

DEMANDEZ LE JOURNAL !

Un jeu de rôle créé par Bigyo', sur une idée de Whidou développée par Pounous à l'occasion du défi 2016 "3 Fois Forgé" de PTGPTB.fr

France, 1898, la Belle Époque. La IIIème République doit faire face aux affres de l'affaire Dreyfus, qu'Émile Zola vient de raviver avec bruit et fracas. Dans la presse, le Scandale du Panama fait toujours parler de lui, alors que le gouvernement encourage ses concitoyens à investir en Russie. Les intrigues politiques, diplomatiques et économiques sont monnaie courante dans l'hexagone. Libérés par les lois de 1881, les journalistes y vivent un âge d'or, à la fois témoins et acteurs d'un monde en plein bouleversement.

" **Demandez le journal !**" (DLJ!) vous propose de constituer un groupe de libre penseurs, à mi-chemin entre l'investigation et le journalisme. Leur but commun est d'influer sur le monde qui les entoure, rendre public ce qui peut être dissimulé et se faire un nom dans la profession.

EXCEPTIO VERITATIS ET BELLE EPOQUE

De la liberté de la presse...

Les lois de 1881 sur la liberté de la presse sont un nouveau souffle pour le journalisme français. Elles abolissent l'autorisation préalable et le dépôt de cautionnement, ce qui offre plus de marge de manoeuvre quant aux articles édités et moins de charges financières pour les journaux. A la place d'un système préventif, le gouvernement offre alors l'opportunité aux rédactions de publier un contenu libre mais régi par quelques règles. Ainsi, les lois prévoient des délits de presse qui sont les limites à ne pas franchir. L'offense au Président de la République, la provocation (c'est-à-dire l'incitation à commettre un acte illégal) et la diffamation sont interdits. Mais, il existe pour cette dernière une exception de vérité (en latin "exceptio veritatis"). Elle consiste à rapporter la réalité des faits

qui ont été retenus comme diffamatoires. Dans le cas de poursuites judiciaires pour diffamation, cela constitue l'un des moyens de se défendre auprès d'un tribunal.

Cette liberté va inciter les journaux à repousser les limites de leur pouvoir et de leur influence. Une tribune dans un quotidien à gros tirage peut alors faire l'effet d'une bombe dans le paysage politique, économique ou social du pays. Sans contrôle préalable, une vérité éclate au grand jour, et ne reste alors que la justice pour trancher de la sincérité des propos à travers des procès interminables qui selon les renommées impliquées deviennent des affaires médiatiques et des affaires d'Etat comme celle de Dreyfus ou du Scandale du Panama.

...dans un monde en marche !

La "Belle Époque" : ce terme désigne une certaine ambiance de l'histoire européenne et française qui s'étend de la fin du 19ème siècle au début de la Première Guerre Mondiale. De nombreux progrès sociaux, technologiques, économiques et politiques verront le jour durant les 40 années que couvrent cette période. C'est l'âge des grandes expositions universelles qui verront notamment la construction de la Tour Eiffel en 1889. Les avancées scientifiques bouleversent le quotidien du monde. La bourse de Paris se développe en pleine seconde révolution industrielle. Les voies ferrées continuent leur

expansion et transportent petit à petit les populations rurales vers une urbanisation grandissante. Paris encore, rénovée par Haussman, devient le bijou du pays, tandis qu'émerge une nouvelle aristocratie où vieilles familles et bourgeoisie s'acoquinent. Les intellectuels ne sont pas en reste et la création artistique de l'époque est foisonnante. La IIIème République autorise l'accès à l'école pour les filles et rend la scolarité publique et obligatoire. Le gouvernement permet aussi la création de syndicats et de nombreux partis se disputent le pouvoir.

