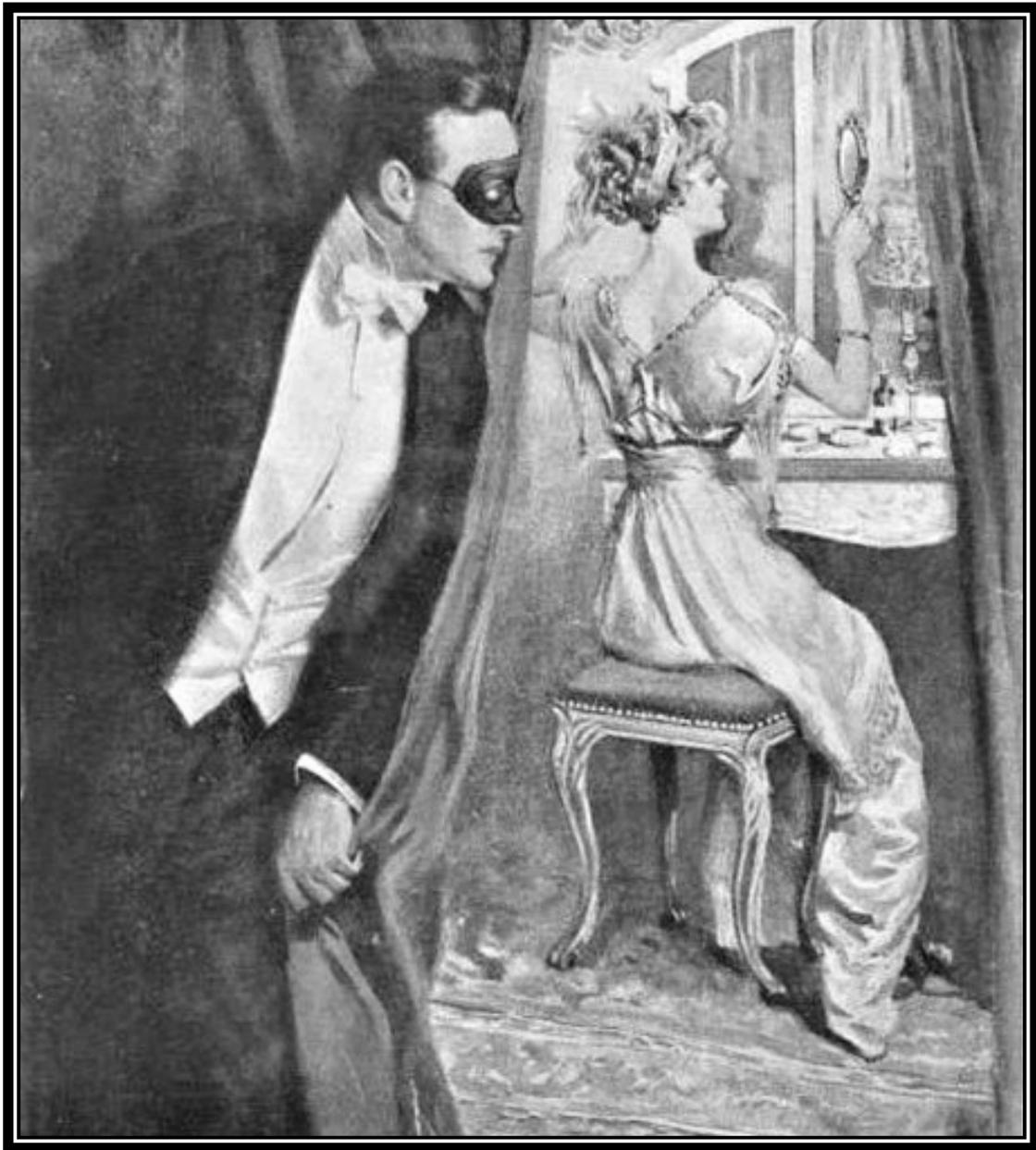


Le Manuel du Parfait Pousse-au-Crime

Un Supplément pour Les As du Crime



Olivier Legrand (2021)

Le Manuel du Parfait Pousse-au-Crime

Un Supplément pour Les As du Crime

Olivier Legrand (2021)

Présentation

Ce supplément éclectique pour *Les As du Crime* a pour vocation de compléter les divers conseils aux meneurs de jeu et éléments de background présentés dans les règles de base du jeu (chapitres III, IV et V). Vous y trouverez notamment : des conseils pratiques pour mettre en place une saison de jeu ; des précisions et de nouvelles options sur les seconds rôles – avec, en prime, divers petites astuces pour les camper et les rendre plus vivants, plus vingt nouveaux profils types ; un chapitre complet sur la police parisienne de l'époque et son organisation ; des notes de background supplémentaires sur la Belle Époque... bref, plein d'outils, de conseils, d'infos et de trucs du métier qui feront de vous un Pousse-au-Crime de première catégorie !

| | |
|---------------------------|------|
| I. Saisons & Séries | p 3 |
| II. Le Petit Théâtre | p 6 |
| III. Du Côté de la Police | p 11 |
| IV. Le Siècle du Progrès | p 14 |
| V. Les Ficelles du Métier | p 16 |

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 p 3 et 6 sont l'œuvre du célèbre Charles Dana Gibson.

Remerciements à Sylvie Iattoni, Philippe Legrand et Jean Godi.

I. Saisons & Séries

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 !

En ligne de Mirz

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 enqueteurs 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....

Structure & Tempo

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 manifesterá 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.

Tenir un Journal de Bord

Pour garder le fil de votre série, la meilleure solution est encore de faire un petit résumé écrit de chaque épisode joué, incluant les éléments importants, les rencontres déterminantes, les infos capitales et les éventuels points en suspens...

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 un peu fastidieux – mais croyez-moi, lorsque vous jouerez la saison suivante et que tout ça remontera à trois mois, six mois ou un an, tout le monde sera bien content d'avoir ce journal de bord sous la main !

Il n'y a, du reste, aucune raison pour que cette tâche incombe en totalité au Pousse-au-Crime : elle peut tout à fait être partagée, confiée à un autre membre du groupe ou assurée par chaque joueur à tour de rôle.

Au Fil des Saisons...

En termes de jeu, le passage d'une saison à une autre marque le moment où les personnages peuvent améliorer leurs capacités (voir règles de base, p 17, pour les différentes options de progression)... mais le début d'une nouvelle saison devrait également être l'occasion d'un nouveau départ – d'où les éventuels ajustements de Baraka et de Finances au début de chaque nouvelle saison (voir règles, p 17-18).

Idéalement, le Pousse-au-Crime devra également faire en sorte de refléter cette idée de *nouveau départ* sur le plan narratif – en prenant évidemment en compte les conséquences du final de la précédente saison, mais aussi en profitant du *hiatus* entre les deux saisons (c'est-à-dire du *temps non-joué*, qui peut représenter, dans la vie des personnages, un laps de temps de quelques mois, voire plus) pour introduire un ou deux éléments ou rebattre un peu les cartes afin de changer un peu la donne.

Concrètement, cette *nouvelle donne* peut prendre la forme de l'arrivée dans le paysage de la série d'un nouveau second rôle très important (un fin limier de la Préfecture ou de la Sûreté, bien décidé à coffrer nos héros, une nouvelle bande aux dents longues dans le quartier...), d'un changement de décor (« *Et si on allait sur la Côte d'Azur dépouiller les richards en vacances ?* », « *Paris, c'est devenu trop chaud pour nous, mieux vaut quitter la France !* ») ou d'une évolution notable dans la situation financière d'un ou plusieurs membres de l'équipe (« *Et si on achetait un cabaret ?* », « *Bon, c'est la dèche noire, faut qu'on enchaîne les coups pour se refaire...* »).

Libre à vous de doser ces nouveaux éléments et le rythme auquel vous les injecterez dans la nouvelle saison : l'essentiel est que les joueurs n'aient pas l'impression de « rejouer la même chose », tout en gardant leurs marques et leurs acquis.

Comme dans une bonne série télé, chaque nouvelle saison doit à la fois assurer une *continuité narrative* et *enrichir l'univers* dans lequel évoluent les héros.

