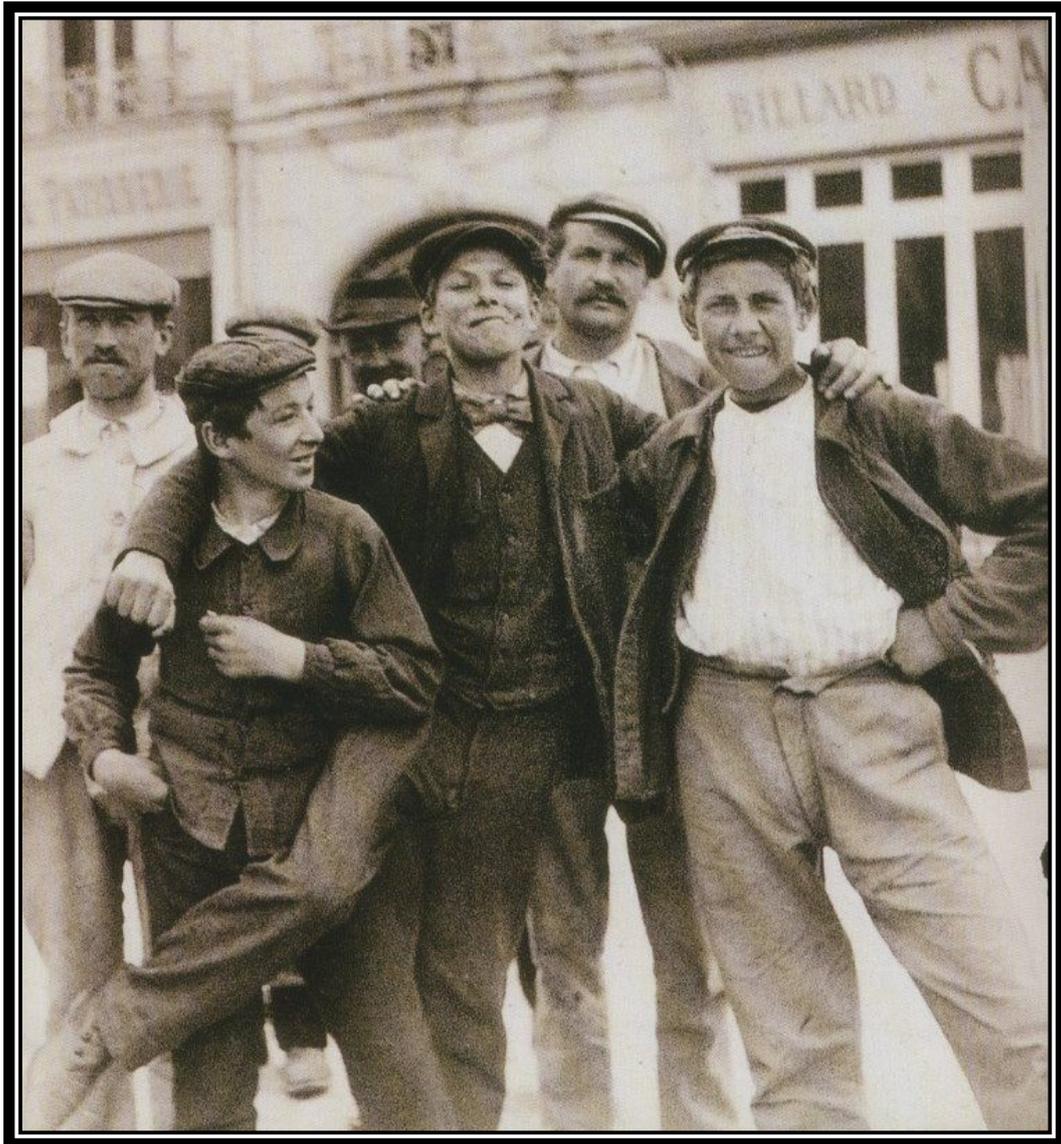


Le Manuel du Parfait Voyou



Un Supplément pour Les As du Crime

Olivier Legrand & Andy Trinea (2020)

Le Manuel du Parfait Voyou

Un Supplément pour Les As du Crime

I. Le Monde des Voyous	p 3
La Pègre	p 3
Les Apaches	p 4
Les Truands	p 10
II. Sagas Criminelles	p 14
Créer une Bande	p 14
Jouer une Bande	p 17
Sources & Références	p 20

Conception : Olivier Legrand et Andy Trinca (2020)

Illustrations : Les images utilisées dans ce supplément sont toutes (sauf erreur de bonne foi) des illustrations ou des photographies d'époque, libres de droits.

A la mémoire de Dominique Kalifa, passionnant historien de la pègre et du crime (1957-2020)

I. Le Monde des Voyous

La Pègre

A l'époque des *As du Crime*, les gangsters à la *Borsalino* n'existent pas encore et les truands corses n'ont pas encore conquis Paris – mais la *pègre*, elle, est déjà là depuis longtemps... Qu'on l'appelle *milieu*, *grande truanderie* ou « armée du crime », elle est aussi vieille que les grandes villes...

La police et la presse de cette période distinguent souvent la *basse pègre* (les malfrats, criminels et souteneurs de bas étage) et la *haute pègre* (les voleurs, escrocs et malfaiteurs de haut vol, opérant le plus souvent dans le grand monde) – une distinction que l'on trouve déjà dans les Mémoires de Vidocq (1820-1830) et chez Balzac et qui reflète surtout les représentations sociales de l'époque : en gros, la *basse pègre* est celle que l'on rencontre dans les bas-fonds, tandis que la *haute pègre* est celle que l'on est susceptible de croiser dans la haute société...

Comme on le voit, la notion de *crime organisé* n'est pas encore vraiment rentrée dans les esprits – même si sa réalité ne fait aucun doute. Ce supplément vous propose d'examiner d'un peu plus près le monde des malfrats et des bandes des années 1900-1910. Nous distinguerons, pour notre part, deux grandes catégories de voyous : les *apaches* et les *truands*.

Les *apaches* forment en quelque sorte la nouvelle génération de la voyoucratie. Ils sont jeunes, vivent délibérément en marge de la société et aiment se faire remarquer par leur allure, leurs manières et leurs mœurs – dont la sauvagerie leur a valu l'appellation d'*apaches*, en référence aux Indiens d'Amérique. La presse se fait régulièrement l'écho de leurs méfaits et l'opinion publique les considère comme le grand fléau de la vie urbaine moderne.

Les *truands*, quant à eux, sont plus « installés » et mènent leurs activités avec plus de discrétion, leur souci principal étant d'éviter d'attirer l'attention de la police. Contrairement aux *apaches*, ils préfèrent les costumes élégants, les cravates et les chapeaux aux casquettes et aux foulards. On peut les classer en deux grandes générations : ceux de la *vieille école*, qui ont généralement la quarantaine (voire plus) et ceux de la *jeune génération*, qui représentent en quelque sorte l'avant-garde (ou les précurseurs) des truands à la nouvelle mode qui, à partir des années 1920, tiendront le haut du pavé. Les premiers ont pour eux l'expérience, les seconds, l'ambition. Dans le contexte de ce supplément, nous les qualifierons, à l'occasion, de *vieux briscards* et de *jeunes loups*.



Un petit sourire pour la postérité ?

Question de Vocabulaire

A l'époque qui nous intéresse, c'est le mot *pègre* qui a la faveur des journalistes pour désigner le monde criminel. Historiquement, le mot *milieu* (avec un grand M) n'apparaît dans la presse qu'après la Première Guerre Mondiale... mais rien ne permet d'affirmer qu'il n'était pas déjà utilisé depuis plusieurs années par les principaux intéressés, à savoir les *affranchis* eux-mêmes ; c'est l'hypothèse que nous avons retenue dans le monde des *As du Crime*.

Du reste, *pègre* ou *milieu*, c'est du pareil au même, à quelques nuances près : « le *milieu* » évoque davantage l'idée d'un monde organisé, avec ses règles et ses codes, tandis que « la *pègre* » sent encore la canaille ; en argot d'autrefois, le mot *pègre*, au masculin, désignait tout simplement un voleur.

L'Histoire passe, les temps changent, le langage évolue... mais le monde criminel, lui, semble éternel. De même que la *Cour des Miracles*, le *royaume d'Argot* et la *truanderie* désignaient autrefois la *pègre*, le *milieu* (voire le *mitan*) s'imposera peu à peu comme l'appellation consacrée, une dénomination que le cinéma et les romans de la Série Noire achèveront de graver dans l'esprit du grand public.

Les règles des *As du Crime* parlent indifféremment de *milieu* ou de *pègre*. Nous ferons de même dans ce supplément, avec peut-être une légère préférence pour ce second terme, historiquement un peu plus pointu.

Incidentement, pour les pointilleux du vocabulaire, le terme *caïd*, utilisé dans les règles pour désigner un chef de bande, est déjà attesté à l'époque. Emprunté à la langue arabe, dans laquelle il désigne un chef de tribu ou un notable influent, ce mot est employé, dès les années 1890-1900, dans le sens de *patron* ou de *personnage important* (ainsi, un roman de 1903 évoque « un gros *caïd* de la SNCF ») ; son sens se limitera peu à peu au seul univers de la voyoucratie.

Un caïd de la pègre ne travaille jamais en solitaire mais a toujours toute une *bande* autour de lui, avec ses bras droits et ses hommes de main. Leurs affaires sont multiples et variées : vol et recel, jeu, proxénétisme, extorsion (le mot *racket* n'est pas encore connu mais la pratique existe déjà) et trafics divers... il est toutefois à noter qu'à cette époque, la législation en matière de stupéfiants est extrêmement permissive : ce n'est que plus tard, une fois les lois durcies, que le trafic de drogue deviendra un des principaux piliers du crime organisé.

A l'époque qui nous intéresse, c'est surtout le proxénétisme qui constitue le nerf de l'économie souterraine de la pègre – et cette activité a, elle aussi, sa hiérarchie, du *Julot-casse-croûte* au tenancier de maison close chic, en passant par le *hareng* avec plusieurs filles au tapin et la *sous-maxé* de *clandé*. Ce n'est donc pas en doses ou en kilos que s'évalue alors les chiffres du business, mais bien en *filles*.

Bien sûr, cette primauté du proxénétisme n'exclut en aucun cas d'autres activités semi-illicites, franchement illégales ou plus régulières – et à l'époque aussi, les truands investissent dans la pierre : cercles de jeu officiels et tripots clandestins, bistrots, cabarets, hôtels de passe...

