent catalyseur narratif pour de futurs épisodes ; si, à l'inverse, ils n'ont pas conscience de la présence de l'épée de Damoclès suspendue au-dessus de leur tête, alors le futur moment de la révélation pourra vous assurer un joli coup de théâtre en cours de jeu... Dans un cas comme dans l'autre, c'est tout bénéf.

Tenez un Journal

Enfin, il est recommandé, après chaque épisode joué, d'en faire un bref résumé écrit, incluant les éléments importants, les rencontres déterminantes, les infos capitales et les éventuels points en suspens... Pour ce faire, vous pouvez vous inspirer de la chronique des *Exploits de l'Hirondelle* (voir [le site du jeu](#)), adopter votre propre format ou simplement mettre en forme les notes prises par les joueurs en cours de jeu.

L'idée n'est pas de vous donner du boulot en plus, mais de pouvoir garder une trace écrite des aventures et des mésaventures des personnages. Au premier abord, ce travail d'archiviste peut paraître fastidieux voire superflu – mais croyez-moi, lorsque vous jouerez la saison suivante et que tout cela remontera à un an, six mois ou même trois mois, tout le monde sera bien content d'avoir ce journal de bord sous la main ! Il n'y a d'ailleurs aucune raison pour que ce travail d'archiviste soit entièrement assuré par le Pousse-au-Crime : il peut tout à fait être partagé ou confié à un autre membre du groupe ou assuré par chaque joueur à tour de rôle.

II. Jouer les Seconds Rôles



Cette section vous propose divers conseils et « trucs de MJ » pour vous aider à définir, à mettre en scène et à interpréter vos divers seconds rôles (ou, pour causer comme tout le monde, de vos « PNJ »).

Un peu de Psychologie...

Il existe une approche très simple pour brosser à grands traits la psychologie d'un second rôle : le doter d'une *façade* et d'une *nature*, représentée l'une et l'autre par un ou deux mots.

La **façade** du personnage reflète son attitude de surface, sa *manière d'être*, la façon dont il se met lui-même en scène, tandis que la **nature** correspond à sa véritable personnalité. Selon son profil, sa façade et sa nature pourront être très proches ou, au contraire, très différentes, voire opposées – notamment pour les seconds rôles les plus cachottiers ou les plus complexes. Ainsi, un inspecteur de police pourrait se présenter sous la façade d'un justicier mais cacher une nature de brute... ou vice versa ! De même, un cafetier jouant les receleurs pourrait cacher une nature rapace ou manipulatrice derrière une façade bonasse ou gouailleuse.

En cours de jeu, ces deux éléments fourniront au Pousse-au-Crime une aide très précieuse pour décider rapidement de la façon dont agit ou réagit le personnage, selon la situation et les circonstances dans lesquelles il se trouve. Le tandem *façade/nature* permet non seulement de typer facilement le second rôle mais aussi de guider le Pousse-au-Crime dans son interprétation.

Le comportement d'un second rôle sera également influencé par ses *points forts* : il est évident qu'un type avec des points forts comme *Manière Forte* ou *Descente* ne se comportera pas comme un type avec *Flair* ou *Bizness*... En théorie, on peut interpréter cette relation de deux façons : soit les points forts déteignent sur le caractère, soit c'est le caractère qui influence le développement de tel ou tel point fort... mais en pratique, ça revient au même !

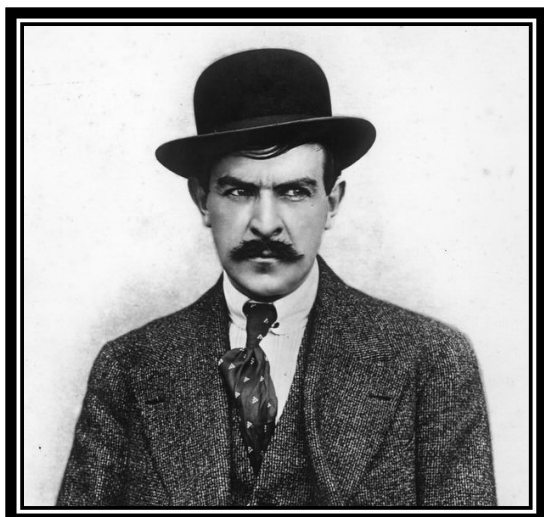
Une Question d'Acabit

Le Pousse-au-Crime pourra également décider de préciser l'*acabit* de chaque *second rôle* – c'est-à-dire son degré de trempe et de combativité. Cette notion, déjà présente de façon implicite dans les règles du jeu (p 52) pourra être définie de façon plus formelle sur une échelle de trois grands niveaux : *inoffensif*, *standard* ou *coriace*. Même s'il s'agit bien de deux notions différentes, il existe évidemment un lien entre l'*envergure* d'un second rôle et son *acabit*.