Nouvelles Têtes

Que faire quand un personnage-joueur se fait buter en cours de jeu ? Dans ce cas, bien sûr, le joueur concerné pourra créer un nouveau personnage, mais comment gérer tout ça en pratique ?

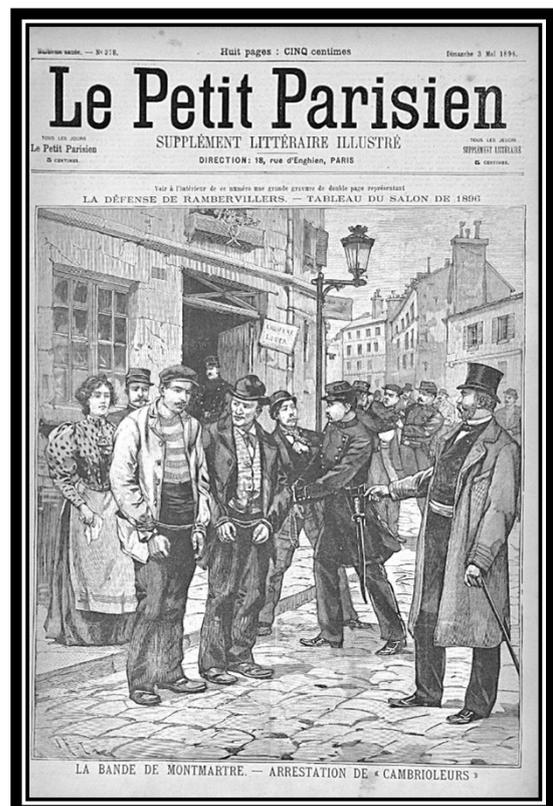
Bon, on ne va pas se mentir, ce serait vraiment trop casse-gueule d'arrêter la partie pour permettre au joueur de créer un nouveau personnage illico presto, sans parler de la difficulté de l'intégrer de façon crédible à une intrigue déjà lancée...

Le mieux est de discuter de tout ça une fois le scénario terminé, en définissant avec le joueur le meilleur profil possible pour son nouveau personnage – un profil qui lui plaise, qui cadre avec l'intrigue de la série mais qui convienne également aux autres personnages, qui ne vont pas non plus accueillir à bras ouverts le premier venu pour remplacer leur associé expédié *ad patres*. Dans une bande, quand un membre passe l'arme à gauche, ce sont presque toujours ses complices qui se mettent en quête d'un remplaçant – donc tout le monde pourra avoir son mot à dire. Notons d'ailleurs que cette logique de recrutement ne s'applique pas seulement au remplacement de personnages mais fonctionne également très bien pour justifier l'arrivée d'un *nouveau joueur* dans le groupe.

Clap de Fin

Les meilleures choses ont une fin, y compris les séries des *As du Crime*. Et autant que la fin de votre dernière saison soit une vraie fin – pas une fin en eau de boudin ou en queue de poisson...

Pour finir en beauté, vous avez deux grands choix : la *fin ouverte* (qui pourrait, peut-être, permettre une future reprise des personnages ou de certains d'entre eux, qui sait ?) ou le *point final*, qui peut aller du *happy end* (Et ils vécurent riches et vieux... à la *tragédie* (la mort, la taule, le baigne...), en passant par la *fin en demi-teintes*, faite de pertes et de profits, d'ambitions satisfaites et de prix à payer...



II. Le Petit Théâtre

Ce chapitre s'intéresse aux **seconds rôles** (ou, pour causer comme tout le monde, aux « PNJ »). Vous y trouverez tout d'abord une section qui s'intéresse de plus près aux différents degrés de compétence des seconds rôles, puis de nouveaux profils de seconds rôles typiques et, enfin, divers conseils et « trucs de MJ » pour vous aider à définir, à mettre en scène et à interpréter les divers seconds rôles de votre série.

Caractéristiques

Le système des *As du Crime* divise les seconds rôles en trois grandes *envergures* (voir le chapitre V des règles de base : Figurants, Clients Sérieux et Vraies Pointures. Cette section vous propose d'affiner cette définition grâce à deux critères complémentaires : le *degré de compétence* et l'*acabit*.

Degré de Compétence

Le degré global de compétence d'un second rôle est reflété par son nombre de *points forts*. Les seconds rôles typiques listés dans le chapitre V des règles de base et page suivante du présent supplément sont dotés d'un à cinq points forts (trois dans la grande majorité des cas)... mais il s'agit bien de *profils génériques*, que le Pousse-au-Crime pourra tout à fait étoffer et individualiser – en leur rajoutant par exemple un ou plusieurs points forts.

Un simple **Figurant** ne possèdera généralement aucun *point fort* ; si le Pousse-au-Crime décide de le doter d'une identité ou d'une personnalité un peu plus développée, il pourra éventuellement lui en octroyer un, deux voire trois, en se basant sur les profils typiques présentés dans les règles et ci-après.

Un **Client Sérieux** possède presque toujours les *points forts* typiques de son profil, auxquels pourront éventuellement venir s'ajouter jusqu'à trois *points forts* personnels supplémentaires. Les divers points forts du personnage ne devront pas dépendre de plus de trois *qualités* différentes (Carrure, Souplesse, Instinct, Technique, Aplomb, Classe). On ne peut pas être fortiche dans tous les domaines !

Une **Vraie Pointure** est censée être du même calibre (et même souvent plus fortiche) que les personnages des joueurs. Un tel second rôle devra toujours être créé de façon individuelle par le Pousse-au-Crime. Il pourra posséder jusqu'à douze (!) *points forts* et même être un *cador* dans certains d'entre eux (pas plus de deux ou trois). Contrairement à ceux d'un Client Sérieux, les *points forts* d'une Vraie Pointure pourront être liés à plus de trois qualités différentes.



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) peut être définie de façon plus formelle sur une échelle de trois niveaux :

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...).

L'Ombre de Lupin



Il n'est pas chose aisée de faire la liste des points forts d'Arsène Lupin, le héros créé par Maurice Leblanc étant plus insaisissable et protéiforme que ses diverses incarnations au cinéma et à la télévision pourraient le laisser supposer...

Du reste, cette liste dépasserait de beaucoup la limite des douze *points forts* accordée aux Vraies Pointures, tant le répertoire de talents de l'illustre gentleman-cambrioleur est éclectique : Bluff, Crochetage (cador), Discrétion, Esquive, Fauche, Flair, Fouille, Passe-Passe, Mondanités, Monte-en-l'air, Œil de Lynx, Œil d'Expert, Oreille Fine, Pas Feutrés, Peigne Fin, Postiches (cador), Savate, Sésame (cador), Sports Chics, Volant, soit une vingtaine de points forts... et on en oublie sans doute quelques-uns, ce qui place notre Arsène Lupin très, très au-dessus de ce que le personnage-joueur le plus chevronné pourra espérer atteindre... Et c'est très bien ainsi !

Pour les personnages des *As du Crime*, Arsène Lupin, c'est comme Fantômas : du roman ! Aux yeux des plus romantiques, il sera un modèle, un idéal, une source d'inspiration... Les plus réalistes, eux, le verront simplement comme un simple héros de papier ou de théâtre, une invention d'écrivain destinée à faire rêver les bourgeois et à vendre du papier. De son côté, le Pousse-au-Crime pourra aussi utiliser le *benchmark Lupin* pour calibrer ses seconds rôles les plus compétents et les plus polyvalents...

Quel Cador !



Rappelons-le : en termes de jeu, un second rôle (toujours une Vraie Pointure) est qualifié de *cador* dans un de ses *points forts* s'il impose une pénalité de -10 aux personnages agissant ou réagissant contre lui lorsqu'il utilise ledit point fort. Ceci lui donne le même niveau de maestria qu'un score de 20 dans le talent correspondant : autant dire que les cadors, même chez les Vraies Pointures, sont très rares, sinon rarissimes.