Mais ce beau tableau doit être nuancé : la majeure partie de la population vit dans les campagnes et fait face à une grande pauvreté. Les ouvriers ont une vie difficile, souvent soumise à des exigences patronales les obligeant à plus de rentabilité dans des métiers dangereux. Quant aux femmes, si les plus aisées voient leurs conditions s'améliorer légèrement, c'est

loin d'être le cas dans les classes sociales les plus pauvres.

La III^{ème} République est aussi une société nationaliste et colonialiste qui a en mémoire sa défaite récente contre l'Empire Prusse, devenu le Reich Allemand, et qui doit jouer des coudes avec les britanniques dans de lointaines contrées.

Et vous, dans tout ça ?

Vous incarnez un ou une journaliste, libre penseur. Votre métier, bien que passionnant, est précaire et ingrat.

Si vous voulez manger, vous ne pouvez attendre d'être embauché dans une des rares rédactions professionnelles de l'époque. Votre vie parfois misérable vous force à vendre vos informations au plus offrant.

Voilà en partie pourquoi une certaine surenchère existe dans le monde du journalisme en cette fin de siècle. La liberté de presse nouvellement acquise incite à tester pour leurs nouveaux bénéficiaires les limites entre l'exceptio veritatis et la diffamation.

Il faut apporter du sensationnel et, pour ça, vous allez devoir fouiller dans les affaires de personnes hauts placées ou reconnues, quitte à en rajouter une couche. Plus c'est scandaleux et mieux cela se vendra.

Malheureusement, malgré vos contacts, seul, il est difficile de vous faire un nom. Il va falloir vous allier à certains de vos confrères pour fouiller dans la fange du monde. Mais pas question de signer à plusieurs mains vos articles. Vous savez comment vous procurer l'avantage sur les autres, quitte à mettre de côté vos manières de gentleman.



VOTRE BEL-AMI

Pour jouer à *DLJ!* il vous faut :

- 3 à 5 joueurs "Journalistes"
- 1 joueur "Arbitre du Jeu" (**AJ**), tournant à chaque Enquête
- 1 jeu de **Tarot** nouveau
- Une copie du "**Code**" qui se trouve en annexe du jeu
- De quoi noter

Une fois ces conditions réunies, chaque joueur crée son Journaliste selon la méthode suivante :

Les joueurs inventent leurs personnages (**PJ**) en leur donnant un nom et une brève description puis choisissent un type de journaliste parmi la liste suivante (chaque type donne droit à un contact qui est précisé entre parenthèses) :

- ❖ Journaliste d'investigation (policier)
- ❖ Journaliste international (international)
- ❖ Journaliste social (syndicat)
- ❖ Journaliste de guerre (armée)
- ❖ Journaliste économique (finance)
- ❖ Journaliste polémiste/caricaturiste (politique)
- ❖ Journaliste culturel (culturel)

Le Journaliste possède **une renommée** dont la valeur est égale à 0.

Chaque joueur choisit 2 **qualités** (ex : adroit, prévoyant, discret etc) et 2 **défauts** (ex : vantard, dépendant, provocateur etc) qui permettent d'affiner la personnalité de leur **PJ**. Dans une situation appropriée le joueur pourra se servir de ces qualités pour obtenir un bonus, ou l'**AJ** pourra utiliser les défauts pour attribuer un malus.

Chacun choisit une **Figure** du jeu de Tarot à associer à son **PJ** (Valet, Cavalier, Dame, Roi). Deux Journalistes ne peuvent avoir la même **Figure**. Avec 3 Journalistes, retirer les Cavaliers du jeu. Avec 5 Journalistes, compter les As comme une Figure, de valeur 15.

Enfin pour finir, chaque joueur choisi pour son **PJ** un profil lié au journal avec lequel il collabore le plus. Cela va lui conférer des **avantages** liés à certains milieux qu'il a l'habitude de fréquenter. Lorsque le **PJ** se retrouve dans les milieux liés au profil choisi, il bénéficiera d'un bonus lors d'une résolution incertaine mettant en scène le milieu concerné.