Inoffensif : C'est la catégorie des caves et autres trouillards. Sauf exception, tous les *figurants* seront de cet acabit. En pratique, un second rôle *inoffensif* cherchera toujours à éviter (ou à fuir) toute forme de danger physique et se retrouvera obligatoirement mis hors-jeu (sans forcément, d'ailleurs, tomber dans les vaps) dès qu'il sera *sonné* ou *blessé*.

Standard : Comme son nom l'indique, cet acabit est celui de la plupart des seconds rôles susceptibles de se retrouver impliqués dans une scène de combat : malfaiteurs, policiers et autres individus habitués à prendre des risques, prêts à se défendre si nécessaire ou n'ayant, comme on dit, *pas froid aux yeux*. Un second rôle de cet acabit sera toujours mis hors-jeu s'il est *blessé* mais ne perdra pas tous ses moyens s'il est juste *sonné*. Pour le reste, ce sont évidemment ses *points forts* qui détermineront l'efficacité du second rôle *dans le feu de l'action*. L'*acabit standard* peut donc regrouper une large palette de possibilités, en termes de combativité et de dangerosité.

Coriace : C'est l'*acabit* des nerfs d'acier, des têtes brûlées et des armoires-à-glace – bref, des *clients sérieux* ou des *vraies pointures* les plus acharnés ou les plus baraqués. En pratique, le côté *coriace* du second rôle lui donnera toujours la force de continuer à agir même s'il est *blessé* (mais pas s'il est *salement touché*), comme un personnage ayant réussi son test de Carrure ou d'Aplomb. Il a toujours au moins un *point fort* faisant de lui un vrai dur-à-cuire (comme Castagne, Manière Forte, Poigne de Fer, Autorité...) ou un tueur des plus dangereux (Surin, Flingues...).



Le Trombinoscope

Rien ne remplace une bonne image – et le meilleur moyen de *faire le portrait* d'un second rôle, c'est de lui en trouver un – sous la forme d'une photo... soit une photo d'époque (le web est rempli de photographies diverses des années 1900-1910), soit une photo d'acteur ou d'actrice extraite d'un film ou d'une série se déroulant durant cette période (le web en est plein aussi, si on sait où chercher ; voir l'encadré ci-contre pour quelques tuyaux). Doter chaque second rôle important d'un portrait photo présente de nombreux avantages, pour le Pousse-au-Crime comme pour les joueurs :

Primo, la photo fixe immédiatement le physique du personnage dans l'esprit des joueurs. Elle permet de créer chez eux une véritable *première impression*.

Deuzio, elle évite, pour les joueurs, toute confusion entre deux seconds rôles - ce qui peut parfois se produire dans le feu de l'action ou lorsqu'une scène implique de nombreux personnages-non-joueurs.

Tertio, la photo permet de tabler sur la mémoire visuelle des joueurs, lorsqu'un second rôle apparaît dans plusieurs épisodes : au lieu de chercher à se souvenir d'une description verbale remontant à plusieurs semaines, il suffit pour les joueurs de revoir la photo pour se rafraîchir la mémoire.

Enfin, le portrait photo peut également être une aide précieuse pour camper le personnage en jeu : en fixant une expression, une posture ou une allure, elle offre un excellent raccourci pour se glisser dans le rôle et *se mettre dans la peau* du second rôle.

Grâce à ces photos, vous pourrez vous constituer un véritable *trombinoscope* des seconds rôles les plus importants de votre série – une aide de jeu à la fois évocatrice et pratique, pour le Pousse-au-Crime comme pour les joueurs.