Il n'est d'ailleurs pas nécessaire qu'un second rôle soit effectivement un cador dans un de ses *points forts* pour mériter l'envergure de Vraie Pointure – et même le plus fortiche des aigles ne pourra pas être un *cador* dans plus de deux ou trois domaines. Le simple fait de posséder un *point fort* donne déjà au second rôle un niveau de compétence très élevé dans le domaine en question. Dans le doute, le Pousse-au-Crime pourra se référer à l'échelle suivante :

Pas de point fort = Amateur, tout-venant

Point fort = Professionnel, fortiche

Cador = Champion, expert, maestro

Enfin, un vrai cador aura (presque) toujours une forme de notoriété voire de célébrité – au moins auprès des initiés. Ainsi, un cador en Sports Chics sera très certainement connu des amateurs de sport et des journalistes, tandis qu'un cador en Sésame ne sera (a priori) célèbre que dans le cercle fermé des perceurs de coffres... Le statut de cador est donc à réserver à quelques Pointures triées sur le volet, qui devront toujours être auréolées, aux yeux des personnages, du prestige que l'on réserve aux champions, aux virtuoses et aux légendes vivantes.

Galerie de Portraits Express

Vingt Nouveaux Seconds Rôles Typiques

Le Nigrefin

Profil : Un petit escroc sans envergure.

Points forts : Bizness, Bluff, Flair.

La Bignole Furétuse

Profil : Une concierge qui ouvre toujours l'œil...

Points forts : Œil de Lynx, Oreille Fine, Peigne Fin.

Le Bistrotier Indie

Profil : Un patron de café bien renseigné...

Points forts : Bas-Fonds, Bluff, Discrétion.

Le Boxeur Professionnel

Profil : Un adepte du Noble Art.

Points forts : Castagne, Esquive, Présence Imposante

Le Cambrioleur Amateur

Profil : Un casseur dépourvu de finesse...

Points forts : Discrétion, Esquive, Grands Moyens.

Le Chevalier d'Industrie

Profil : Un brasseur d'affaires bien louches.

Points forts : Beaux Discours, Bizness, Flair.

La Cocotte

Profil : Une « courtisane », comme on dit.

Points forts : Gringue, Mondanités, Flair.

Le Escamoteur

Profil : Un petit voleur à la tire.

Points forts : Discrétion, Œil de Lynx, Passe-Passe.

Le Escarpe

Profil : Un « rôdeur des barrières », comme on dit.

Points forts : Discrétion, Pas Feutrés, Surin.

Le Faussaire Professionnel

Profil : Un faiseur de contrefaçons.

Points forts : Œil d'Expert, Travail d'Artiste.

Le Garagiste Arrangeant

Profil : Toujours prêt à réparer ou maquiller une bagnole

Points forts : Bluff, Mécano.

Le Gigolo

Profil : Le chéri de ces dames.

Points forts : Bluff, Gringue, Sports Chics.

Le Gratte-Papier Fouineur

Profil : Un employé de bureau indiscret.

Points forts : Bluff, Discrétion, Oreille Fine.

Le Marchand d'Art

Profil : Négociant en tableaux vrais ou faux.

Points forts : Bizness, Mondanités, Œil d'Expert.

Le Maton Cogneur

Profil : Un gardien de prison à la main lourde.

Points forts : Manière Forte, Matraque, Prés. Imposante

Le Nocteur Endurei

Profil : Un noctambule qui aime faire la fête.

Points forts : Beaux Discours, Descente, Mondanités.

Le Notaire Marron

Profil : Un expert ès combines et magouilles.

Points forts : Beaux Discours, Bizness, Flair.

Le Politicien Corrompu

Profil : Un député (ou autre) amateur de pots de vin.

Points forts : Beaux Discours, Bluff, Mondanités.

Le Révolutionnaire Exalté

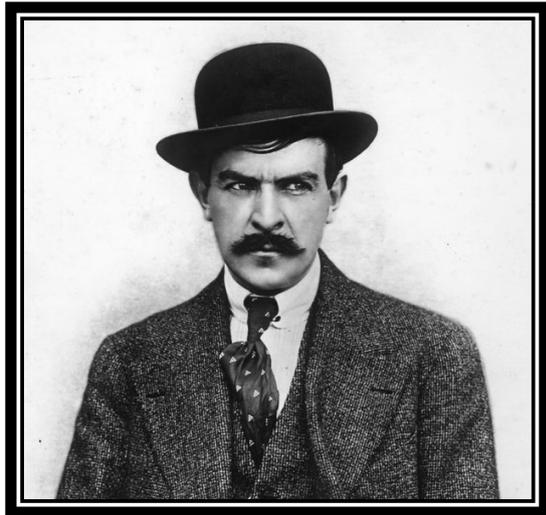
Profil : Un apôtre des lendemains qui chantent.

Points forts : Beaux Discours, Feux d'Artifice.

Le Titi Parisien

Profil : Un gamin du pavé, émule de Gavroche.

Points forts : Bas-Fonds, Discrétion, Esquive.



Jouer les Seconds Rôles

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 *Business*... 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 !

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.

Vous pourrez ainsi 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 vous comme pour les joueurs.

Les listes qui suivent ne sont aucunement exhaustives et privilégient les productions relativement récentes – autrement dit, celles pour lesquelles il est plus facile de dénicher des photos sur la toile. En plus de sites célèbres comme [IMDB](#) ou [Allociné](#), allez trainer vos guêtres (virtuelles) sur des sites moins courus comme [Aveyleyman](#) 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, 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...*

Guzulz d'Époque

Si vous préférez vous passer de trombinoscope et la jouer entièrement verbale pour décrire vos seconds rôles, voici quelques petites touches pour donner un *filtre* Belle Époque à vos personnages-non-joueurs :

- Beaucoup d'hommes fument – la cigarette, la pipe, le cigare... dans la rue comme dans les lieux publics. Il existe des fumeuses mais cette habitude est généralement vue comme peu convenable pour une femme et peut donc aussi être le signe d'une certaine liberté de mœurs. Et n'oublions pas, bien sûr, les fume-cigarettes... ni le tabac à priser !
- La majorité des hommes ont la moustache, considérée comme une marque de virilité. On la considère d'ailleurs souvent comme ce qui distingue le *garçon* de l'*homme*. Elle est presque systématique dans la police et l'armée.
- La majorité des hommes, à l'extérieur, portent soit un chapeau, soit une casquette.
- Les femmes ne sortent généralement jamais *en cheveux*, c'est-à-dire les cheveux libres : elles portent soit un chapeau, soit un chignon (même mal fichu). Là encore, des exceptions sont possibles mais seront toujours remarquées.
- Les canons de beauté ne sont pas les mêmes ; à cette époque, la maigreur extrême de nos *top models* aurait été vue comme malsaine et inquiétante. À l'inverse, un certain embonpoint était considéré comme un signe de santé.

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.

Générateurs de Prénoms

La prochaine fois que vous avez un blanc au moment de nommer un personnage-non-joueur improvisé a déjà connu un blanc (« *Elle s'appelle... euh...* »), au lieu de sécher bêtement, vous pourrez lancer 1D20 sur les tables suivantes pour tirer le prénom du quidam.

Par simplicité, ces tables se limitent aux prénoms « bien français » (l'époque, du reste, n'était pas à l'originalité...) et laissent de côté les prénoms les plus excentriques ou les plus aristocratiques (lesquels, d'ailleurs, sont souvent composés : René-Charles, Pierre-André, etc.). Enfin, n'hésitez pas à transformer les Juliette en Julie, les Victor en Hector, les Albert en Hubert ou encore les Auguste en Augustin...

| 1D20 | Masculin | Féminin |
|-------------|-----------------|----------------|
| 1 | Jean | Jeanne |
| 2 | Albert | Albertine |
| 3 | Marcel | Marthe |
| 4 | Jules | Juliette |
| 5 | Georges | Marie |
| 6 | Francis | Marguerite |
| 7 | Pierre | Madeleine |
| 8 | Paul | Suzanne |
| 9 | Lucien | Lucienne |
| 10 | Victor | Eugénie |
| 11 | René | Renée |
| 12 | Alfred | Lucie |
| 13 | Auguste | Augustine |
| 14 | Louis | Louise |
| 15 | Jacques | Angèle |
| 16 | Emile | Emilienne |
| 17 | Germain | Germaine |
| 18 | Joseph | Thérèse |
| 19 | André | Andrée |
| 20 | Maurice | Rose |

Vous en voulez encore ? Félicien, Félicienne, Eugène, Gaston, Fernand, Fernande, Marguerite, Honoré, Charles...