Les profils disponibles sont à choisir parmi les trois courants de presse suivants (*le descriptif de chaque journal peut être retrouvé en annexe*) :

Les journaux conservateurs : dans ce type de journal, le PJ reçoit d'office l'avantage « milieu mondain ».

- **La Croix** : le PJ reçoit 1 avantage au choix parmi « milieu clérical » ou « milieu populaire ».
- **Le Temps** : idem, parmi « milieu libéral » ou « milieu diplomatique ».
- **Le Figaro** : idem, parmi « milieu littéraire » ou « milieu diplomatique ».
- **L'Echo de Paris** : idem, parmi « milieu nationaliste » ou « milieu artistique ».
- **Le Gaulois** : idem, parmi « milieu monarchiste » ou « milieu nationaliste ».

Les journaux à tendance socialiste : dans ce type de journal, le PJ reçoit d'office l'avantage « milieu socialiste ».

- **L'Aurore** : le PJ reçoit 1 avantage au choix parmi « milieu littéraire » ou « milieu populaire ».
- **Le Radical** : idem, parmi « milieu populaire » ou « milieu anarchiste ».

Les journaux à tendance anti-cléricale : dans ce type de journal, le PJ reçoit d'office l'avantage « milieu anti-clérical ».

- **Le Constitutionnel** : le PJ reçoit 1 avantage au choix parmi « milieu libéral » ou « milieu mondain ».
- **La Lanterne** : idem, parmi « milieu artistique » ou « milieu anarchiste ».
- **Le Rappel** : idem, parmi « milieu littéraire » et « milieu socialiste ».

FIGURES ET ATOUTS : OU COMMENT MENER L'ENQUETE

Au début de chaque séance de jeu, l'**AJ** bat le paquet de Tarot. Puis il distribue à chaque joueur en s'incluant, autant de cartes qu'il se trouve de joueurs à la table. Une fois cela fait, il distribue encore une carte supplémentaire à chaque joueur, mais sans se compter lui-même. **Par exemple** : pour une table de 3 joueurs "Journalistes" et un "Arbitre", chaque joueur aura 4 cartes en main, quant à l'**AJ** il n'en aura que 3. Une fois la distribution effectuée, l'**AJ** pose le paquet face cachée en **Pioche** au centre de la table et prévoit un espace pour la **Défausse**. Après quoi la séance peut démarrer.

Votre première séance de jeu commencera avec votre première Enquête. Puis, selon votre rythme, cette Enquête pourra s'étaler sur plusieurs séances de jeu ou, au contraire, en une séance de jeu vous pourrez résoudre plusieurs Enquête d'affilée. Il faut donc faire la différence entre une séance de jeu dont le début commencera toujours par le battage et la distribution des cartes, et une Enquête dont le déroulé se fera comme suit.

Mener l'Enquête - le premier tour :

Le premier tour est un peu différent du reste de la partie.

Durant ce tour, l'**AJ** joue en premier et pose les bases de l'Enquête. Les cartes qu'il a en main vont l'aider à conduire l'histoire. Dans cette optique, *DLJ!* propose un **Code** qui permet d'associer les couleurs et les atouts à un certain type d'évènements et/ou de personnalités. Il est conseillé d'imprimer ce **Code** qui se trouve en annexe du jeu car toute la table pourra s'y référer.

Une fois que l'**AJ** a un début d'idée, il le note. Puis, il permet aux joueurs de commencer leur investigation.

Celui qui recevra le premier tuyau, est celui qui jouera la carte la plus élevé entre tous les joueurs. L'**AJ** incarne alors le personnage non-joueur (**PNJ**) qui donne les premiers éléments au **PJ**.

L'**AJ** via son **PNJ** va donner des infos en rapport avec les cartes qu'il possède en main. Quand une info associée à une carte est révélé, l'AJ la pose dans la Défausse.