Au sein du monde criminel, les *truands* (et tout particulièrement ceux de la *vieille école*) constituent donc des figures d'autorité – ce qui ne signifie pas, bien évidemment, que personne ne conteste cette autorité, loin de là : les rivalités sont inévitables et, de temps à autres, de *jeunes loups* (voire des *apaches*) s'en prennent aux *caïds* en place. Il existe néanmoins, à l'intérieur de la pègre, des figures assez respectées pour faire office d'arbitres en cas de conflits entre bandes, comme l'atteste le dossier d'un des deux frères Ucciani (voir encadré, p 12).

Les truands installés, qui ont souvent fait leurs premières armes en tant que petits voyous avant de se hisser dans les affaires par la force et l'ambition, revendiquent souvent un fief, un territoire aux limites bien établies – ce qui peut parfois engendrer des guerres avec d'autres bandes (voir chapitre II).

Il serait toutefois erroné de considérer le milieu des truands de la Belle Epoque comme une sorte de *mafia* rétro. Même si ce monde possède ses codes et ses traditions, son organisation n'est pas aussi structurée et hiérarchisée qu'elle le deviendra plus tard, via l'influence de la Cosa Nostra et des truands corses qui auront, dans le Paris des années 1920, leur Capitaine attiré. A l'époque des *As du Crime*, il n'existe pas de « familles » dans la pègre parisienne, mais des *hommes* (des *mecs*, dit-on même déjà), ayant eux-mêmes monté leurs affaires et leur petite organisation... et qui doivent traiter avec d'autres types du même genre.

Les relations entre bandes peuvent aller de l'alliance à la guerre ouverte, en passant par la guerre larvée, la concurrence féroce, la paix armée, l'association d'intérêts mutuels... L'équilibre des forces n'est jamais gravé dans le marbre et il est très rare que la mainmise d'une bande sur son fief survive à son caïd. A l'époque, aucun « clan » ne tient « par tradition » tel ou tel quartier parisien.

Bref, à cette époque, le *crime organisé* ne l'est pas tant que cela – ou disons qu'il se met lentement en place. Mais il faudra attendre l'entre-deux-guerres pour que les choses changent de façon radicale, y compris pour des raisons technologiques. Dans les années 1920, les automobiles deviennent de plus en plus répandues et les fameuses mitraillettes Thompson à camembert, indissociables de la figure du gangster classique, vont permettre de véritables massacres entre bandes rivales. Mais dans le monde des *As du Crime*, il n'y a pas encore de guerres des gangs à l'américaine, avec rafales crépitantes et crissements de pneus ; quand deux bandes règlent leurs comptes, ça se fait le plus souvent la nuit, à coups de couteaux ou, plus rarement, de pistolets, parfois même sur un champ de bataille choisi à l'avance, sur quelque terrain vague des fortifs...

Les Apaches

« L'apache est la plaie de Paris. (...) On évalue aujourd'hui à au moins 30 000 le nombre de rôdeurs – presque tous des jeunes gens de quinze à vingt ans – qui terrorisent la capitale. »

Article du *Petit Journal* (1907)

Quoi-t-est-ce ?

En un mot, l'apache est un *mauvais garçon* – mais un mauvais garçon « nouvelle mode », qui terrorise les bourgeois et inquiète l'ordre public par la violence et la sauvagerie de ses mœurs.

Pourquoi les appelle-t-on ainsi ? Parce que, dans l'imagination populaire et journalistique, leur férocité évoque celle de la tribu indienne du même nom. Depuis déjà plusieurs décennies, inspirée par *Le Dernier des Mohicans* de Fenimore Cooper (1826) et ses divers succédanés, la presse française qualifie volontiers les délinquants et les agitateurs de « Peaux Rouges » ou de « Mohicans »... mais le mot « Apache » ajoute à cette imagerie une dimension supplémentaire : l'Apache d'Amérique, c'est aussi l'Indien rebelle, irréductible, constamment en guerre contre l'ordre établi. Le véritable apache parisien se revendique donc fièrement comme un réfractaire, extérieur à la société, vivant en marge de celle-ci et ne reconnaissant pas ses lois, auxquelles il substitue des codes plus rudimentaires, plus « barbares ».



Casquette, clope et ceinture : l'apache parisien typique

L'apache se définit également par son langage, l'*argot*, qui lui permet de discuter avec d'autres affranchis sans être compris des caves ou des cognes, mais aussi par sa tenue, que les journaux illustrés contribueront grandement à populariser, souvent jusqu'à la caricature : la casquette de travers, le foulard (souvent rouge) noué négligemment autour du cou et une large ceinture d'étoffe rouge... Et même les apaches ont leurs modes : si les marlous de la fin du XIX^{ème} siècle arboraient fièrement des casquettes hautes, plutôt rigide, à visière courte, les plus jeunes adoptent rapidement la casquette Desfoux, plus souple, plus « classe », avec une large visière : très vite, la Desfoux devient simplement « la deffe » (casquette, en argot).

Les gonzesses des apaches ont, elles aussi, leur allure distinctive : souvent qualifiées par la presse de « filles en cheveux », elles ne portent jamais de chapeaux, tirant fierté de leur abondante chevelure, souvent arrangée en chignon négligé et provocant – « à la chien », écrira-t-on à propos de la célèbre Casque d'Or (voir p 8).

Dans son ouvrage *Comment on nous vole, comment on nous tue* (1911), le détective Eugène Villiod définit l'apache comme un jeune homme « *propre à rien mais capable de tout* ». L'apache n'a jamais de métier. S'il avait un boulot, il l'a laissé tomber pour « *vivre comme un homme* », avec ses *aminches*. Il passe le plus clair de son temps dans les bistrots et autres cabarets, à picoler, à taper le carton, à jouer au billard, à repérer d'éventuelles victimes...

Quand il a besoin de fonds, il joue les cambrios ou, plus souvent, *dégringole un pantre*, c'est-à-dire attaque un passant pour le dévaliser – au surin, à la matraque ou avec le fameux *Coup du Père François* (voir *Le Manuel du Parfait Voleur*)... mais ses revenus quotidiens proviennent le plus souvent du proxénétisme : chez les apaches, les hommes vivent en premier lieu des charmes de leurs femmes, leurs *gagneuses*. Villiod écrit : « *si tous les souteneurs ne sont pas des apaches, tous les apaches sont des souteneurs* ». Dans les faits, les choses ne sont peut-être pas aussi tranchées. De toute façon, si l'apache n'a pas de gagneuse attirée ou ne se sent pas une âme de maquereau, il se débrouillera pour trouver du pèze : vol à la tire, guet-apens nocturnes, fric-frac, extorsions, petites combines... tout est bon !

Apacherie et Apachisme

« *Les Apaches ! Les Mohicans ! Casque d'Or ! Tout ça, c'est des inventions de journalistes ! Entre nous, on s'appelle les copains !* »

Amélie Hélie, dite Casque d'Or, à son procès (1902)

Le mot *apacherie* ne se trouve dans aucun dico du Français « correct » mais son emploi est attesté. Il désigne le monde des apaches, l'ensemble des bandes de jeunes malfrats violents sévissant dans la capitale et sa banlieue, des Loups de la Butte aux Mohicans de Montpar en passant par les Marlous de Belleville. Le mot *apachisme*, quant à lui, est bien au dictionnaire et il désigne plutôt les mœurs des apaches, ce que l'on appellerait aujourd'hui leur *culture*.

Entre 1900 et 1914, les apaches parisiens défraient la chronique ; leurs méfaits sont régulièrement relayés dans la presse et l'opinion s'inquiète du véritable fléau social que semblent constituer ces malfrats aux mœurs sauvages... Très vite, la culture populaire va s'emparer de la figure de l'apache parisien, casquette de traviole, clope au bec et surin toujours prêt...

Descendant direct de ceux qu'on appelait déjà, au siècle d'avant, les « rôdeurs de barrière » voire « les Peaux-Rouges de Paris », l'apache est indissociable de la Belle Epoque – et disparaîtra d'ailleurs avec elle. Après la Première Guerre mondiale, plus d'apaches : ceux que la presse surnommait bientôt les *gangsters* ont pris le relais. Les manières et les costumes diffèrent mais là encore, le nom vient d'Amérique.

Les journaux de l'époque ont-ils exagéré l'ampleur du phénomène de l'*apachisme* ? Peu importe ! Dans le monde des *As du Crime*, le dramatique et le sensationnel l'emportent toujours sur le réalisme sociologique. Le mot « apache » était-il, au départ, le nom attribué d'une bande particulière ou bien était-il, dès le début, un terme générique désignant les voyous violents de la capitale et de sa banlieue – comme, plus tard, les *loubards* et autres *lascars* ? Bien malin qui pourrait le dire ! C'est en tous les cas dans ce dernier sens que nous l'utiliserons ici.



C'est la danse des canailles...

Jouer les Apaches

L'Apache Comme Personnage

Dans les règles des *As du Crime*, le statut d'Apache correspond à un des divers Débuts dans la Vie précédant la véritable Carrière d'un personnage.

En pratique, et en termes de jeu, la grande majorité des apaches ne dépassent pas le stade de Petite Crapule (voir *L'Almanach des As*)... sauf ceux qui, comme les personnages-joueurs classiques, optent ensuite pour une Carrière digne de ce nom.

Cela ne signifie en aucun cas qu'ils cessent d'être des apaches, bien au contraire, mais qu'ils montent en puissance ! Un personnage qui, par exemple, débute comme Apache pour devenir ensuite Caïd, Braqueur ou Homme de Main fait désormais partie des *terreurs*, des apaches les plus redoutés, y compris par les petits voyous qui forment l'essentiel des *tribus apaches* de Paris. Apache un jour, apache toujours !

Si tous les personnages-joueurs sont des apaches, alors il est conseillé d'utiliser la version révisée de ce profil, détaillée page suivante, qui présente un répertoire de talents plus large que la version classique donnée dans les règles de base.

Quant aux *gonzesses* apaches, leur Début dans la Vie classique est celui de Fille des Rues – mais rien ne vous interdit de leur donner le même bagage qu'à leurs *mecs* – à vous de voir !

Apache

Talents : Bas-Fonds, plus trois talents choisis parmi les suivants : Billard, Bluff, Cartes, Castagne, Descente, Discrétion, Esquive, Flingues, Garrot, Grands Moyens*, Gringue, Manière Forte, Matraque, Pas Feutrés, Présence Imposante, Savate, Surin.

Ressources : Finances 1, Réputation 1, Contacts 2.

Débouchés : Caïd, Homme de Main, Braqueur, Cambrioleur, Taulier, Assassin §, Rôdeur §.