Enfin, pour les seconds rôles les plus popu, n'hésitez pas à recourir aux diminutifs bien franchouillards : Pierrot, Dédé, Jeannot, Lulu et autres Bébert...

Pour le nom de famille, débrouillez-vous ! Au besoin, repensez à un camarade de classe ou à un enseignant de votre enfance et attribuez son patronyme au personnage. Si, par exemple, j'ai besoin d'un nom pour un second rôle masculin, que je tire 11 et que mon professeur d'histoire en Seconde s'appelait Berthier, j'obtiendrai le très crédible René Berthier. Pour son épouse, je tire 8 : ce sera donc madame Suzanne Berthier. Et hop, le tour est joué !

III. Du Côté de la Police



Louis Lépine et Georges Clémenceau

Un peu d'Histoire...

A l'époque de référence des *As du Crime* (de 1900 à 1914), l'organisation de la police est loin d'être aussi claire qu'on pourrait le croire – elle est même, pour le profane (ou le simple citoyen) fort nébuleuse, notamment à cause de la fameuse rivalité entre la Préfecture de Police de Paris et la Sûreté générale, déjà évoquée dans les règles de base : même si le public a parfois du mal à faire la différence, il s'agit en fait de deux institutions séparées, chacune avec sa culture, son histoire et sa hiérarchie.

Ainsi, la Sûreté générale, qui s'occupait jusqu'alors surtout de police politique, impose de plus en plus son autorité, notamment dans le domaine de la lutte contre la criminalité : c'est elle qui va chapeauter la douzaine de Brigades Mobiles régionales créées par Clémenceau fin 1907 (les fameuses Brigades du Tigre) et sera finalement à l'origine de la PJ et de la brigade criminelle telles que nous les connaissons.

¹ A l'origine de l'émeute : la tentative d'empêcher l'exhibition au grand **Bal des Quat'z'Arts** (grande fête organisée par les étudiants des Beaux- Arts de Paris) de jeunes femmes peu vêtues, dans un tableau vivant représentant Cléopâtre et ses suivantes...

De fait, sur la lancée de la création des Brigades Mobiles, les années 1910 à 1914 seront marquées par un certain nombre d'importants changements dans l'organisation et le fonctionnement des divers services de police. Bref, c'est à cette période que naît véritablement la police moderne – une naissance qui n'est ni simple, ni rapide, ni sans douleur...

La Préfecture de Police

L'époque du jeu correspond au « règne » du Préfet de police Louis Lépine, qui occupa cette fonction pendant vingt ans, de 1893 à 1913 (avec un passage par l'Algérie, de 1897 à 1899, comme Gouverneur général). Pour l'anecdote, sa nomination en 1893 fait suite à de violentes émeutes du Quartier Latin ayant opposé les étudiants aux forces de police¹.

L'autorité du nouveau Préfet de police s'étend sur Paris et le département de la Seine. Une fois en poste, Lépine multiplie les innovations² : il crée le service des objets trouvés, met en place la permanence dans les commissariats de quartier, équipe les gardiens de la paix de leur célèbre bâton blanc, crée la brigade fluviale et les brigades cyclistes – les fameuses « hirondelles » (1901). On lui doit aussi les premiers avertisseurs téléphoniques rouges pour appeler les pompiers, les passages piétons et la signalisation destinée à réguler la circulation automobile...



Deux hirondelles – aussi appelées « sergents à bécane »

² Quant au fameux **concours Lépine** des inventeurs, il s'agit à l'origine d'une initiative visant à soutenir les petits artisans parisiens (quincaillers, fabricants de jouets etc.) rudement frappés par la concurrence des modernes grands magasins.



Un gardien de la paix, avec le fameux bâton blanc

Son étoile commence à se ternir à partir de 1910. La presse le critique de plus en plus ouvertement, le rendant responsable de la sanglante émeute du 26 Juin 1910 (déclenchée par la mort d'un ouvrier gréviste tombé sous les coups de la police) et le jugeant inefficace face aux deux principaux fléaux criminels du temps : les apaches et les anarchistes. En 1912, sur la lancée de l'affaire Bonnot, il crée une « Brigade du Chef », chargée d'investigations en matière criminelle – mais sur ce plan, la Sûreté générale a déjà pris l'avantage...

Créée sous le Consulat, en 1800, en remplacement de l'ancien lieutenant-général de police, la fonction de Préfet de police est placée sous l'autorité directe du Ministère de l'Intérieur. Sa juridiction (qui inclut, entre autres, l'administration des prisons, la gestion de la circulation publique, la surveillance des garnis, le service des passeports etc.) s'étend sur tout le département de la Seine, ainsi que sur les communes de Saint-Cloud, Sèvres, Enghien et Meudon³.

La Préfecture est dirigée par une administration centrale, qui comprend le cabinet du Préfet, le secrétariat général et les divers services chargés des dossiers et de la paperasse. L'action sur le terrain est assurée par la *police municipale* – laquelle entre souvent en concurrence avec la Sûreté générale.

³ Ces quatre communes appartiennent alors au département de Seine-et-Oise, qui sera fusionné plus tard avec le département de la Seine pour former l'actuel département des Hauts-de-Seine.

La Police Municipale

La police municipale parisienne est dirigée par un chef, assisté de deux inspecteurs divisionnaires. Ils ont sous leur autorité 75 commissaires, répartis entre les quartiers de la capitale. A cela s'ajoutent plusieurs commissaires aux attributions diverses (chemins de fer, émigration, Bourse, etc.). Sur le plan juridique, tous ces commissaires ont la qualité d'officiers de police judiciaire et de magistrats.

A l'époque, la police municipale parisienne dispose d'environ 8000 gardiens de la paix, dirigés par une trentaine d'officiers, une vingtaine d'inspecteurs principaux et une centaine de brigadiers.

Tout ce petit monde est réparti en 20 brigades (une par arrondissement), plus 6 brigades centrales, chargées notamment de la surveillance des voitures publiques et des halles. Gardiens de la paix, officiers et brigadiers portent constamment l'uniforme, sauf exception ; les patrouilles nocturnes incluent en effet quelques gardiens en civil (« en bourgeois », comme on disait à l'époque). En outre, il est plus ou moins admis qu'en marge de ses services « authentiques et patents », la Préfecture emploie également des agents de « police secrète », ce qui la place, là encore, en concurrence avec la Sûreté générale.

La Brigade Mondaine

A la fin du 19^{ème} siècle, la Préfecture de police de Paris possède une *brigade des mœurs* à la réputation absolument désastreuse : les accusations de brutalité et de corruption se multiplient, les scandales et les révocations s'enchaînent, jusqu'à ce que le conseil municipal de la capitale ne mette en place une commission de la Police des mœurs, qui décidera la dissolution pure et simple de ladite brigade en 1881.

Celle-ci renaît vingt ans plus tard, en 1901, sous un nouveau nom : la *brigade mondaine*. Officiellement cantonnée à une simple mission de renseignement, cette nouvelle brigade retombe assez vite dans les travers du siècle dernier et ne tarde pas à avoir, elle aussi, très mauvaise presse...

D'abord rattachée au « service des garnis » de la Préfecture (chargé de la surveillance des hôtels), « la mondaine » passera, en 1914, à la faveur de la grande restructuration des forces de police mise en place par le successeur de Lépine, sous le contrôle de la police judiciaire (voir page suivante).



Deux agents des mœurs et une prostituée (1903)

Ses fonctions sont alors clarifiées, officialisant ce qui constitue déjà depuis longtemps son « terrain de chasse » réservé : contrôle des maisons closes, répression du racolage et des « clandés » (bordels illégaux), répression de la « pédérastie » et de la pornographie, répression du trafic des stupéfiants...