Films & Séries : Sources de Photos

Les listes qui suivent ne sont aucunement exhaustives et privilégient avant tout les productions relativement récentes – autrement dit, celles pour lesquelles il est plus facile de dénicher des photos sur la toile... Un conseil : en plus de sites célèbres comme [IMDB](#) ou [Allociné](#), allez trainer vos guêtres (virtuelles) sur des sites moins connus comme [Aveleyman](#) ou la [Base de Données du Cinéma Français](#), qui contiennent, en dehors des habituels clichés de vedettes, des myriades de photos de seconds rôles (au sens propre du terme, cette fois-ci).

Films : *Les Anarchistes*, *L'Apollonide : Souvenirs de la Maison Close*, *Arsène Lupin*, *Au Revoir Là-Haut*, *Les Aventures Extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec*, *Les Brigades du Tigre*, *Coco avant Chanel*, *Enola Holmes*, *J'Accuse*, *Le Juge et l'Assassin*, *Le Prestige*, *Radioactive*, *Sherlock Holmes*, *Les Suffragettes*...

Séries télé : *L'Aliéniste*, *Arsène Lupin*, *Le Bazar de la Charité*, *Les Brigades du Tigre*, *Les Dames de la Côte*, *Dead Still*, *Downton Abbey*, *Fantômas*, *Grand Hôtel*, *Maison Close*, *Mr. Selfridge*, *Nana*, *Parade's End*, *Paris Police 1900*, *Peaky Blinders*, *Sherlock Holmes*, *The Secret Agent*, *Unter den Linden*, *Ziuk-Conspirators*...

L'Art de Sonner Juste

Jouer un second rôle implique aussi de *faire l'acteur*. Un personnage, c'est aussi une voix, une façon de parler, un niveau de langue, comme on dit dans les manuels scolaires... voire, dans certains cas, un accent ou un tic de langage.

Bien sûr, il est inutile de prendre une voix spéciale pour chaque second rôle (ce qui pourrait facilement devenir assez lourd) mais il est tout de même souhaitable que la façon de parler d'un aristo ou d'un gamin des rues corresponde au personnage, à son milieu et à son niveau d'éducation. De même, un inspecteur ne parlera sans doute pas sur le même ton qu'un cafetier ou une concierge.

Soigner un peu l'expression verbale des seconds rôles peut non seulement favoriser l'immersion des joueurs dans la scène mais elle peut également apporter une touche d'humour ou de pittoresque, notamment dans le cas des personnages les plus gouailleurs – et oui, la gouaille fait partie des petites touches typiques de l'univers des *As du Crime*.

Là encore, tout est une question de *dosage* : n'oubliez pas que vos joueurs sont là pour jouer et pas pour vous servir de public... et que, par définition, vous jouez les *seconds rôles*, pas les héros de l'histoire. Attention, donc, à ne pas voler la vedette aux personnages des joueurs – et rien ne vous empêche de recourir, de temps à autres, au discours indirect et à la paraphrase plutôt que de jouer en détail toutes les conversations.

III. Mettre en Scène l'Époque

Un Autre Temps

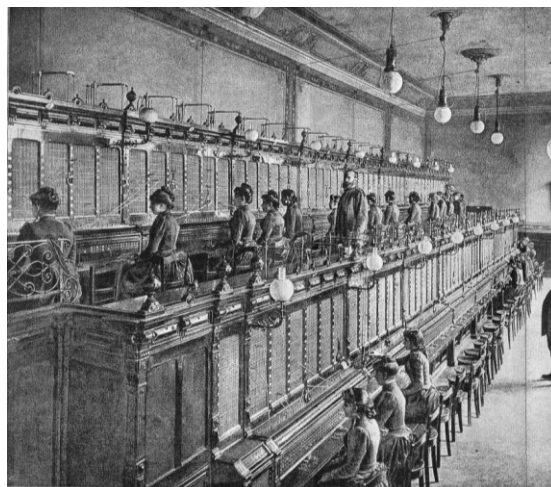
Les As du Crime a pour cadre les années 1900-1910, la fin de ce que l'on appellera plus tard la Belle Époque, laquelle, c'est bien connu, ne fut pas belle pour tout le monde. Dans le cas de notre jeu, cette période doit avant tout être envisagée comme une *toile de fond*, surtout destinée à donner à vos épisodes une certaine atmosphère et le charme particulier des séries télévisées en costumes.