* Voir *Le Manuel du Parfait Voleur* (p 13).

** Voir *L'Almanach des As* (p 5).

Les Bandes de Paris

Si vous souhaitez déterminer à quelle bande votre personnage apache appartient (ou appartenait), nous vous proposons trois méthodes, au choix.

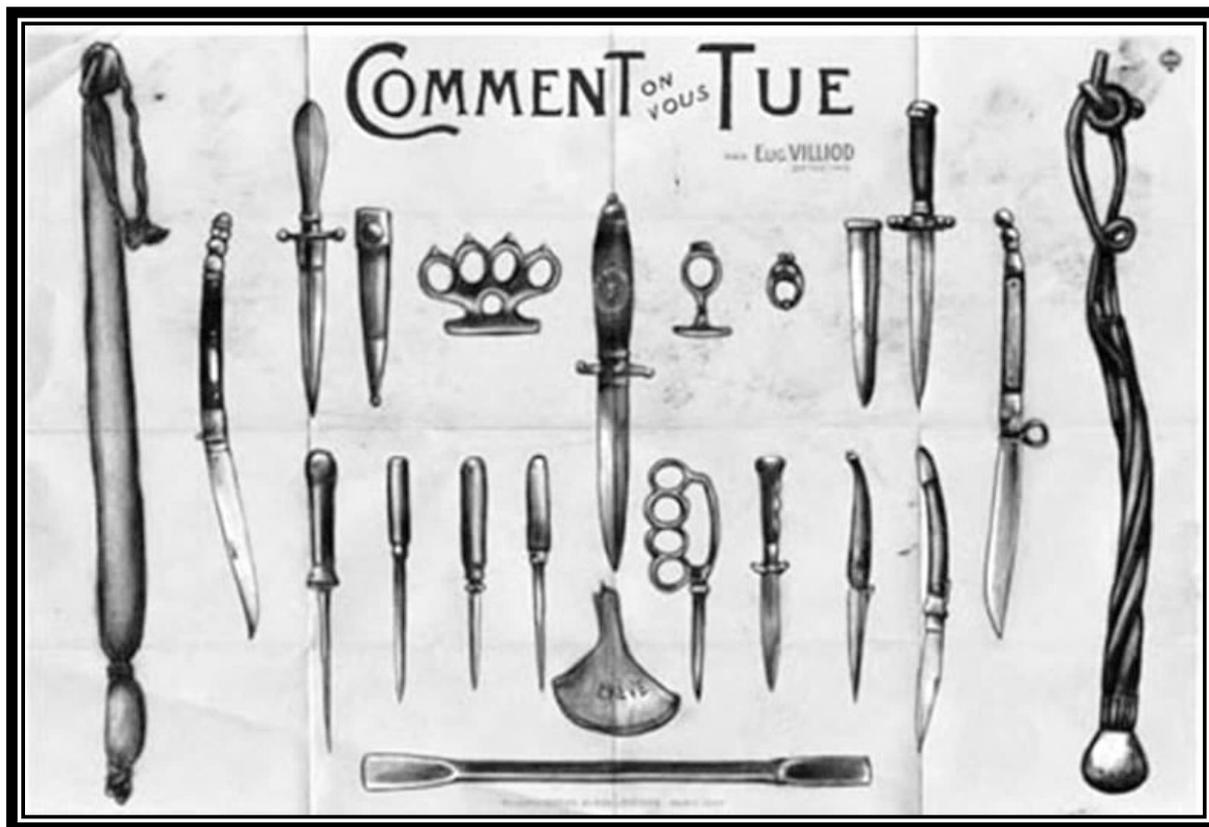
La première consiste à lancer un dé (D20) sur la table suivante. Les noms qui y sont indiqués sont ceux des bandes censées être les plus célèbres.

D20	Nom de la Bande d'Apaches
1-3	Les Monte-en-l'air des Batignolles
4-6	Les Loups de la Butte (Montmartre)
7-9	Les Costauds de la Villette
10-12	Les Marlous de Belleville
13	Les Voyous de la Rue de Lappe
14	Les Gars de Charonne
15-17	Les Mohicans de Montpar (Montparnasse)
18-20	Les Tatoués d'Ivry

Vous pouvez aussi tout simplement choisir le nom qui vous inspire le plus, sans lancer le dé !

La seconde méthode consiste à utiliser, en lieu et place de la table ci-dessus, notre superbe Générateur Aléatoire : ça ne prend que deux jets de dés !

D20	Titre	Territoire
1-2	Costauds	Les Batignolles
3-4	Durs	Belleville
5-6	Gars	Clichy
7-8	Loups	Les Halles
9-10	Marlous	Ivry
11-12	Mecs	Ménilmontant
13-14	Mohicans	Montmartre
15-16	Sauvages	Montparnasse
17-18	Tatoués	Pigalle
19-20	Vauriens	La Villette



Si, par exemple, je tire 12 et 8, j'obtiendrais « les Mecs des Halles », alors que le tirage inverse (8 et 12) m'aurait donné « les Loups de Ménilmontant ».

La troisième et dernière possibilité consiste à créer vous-même votre propre nom de bande – c'est peut-être même l'option la plus intéressante, si tous les personnages-joueurs sont des apaches appartenant à la même bande.

Dans ce cas, il vous faudra inventer le nom de cette bande. Vous pouvez vous contenter de suivre le même modèle que les exemples proposés ci-dessus, modèle qui associe toujours le nom d'une bande à un quartier précis (une forme de revendication territoriale) : les (trucs) de (quartier).

Vous pouvez tout à fait suivre ce modèle mais il existe d'autres cas de figure, surtout pour les bandes moins importantes ou moins « en vue » : le nom d'une bande peut tout simplement être celui de son chef (comme pour la Bande à Manda et la Bande à Leca, impliquées dans la célèbre affaire Casque d'Or), être basé sur une particularité vestimentaire érigée en signe de reconnaissance (ex : les Cravates Vertes, les Habits Noirs... appellations garanties historiques) ou même verser dans le poétique (ex : les Cœurs d'Acier, les Amis de la Belle Nuit... là aussi, il s'agit d'authentiques exemples d'époque).

Les Apaches et leurs Armes

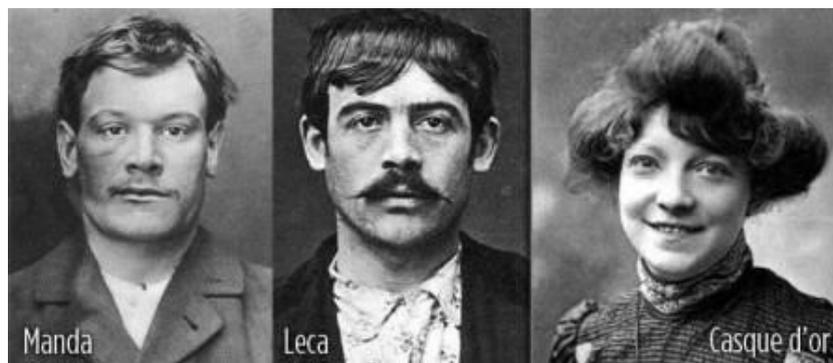
Tout apache digne de ce nom trimbale son surin, son *lingre* et certains d'entre eux n'hésitent pas non plus à jouer du *rigolo* (revolver) lorsqu'ils en possèdent un et que l'occasion se présente... mais ils sont aussi célèbres pour leurs armes bizarres et hétéroclites, du coup de poing américain (voir *L'Almanach des As*, p 17) au casse-tête (matraque composée de deux boules fixées à un jonc souple par un réseau serré de fines cordes de chanvre ou une peau animale), en passant par la chambre à air utilisée comme nerf-de-bœuf ou, accrochez-vous, *l'os de mouton* utilisé comme coup de poing américain ... et ça marche.

Sur l'illustration ci-dessus, extraite de la collection personnelle du sieur Villiod, on voit, à l'extrémité droite, un bel exemple de *casse-tête*. Quant au fameux *os de mouton*, il se trouve en bas, au centre, entre le joli poignard et la pince monseigneur...

Les Apaches en Jeu

Le Pousse-au-Crime désireux de mettre les apaches au premier plan pourra consulter avec profit les sections suivantes de *L'Almanach des As* : les *Nouvelles Options pour les Brutaux* (p 10) ainsi que les *Nouveaux Accessoires* (p 17), pour le coup de poing américain et quelques autres babioles...

L'Affaire Casque d'Or



Cette affaire, en 1902, défraya la chronique et contribua largement à la propagation de la figure de l'apache parisien dans la culture populaire et l'imaginaire collectif. A notre époque, elle est surtout connue à travers le très beau film qu'en tira Jacques Becker en 1952, avec la grande Simone Signoret dans le rôle-titre – et un scénario très romancé, transformant un fait-divers plutôt sordide en récit d'une passion fatale. Voici un résumé de la véritable affaire... un cas d'école, qui illustre à la fois la violence des mœurs des apaches, la fascination du public pour l'apachisme et l'extrême sévérité de la justice de l'époque.

Amélie Élie, dite Mélie ou Casque d'Or en référence à sa chevelure blonde, est une gamine du pavé, qui se prostitue depuis l'âge de 14 ans. A 13 ans, elle s'était mise en ménage avec un jeune ouvrier de quinze ans surnommé « le Matelot », qui partage son temps entre fugues et maisons de correction. Un an plus tard, Amélie perdait sa mère et se retrouvait à la rue. C'est à ce moment-là, sous la tutelle d'une gagneuse plus âgée, qu'elle commence à faire le trottoir, fréquentant bientôt le monde des apaches. Dans un bistrot, elle rencontre un certain Bouchon, qui devient rapidement son « homme » - son souteneur. Violent, il n'hésite pas à la dérouiller quand elle ne rapporte pas assez.

Un soir, après avoir reçu une énième raclée parce qu'elle était « feignante », Amélie met les voiles et erre dans Paris pendant trois jours. Elle a 19 ans. A la contrescarpe de la Bastoche, elle fait la connaissance d'un chef de bande de 22 ans, Joseph Pleigneur, alias Manda, surnommé « l'Homme » par ses comparses. C'est le coup de foudre.

Jaloux, Manda souhaite qu'Amélie renonce au tapin et « reste à la maison » pendant qu'il traite ses propres affaires – notamment la fabrication et la vente d'outils spéciaux pour cambrioleurs... Amélie, elle, se sent délaissée et ne tarde pas à retourner sur le pavé. Au Caveau des Innocents, un bouge des Halles, Amélie fait une nouvelle rencontre – celle de Dominique Leca, 24 ans. Lui aussi est beau garçon. Lui aussi a sa bande. Nouveau « coup de foudre ». Mais Manda ne l'entend pas de cette oreille et blesse Leca d'un coup de couteau.