Avant cette réforme, les « agents de la mondaine », comme on les appelle, sont souvent perçus comme des « mouchards » professionnels, opérant de façon peu contrôlée et dont l'activité de « renseignement » peut facilement donner lieu à toutes sortes d'abus de pouvoir : corruption, extorsion, chantage, brutalités, voire proxénétisme pur et simple... L'image de la mondaine reste donc détestable, comme le montre l'illustration ci-contre (extraite d'un numéro de *L'Assiette au Beurre* paru en 1903), représentant deux agents des mœurs en train d'alpaguer une prostituée et comportant, à l'origine, la légende suivante : « Ah ! Tu ne veux pas casquer ? Allez, ouste ! Au poste ! ». Tout est dit !

Allô, la Police ?

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, la police n'était PAS, à l'époque, facilement joignable par les citoyens ordinaires disposant d'un téléphone : pour plus de détails, voir le chapitre suivant !

Quartiers Généraux

À cette époque, la Préfecture de police de Paris se situe boulevard du Palais, sur l'île de la Cité (dans le 4^{ème} arr.), jouxtant la caserne des Gardes Républicains de nouveaux locaux, qui ne seront pleinement investis qu'en 1913-1914 : le mythique 36 Quai des Orfèvres ; quant au siège de la Sûreté générale, il se trouve au 11 rue des Saussaies (8^{ème} arr.).

La Sûreté Générale

Commençons par une petite mise au point : il est important de ne pas confondre la *Sûreté générale* et la *Sûreté parisienne*, brigade de la Préfecture de police – une preuve de plus du véritable maquis de services, sections et autres bureaux que constitue alors la hiérarchie policière française, avec tous les quiproquos, les imbroglios, les luttes d'influence et les conflits de compétence que cela peut supposer...

La Sûreté générale, indépendante de la Préfecture, possède sa propre hiérarchie, placée sous les ordres d'un chef et d'un sous-chef, avec environ 300 inspecteurs, placés sous les ordres de 5 inspecteurs principaux, 10 brigadiers et 20 sous-brigadiers. De plus en plus, ce sont les hommes de la Sûreté qui assurent le travail de police criminelle ; 1907 marque un tournant décisif, avec la mise en place des **Brigades Mobiles**, qui constituent la première force de police judiciaire moderne à l'échelle nationale.

L'artisan de leur création fut le chef de la Sûreté Célestin Hennion, proche de Clémenceau, qui officia de 1907 à 1913. En Mars 1913, il est nommé Préfet de police à la suite de Louis Lépine ; il entame alors une vaste restructuration de la hiérarchie policière, désormais scindée en trois branches : la police judiciaire, la police d'ordre public et la police de renseignement (avec la création des fameux RG), donnant ainsi naissance à la police moderne.

Chez les Morts

Pour clôturer notre promenade, faisons un petit tour par la morgue... et le moins que l'on puisse dire, c'est que les temps ont bien changé depuis l'époque de référence de notre jeu. Accrochez-vous...

Jusqu'en 1907, la morgue de Paris (alors située sur l'île de la Cité, juste derrière Notre-Dame, et qu'on n'appelle pas encore « l'institut médico-légal ») était ouverte au public. Vous avez bien lu. Parisiens et touristes se pressent alors *par milliers* pour profiter du macabre spectacle, comme on visiterait un musée ou le Jardin des Plantes... On y accepte même les enfants. C'est ouvert tous les jours et c'est gratuit !

Des cadavres nus, placés sur douze tables de marbre inclinées, sont ainsi exhibés à la vue des spectateurs, derrière une grande vitre – un spectacle macabre, qui devient rapidement une attraction touristique très prisée... et comme les sujets exposés se renouvellent très souvent, elle a aussi ses fervents habitués.

C'est finalement le Préfet Lépine (toujours lui !) qui mettra fin à ce divertissement pour le moins morbide ; en 1907, la morgue sera définitivement fermée au public. La fin d'une époque...

IV. Le Siècle du Progrès

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 concentrons 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.



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 enfin 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.

Les 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.

Communications

Les Téléphones

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...

Les Télégrammes

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.

La Grande Accélération

Tous les historiens vous le diront : la Première Guerre Mondiale a apporté toutes sortes de développements technologiques qui feront des futures Années Folles un *nouveau monde* – celui de la radio, de l'aviation mais aussi des fameuses mitraillettes à camembert... Mais tout cela est, comme on dit, une autre Histoire !

V. Les Ficelles du Métier

Les Talents en Jeu

Les talents sont au cœur du système des *As du Crime* et il appartient au Pousse-au-Crime de savoir gérer leur utilisation en jeu avec à-propos et efficacité.

Pour ouvrir ce chapitre, nous vous proposons donc d'examiner d'un peu plus près trois grandes catégories de talents : les talents liés aux **combats**, les talents liés à la **perception** et à la dissimulation et les talents liés à l'**influence**.

Ça Va Barder !

En pratique, les **talents de combat** fonctionnent exactement comme les autres. Les seules règles particulières que le Pousse-au-Crime doit prendre en compte sont celles qui concernent le *feu de l'action* (initiative, actions et réactions, effet de surprise) et les *coups et blessures* (les dommages et leurs effets sur les personnages et les seconds rôles).

Voici les talents les plus susceptibles d'intervenir durant une scène d'affrontement ou de violence.

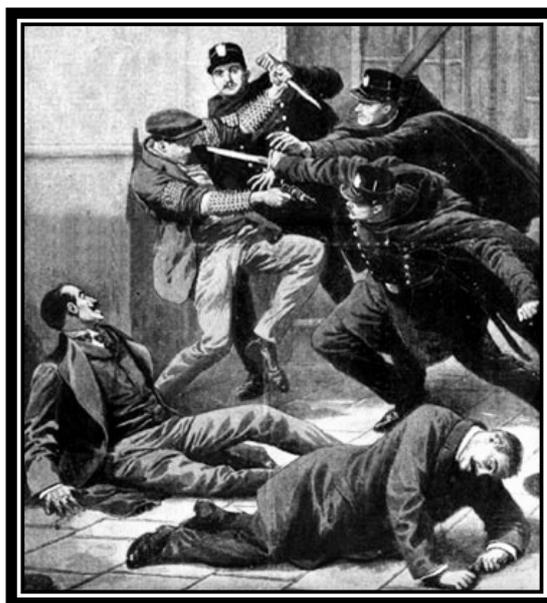
Canne (Souplesse) : Ce talent représente l'art très en vogue du combat à la canne, avec attaques, parades, désarmements etc. Il pourra également s'appliquer à l'escrime, au cas où un personnage se retrouverait armé d'un sabre ou d'une épée...

Castagne (Carrure) : Ce talent permet de se battre à mains nues ou avec des armes improvisées, pour attaquer ou encaisser les *coups* (mains nues, objet contondant) – mais *pas les blessures* (arme blanche).

Discretion (Aplomb) : Ce talent aux usages variés peut intervenir lors d'une fusillade ; il permet alors de *rester planqué* à couvert sans être touché, une capacité certes peu glorieuse mais qui peut s'avérer salvatrice. Comme *Flingues*, il est basé sur l'Aplomb car il dépend du sang-froid et du *self control*.

Esquive (Souplesse) : Ce talent est plus polyvalent que son nom pourrait le laisser supposer. Il permet non seulement d'esquiver coups et blessures dans une bagarre mais aussi de se jeter à couvert lors d'une fusillade ou de *s'esquiver* – c'est-à-dire de s'enfuir, tout en essayant de ne pas être touché.

Flingues (Aplomb) : Ce talent permet d'utiliser efficacement les armes à feu (pistolets, fusils, etc.), en visant soigneusement sa cible comme dans le feu de l'action. Il est basé sur l'Aplomb car il dépend avant tout du sang-froid et de la maîtrise de soi.



Castagne, Matraque et Poigne de Fer...