Mais *Les As du Crime* est un jeu de rôle, pas un exercice de reconstitution historique : en d'autres termes, la Belle Époque n'est pas le *thème* du jeu, mais son *décor*. Et comme dans le cas de ces fameuses séries télé, on pourra pardonner au Pousse-au-Crime quelques petits flous ou quelques légers anachronismes. Il est néanmoins essentiel de *mettre en scène l'époque*, afin de faciliter l'immersion des joueurs dans l'univers de jeu.

La première chose à bien comprendre est que cette époque n'est pas la nôtre. Le régime politique n'est pas le même, les barrières sociales y sont beaucoup plus fortes et les mœurs n'y suivent pas toujours les mêmes codes... Et puisque nous sommes dans *Les As du Crime*, il est essentiel de garder à l'esprit que la justice de l'époque est spectaculairement plus sévère que la nôtre : la peine de mort et les travaux forcés font toujours partie du paysage et le rôle de la machine judiciaire est avant tout de punir.

Cela dit, sur ce plan social, moral et légal, les joueurs et les meneurs de jeu savent généralement à quoi s'en tenir : il suffit d'avoir vu un film situé au début du XX^{ème} siècle ou d'avoir vu quelques épisodes d'une série comme *Les Brigades du Tigre* pour savoir à peu près où l'on met les pieds... La Belle Époque fait partie de ces périodes de l'histoire que l'on peut qualifier d'iconique, facilement identifiables et fortement ancrées dans la culture générale collective.

Peut-être à cause des progrès fulgurants ayant jalonné tout le siècle dernier et le début du siècle actuel, c'est sans doute sur le plan technologique que le risque d'anachronisme est le plus élevé – et l'on peut parfois être surpris d'apprendre que tel ou tel objet « existait déjà » ou, au contraire, « n'existait pas encore ». Notre but n'étant pas ici de vous proposer une vision détaillée du quotidien d'alors, nous nous concentrerons sur deux domaines pouvant jouer un rôle crucial dans le cadre d'un jeu de rôle : les transports et les communications... par pour vous infliger d'ennuyeux exposés sur le télégraphe ou les réseaux ferroviaires, mais juste pour vous donner quelques points de repère clairs.



Communications

Le Téléphon

Les téléphones de l'époque ne permettaient pas d'appeler directement son correspondant : il fallait passer par un standard, aussi appelé central, où une opératrice (les fameuses *demoiselles du téléphone*, comme on les appelait alors) vous mettait en communication avec le numéro demandé ou, pour les appels longue distance, avec un autre standard. Ces demoiselles du téléphone, soumises à une discipline très stricte, travaillaient de 7h à 19h : la nuit, le travail de standardiste était assuré par des hommes, beaucoup moins nombreux (les appels l'étant également) et pas toujours bien réveillés...

Ce que l'on sait moins, en revanche, c'est que **la plupart des postes de police ne mettaient PAS leurs numéros de téléphone dans l'annuaire** – une précision qui, dans un jeu comme *Les As du Crime*, peut prendre une importance capitale : pas question, donc, pour les victimes d'un crime de « téléphoner aux flics » en urgence. Pourquoi ? Voici ce que dit un billet paru en 1912 dans *L'Écho de Paris* :

« On cambriole dans votre maison. Vous voulez appeler la police, vous pensez téléphoner au commissariat le plus proche. En vain cherchez-vous dans l'annuaire le numéro téléphonique de ce commissariat. Les commissariats de police ne communiquent pas avec les particuliers. Pourquoi donc ? demandai-je à un commissaire qui était « bon enfant ». Il me fit cette réponse admirable : On nous dérangerait trop souvent. »

Du reste, tous les commissariats n'étaient pas dotés d'une ligne téléphonique (!) – et lorsqu'ils l'étaient, celle-ci servait principalement à s'entretenir avec d'autres commissariats reliés eux aussi au réseau mais *certainement pas* à être contactés par le public !

De toute façon, la plupart des Français de cette époque n'ont PAS le téléphone (moins de 50,000 abonnés à Paris en 1909 – beaucoup moins qu'à Londres ou à Berlin), cette innovation étant alors vue dans notre pays avec une certaine méfiance...