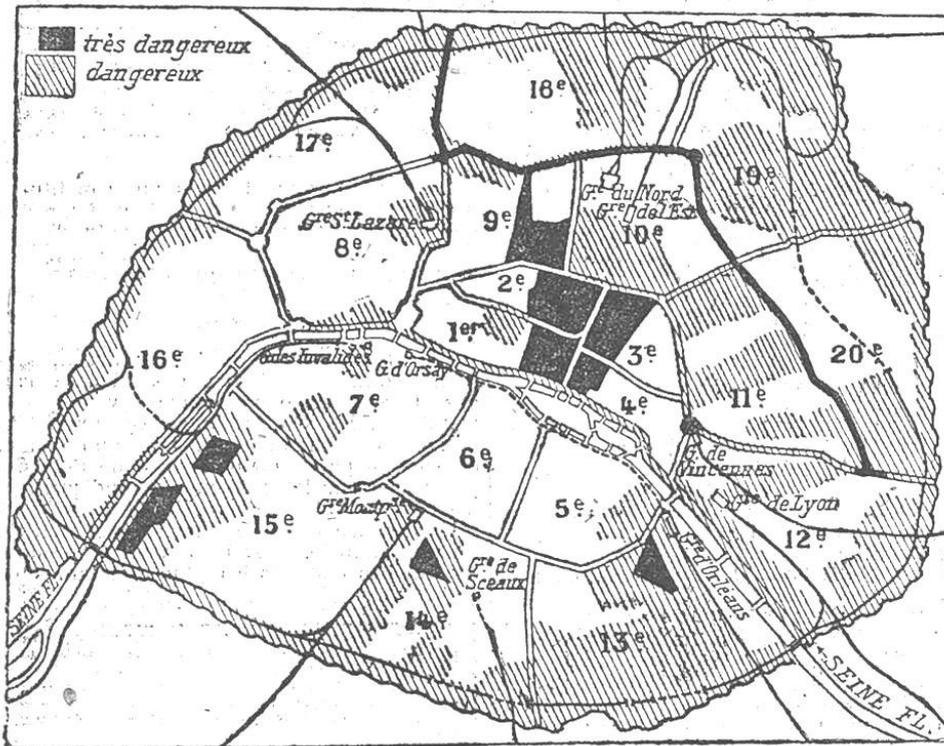
Sa victime ayant refusé de le reconnaître devant la police, Manda est immédiatement relâché. Il attaque alors l'hôtel où vivent Leca et Amélie. Personne n'est blessé mais la guerre est déclarée ! Une semaine plus tard, une bataille rangée oppose la bande à Manda et celle de Leca. Ce dernier prend deux balles de revolver (au bras et à la cuisse) ; interrogé par la police lors de son séjour à l'hôpital, il garde, là encore, le silence.

A sa sortie de l'hosto, Leca est de nouveau attaqué par la bande à Manda à l'intérieur même du fiacre qui le transporte et reçoit trois coups de couteau. La presse s'empare de l'affaire. Bientôt, on se passionne pour cette histoire d'apaches, de sauvages de Paris, prêts à s'entretuer pour « *une fille des fortifs, une blonde au haut chignon, coiffée à la chien !* ».

De nouveau questionné par les flics, Leca reste muet – la loi du silence, toujours - mais son père finit par balancer le nom de Manda. Manda file alors à Londres où il reste une semaine. De retour dans la région parisienne, il est reconnu, dénoncé et finalement alpagué par une cinquantaine de flics (excusez du peu).

Personne n'est mort – mais le public se passionne pour l'affaire, fasciné par le monde qu'elle lui fait deviner – un monde pourtant tristement sordide. Les apaches sont désormais en vogue. On écrit sur eux des chansons, des articles, des pièces de théâtre, des romans... Amélie pose pour les peintres et finit même par monter sur les planches pour jouer son propre rôle au théâtre des Bouffes du Nord ! Pour elle et pour Leca, c'est une véritable manne financière... mais les ennuis rattrapent finalement Leca, qui se trouve obligé de fuir en Belgique, où il sera arrêté. Le procès Manda a lieu en mai 1902, devant une foule immense, avec Amélie « Casque d'Or » en vedette...

Manda et Leca sont condamnés aux travaux forcés (eh oui, ça ne rigole pas à l'époque) à Cayenne, en Guyane ; ils ne reviendront jamais en France. Leca s'évadera en 1916 et ne sera jamais retrouvé. Manda, lui, sera libéré en 1922 ; contraint à rester en Guyane, il y mourra en 1936. Pendant ce temps-là, Amélie poursuit sa nouvelle vie. En 1917, elle se marie avec un certain André Nardin, cordonnier de son état et devient bonnetière ; elle élèvera les quatre neveux de son époux et fera avec lui les marchés de Montreuil et des Lilas. Tuberculeuse, elle mourra en 1933, à 55 ans.



LES FIEFS DES APACHES A PARIS

Quartiers et Territoires

Le milieu naturel de l'apache parisien, ce sont la banlieue et les *barrières* de Paris – les limites au-delà desquelles il était interdit de bâtir. Dans ce monde de terrains vagues et de lieux clandestins, *la Zone* occupe une place de premier plan.

Le nom de la Zone était d'origine administrative : officiellement, c'était la *zone non aedificandi* (c'est-à-dire non-constructible). A l'époque, ce terme désigne spécifiquement les environs des anciennes fortifications (les fameuses *fortifs*) de Paris : une bande de terre large de 250m, située à l'avant des bastions, comprenant le fossé, la contrescarpe (le talus extérieur des fortifications) et le glacis (terrain découvert autour des fortifications) et sur laquelle il était interdit de construire. On y coupait même les arbres, afin de dégager la vue aux éventuels défenseurs de Paris. Edifiée par Thiers en 1844, l'enceinte sera démolie après la Grande Guerre, sa disparition allant de pair avec celle des apaches...

Une fois les fortifications « démilitarisées », la Zone commencera à accueillir une nouvelle population, très pauvre, regroupée dans des bidonvilles : on les appellera les *Zonards*. Leur nombre finira par atteindre 30,000. Si certains d'entre eux sont, à l'origine, des campagnards déracinés par l'exode rural, dans leur immense majorité, les Zonards ne viennent pas de l'extérieur de la capitale : ils sont, au contraire, issus du petit peuple de Paris, chassés de

leurs quartiers d'origine par les grands travaux haussmanniens et la spéculation immobilière du Second Empire. Très vite, la Zone, nouveau « bas-fond » plus sauvage que ceux de Paris intra-muros, focalise les inquiétudes de la bourgeoisie parisienne et les attentions de la police. C'est sur ce terreau que vont pousser les apaches... Mais ils ne vont évidemment pas rester cantonnés à la Zone, aux fortifs et à la banlieue. On les rencontre également dans les anciens faubourgs de la capitale comme Belleville ou Montparnasse, mais aussi au cœur de Paris : les Halles, la Bastille (la Bastoche !) et le boulevard Sébastopol (le Sébasto !) leur servent souvent de lieux de rassemblement voire, lorsque deux bandes s'affrontent, de champs de bataille...

La carte ci-dessus, publiée en 1907 par *Le Matin*, indique aux lecteurs parisiens les différents fiefs des bandes d'apaches, en fonction de leur dangerosité. Jetons un rapide coup d'œil sur les **zones noires** de cette carte, en fonction de leur arrondissement :

1^{er}, 2^{ème}, 3^{ème} et 4^{ème} : Les Halles.

9^{ème} : Abords des Gares du Nord et de l'Est.

13^{ème} : Abords du Jardin des Plantes et de la Salpêtrière.

14^{ème} : Montparnasse.

15^{ème} : Quartier de Javel.

La ligne qui, sur la carte, serpente du nord à l'est et qui sépare le 17^{ème} du 16^{ème}, le 10^{ème} du 19^{ème} et le 11^{ème} du 20^{ème} représente les **fortifs**. Son tracé correspond, grosso modo, à celui de l'enceinte de Thiers.



Ça discute sec chez les Hommes...
(Photo extraite d'un film de la série *Fantomas*, 1913-1914)

Les Truands

La Vieille École

Laissons un peu les apaches et leurs tapages de côté pour aller jeter un œil du côté des *truands*. Dans les années 1920-1930, les mafieux corses investiront Paris, qu'ils mettront en coupe réglée. Mais avant cette période-pivot, il existe déjà, à Paris, des truands plus chevronnés, plus installés et, disons, moins voyants que ces apaches – c'est à ces truands de Paname que nous allons à présent nous intéresser.

Qui sont-ils ? Tout simplement les anciens jeunes malfrats des années 1880-1890, qui ont pris de la bouteille. C'est à ces Parigots que, dans les années 1920, les Corses prendront le contrôle des quartiers chauds de la capitale ; éclipsés par leurs successeurs, l'Histoire les a quelque peu oubliés, un peu comme les hommes de Neandertal après le passage des gonzes de Cro-Magnon. La roue tourne, les temps changent, *vae victis* et tout ça... Bref, contrairement aux jeunes et remuants apaches (et aux futurs gangsters en costard rayé et borsalino), les truands de cette génération ont laissé assez peu de traces dans la presse et la littérature de l'époque...

Mais dans un jeu comme *Les As du Crime*, ce n'est pas vraiment un problème : en fait, ce flou historique donne même au Pousse-au-Crime les coudées franches pour imaginer et arranger les choses à sa sauce. Au besoin, revoyez quelques épisodes de la série *Les Brigades du Tigre*, notamment *La Confrérie des Loups*, qui met en scène un véritable proto-syndicat du crime à la parisienne, réunissant quelques grands patrons de la pègre.

Voici quelques petits points de repère bien utiles pour vous aider à réinventer les truands de la Belle Époque parisienne, version *vieille école* :

Parigots Pur Jus : A la différence de nombreux gangsters de l'entre-deux-guerres, d'origine corse ou marseillaise, ces truands de la vieille école sont, pour la plupart, natifs de Paris ou de sa banlieue.

Un Seul Daron : La bande est toujours rassemblée autour d'un unique patron, un chef charismatique à la réputation de dur-à-cuire et au profil bien trempé de meneur d'hommes. Il n'y a pas, par exemple, de clans familiaux ou de tandem à la Carbone et Spirito, caractéristique de l'organisation « à la Corse ».