Lors de ce premier tour, l'**AJ** peut très bien jouer toutes ses cartes, ou juste une partie. C'est alors aux **PJ** d'agir pour obtenir les informations liées aux cartes qui lui restent en main. Dès qu'une information est découverte par un PJ, l'AJ se défausse de la carte liée.

Si l'**AJ** n'a plus de cartes en main au premier tour, il repioche une main complète et on passe à **la suite de l'Enquête**.

De même si le premier joueur fait appel à ses compagnons de table, cela met fin au premier tour et on passe à **la suite de l'Enquête**.

La suite de l'Enquête

Après le premier tour, l'**AJ** repioche des cartes de manière à reconstituer sa main initiale. Chaque nouvelle carte ainsi piochée apporte de nouveaux éléments à l'Enquête que l'**AJ** notera de son côté.

Une fois sa main reconstituée l'**AJ** laisse les joueurs mener leurs investigations.

Les joueurs indiquent à voix haute de quelle manière ils souhaitent agir ou réagir.

L'**AJ** est chargé d'interpréter les autres **PNJ** peuplant le monde ainsi que de décrire ce dernier à la table.

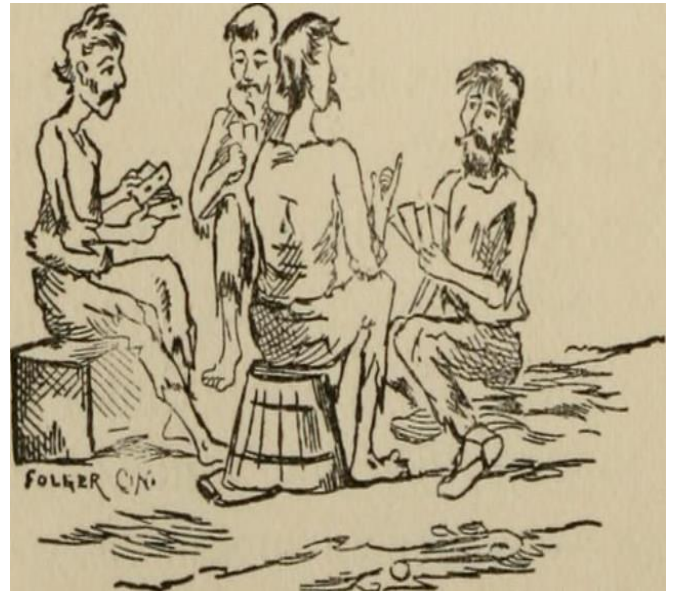
Sous forme de discussion, les joueurs expliquent par quels moyens leurs **PJ** préparent leurs articles en se renseignant sur le terrain.

Lorsque l'issue d'une action entreprise par un PJ est incertaine, les règles de résolution (voir plus bas) sont appliquées, puis la narration libre reprend.

Dès qu'une information est découverte par un PJ, l'AJ se défausse de la carte liée. Quand l'**AJ** n'a plus de cartes en main, il peut décider que l'Enquête est résolue ou qu'elle évolue. Si elle est résolue, on passe à la partie "**fin de**

l'Enquête". Si elle évolue, l'**AJ** repioche une main complète et la partie continue.

A noter que lorsque la **Pioche** est vide, l'**AJ** bat les cartes de la **Défausse**, les place faces cachées sur la **Pioche** et déclenche un évènement majeur propre à bouleverser la politique intérieure ou internationale : attentat anarchiste, grève générale, épidémie, révolte d'une colonie, catastrophe naturelle, guerre, etc...



Règles de résolution

Lorsqu'un **PJ** entreprend une action incertaine, l'**AJ** décide d'un Seuil d'Action (SDA) compris entre **1** et **21**. Plus une action semble compliquée, plus le Seuil sera élevé (il est conseillé de fixer un **SDA** supérieur à **10** uniquement pour des tentatives très risquées).