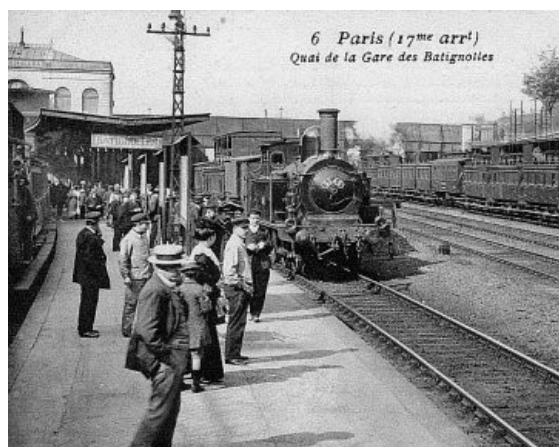
Le Télégramme

Le télégramme était le moyen de communication rapide par excellence – et pas seulement, comme on pourrait le croire, sur les longues distances.

Les différents bureaux de poste des grandes villes (ainsi que les banques, bourses, ministères etc.) étaient alors reliés par un réseau de tubes pneumatiques (on parlait même de « *poste pneumatique* ») permettant d'expédier et de recevoir des télégrammes contenus dans des tubes – les fameux « petits bleus », dont le nom devient synonyme de rapidité de transmission, d'*express* (d'où son utilisation dans de nombreux titres de journaux de l'époque). Pour les gens aisés, *envoyer un petit bleu* était aussi routinier qu'envoyer un SMS aujourd'hui (bon, il fallait tout de même dépêcher un domestique ou un coursier au bureau de poste du quartier...) - et était considéré comme beaucoup moins intrusif qu'un appel téléphonique.

Transports & Vitesse

À l'époque qui nous intéresse (années 1900-1910), l'automobile est encore un produit de luxe, réservé aux particuliers les plus aisés, mais le chemin de fer connaît un véritable âge d'or. Le rail s'est imposé presque partout et le paysage français est jalonné de petites gares locales. Parlons à présent kilomètres à l'heure, la vitesse étant un facteur qui peut être d'une importance cruciale dans bien des scénarios de JDR.



L'Automobile

La célèbre Ford T peut atteindre les 75 km/h et les automobiles les plus rapides peuvent dépasser les 100, mais certainement pas tout le temps. N'oublions pas, en outre, qu'il n'existe pas d'autoroutes, ce qui rallonge encore les distances et les temps de voyage par rapport à nos critères actuels.

Il n'y a pas non plus, à l'époque, de stations-services comme nous les connaissons aujourd'hui, l'essence étant vendue dans des garages urbains ou dans des commerces locaux : le motoriste s'embarquant pour un long trajet a donc tout intérêt à transporter avec lui de quoi faire le plein en cours de route s'il ne veut pas se retrouver en panne sèche.

Ajoutons à cela les indispensables haltes pour éviter que le moteur surchauffe et l'on peut facilement *doubler* les temps de trajet par rapport à aujourd'hui.

Le Train

Le train, quant à lui, fait, au mieux, du 120 km/h... ce qui en fait tout de même le moyen de transport le plus rapide de l'époque – et le réseau ferroviaire est généralement plus direct que le réseau routier.

On pourra donc estimer la durée d'un voyage en train (sans arrêts) à une heure pour 100 kilomètres – soit la moitié de la durée d'un trajet automobile.

Le Métro

Quant au métro parisien, il est encore, à l'époque, une nouveauté – notre capitale étant, sur ce plan, en retard d'une bonne vingtaine d'années sur Londres.

Mais une fois mis en chantier, son expansion est aussi rapide qu'irrésistible. À la veille de la Grande Guerre, le réseau parisien ne compte pas moins de dix lignes – mais ne s'étend pas encore à la banlieue. La vitesse des rames est d'environ 30 km/h.

Les Taxis et les Fiacres

Si les taxis, (les *taximètres automobiles*, pour causer correct) existent déjà (on en compte environ 300 en 1906), les fiacres restent omniprésents dans la capitale ; à titre de comparaison, un trajet en fiacre prend généralement trois fois plus de temps qu'un trajet en métro et le taxi auto se situe sans doute entre les deux. En d'autres termes, le métro va plus vite que le taxi, qui va plus vite que le fiacre.