L'Expérience : Dans leur immense majorité, ces patrons sont d'anciens malfrats ayant réussi en francs-tireurs et non au sein d'une organisation de type *mafia*. S'ils se comportent déjà en *business men*, ils voient la concurrence comme faisant partie du jeu, sans forcément chercher à l'éliminer de façon systématique (ce qui n'empêche évidemment pas, à l'occasion, les règlements de comptes et autres conflits de territoire). L'essentiel, pour eux, est de tenir la police à l'écart de leurs affaires.

Le Pavé de Paris : On l'a dit, la principale ressource financière régulière de la pègre, ce qui fait tourner la machine au quotidien, c'est la prostitution, qu'elle soit légale (en maison dûment répertoriée à la Préfecture de Police) ou clandestine. Lorsque la drogue deviendra le nerf de la guerre, tout changera car il faudra alors organiser le trafic, mettre en place des filières, des réseaux d'acheminement et de distribution... mais contrairement à l'opium, au haschich ou à l'héroïne, la matière première de la prostitution (les filles) se trouve partout, directement sur place. Pas besoin d'itinéraires compliqués, de points de transit et autres chargements clandestins : ceci explique sans doute en grande partie le côté foncièrement *local* de la pègre à l'ancienne.

En termes de jeu, les personnages appartenant à la pègre seront le plus souvent Caïds, Hommes de Main ou Tauliers... mais il y a aussi de la place pour d'autres carrières, comme Braqueur (les casses violentes ayant toujours fait partie des activités typiques des truands), Trafiquant (voir *L'Almanach des As*) Aventurier, Cambrioleur ou Arnaqueur.

Un Exemple de Patron

René l'Arrangeur a fait ses premières armes de mac et de voyou il y a une bonne trentaine d'années... Aujourd'hui, il possède la principale maison close du quartier (à vous de choisir lequel), un cabaret et un cercle de jeu privé, qui rapporte beaucoup.

Monsieur René a l'allure d'un homme d'affaires ordinaire, sauf lorsqu'il retrouse ses manches, révélant alors ses tatouages d'ancien taulard. Il doit son surnom à sa fréquente utilisation du verbe *arranger*, dans toutes sortes de sens : *arranger les choses, le portrait, des funérailles...*

Ses points forts sont l'Autorité, le Business, le Flair, le Bluff, la Manière Forte et les Bas-Fonds. Il pourrait même être un cador dans un ou deux de ces domaines, à la discrétion du Pousse-au-Crime.

Truands du Grand Monde ?

La figure de l'aristocrate criminel est un des clichés de la littérature feuilletonesque de l'époque. Déjà présente dans *Les Habits Noirs* de Paul Féval, paru de 1863 à 1875, on la retrouve dans nombre de romans, comme par exemple *Le Loup Solitaire* de L-J Vance (1911), qui met en scène une confrérie criminelle, « la Meute », présidée par un grand aristocrate français, un chef de bande apache, un escroc britannique et un truand américain (excusez du peu).

On retrouve également un personnage d'aristocrate chef d'une organisation criminelle dans l'épisode des *Brigades du Tigre* intitulé *La Confrérie des Loups*, qui met en scène un véritable proto-syndicat du crime, réunissant les patrons de la pègre parisienne (avec chacun son secteur numéroté : Paris 1, Paris 2, etc.), réunie autour d'un certain Monsieur de Sermeuze, au nom et aux impeccables manières d'aristo.

Comme le fameux professeur Moriarty, l'ennemi juré de Sherlock Holmes, notre Monsieur de Sermeuze se voit comme un génie du crime, un esprit hautement rationnel et un bâtisseur d'empire ; il est d'ailleurs intéressant de remarquer que ses velléités de grand organisateur ne sont pas forcément bien accueillies par tous ses associés, dont certains tiennent à conserver une certaine indépendance.

En termes de jeu, un tel personnage n'est pas un Caïd mais bien un Cerveau ou un Aventurier (avec, bien sûr, Gosse de Riches comme Début dans la Vie), deux types de personnages qui, dans un jeu comme *Les As du Crime*, peuvent tout à fait trouver leur place dans les hautes sphères de la pègre parisienne.

Comme nous l'avons indiqué précédemment, la grande différence entre ces truands et les apaches est avant tout une question de génération. Grosso modo, les apaches représentent les « jeunes », les mauvais garçons des années 1900 ; les truands, quant à eux, représentent la génération d'avant. Mais eux aussi, dans leur temps, ont été de jeunes voyous... avant que l'expérience ne leur apprenne la valeur de l'organisation et d'une certaine discrétion ; leur but principal dans l'existence n'est donc plus de vivre à *la sauvagerie*, mais de mener leurs affaires comme ils l'entendent et de protéger ce qu'ils ont (rudement) acquis au fil de leur parcours criminel.

Le Pousse-au-Crime est donc libre d'imaginer sa propre version du *milieu parisien*, tel qu'il existait avant la conquête de la capitale par les truands corses dans les années 1920-1930 - une conquête qui, du reste, ne s'est sûrement pas faite du jour au lendemain et a très probablement eu son avant-garde et ses « éclaireurs » (voir encadré page suivante). L'arrivée progressive de ces nouveaux-venus dans le paysage, dans les années 1910, pourrait d'ailleurs constituer une excellente toile de fond pour une série des *As du Crime* centrée sur la pègre de Paris.

En dehors des apaches et des éventuels éclaireurs de la pègre méridionale, les briscards de la vieille école doivent également faire face à une autre forme de concurrence : celle des *jeunes loups* parisiens.

Les Jeunes Loups

Ces truands représentent en quelque sorte la relève, la jeune garde de la pègre parisienne. Comme les apaches, ils appartiennent à la nouvelle génération et ont souvent le sang chaud... mais comme leurs aînés, truands de la vieille école, ils aspirent avant tout à faire des affaires et à imposer leur mainmise sur un territoire, en évitant de trop attirer l'attention des flics... et ils s'habillent le plus souvent avec une certaine élégance, préférant le chapeau et la cravate à la casquette et au foulards des petits malfrats.

De même que les truands de la vieille école sont définis par quatre ingrédients essentiels (voir page précédente), les jeunes loups de la pègre possèdent, eux aussi, leurs traits caractéristiques :

Nouveaux Venus : Comme leur nom l'indique, les jeunes loups sont jeunes – et tous ne viennent pas de Paris ou de sa banlieue ; certains sont déjà montés de Marseille (ou revenus d'Algérie) avec dans l'idée de conquérir un bout de la capitale...

Comme les Doigts de la Main : Les jeunes loups peuvent tout à fait être dirigés par un seul chef mais on trouve également dans leurs rangs des tandems voire des trios de petits caïds, unis par des liens étroits (frères, amis d'enfance, etc.) ; à leurs yeux, l'union fait la force – surtout contre les anciens...

L'Ambition : Les jeunes loups n'ont peut-être pas l'expérience des truands de la vieille école... mais ils ont de l'ambition à revendre – la fougue de la jeunesse, les dents longues, la soif de pouvoir, appelez ça comme vous vous voudrez. Ils sont donc également plus aventureux que leurs aînés, plus susceptibles de prendre des risques ou de rechercher le conflit pour se tailler une part du gâteau...

La Loi des Hommes : Même s'ils sont sans doute plus attentifs aux nouvelles opportunités de trafics, les jeunes loups savent bien, comme leurs aînés, que la prostitution constitue la principale source de revenus réguliers de toute bande désireuse de se faire une place. Ils sont donc généralement, eux aussi, connus des services de police pour proxénétisme.

En termes de jeu, les personnages appartenant à cette génération de truands auront souvent débuté comme Petits Truands (ou, plus rarement, comme Apaches) pour embrasser ensuite des carrières classiques comme Caïd, Homme de Main, Braqueur, Taulier ou Trafiquant – ou des vocations plus atypiques, comme Aventurier ou Touche-à-tout (voir *L'Almanach*).

La Lanterne des Frères Ucciani

Faisons à présent un petit tour du côté de la réalité historique... et de ses coulisses parfois surprenantes.

De 1908 à 1915 paraissait à Paris un singulier petit journal appelé *La Lanterne de Paris et de Montmartre*, officiellement dirigé par un certain François Battesti mais dont les vrais patrons étaient les frères Ucciani, originaires d'Ajaccio et ayant fait leurs premières armes de truands en Algérie : François-Xavier (né en 1868, il avait donc 40 ans au début de *la Lanterne*) et son cadet Dominique (né en 1872), également connu sous le nom de Paul Devenne.

Les deux frangins étaient des proxénètes notoires et des figures de la pègre parisienne. Ainsi, Dominique Ucciani était connu à Montmartre comme « *juge de paix des apaches* » et des autres bandes du quartier (dixit un rapport de police de l'époque), arbitrant les conflits et les querelles de territoires... Cette appellation prouve explicitement qu'il existait déjà, à cette période, une présence de la pègre corse à Paris – et une présence déjà respectée par les criminels de la capitale.

Grâce à leur réseau d'informateurs et d'informatrices (prostituées, petits macs, demi-mondaines, tauliers de cabarets, tenanciers de maisons closes etc.), ils avaient à une véritable mine de ragots et de rumeurs, qui leur permettaient de jouer les maîtres-chanteurs, avec une prédilection pour les « on-dit » visant des demi-mondaines, des courtisanes ou des artistes.

Le journal commençait par publier une première indiscretion ou allusion salace sur les mœurs de tel ou tel personnage, rarement nommé mais toujours identifiable – une simple phrase, pleine de sous-entendus insinuants (ou, au contraire, d'allusions à peine voilées...), débutant toujours par « *On dit que...* », afin d'attirer l'attention des cibles - cibles qui étaient explicitement invitées à rendre visite aux locaux de la Lanterne, ouverts « *tous les jours sauf le dimanche* ». Si une personne visée refusait « d'entrer en contact avec la rédaction » (c'est-à-dire de payer une somme fixée par les rédacteurs), des révélations plus gênantes ou plus explicites seraient publiées dans un prochain numéro...