Il n'y a alors que deux résultats possibles : être égal ou inférieur au **SDA** (ce sera l'intervalle inférieur) ou y être strictement supérieur (intervalle supérieur). L'**AJ** énonce les conséquences pour chaque intervalle. Pour l'inférieur, les conséquences seront plutôt négatives, et pour la supérieur, elles seront plutôt positives.

Pour tenter son action, le joueur devra abattre une carte de sa main face visible. Les points sur cette carte ou les numéros s'il s'agit d'un atout, détermineront dans quelle intervalle se trouvera la résolution de l'action. A noter que l'on attribut les valeurs suivantes aux figures : les Valets valent 11, les Cavaliers 12, et ainsi de suite.

Une fois révélée et l'action résolue, la carte jouée rejoint la **Défausse**, puis le joueur tire une carte de la **Pioche** pour compléter sa main.

Exemple : Raoul, le **PJ** de Marc, essaie de prendre en filature dans les rues de Paris Monsieur Leblois, grand avocat. Simon, l'**AJ**, précise à la table que la cible est plutôt méfiante, Raoul doit être prudent dans son approche. Marc précise que son **PJ** l'observera de loin, dans la nuit. L'**AJ** estime que c'est une bonne stratégie, mais les rues ne sont pas forcément éclairées comme aujourd'hui, la chose ne sera donc pas si aisée. L'**AJ** fixe un **SDA** à **8**. Dans l'intervalle inférieur, Raoul pistera l'avocat mais jusqu'à un certain point où il le perdra de vue. Dans l'intervalle supérieur, Raoul arrivera à pister Leblois jusqu'à sa destination. Marc veut absolument que Raoul le piste jusqu'au bout. Il a dans sa main un **10** de trèfle, et décide de le jouer pour se positionner dans l'intervalle supérieur. Raoul suit donc l'avocat jusqu'à sa destination, où il peut l'observer discuter dans une rue sans issue avec une silhouette encapuchonnée. La carte jouée par Marc rejoint la **Défausse**, tandis qu'il pioche une autre carte pour compléter sa main, et enchaîne sur sa réaction face à ce nouvel élément que lui donne l'**AJ**.

Ceci est le système de base de résolution pour **DLJ**! Mais il existe quelques subtilités détaillés ci-après.

Effets des cartes et autres subtilités:

Figures

Lorsqu'une **Figure** est jouée dans une résolution d'action, l'**AJ** doit inclure lors de la scène en question ou la suivante s'il ne peut faire autrement, un évènement en lien avec le **PJ** associé à cette **Figure**. Il peut s'agir d'un lien avec l'Enquête en cours ou d'une affaire personnelle urgente.

Atouts

Les atouts peuvent être joués soit lors de la résolution d'action, auquel cas seule leur valeur numérique est prise en compte, soit lors de la narration libre par le joueur qui a la parole. Dans ce dernier cas, lorsqu'il abat sa carte, il lie l'atout à l'une de ses interprétations dans le Code, et énonce comment cet évènement/organisation/personnalité est lié à l'Enquête, et comment il s'en sert pour écrire son article et/ou faire avancer l'histoire. Une fois fait, la carte jouée rejoint la **Défausse**, et le joueur pioche une nouvelle carte pour compléter sa main.

IMPORTANT : l'**AJ** doit noter pour chaque joueur le nombre d'atouts utilisés durant la narration.

Excuse, Le Petit (Atout 1) et le
« 21 » (Atout 21)

Lorsqu'une de ces cartes est jouée lors d'une résolution, le **SDA** est ignoré et le joueur avec la carte la plus forte dans sa main décide d'une issue étonnante et imprévue pour l'action.



A noter que l'Excuse ne peut être jouée que lors d'une résolution, alors que les deux autres atouts peuvent se jouer lors des phases de narration comme décrit précédemment.

Contact

Chaque **PJ** possède un contact lié à son type de journalisme, qu'il peut utiliser une fois par partie à tout moment lorsque le joueur a la parole. Le joueur énonce en quoi son contact va l'aider dans la résolution de l'Enquête et l'**AJ** doit prendre en compte cette intervention pour la suite.