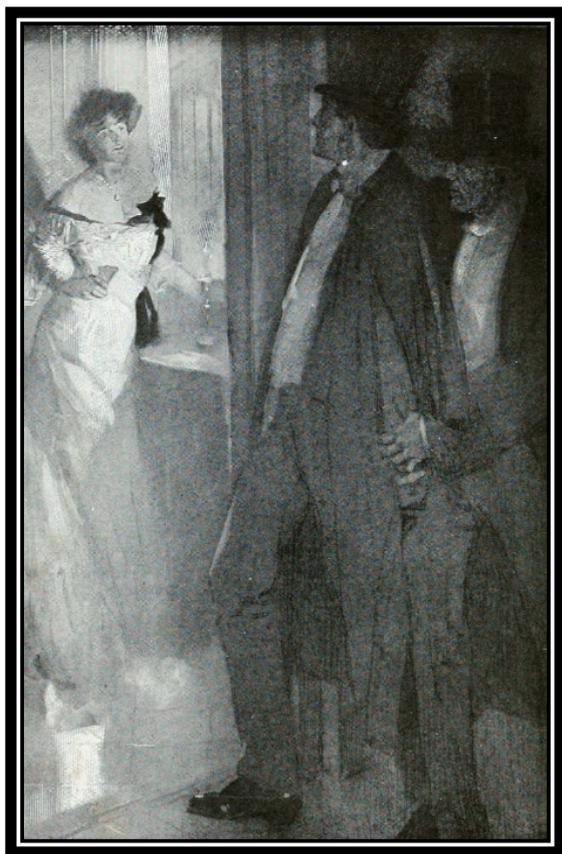
Matraque (Carrure) : Ce talent permet d'assommer un adversaire avec une matraque ou tout objet contondant similaire. Surtout utilisé pour frapper par surprise, il peut toutefois servir dans une bagarre.

Poigne de Fer (Carrure) : Ce talent permet de saisir et d'immobiliser un adversaire ou une victime ; il sera donc surtout utilisé pour empêcher quelqu'un de se battre ou de s'enfuir.

Savate (Souplesse) : Ce talent représente la seule forme d'arts martiaux existant dans l'univers des *As du Crime* : la boxe française. Il englobe aussi bien l'attaque que la défense. Il s'agit du seul talent de combat ne pouvant pas être utilisé par un profane.

Surin (Souplesse) : Ce talent permet de jouer du couteau dans une bagarre, mais aussi de poignarder de façon efficace une victime prise par surprise... et aussi de savoir lancer un couteau, à partir du moment où celui-ci est équilibré pour cela.

À l'exception de la Savate, tous ces talents peuvent être utilisés « par défaut », c'est-à-dire par un personnage qui ne les possède pas, moyennant une pénalité de -5 (Duraille). Un personnage sans talents de combat pourra donc utiliser (Carrure - 5) pour se bagarrer, empoigner, matraquer ou encaisser les coups, (Souplesse - 5) pour esquiver ou jouer du surin ou de la canne et (Aplomb - 5) pour utiliser une arme à feu ou se planquer sous les tirs adverses. Inutile de dire que, face à un adversaire doté d'un *point fort* pertinent, de tels amateurs n'ont pas de grandes chances d'en sortir vainqueurs ou indemnes.



- Hum, je crois qu'elle nous a vus...

Verra, Verra Pas...

Les talents liés à la perception et à la détection sont tous basés sur l'Instinct : *Œil de Lynx*, *Oreille Fine* et *Peigne Fin*, *Flair* et *Œil d'Expert*. Tous peuvent être utilisés par un personnage qui ne les possède pas vraiment, moyennant une pénalité de -5 (Duraille), à l'exception d'*Œil d'Expert* (savoir-faire spécialisé).

Comme tous les autres talents, les talents liés à la perception sont testés à l'initiative du joueur. C'est donc au joueur de signaler que son personnage tend l'*Oreille*, sonde son *Flair* ou ouvre l'*Œil*.

Dans nombre de jeux de rôle, les jets de dés liés à la perception des personnages sont effectués en secret par le meneur de jeu, de sorte que le joueur reste dans le doute lorsque son personnage *ne trouve rien*. Dans *Les As du Crime*, comme tous les jets de dés sont faits par les joueurs, on utilise une approche un peu différente, exposée dans les règles de base (encadré **Dans le Doute**, p 15) : c'est bien le joueur qui effectue le jet de dé mais le Pousse-au-Crime peut y appliquer une *difficulté cachée* (reflétant, par exemple, le *point fort* d'un adversaire furtif ou dissimulé, etc.). Dans de tels cas de figure, le Pousse-au-Crime peut carrément être amené à *induire le joueur en erreur*, quand il pense avoir réussi le test mais que celui-ci est en fait raté !

Tout ceci est de bonne guerre... mais peut compliquer quelque peu l'utilisation de la Baraka par le joueur concerné. Il serait évidemment peu *fair play* d'amener un joueur à dépenser un précieux point de Baraka pour rien (ou juste pour le plaisir d'être « sûr et certain »)... et, à l'inverse, comme l'appel à la Baraka est une décision du *joueur* (et non du *personnage*), il devrait être possible y compris lorsque le personnage fait face à une difficulté cachée, à un adversaire dissimulé etc.

Pour éviter les litiges et les prises de tête superflues, il est donc recommandé d'utiliser la règle suivante lorsqu'un joueur effectue un test de perception. Au lieu de déclarer une dépense de Baraka après un échec manifeste (pour rattraper le coup), le joueur doit simplement déclarer *avant d'effectuer le jet* son intention de dépenser 1 pt de Baraka en cas d'échec. On effectue alors le jet de D20. Si la dépense s'avère superflue, le Pousse-au-Crime en informe le joueur, qui garde son point de Baraka... Mais si le dé indique un échec (même si le joueur n'en a pas forcément conscience), alors le Pousse-au-Crime prend en compte la dépense de Baraka et informe le joueur que la chance sourit à son personnage.

Notons que ceci ne s'applique qu'aux situations incertaines, pouvant receler une *difficulté cachée*. Si, au contraire, le joueur sait parfaitement à quoi s'attendre, alors on appliquera les règles habituelles. Ainsi, si un personnage souhaite utiliser son talent de Pas Feutrés pour tromper la vigilance d'un ennemi dont il connaît le point fort Oreille Fine, le joueur saura d'entrée de jeu que son test sera Duraille (-5).

Exemple : L'Hirondelle Filochée

Amélie l'Hirondelle a 14 en Œil de Lynx. Au cours d'une de ses aventures, elle décide d'ouvrir l'œil pour vérifier qu'elle n'est pas filochée. La joueuse teste donc son talent. Le Pousse-au-Crime, lui, sait qu'il y a bel et bien quelqu'un qui file le train à l'Hirondelle : un flic, avec la Discrétion comme point fort. Les chances d'Amélie de le repérer ne seront donc pas de 14/20 mais de 9/20, le point fort du filocheur rendant la chose plus Duraille (-5). Le Pousse-au-Crime laisse donc la joueuse lancer le dé et lui demande combien elle a tiré. Le D20 indique 12. Normalement, ce résultat permettrait à Amélie (14 en Œil de Lynx !) de repérer son suiveur mais à cause de la difficulté secrète (-5), ce résultat est en fait un échec.

Comme la joueuse d'Amélie n'a pas stipulé qu'elle ferait appel, si nécessaire, à la Baraka, le Pousse-au-Crime peut donc l'induire en erreur et lui dit que « personne ne la suit ». Si, en revanche, elle avait dit, avant de faire le jet de dé, un truc comme « Je ferai appel à la Baraka si nécessaire... », alors son échec aurait été automatiquement transformé en réussite par la dépense du point et Amélie se serait aperçue in extremis qu'un type lui filait le train !

Ni Vu Ni Connu...

La notion de difficulté secrète ou cachée (voir page précédente) peut également s'appliquer aux talents qui visent à tromper la vigilance ou la perspicacité d'autrui : Discrétion, Pas Feutrés, Bluff, Postiches...

Comme dans le cas des talents liés à la perception, le Pousse-au-Crime pourra jouer sur l'incertitude en laissant le joueur faire le jet de dé et en lui demandant ensuite combien il a tiré, afin de pouvoir interpréter lui-même en secret le résultat du test.