Voici un petit florilège authentique de ces « *On-dits rosses* » (titre de la rubrique) :

« *On dit que Berthe Fontana, plus connue sous le sobriquet de la Mochantique, s'habille en petite fille pour aguicher les vieux messieurs entre la Madeleine et l'île d'amour.* »

« *On dit que Gaucheron, Edmond pour les dames, serait redevable à Blanche Derval de 25 louis, complément de la somme fixée par elle pour la restitution de ses lettres et photographies.* »

« *On dit que Charlotte Debray est une fervente du culte de Lesbos et qu'elle essaye en ce moment de faire avec chouchou Lefèvre ce qu'elle a déjà essayé de faire à Nice avec Aïda.* »

« *On dit que le « Cents kilos » Hunnebelle, l'ancien rabatteur du bistro Pigall's aurait fait raser sa moustache pour imiter les gigolos et qu'il dit à qui veut l'entendre que dorénavant il ne paiera plus les femmes.* »

« *On dit que c'est un spectacle vraiment touchant que de voir Fréhel à table d'hôte, entourée d'une bande de gigolos de chez Maxim's ou du palace, leur passer le plat d'asperges. On dit qu'elle choisit toujours les plus grosses (...)* »

« *On dit que Lucette Bianca adore les on-dit rosses, surtout lorsqu'ils la concernent. Très bien Lucette !* »

Le caractère compromettant de ces divers petits secrets (fréquentations douteuses, adultères, maladies honteuses, avortements discrets, liaisons homosexuelles, etc.) et la réputation de violence des deux frères suffisaient à dissuader les victimes de se tourner vers la police, au sein de laquelle les Ucciani devaient par ailleurs posséder des contacts. Ils disposaient, en outre, d'appuis politiques, notamment au sein des milieux « bonapartistes » corses, pour lesquels ils jouaient les collecteurs de fonds et les gros bras, lorsque cela s'avérait nécessaire. Pour nuancer (ou compléter ?) le tableau, les deux frères avaient également accès à un tout autre monde que celui de la pègre : leur oncle, l'avocat Simon Ucciani, était conseiller général de Corse et siégeait à la cour d'appel de Paris et leur cousin Pierre était bijoutier, artiste peintre, marchand d'art... et expert judiciaire.

Du reste, *La Lanterne* ne donnait pas uniquement dans le chantage aux mœurs. Elle visait également les banques, avec des annonces du style : « *La banque X est un établissement malhonnête, nous en détenons la preuve...* », annonces qui cessaient miraculeusement d'être publiées lorsque l'établissement bancaire acceptait de mettre la main au portefeuille... Les casinos faisaient l'objet de pratiques similaires – et les frères Ucciani faisaient même paraître des « éditions estivales » de leur feuille dans les stations balnéaires à la mode. Une fois la guerre déclarée, ils passeront logiquement au chantage à l'espionnage, laissant entendre qu'un tel ou une telle fournissait des informations à l'ennemi, etc.

On peut évidemment voir ces deux personnages comme de vulgaires escrocs et maîtres-chanteurs... mais leur profil coche également toutes les cases du futur milieu corse parisien de l'entre-deux-guerres : logique familiale, solide réputation auprès de la pègre locale, proxénétisme, réseaux d'influence, appuis politiques, usage de l'intimidation et de la force... Il n'est donc pas interdit de voir dans le cercle gravitant autour de la *Lanterne de Paris et de Montmartre* une avant-garde des futurs conquérants de Paname – des individus fort intéressants à mettre en scène dans une série centrée sur la pègre parisienne...

L'Exception Marseillaise

A Marseille, c'est bien connu, on ne fait jamais rien comme tout le monde – c'est-à-dire comme à Paris.

A l'époque qui nous intéresse, c'est-à-dire dans les années 1900-1910, Marseille, plus grand port de la Méditerranée, est déjà une métropole du crime.

La cité phocéenne n'a pas d'apaches... mais elle a ses *nervis*, variété locale de crapules dont le nom est, avec le temps, devenu synonyme de voyous ou d'hommes de main. Les *nervis* sèment la terreur, dévalisant les passants, rançonnant les passagers des trams et jouant du surin – voire du revolver – à la première provocation.

Ces voyous ont même leurs aristos, ceux du quartier Saint-Jean, sapés avec chic, ennemis jurés de ceux du quartier Saint-Mauront, qu'ils considèrent comme des loqueteux. Entre les deux bandes, c'est la guerre, avec la Cannebière comme principal champ de bataille. Un mauvais regard et, très vite, on passe des insultes aux coups, des coups aux surins, des surins aux flingues...

Mais le plus important est ailleurs... à Marseille, l'Histoire est en marche ! Déjà, à l'époque qui nous intéresse, un *milieu* corse organisé existe à Marseille, et ce depuis la fin du XIX^{ème} siècle ; c'est de ce vivier que sortiront la plupart des truands qui, dans les années 1920-1930, mettront Paris en coupe réglée...



Deux générations, deux styles...

II. Sagas Criminelles

Un jeu comme *Les As du Crime* se prête évidemment très bien à l'idée de jouer une bande de malfrats, que celle-ci réunisse des apaches, des truands de la vieille école, des jeunes loups ou (pourquoi pas ?) un mélange de ces différents types de voyous. Dans ce chapitre, nous allons nous pencher de plus près sur les spécificités, en termes de jeu, de cette approche particulière, à laquelle nous donnerons l'appellation délibérément mélodramatique de *saga criminelle*.

Créer une Bande

Qui Commande ?

Dans une saga criminelle, un des personnages-joueurs devra normalement endosser le rôle de chef de la bande, avec une carrière de Caïd (ou, plus rarement, de Cerveau – voir l'encadré p 11 sur les criminels aristos) ; les autres joueurs incarneront ses principaux lieutenants et associés.

Si plusieurs joueurs souhaitent jouer le patron, le Pousse-au-Crime devra trancher ou s'en remettre (horreur !) au hasard, en demandant par exemple à chaque candidat de lancer un dé et en attribuant le rôle de daron à celui qui tire le meilleur résultat.

Si aucun joueur ne souhaite incarner le chef (ou si le Pousse-au-Crime se sent un peu rapiat et ne souhaite pas donner autant de contrôle aux joueurs – tssss...), le personnage du daron devra être créé comme un second rôle. Les personnages-joueurs représenteront alors sa garde rapprochée : hommes de confiance, hommes de main et autres bras droits.

Lieutenants et Bras Droits

Les principaux lieutenants d'un Caïd sont le plus souvent des Hommes de Main, des Tauliers, des Braqueurs – ce qui n'exclut évidemment pas d'autres profils moins classiques. Du côté des carrières décrites dans *L'Almanach des As*, un Trafiquant, un Touche-à-tout ou même un Assassin Professionnel peut tout à fait trouver sa place dans une telle bande.

Les Débuts dans la Vie des membres de la bande auront un impact direct sur leur « style » et leur génération, les deux choix les plus classiques étant Apache ou Petit Truand. Mais là encore, rien n'interdit d'ajouter un peu de variété : ex-Gigolos, ex-Anarchistes, voire Gosses de Riches...

Ressources

En tant que mode de jeu spécifique, la *saga criminelle* apporte quelques petits ajustements aux règles gouvernant les ressources des personnages : Réputation, Contacts et Finances.

Réputation

La Réputation du Caïd et la Réputation de sa bande sont une seule et même chose : plus le Caïd en impose, plus sa bande sera connue, crainte et respectée... Et si jamais la Réputation du Caïd en prend un coup, cela aura évidemment un impact direct sur le statut de sa bande au sein de la pègre.

Le Caïd étant à la fois le chef et l'incarnation de la bande, il est (normalement) impossible qu'un des autres personnages-joueurs ait une Réputation supérieure à celle du Caïd. Si tel devait être le cas, le personnage concerné devra *écraser un peu*, c'est-à-dire *diminuer* sa Réputation jusqu'à ce qu'elle soit égale à celle du chef et *faire cadeau* de son excédent au Caïd... Eh oui, c'est comme ça !

Ainsi, si un tirage d'aléa donne à un Homme de Main, Taulier ou autre bras droit un bonus de Réputation qui entraîne sa Réputation au-delà de celle de son chef, il devra renoncer à ce bonus... qui sera, en outre, attribué au Caïd ! Ceci peut sembler profondément injuste, mais personne n'a dit que la loi des bandes était fondée sur des trucs comme l'équité ou la démocratie : il y a un chef, point barre.

Cette restriction reste en vigueur tout au long du jeu : tout lieutenant ou bras droit dont la Réputation *dépasse* celle de son Caïd commence à lui *faire de l'ombre* – et aucun patron n'aime cela... Le joueur concerné aura donc la possibilité d'accepter ou non un tel gain – et si jamais il l'accepte, le personnage devra s'attendre à ce qu'il y ait du riffi dans l'air...

Lorsque la bande agit de façon concertée, sans que qui que ce soit fasse *cavalier seul*, c'est toujours la Réputation du Caïd qui augmente – et tout le monde en profite... car lorsqu'un autre personnage que le Caïd agit au nom de la bande, il utilise la Réputation du Caïd et non la sienne !

Ainsi, si un Homme de Main avec 1 ou 2 en Réputation agit au nom d'un Caïd avec une Réputation de 3, l'Homme de Main pourra bénéficier du bonus de +5 que confère ce niveau de Réputation sur certains talents (voir règles de base, p 19).

Contacts

Un des gros avantages d'opérer en bande est la mise en commun des Contacts, ce qui permet de créer un véritable réseau d'information et d'influence. En dehors du Caïd, aucun membre d'une bande ne peut avoir plus d'un seul Contact personnel ou secret : les autres devront être partagés avec la bande. Le Caïd, quant à lui, peut avoir plusieurs Contacts strictement personnels mais devra en partager *au moins un*. Lors de la création des personnages, chaque joueur devra préciser tout cela avec le Pousse-au-Crime.

Finances

Le niveau de Finances de chaque membre de la bande représente, en quelque sorte, sa part de gâteau, c'est-à-dire les revenus que lui procurent les diverses activités de la bande... et là encore, le statut du Caïd se fait sentir. Si, à cause d'un choix du joueur ou d'un jet chanceux sur la table des aléas, un lieutenant se retrouve avec un niveau de Finances supérieur à celui du Caïd, il devra ignorer cet excédent et en faire cadeau au Caïd, exactement comme pour la Réputation (voir ci-dessus)...

A moins, bien sûr, qu'il ne décide de magouiller et de cacher cette partie de ses revenus au reste de la bande – ce que le joueur devra régler (de préférence en secret) avec le Pousse-au-Crime. Le personnage aura alors deux niveaux de Finances différents : un niveau supposé (correspondant à ce qu'il « déclare » au Caïd et au reste de la bande) et un niveau réel... mais gare à lui si la combine est découverte ! En règle générale, ce genre d'histoire finit très, très mal pour le petit malin qui a cru pouvoir doubler son patron : il est donc plus prudent de jouer franc-jeu, même si c'est un peu dur à avaler...