Qualités, défauts, et avantages

A la création, le joueur a choisi pour son **PJ**, des **qualités**, des **défauts**, et un profil lui conférant des **avantages** dans certains milieux. Lors des résolutions, si l'une des **qualités** du **PJ** est invoquée ou si la scène se passe dans l'un des milieux où il est avantage, le bonus octroyé est le suivant : le joueur a le droit d'abattre deux cartes pour atteindre l'intervalle désiré. Il n'est pas obligé de le faire, mais s'il n'a pas de cartes assez fortes pour atteindre un Seuil supérieur élevé, cela peut l'aider, ou s'il souhaite se séparer de cartes trop faibles, cela peut être l'occasion. A la fin de la résolution, au lieu de piocher une carte pour compléter sa main, il en piochera deux.

Quand un **défaut** peut desservir une scène lors d'une résolution, l'**AJ** peut octroyer un malus de la manière suivante : avant que le joueur n'abatte sa carte, l'**AJ** pioche au hasard dans la main du joueur, une carte qui ira directement dans la **Défausse**. A la fin de la résolution, le joueur piochera deux cartes pour compléter sa main.

La fin de l'Enquête :

Quand l'**AJ** décide que l'Enquête est résolue, la partie ne s'arrête pas pour autant, et avant qu'une autre Enquête ne débute, se posent deux questions fatidiques : qui voit sa **renommée** grandir suite à la publication de son article ? Comment réagissent les personnes incriminées ?

Comme expliqué précédemment, les articles ne se signent pas à plusieurs mains, et seul l'un des **PJ** verra son nom en bas de la page ! Une fois que l'Enquête est résolue, chaque joueur étale sa main devant lui et fait le total des points des cartes, des **Figures** et des atouts. Si l'Excuse est présente dans l'un des jeux, sa valeur est de **0**. Celui qui a le plus de point est alors celui qui publie son

article en premier, et voit sa renommée grimper d'un point. Avant de continuer, il énonce comment il a mis des bâtons dans les roues de ses camarades pour les empêcher de lui passer devant. En cas d'égalité entre deux joueurs, le ou les joueurs avec le score le plus faible décident du "vainqueur".

Est-ce pour autant que l'article fait un scandale et entraîne un **procès** ? Cela va dépendre du nombre d'atouts que le joueur aura utilisé pour faire avancer la narration. Si le **PJ** qui publie son article est celui dont le joueur a utilisé le plus d'atouts dans la narration, alors le scandale éclate, et avec lui, un **procès** !

Le Procès:

Chaque joueur pioche un nombre de cartes égal à sa **renommée**. L'**AJ** lui pioche autant de cartes que d'atouts qui ont été joués par le joueur accusé. Le **procès** se passe en plusieurs tours, dont le nombre dépend du nombre de joueurs à la table +1.

A chaque tour, l'**AJ** énonce les accusations faites au Journaliste par ceux qui ont été victimes de diffamation dans son article, et pose une carte. Le **PJ** accusé doit alors se défendre du mieux qu'il peut, et battre la carte posée par l'**AJ** (en cas d'égalité, cela profite au joueur). Il se peut qu'il n'ait pas de cartes suffisamment fortes pour battre celle de l'**AJ**, voire qu'il n'ait plus de cartes en main.