Et là aussi, *avant le jet de dé*, le Pousse-au-Crime devra demander au joueur s'il compte ou non faire appel à la Baraka si nécessaire. Cette procédure peut donc être élargie à tous les jets de dés susceptibles de receler une *difficulté secrète*.



Attention, test de Gringue en approche...

Faut Qu'On Causez...

Les talents liés à **l'influence** et à la persuasion verbale peuvent être ou non accompagnés d'une performance d'acteur de la part du joueur concerné, ce que l'on appelle communément *le roleplay*. Mais quelle doit être la part du jet de dé et la part de l'interprétation ? Dans *Les As du Crime*, nous vous conseillons de distinguer deux grands cas de figure :

Si la scène n'est pas très importante et que, dans un roman, le dialogue pourrait être expédié au discours indirect. Dans ce cas, un simple test du talent approprié suffira largement à résoudre la situation.

Si, au contraire, la scène mérite d'être jouée en détail et serait, dans un roman, transcrite au discours direct, alors *le roleplay* passe *avant* le jet de dé : une fois le numéro d'acteur effectué, le joueur lancera le D20, avec un ajustement éventuel correspondant à sa prestation : +5 s'il s'est vraiment montré brillant, 0 s'il a fait le job correctement, -5 s'il n'a vraiment pas été inspiré, éloquent ou convaincant.

Il est également important de garder à l'esprit les éventuels *point forts* pouvant permettre aux seconds rôles de tenir tête aux personnages ou de voir clair dans leur jeu – mais aussi, à l'inverse, l'existence de *proies faciles* (voir règles de base), plus Fastoches (+5) à persuader, à impressionner ou à embobiner.

Le Pousse-au-Crime devra également savoir quels talents correspondent à quelles situations. Autrement dit, on ne cause pas aux voyous comme aux caves et on ne persuade pas un gros malabar de se casser de la même façon qu'on persuade une douairière qu'on est du beau monde... En pratique, on peut ranger les interactions en trois grandes catégories, faisant appel à des talents et à des qualités différentes :

Charme

Ici, il s'agit de faire bonne impression, d'attirer l'attention et même, dans certains cas, de jouer les séducteurs ou les femmes fatales.

Selon la situation, le type de cible mais aussi les intentions du personnage, les talents utilisables seront Beaux Discours, Gringue ou Mondanités... Le charme d'un personnage dépendra donc avant tout de son score de Classe.

Intimidation

Là, il s'agit d'impressionner, de tenir tête voire carrément de flanquer les miquettes.

Dans ce type de situation, le talent à utiliser sera Autorité, Bluff, Présence Imposante, voire Manière Forte, si on décide de secouer un peu, avec la possibilité de combiner plusieurs talents. C'est donc la Carrure ou l'Aplomb qui sera la qualité essentielle.

Persuasion

C'est le baratin, l'éloquence, les mots justes...

Selon la situation, le type de cible et l'attitude (mais aussi la sincérité...) du personnage, ce sera une question de Beaux Discours, de Bluff, d'Autorité ou même de Business, sachant qu'on peut tout à fait combiner deux talents ensemble (comme Bluff et Beaux Discours). La Classe et l'Aplomb seront donc ici les qualités essentielles.

Pour plus de détails, reportez-vous à la description détaillée de chaque talent dans les règles de base.

Pour finir, voici quelques conseils pratiques et petites astuces sur l'art de concocter ou de faire jouer des scénarios, sous forme de listes et de FAQ (comme disent les gars *à la page*), histoire de vous épargner le laïus habituel.

Dix Trucs à Garder en Tête

- En tant que Pousse-au-Crime, votre premier job est de faire en sorte que tout le monde passe un bon moment.
- Dans *Les As du Crime*, ce sont toujours les joueurs qui lancent les dés – donc pas de jets derrière le paravent...
- Les personnages des joueurs sont les héros de l'histoire – eux et eux seuls.
- Les joueurs incarnent des criminels – donc pas d'attentes démesurées côté morale, altruisme et tout ça...
- D'un autre côté, cela n'empêche pas forcément d'avoir une conscience ou même une espèce de code d'honneur...
- Les mésaventures, problèmes et autres complications font partie intégrante de la logique du jeu.
- Les scénarios doivent toujours être « dans les cordes » des personnages – en tous les cas, à première vue...
- Les intermèdes entre les épisodes peuvent être mis à profit pour recueillir les idées des joueurs pour la suite.
- Le ton du jeu peut aller de la comédie policière au film noir, en passant par le mélo et la série à suspense.
- *Les As du Crime* ne simulent pas la réalité mais la fiction : clichés et procédés narratifs font donc partie du jeu.

Dix Trucs à Éviter

- Placer les personnages dans une situation ne leur offrant aucune porte de sortie possible.
- Mettre systématiquement les personnages sur des rails, sans marge de manœuvre ou possibilité de choisir.
- Abuser des seconds rôles trop puissants : les Vraies Pointures doivent rester des exceptions.
- Pourrir les choses gratuitement, pour le plaisir alors que les personnages-joueurs assurent comme des as.
- Mettre les joueurs dans le rôle de spectateurs d'une histoire qui ne concerne pas vraiment leurs personnages.
- Prendre la tête aux joueurs sur des détails qui vont de soi (« Ah, tu m'as pas dit que tu mettais tes grolles... »)
- Abuser des pénalités de difficulté ; un test fait sans ajustement représente *déjà* une prise de risque.
- Multiplier les recours au *deus ex machina* pour sauver systématiquement la mise aux personnages.
- Ajouter des éléments fantastiques – franchement, il y a plein d'autres jeux très bien pour ça...
- Rendre un second rôle increvable, omniprésent ou infaillible parce que vous l'aimez bien.

Dix Questions Pleines de Bon Sens

Qu'est-ce que je fais si mes joueurs n'ont jamais d'idées de coup à faire pour la prochaine fois ?

Tant pis ! Vous donnez aux personnages les tuyaux nécessaires – mais vous avez aussi le droit de signaler à vos joueurs que leur passivité rend fatalement le jeu plus dirigiste qu'il ne pourrait l'être.

Qu'est-ce que je fais si mes joueurs se comportent systématiquement comme des bourrins ?

Vous les laissez faire – mais vous faites aussi en sorte qu'ils subissent les conséquences logiques de leurs actes. Qui sème le vent récolte la tempête et tout ça... Tôt ou tard, ils tomberont sur plus bourrin qu'eux.

Et s'ils sont trop prudents, trop hésitants, pas assez proactifs, comme on dit ?

Dans ce cas, mettez-les en concurrence avec une équipe plus dynamique et plus agressive, qui empiète sur leurs plates-bandes et menace leurs intérêts : ça devrait les réveiller – tout en vous fournissant une bonne idée de trame pour un épisode mettant en scène ces rivaux, auxquels vous pourriez d'ailleurs donner les mêmes profils qu'aux personnages-joueurs, mais avec des personnalités et des façons de faire bien différentes, histoire d'accroître les contrastes mais aussi (pourquoi pas ?) de donner quelques nouvelles idées aux joueurs...

Qu'est-ce que je fais si un joueur a une super-idée de coup mais que je n'ai pas le temps de tout préparer ?

Vous lui dites que ça demande des renseignements et des préparatifs (pour vous mais aussi pour son personnage) et que le coup en question ne pourra pas se jouer la prochaine fois, mais sans doute la fois d'après. Ou alors vous décidez de suivre le flot, vous préparez ce que vous pouvez et vous improvisez le reste en cours de jeu, en écoutant soigneusement vos joueurs lorsque leurs personnages discuteront entre eux, au début...

Qu'est-ce que je fais si je suis complètement à court d'idée pour le prochain épisode ?

Cherchez une épée de Damoclès et faites la tomber... Si vous n'en avez pas à disposition, abattez une tragédie inattendue (comme par exemple la mort inopinée d'un second rôle très attachant ou très utile) sur les personnages et laissez-les ensuite gérer la situation comme ils l'entendent.

Et si le super-final que j'avais prévu tombe à l'eau à cause des actions des personnages ?