Envergure et Effectifs

La bande est toujours, au moins au départ, une petite bande. Ses seuls membres de premier plan sont les personnages-joueurs.

A cela s'ajoutent les éventuels *sous-fifres* gagnés grâce à la table des aléas ou à une Réputation de 4 ou 5 (voir règles de base p 19) – qu'il s'agisse de la Réputation du Caïd ou de celle d'un lieutenant.

Ainsi, si le Caïd est le seul à avoir une Réputation de 4, la bande aura droit à un, deux ou trois *sous-fifres*... mais si le Caïd a deux lieutenants avec, eux aussi, une Réputation de 4, ce nombre de *sous-fifres* pourra atteindre neuf !

Notons toutefois que, si la Réputation du Caïd venait à baisser, ces *sous-fifres* seraient sans doute les premiers à tirer leur révérence, à prendre du champ voire à passer à l'ennemi...



Petit jeu : saurez-vous distinguer le sous-fifre du patron ?

Ces *sous-fifres* gagnés grâce au niveau de Réputation représentent des arrivées volontaires au sein de la bande – de nouvelles têtes qui se présentent d'elles-mêmes, attirées par la notoriété et l'influence de la bande... mais rien n'empêche le Caïd et ses associés de recruter eux-mêmes d'autres exécutants pour grossir les rangs de la bande : l'embauche de ces *sous-fifres* supplémentaires devra s'effectuer en cours de jeu ou être réglé lors d'un intermède entre deux épisodes. Selon la situation, ce recrutement pourra faire appel à des talents comme le Flair, l'Autorité ou la connaissance des Bas-Fonds ou s'effectuer par l'entremise d'un Contact approprié.

Dans tous les cas, le Pousse-au-Crime reste seul juge des possibilités et des limites de telles opérations d'enrôlement. Celles-ci joueront généralement un rôle assez important en cours de jeu, spécialement au début d'une série, lorsqu'une bande ne possède pas encore le niveau de Réputation (4) qui lui permettra ensuite d'attirer automatiquement des *sous-fifres*.

Jouer une bande implique donc de jouer sa montée en puissance, de ses débuts à son apogée - ou à sa chute plus ou moins tragique...

Une Question de Territoire

Qu'elle soit composée d'apaches, de truands de la vieille école ou de jeunes loups, toute bande de voyous revendique un territoire. En pratique, ce territoire correspond toujours à un quartier, avec un nom identifiable – comme par exemple Montmartre, Montparnasse, Pigalle ou les Halles. Le choix du territoire revient généralement au Pousse-au-Crime, en fonction du cadre de sa série. A priori, seuls les quartiers chauds, populaires ou mal famés peuvent faire office de territoires pour des malfaiteurs mais des exceptions sont toujours possibles...

C'est ce territoire dont la bande des personnages va tenter de prendre le contrôle et qui va concentrer la plupart des enjeux dramatiques de la série. La taille du territoire importe peu, les événements survenant en jeu (tensions, alliances, conflits, etc.) se déroulant toujours, par définition, « à l'échelle » du territoire.

Autres Forces en Présence

Evidemment, la bande n'est pas seule à revendiquer le territoire : ce serait trop beau ! Avant le début du jeu, le Pousse-au-Crime devra définir les principales forces en présence au sein de la pègre du quartier : bandes rivales, francs-tireurs, alliés éventuels, etc.

Dans la plupart des cas, le territoire comportera **trois bandes principales**, dont celle des personnages.

A priori, chacune de ces trois bandes aura un profil différent : si, par exemple, les personnages sont des jeunes loups, les deux autres bandes présentes seront des apaches et des truands de la vieille école. Il existe également des bandes composites : des alliances d'apaches et de jeunes loups, de jeunes loups et de truands de la vieille école ou, sans doute plus rarement, d'apaches et de vieux briscards. Le profil des deux autres bandes variera donc en fonction de celui de la bande des personnages.

Les joueurs devront définir l'*état des relations* entre la bande de leurs personnages et chacune des deux autres bandes. Il est mesuré sur l'échelle suivante :

Guerre Ouverte (-10)

Guerre Larvée (-5)

Neutralité (0)

Bonne Entente (+5)

Alliance (+10)

La *neutralité* peut prendre bien des formes : selon les circonstances, cet état peut représenter une forme d'indifférence, un pacte de non-agression ou une « paix armée ». Elle est, tout simplement, l'état intermédiaire entre le conflit et l'entente.

Les joueurs devront choisir une des configurations initiales suivantes : soit la *neutralité* (0) avec les deux autres bandes, soit une *bonne entente* (+5) avec l'une d'elles et une *guerre larvée* (-5) avec l'autre. Les deux extrêmes (*guerre ouverte* ou *alliance*) ne pourront être atteints qu'en cours de jeu, en fonction des événements et des initiatives des personnages.

Ce niveau de relations, destiné à évoluer en cours de jeu en fonction des événements et des décisions des personnages, peut avoir une influence déterminante sur l'issue de diverses manœuvres menées par la bande (voir *Situations Typiques*, ci-dessous).

A ces deux autres bandes s'ajouteront un certain nombre d'autres groupes ou individus, qui peuvent être divisés en deux grands groupes : les *étrangers* (voyous nouveaux venus, originaires de l'étranger ou, tout simplement, de Province !) et les *picoreurs* (petites bandes essayant de récupérer les miettes du gâteau que se disputent les bandes plus importantes).

En général, l'état *initial* des relations de la bande des personnages avec les *étrangers* et les *picoreurs* sera la *neutralité* – mais ceci pourra changer très vite, en fonction des événements vécus en jeu et des initiatives des personnages. Enfin, il est toujours possible que des bandes d'autres quartiers décident de se mêler des affaires des personnages, y compris pour essayer de leur rafler leur territoire.

Il appartiendra aux joueurs de tenir à jour cet *état des relations* avec les différentes forces en présence. Le Pousse-au-Crime devra également définir l'état des relations *entre* ces autres factions, indépendamment de la bande des personnages.

Jouer une Bande

Stratégies et Méthodes

Dans une *saga criminelle* typique, la bande des personnages devra donc asseoir son contrôle et sa mainmise sur le territoire qu'ils revendiquent comme leur fief, ce qui implique évidemment de « traiter » avec les autres bandes opérant dans ce quartier – « traiter » pouvant ici signifier à peu près n'importe quoi : négocier, pactiser, déstabiliser, liquider...

Concrètement, il n'existe pas de méthode spécifique pour conquérir un territoire. Tout dépend des forces en présence, des moyens à leur disposition, des circonstances et des ambitions des différents leaders.

L'*état des relations* entre la bande des personnages et les autres factions présentes sur le territoire pourra évoluer d'un épisode à l'autre, en fonction des événements survenus et des initiatives menées à bien (ou non...) en cours de jeu. L'équilibre des forces en présence aura donc une influence déterminante sur le contenu des scénarios – et réciproquement !

Le déroulement d'une *saga criminelle* pourra donc dépendre entièrement des décisions, des actions et des réactions des personnages-joueurs, avec le Pousse-au-Crime dans le rôle du mécanicien narratif, veillant à la bonne marche des engrenages.

Selon son profil et ses ressources, la bande pourra essayer d'asseoir son autorité en intimidant voire en liquidant ses rivaux, en développant ses propres affaires ou encore en suivant la stratégie du *ver dans la pomme* – en s'insinuant peu à peu dans la structure de pouvoir locale afin d'en prendre le contrôle le moment venu par une série d'opérations décisives.

Quelle que soit l'approche choisie, elle impliquera fatalement un certain nombre de choix délicats et d'actions décisives, qui devront être joués en détail et constitueront la *matière première* à la plupart des épisodes de la série.

Maldonnès et Rififi



Doubler ses associés : rarement une bonne idée...

Au sein d'une bande, le Caïd et ses lieutenants sont censés être unis comme les doigts de la main et toujours agir dans le sens des intérêts du groupe... mais rien n'empêche, évidemment, les coups tordus et les trahisons. N'en déplaise à ceux qui pérorent sur le code d'honneur des truands, de telles pratiques sont même monnaie courante au sein de la pègre.

S'il prend à un des personnages l'envie d'entuber ses associés, le Pousse-au-Crime devra faire en sorte de gérer ces manœuvres secrètes avec le joueur concerné – en laissant évidemment aux autres la possibilité de flairer l'embrouille, en cas de faux pas ou de mauvais choix... mais il va de soi que si un joueur semble s'entretenir régulièrement en aparté avec le Pousse-au-Crime, les autres joueurs vont très vite se méfier.

Il est donc fortement conseillé, dans le cadre d'une *saga criminelle*, de permettre à chaque joueur de communiquer « en secret » avec le Pousse-au-Crime lors de chaque intermède – au besoin par écrit : à l'issue de chaque épisode, chaque joueur devra ainsi transmettre au Pousse-au-Crime un « état des lieux » de ses intentions personnelles (y compris lorsque le personnage n'a rien à cacher à ses associés) et, le cas échéant, de ses vellétés de trahison ou, à l'inverse, de ses soupçons concernant un de ses associés.

Ce merveilleux outil de communication moderne qu'est l'e-mail pourra également permettre au Pousse-au-Crime de résoudre, entre deux épisodes, certains apartés nécessitant un échange avec le joueur concerné – comme par exemple une rencontre secrète avec le patron d'une bande rivale etc.

La mainmise d'une bande sur son territoire devient totale lorsqu'il n'y a plus personne pour contester son autorité – ce qui n'implique pas forcément une élimination systématique des concurrents, les alliances et la diplomatie pouvant parfois s'avérer aussi fructueuses que la violence et les opérations coup de poing. Chacun sa méthode... et comme disait l'autre, *la fin justifie les moyens*.

Situations Typiques

En cours de jeu, la prise de contrôle d'un territoire par une bande peut donner lieu à toutes sortes de situations. La plupart du temps, les plus importantes de ces situations constitueront les enjeux, les catalyseurs, les péripéties ou les conséquences directes d'épisodes destinés à être joués en détail. Dans d'autres cas, le Pousse-au-Crime pourra les gérer de façon plus rapide, durant les intermèdes séparant deux épisodes – le plus souvent sous la forme de tests de talents aux effets spécifiques.

Dans ce cas, la Baraka du personnage concerné (ou celle du Caïd, s'il s'agit d'un lieutenant à court de Baraka) pourra être utilisée pour améliorer le résultat du jet, selon les règles habituelles. Sauf exception, un même intermède ne peut permettre d'effectuer qu'un seul test de chaque type.