Il peut alors faire appel aux autres journalistes qui peuvent l'aider à prouver les faits retenus comme diffamatoires. Bien sûr, cela au prix d'âpres négociations qui auront des conséquences sur le déroulement de futures Enquêtes. Si un **PJ** accepte d'aider l'accusé, il peut jouer à sa place (à condition d'avoir au moins un point de renommée). Mais le Journaliste qui a été biaisé à la fin de l'Enquête peut en profiter pour enfoncer le clou. Il a tout à fait le droit de jouer une carte qui ne remportera pas la bataille face à la carte de l'**AJ**, ce qui sera préjudiciable à l'accusé. Bien sûr, le **PJ** sollicité doit énoncer les preuves qu'il met à disposition du

tribunal pour faire valoir l'exception de vérité. A la fin du **procès**, on fait le compte entre les tours où l'accusé a battu l'**AJ**, et ceux où il a perdu. S'il a plus de victoires que l'**AJ** : le Journaliste s'en sort, le scandale a un réel impact sur la société et sur le système et modifiera en conséquence la contexte pour les parties suivante. De plus, le joueur voit sa main augmentée d'une carte supplémentaire pour les prochaines Enquêtes en tant que **PJ**.

Si l'accusé perd le **procès** : le scandale n'aura pas été si éclatant, mais il aura quand même laissé des traces qui se repercuteront sur les parties suivantes. Ainsi, on se méfiera beaucoup plus du **PJ** incriminé, et le joueur aura une carte de moins dans sa main pour les prochaines Enquêtes en tant que **PJ**.

Dans tous les cas, le joueur qui a publié l'article prend la place de l'Arbitre pour l'Enquête suivante.

UN DERNIER CONSEIL :

*Les joueurs doivent garder en tête la fin de l'Enquête et son éventuel procès. Dans cette optique, l'**AJ** à la première séance doit expliquer les tenants et aboutissants du système de jeu, car de l'utilisation de leurs cartes durant l'Enquête va dépendre non seulement l'avancée de celle-ci mais également toute l'issue de la partie....*

ANNEXES :

Le monde du journalisme en 1898:

Les grands journaux :

(les PJ ne pourront travailler pour eux qu'à partir de 3 points de renommée)

- **Le Journal** : Fondé en 1892 par Fernand Xau, *le Journal*, quotidien "à un sou", sut attirer l'élite littéraire de l'époque, de Catulle Mendès à Barrès et Mirbeau. Son rapide succès en fit un des "quatre grands" de l'âge d'or de la presse, avec *le Matin*, *le Petit Parisien* et *le Petit Journal*.
- **Le Matin** : Lancé en 1882 par Sam Chamberlain, il passe ensuite sous la direction de Maurice Bunau-Varilla et rencontre un vif succès grâce à son ton accrocheur et original. Nationaliste et antiparlementaire, il mène de grandes campagnes contre les « affaires ».
- **Le Petit Journal** : Lancé par Moïse Millaud en 1863, le titre remporte un rapide succès grâce à son coût modique et son petit format. Plus que sur l'analyse de la vie politique, le journal mise sur le fait-divers traité de manière sensationnelle.
- **Le Petit Parisien** : Fondé en 1876 par Louis Andrieux, il soutient la République, la laïcisation de la société et la séparation de l'Église et de l'État. Le journal connaît un fort succès grâce à la qualité et à la variété de ses articles (politique, sports, faits-divers...).

Les journaux conservateurs :

- **La Croix** : Mensuel fondé en 1880 par les Assomptionnistes, quotidien dès 1883, *La Croix* adopte le style et le contenu de la presse populaire. Titre conservateur, le journal est antidreyfusard mais aussi antisémite puis modère peu à peu ses positions.
- **Le Temps** : Lancé en 1861 par le libéral Auguste Neffzer, *Le Temps* est repris par Adrien Hébrard. Le journal se démarque par son important réseau de correspondants. Sa qualité et son sérieux sont unanimement reconnus. Républicain conservateur, il devient l'organe officieux de la diplomatie française.
- **Le Figaro** : Apparu en 1826, *Le Figaro* renaît en 1854 avec Hippolyte de Villemessant. Le journal se caractérise par ses reportages en France et à l'étranger qui lui assurent le succès. Il bénéficie de la collaboration de nombreuses

personnalités du monde des lettres.