Tant pis ! S'il s'agit du final de votre épisode, suivez les actions des personnages. S'il s'agit du futur final de votre saison, changez vos plans et voyez si leurs actions ne peuvent pas engendrer des conséquences imprévues...

Qu'est-ce que je fais si un personnage décide de jouer double-jeu et de trahir les autres ?

Déjà, commencez par lui dire c'est une mauvaise idée. S'il persiste, vous gérez ça avec lui en secret (par e-mail ?), entre deux épisodes, afin d'éviter les apartés fastidieux en cours de jeu, lesquels auraient de toute façon de fortes chances de mettre la puce à l'oreille des autres joueurs. Si possible, vous donnez à ces derniers une chance de voir venir le coup et vous laissez l'indélicat assumer les conséquences de son acte. S'il existe ne serait-ce qu'une seule faille dans son plan, soyez sans pitié. Il s'agit de toute façon d'un point de non-retour, sur le plan narratif.

Qu'est-ce que je fais si un personnage se fait arrêter par les flics ?

Vous essayez de mettre en place une évasion – soit sous la forme d'un épisode solo, soit avec les autres personnages agissant de l'extérieur pour tirer d'affaire leur complice...

Et si l'évasion foire ou qu'elle est impossible ?

Eh bien si le joueur veut continuer à jouer, il est temps de créer un nouveau personnage...

Qu'est-ce que je fais si un personnage décide de se ranger des affaires en cours de saison ?

Voir la réponse précédente !

Quinze Amorecs d'Intrigues

Fauche & Cambriole

Faucher les bijoux de la comtesse ? En plein bal ? Ben oui, comme ça tout le monde sera occupé en bas pendant qu'on visite les étages ! Un peu de préparation, d'audace et de finesse dans l'exécution – et hop, le tour est joué !

Vider le coffre-fort personnel du financier machin-truc ? Pourquoi pas ? Mais il faudra pouvoir repérer les lieux et les habitudes des occupants de la baraque, larbins compris. Un coup comme ça, ça ne s'improvise pas !

Si on réussit à s'introduire en loucedé dans le compartiment aux bagages, ce sera le gros lot ! On aura trois bonnes heures pour bosser tranquille... Le tout, après, c'est de descendre ni vu ni connu...

Arnaques & Escroqueries

C'est qui ce gros industriel de province qui vient d'arriver à Paname ? En goguette ? Pour affaires ? Les deux ? Il faut se rancarder sur lui, histoire de lui préparer une belle arnaque sur mesure ! Allez, au boulot !

Cette histoire d'héritière spoliée par sa belle-famille sent bigrement bon... Il y a sûrement un coup à jouer, si on réussit à départager les pigeons et les faisans. Pour commencer : travaux d'approche, tout en douceur...

Paraît que madame la baronne donne à fond dans tout ce qui est voyance, magnétiseurs et tables qui tournent... Ça te dit pas de jouer les... c'est quoi son blase, déjà, au Ruskof ? Ah ouais... de jouer les Raspoutine ?

Casses & Braquages

Braquer l'agence du Crédit Parisien ? C'est vrai que c'est tentant ! La première chose à faire, c'est repérer les lieux, les issues, l'emploi du temps du personnel, bref, on a besoin d'un plan de bataille !

Ce diamantaire, c'est un coup facile à faire... Le problème, c'est d'écouler la marchandise : pour les cailloux, il nous faut un fourgue spécialisé... et qui ne soit pas déjà dans le carnet d'adresses des flics !

Tu sais quoi ? Ces gars de la Bande à Bonnot ont tout compris ! L'automobile, c'est l'avenir ! Et justement, je pensais à un truc : et si on se faisait une carriole de transport de fonds, avec la bagnole pour s'esquiver fissa ?

Embrouilles & Rififi

Tu connais la dernière ? Raymond la Casbah vient de débarquer à Paris ! Paraît même qu'il louche sérieusement vers Montmartre. Si tu veux mon avis, va falloir prendre les devants sinon on va se faire ratiboiser illico...

Non mais c'est qui, ces sauvages ? Apaches de mes deux, ouais ! Ils s'imaginent peut-être que le quartier est à eux ou quoi ? Va falloir leur donner une bonne leçon, histoire de remettre les pendules à l'heure...

Moi, tout ce que je dis, c'est qu'il y a un coup à faire et une place à prendre : maintenant que Lucien l'Endormeur et le Bel Arsène sont en taule, leur bande est comme qui dirait dans les cordes... C'est le moment ou jamais, non ?

La Maison Poulaga

Un nouveau commissaire, ouais ! Le genre moderne et inflexible, croisade et mission sacrée... Ça va plus être la même cuisine, c'est moi qui te le dis ! Faut absolument qu'on se dégotte un mouchard chez les inspecteurs...

Ouais, ils ratissent le quartier ! Peigne fin, grandes largeurs et quadrillage serré ! Ça t'étonne, après le coup de l'autre soir ? On a intérêt à mettre les bouts en loucedé avant qu'ils nous tombent sur le râble...

Il paraît que la Sûreté a mis en place un genre de brigade spéciale, pour « infiltrer la pègre » comme ils disent. Ouais, le genre « policier-apache », sauf qu'on n'est pas dans « Fantômas » ! Va falloir jouer serré...

L'ABC du Poussé-au-Crime

A comme **Acteur** : Ne pas hésiter à « faire l'acteur » quand on incarne un second rôle !

B comme **Bouquins** : Fiction ou documentation, une inépuisable source d'inspiration et de références...

C comme **Clichés** : Ne pas hésiter à jouer avec, à les détourner ou à les briser !

D comme **Dés** : À lancer avec modération – seulement par les joueurs et uniquement quand la situation l'exige.

E comme **Épée de Damoclès** : Toujours utile sur le plan narratif (voir p 4).

F comme **Films & Feuilletons** : Voir *B comme Bouquins*. Et vive *Les Brigades du Tigre* !

G comme **Gaudriole** (ou Gauloiserie, Grivoiserie) : Elle peut avoir sa place dans le jeu – mais gaffe au dosage...

H comme **Haut les Mains** : Un flingue n'a pas forcément besoin d'être utilisé pour être efficace...

I comme **Impro** : L'art de saisir la balle (narrative) au bond et de retomber sur ses pieds (scénaristiques).

J comme **Journal de Bord** : Indispensable pour jouer en saisons (voir chapitre I).

K comme **Keske tu veux que je trouve avec un K ?**

L comme **Lupin** : Un idéal, une référence, un modèle, une exception, un contre-exemple, un fantasme...

M comme **Musique** : Une bonne musique de film ou de série, ça vous pose une atmosphère vite fait, bien fait...

N comme **Narrateur** : Une de vos casquettes... avec arbitre, metteur en scène, acteur et scénariste !

O comme **Ornière Narrative** : À éviter – pour la solution, voir *I comme Impro*.

P comme **Photos** : Des photos d'époque ou tirées de films ou de série télé, ça fait toujours son petit effet.

Q comme **Questions** : Toujours poser des questions aux joueurs – et écouter leurs réponses, ça va sans dire...

R comme **Rétro** : Le parfum du jeu : la fin de la Belle Époque, de 1900 aux débuts de la Grande Guerre...

S comme **Saisons** : La meilleure façon de jouer aux *As du Crime*, comme dans une série télé !

T comme **Talents** : Sauf dans quelques cas précis, on peut *tenter le coup* (à – 5) sans le Talent requis.

U comme **Utiliser des Plans de Lieu** : Très *vieille école*. À vous de voir : question de style et de philosophie.

V comme **Violence** : Comme la gaudriole, elle peut avoir sa place dans le jeu mais doit être dosée avec soin...

W comme **Web** : Une source inépuisable d'idées, d'informations, d'images et de ressources diverses...

X comme **M, Mme ou Mlle X** : A priori, y'a que les Figurants qui s'appellent comme ça...

Y comme **Y Aller Mollo** ou **Y Aller Franco** : Voir *Gaudriole* et *Violence*. À discuter d'abord avec les joueurs.

Z comme **Zéro** : Zéro en Baraka signifie souvent zéro au moral – mais un *coup de bol* peut toujours survenir !

Et maintenant, à vous de jouer !