Voici quelques exemples de ces situations typiques, présentés par ordre alphabétique :

Arranger une Rencontre

Description : Lorsque les choses s'enveniment avec une autre bande – ou, au contraire, que l'on souhaite lui proposer une alliance, il est nécessaire d'organiser des pourparlers, ce qui ne va pas forcément de soi. Il faut s'entendre sur le lieu, les conditions, les individus présents, etc. En termes de jeu, cette forme de prélude à la négociation pourra être simulée par un test d'Autorité de la part du Caïd... ou s'il s'agit de *tendre un piège* à une bande rivale, par un test de Bluff de la part du Caïd ou du lieutenant chargé de mener ces travaux d'approche.

Ajustements : A la base, le test est Duraille (-5) mais bénéficiera de l'habituel bonus (+5) si le Caïd a une Réputation de 3 ou plus. La difficulté du test sera également modifiée en fonction de l'état des relations entre les deux bandes (voir *Autres Forces en Présence*, ci-dessus). Il sera donc beaucoup plus difficile d'organiser une rencontre avec une bande rivale ou ennemie. S'il s'agit d'un coup de Bluff destiné à tendre un piège et que le chef de la bande visée (ou un de ses lieutenants) a le Flair comme point fort, le test subira l'habituelle pénalité de -5 (voire -10 si l'on a affaire à un cador du Flair).

Réussite : La bande contactée accepte le principe de la rencontre.

Coup de Maître : Mêmes effets qu'un test réussi, avec un petit extra, comme la possibilité de nouer un nouveau Contact, la récolte inopinée d'un renseignement bien utile, etc.

Echec : La bande contactée refuse de discuter – sauf si le Caïd (ou le porte-parole) fait appel à sa Baraka.

Fiasco : Idem – mais sans la possibilité de rattraper le coup par la Baraka.

Ecouter la Rue

Description : Lorsqu'une bande souhaite savoir ce qui se raconte de beau dans la rue, les bistrots et les autres lieux de rencontre de son territoire (afin, par exemple, de dénicher des rumeurs intéressantes sur les activités de leurs éventuels rivaux, etc.), on devra tester le talent le plus élevé en Bas-Fonds parmi les membres de la bande. Ce test représente le fait de savoir se renseigner en « laissant traîner ses oreilles » aux bons endroits ou en s'adressant aux personnes les mieux placées pour avoir eu vent de telle ou telle rumeur. Comme le bouche-à-oreille fonctionne dans les deux sens, ce test peut aussi permettre de *propager* une rumeur.

Ajustements : Si le Caïd a une Réputation de 3 ou plus, ce test sera Fastoche (+5), conformément aux règles habituelles sur les effets de la Réputation (voir livre de base, p 19). Chaque Contact pouvant être une bonne source d'informations confèrera un bonus de +5 : du coup, le test peut facilement devenir *Immanquable* si la bande possède un bon réseau de Contacts. Si la bande est à la recherche d'une information spécifique et confidentielle (comme par exemple la localisation de la planque d'un ennemi), le test pourra être Duraille (-5) voire relever de l'Exploit (-10), à la discrétion du Pousse-au-Crime.

Réussite : La bande récolte les rumeurs du moment, qu'elles soient importantes ou insignifiantes.

Coup de Maître : Mêmes effets qu'un test réussi, avec un petit extra, comme un tuyau en or (renseignement de première importance sur un autre territoire, un secret, une possibilité de gros coup, etc.), l'occasion de nouer un nouveau Contact ou l'opportunité de recruter un nouveau sous-fifre, etc.

Echec : La bande n'apprend rien d'intéressant...

Fiasco : Idem – mais sans la possibilité de rattraper le coup par la Baraka.

Faire des Affaires

Description : Le membre d'une bande avec au moins 3 en Finances pourra tenter de faire fructifier (plus ou moins) légalement son capital et ses revenus illégaux. On utilisera alors la procédure détaillée dans la description du talent Business (règles de base, p 21), avec le talent le plus élevé au sein de la bande.

Ajustements : On utilisera l'ajustement habituel de difficulté déterminé par le niveau actuel de Finances du personnage (voir description du talent Business) : Exploit (-10) au niveau 3, Duraille (-5) au niveau 4 et Normal (0) au niveau 5. Mieux vaut avoir les reins solides avant de se lancer dans cette voie !

Effets : Voir règles de base (p 21). En outre, si tout cela amène le niveau de Finances d'un lieutenant au-dessus de celui du Caïd, il devra cacher ces profits supplémentaires au reste de la bande (voir p 15).

Faire Profil Bas

Description : Lorsque la police se mêle d'un peu trop près des activités d'une bande, celle-ci a tout intérêt à *faire profil bas* si elle veut éviter que les choses se compliquent... A priori, la nécessité de *faire profil bas* ne peut résulter que d'événements survenus en cours de jeu (coup foiré, malbonne, etc.). En termes de jeu, cette stratégie ne nécessite aucun test mais empêche de *redresser la barre* (voir ci-dessous) au cours du même épisode ou du même intermède : c'est l'un ou l'autre !

Recruter un Sous-Fifre

Description : Si elle n'est pas jouée en détail au cours d'un scénario, cette activité peut être gérée de façon plus rapide avec un test d'Autorité du Caïd. A la base, ce test est Duraille (-5) mais peut être sujet à divers ajustements (voir ci-dessous). Les profils des sous-fifres ainsi recrutés pourront correspondre à ceux de seconds rôles typiques (voir règles de base, p 55) ou être définis au cas par cas par les joueurs et le Pousse-au-Crime.

Ajustements : Le test bénéficiera d'un bonus de +5 (Fastoche) si le niveau de Réputation du Caïd est de 3 ou plus, conformément aux règles habituelles (voir livre de base, p 19), auquel cas le bonus annulera la pénalité de difficulté (voir ci-dessus). Le test sera toutefois sujet à une pénalité supplémentaire de -5 si la bande recherche un sous-fifre notablement plus compétent que la moyenne et deviendra même un Exploit (-10) pour un sous-fifre doté d'un profil très spécialisé (ex : un perceur de coffres).

Réussite : La bande peut recruter un nouveau sous-fifre possédant le profil souhaité.

Coup de Maître : Mêmes effets qu'un test réussi, avec un petit extra laissé à l'appréciation du Pousse-au-Crime : un deuxième sous-fifre, un sous-fifre avec plus de points forts que prévu, voire un cadon dans un domaine spécifique.

Echec : Aucune nouvelle recrue en vue... sauf si le Caïd fait appel à sa Baraka.

Fiasco : Idem – mais sans la possibilité de rattraper le coup par la Baraka.

Rèdresseder la Barre

Description : Lorsqu'une bande souhaite marquer les esprits par quelques démonstrations de force ou « avertissements » bien sentis, on devra tester l'Autorité du Caïd. Ce type de situation se présente le plus souvent suite à une *situation critique* (voir ci-dessous) susceptible de sérieusement ébranler ou remettre en cause la mainmise de la bande sur son territoire. L'enjeu est important : il s'agit ni plus ni moins de maintenir la Réputation du Caïd - et donc celle de la bande elle-même.

Ajustements : Le test bénéficiera d'un bonus de +5 (Fastoche) si le niveau de Réputation du Caïd est de 3 ou plus, conformément aux règles habituelles (voir livre de base, p 19). Si la situation s'est soldée de façon défavorable, le test sera Duraille (-5) ; et en cas de désastre, il relèvera même de l'Exploit (-10).

Réussite : La leçon a été comprise – et la Réputation du Caïd est maintenue.

Coup de Maître : Mêmes effets qu'un test réussi, avec un petit extra laissé à l'appréciation du Pousse-au-Crime, comme la possibilité de recruter un nouveau sous-fifre ou un bonus de +5 sur les tests d'Autorité effectués lors du reste de l'épisode ou (si le test a eu lieu durant un intermède) jusqu'à la fin du prochain épisode.

Echec : Le prestige de la bande en prend un coup : le Caïd perd carrément 1 niveau de Réputation... sauf s'il peut faire appel à sa Baraka.

Fiasco : Idem – mais sans la possibilité de rattraper le coup par la Baraka.

Choix Cornéliens : Il est impossible de *redresser la barre* et de *faire profil bas* (voir ci-dessus) au cours du même épisode ou intermède : c'est l'un ou l'autre. Si la bande choisit de renoncer à *redresser la barre* pour *faire profil bas*, alors les conséquences seront les mêmes que pour un échec (voir ci-dessus).

Tâter le Terrain

Description : Lorsqu'une bande cherche à deviner les intentions à court terme d'une autre bande présente sur son territoire, on pourra effectuer un test de Flair, en utilisant le meilleur talent au sein du groupe. A la base, il s'agit d'un test Duraille (-5), qui peut être sujet à divers ajustements supplémentaires, détaillés ci-après. Cette situation se présentera également chaque fois qu'une autre bande proposera d'*arranger une rencontre* (voir ci-dessus).

Ajustements : La difficulté du test sera modifiée en fonction de l'*état des relations* entre la bande des personnages et la faction dont elle essaie de sonder les intentions (voir p 16).

Réussite : La bande réussit à deviner ou à découvrir les grandes intentions de la faction visée.

Coup de Maître : Mêmes effets qu'un test réussi, avec un petit extra laissé à l'appréciation du Pousse-au-Crime : renseignements inespérés et décisifs, possibilité de nouer un nouveau Contact, etc.

Echec : La bande fait chou blanc, sauf si le personnage ayant raté le test (ou le Caïd lui-même) puise dans sa Baraka.

Fiasco : Idem – mais sans la possibilité de rattraper le coup par la Baraka.

Sources & Références

Documentation Historique

Comment on nous vole, comment on nous tue, Eugène Villiod (1911)

Paris Gangster, Claude Dubois (2004)

Apaches, voyous et gonzes poilus, Claude Dubois (1996)

Dans les archives secrètes de la police et Dans les secrets de la police, sous la direction de Bruno Fuligni (2009)

Atlas du Crime à Paris, Dominique Kalifa (2015)

Secrets d'Etats, Bruno Fuligni (2018) – pour le chapitre sur les Frères Ucciani et leurs affaires...

... plus une palanquée d'autres bouquins et articles dont il serait trop long de faire la liste.

Romans

Le Loup solitaire, Louis-Joseph Vance (1911)

Fantômas, Pierre Souvestre et Marcel Allain (1910-1911)

Séries Télé

Les Brigades du Tigre, série de Victor Vicas (1974-1983) – notamment les épisodes « La Confrérie des Loups », « Collection 1909 », « De la Poudre et des Balles » et « Le Cas Valentin », spécifiquement axés sur la pègre.