- **L'Echo de Paris** : Lancé par Valentin Simond en 1884, il tarde à rencontrer le succès malgré un contenu varié traité de façon légère. Le journal mène une campagne antidreyfusarde : son contenu perd rapidement tout caractère grivois pour exprimer les idées de la droite nationaliste et conservatrice tout en faisant la part belle à l'actualité littéraire et artistique.
- **Le Gaulois** : Créé en 1868 par Edmond Tarbé des Sablons et Henri de Pène, le titre est repris en 1882 par le monarchiste Arthur Meyer. Il devient alors un journal mondain influent parmi la noblesse et la haute bourgeoisie. Boulangeriste et antidreyfusard, le titre voit son influence s'amoinrir malgré quelques nouveautés.

Les journaux à tendance socialiste :

- **L'Aurore** : Fondé par Ernest Vaughan en 1897, cet organe républicain de tendance socialiste est d'abord animé par Clemenceau.
- **Le Radical** : Fondé par Henry Maret en 1881, ce journal républicain proche de Rochefort avant le boulangisme devint progressivement le quotidien du radical-socialisme.

Les journaux à tendance anti-cléricale :

- **Le Constitutionnel** : Fondé en 1815 durant les Cent Jours. Libéral et anti-clérical, il reste cependant un fin analyste de la situation politique sous la IIIe République.
- **La Lanterne** : Journal radical fondé en 1877 par Eugène Mayer, La Lanterne rencontre le succès grâce à ces campagnes de presse sensationnelle et soutient Boulanger. Racheté en 1895, le journal est successivement dirigé par Aristide Briand, Millerand et Viviani. Fortement anticlérical.
- **Le Rappel** : Fondé en 1869 par l'entourage de Victor Hugo, *Le Rappel* rencontre rapidement un grand succès parmi un public d'étudiants, d'ouvriers et d'artisans. Républicain et fortement anticlérical, le journal se caractérise par son radicalisme et son ton tranché. Dans les années 1880, la concurrence de *La Lanterne*, *La Marseillaise* ou *La Justice* diminue son influence.

LE CODE

Couleurs : elles donnent une idée sur le milieu impliqué. A chaque couleur correspond 3 milieux, parmi lesquels l'**AJ** devra choisir.

- ❖ Carreau : littéraire/socialiste/libéral
- ❖ Coeur : diplomatique/mondain/artistique.
- ❖ Pique : anti-clérical/anarchiste/populaire
- ❖ Trèfle : clérical/monarchiste/nationaliste

Atouts : ils proposent des pistes sur un évènement, une personnalité ou une organisation, au choix du **PJ** ou de l'**AJ** qui utilise l'atout.

Numéro	Evènement	Personnalité	Organisation
1	Suicide	Acteur	Cirque ambulant
2	Festivités	Enfant	Ecole
3	Soirée mondaine	Prositué	Cabaret
4	Ouverture d'une usine	Ouvrier	Entreprise
5	Enterrement	Personne âgée	Maison de repos
6	Temps des moissons	Agriculteur	Ministère agricole
7	Salon littéraire	Ecrivain	Maison d'édition
8	Concert	Musicien	Opéra
9	Accident de chasse	Chasseur	Fabriquant d'armes
10	Coup de grisou	Mineur	Syndicat
11	Ouverture d'une voie	Fonctionnaire	Compagnie de transport
12	Réception diplomatique	Ambassadeur	Ministères affaires étrangères
13	Accord commercial	Millionnaire	Marché de la finance
14	Projet dans une colonie	Entrepreneur	Ministère des colonies
15	Exposition artistique	Artiste	Musée
16	Projet d'aménagement	Député	Parlement
17	Meurtre	Policier	Police
18	Problème santé publique	Médecin	Hôpital
19	Evènement lié à un Culte	Clerc	Religion
20	Décret ou nouvelle loi	Ministre ou Président	Gouvernement
21	Intervention militaire	Officier	Armée