

CTHULHU
L'Appel de
6^E ÉDITION FRANÇAISE

Sciences Forensiques & Psychologies Criminelles

PAR EMILY TIBBATTS

AVEC DES SCÉNARIOS DE PHILIPPE AURIBEAU, TRISTAN LHOMME & CYRIL PUIG

Table des matières

Partie 1 Sciences Forensiques

Mise en perspective historique	10
Les sciences légales	10
La médecine	13
Les pionniers	14
La police technique et scientifique moderne	20
Structures	20
Quelques agences fédérales américaines	22
Les sciences forensiques	24
La scène de crime	24
L'identification humaine	25
La médecine légale	31
Sérologie et analyse de traces de sang	35
ADN et sang	37
L'odontologie légale	41
L'art forensique	43
L'anthropologie légale	46
L'archéologie forensique	48
La toxicologie	49
L'entomologie légale	51
La balistique	53
Le verre	62
Examen de documents	63
Botanique forensique	63
Géologie forensique : l'analyse des sols	65
La spectrographie acoustique	66
Les tests présomptifs	67
Examiner une scène de crime	72
Un corps déposé	72
Un corps enterré	73
Un corps dans l'eau	74
Un corps carbonisé	76
Mort due à une explosion	78
Mini exemple d'enquête	84
Équipe d'investigation forensique	85

Partie 2 Profiling

Sherlock Holmes	92
L'apparition du profiling	94
James Brussell et le "Mad Bomber"	94
Les profilers du FBI	95
L'analyse criminelle moderne	96
Les utilisations du profiling	97
Les troubles mentaux	97
Le profil psychologique	99
Le profiling géographique	104
Profiler les violeurs	107
Fiction et réalité	110
Histoire de la psychiatrie	112
Les grands théoriciens	114
Les thérapies	125
Les hôpitaux psychiatriques	131

Suspects et témoins	154
L'interrogatoire du suspect	154
Le polygraphe, ou détecteur de mensonges	161
Interroger un psychopathe	161
L'audition du témoin	164
L'entretien cognitif	166
La parole de l'enfant	166
L'hypnose forensique	167
Situations de crise	170
La négociation	170
Les équipes de négociation de crise	174
Enlèvement avec demande de rançon	175
Traumatismes des victimes	176
Les "Negotiation Position Papers"	178
Situations de crise et personnes âgées	178
Le terrorisme	181
Structures & Profiling	183
Les États-Unis	183
Le Canada	186
Les autres pays	187

Partie 3 Serial Killers

Différences entre mass killers et serial killers	192
Mythes sur les tueurs en série	193
Un phénomène intemporel	196
Comment bien mener une enquête sur un tueur en série	197
Types de tueurs en série	201
Le tueur qui tue "pour le frisson"	201
Le tueur qui tue pour le sexe	201
L'ange de la mort	201
Le tueur qui a des visions	201
Le tueur qui tue pour l'argent	201
Le tueur qui tue pour le pouvoir	201
Portraits de tueurs en série	203
Belle Gunness (1902)	202
Henri-Désiré Landru (1915-1919)	204
Le tueur à la hache de la Nouvelle-Orléans (1918-1919)	206
Fritz Haarmann (1918-1924)	210
Carl Panzram (1920-1928)	213
Albert Fish (1924-1934)	216
Paul Ogorzow (1940-1941)	220
Le Cleveland Torso Murderer (1935-1938)	223
Martha Beck et Raymond Fernandez (1947-1949)	227
Ed Gein (1954)	230
Harvey Glatman (1957)	232
Jerry Brudos (1969)	234
Herbert Mullin (1972)	236
Ed Kemper (1972)	238
Ted Bundy (1974)	241
Angelo Buono & Kenneth Bianchi (1977)	244
Gene Jones (1977)	246
William Bonin (1979)	248
Dorothea Puente (1988)	250
Le Dr Shipman (1998)	252

Table des matières (suite)

Partie 4 Enquête

Histoire de la police aux USA	256
La Police de New York	256
La police de Los Angeles	263
La police de Boston	266
Histoire de la police en France	269
La Police	269
La Gendarmerie	273
Histoire de la police au Royaume-Uni	274
La police de Londres	274
Historique du FBI	279
Les Origines (1908-1910)	280
Les débuts (1910-1920)	280
Les "Années sans foi ni loi" (1921-1933)	281
Le New Deal (1933 - 1939)	284
La Seconde Guerre Mondiale (1939-1945)	294
Fonctionnement de la police	306
La police aux Etats Unis	306
Exemples de grands services de police américains	312
La police en France	317
La police au Royaume-Uni	324
Comment mener une enquête	331
Les suspects	331
Les preuves	332
Les sources d'information	332
Enquêter sur une scène de crime	334
Collecter les preuves	338
Le crime aux États-Unis	339
Le Ku Klux Klan	339
La Prohibition	342
La mafia américaine	345
Des affaires célèbres	353
Jane Toppan	353
La guerre des Tongs	353
Les malles sanglantes	353
John Magnuson	355
Leopold et Loeb	355
Charles Henry Schwartz	356
L'affaire Taman Shud	357
Les "Alphabet Murders"	358
John Leonard Orr	358

Partie 5 Scénarios

Esprits Criminels	362
Contemporain, USA, par Philippe Auribeau	
Les Ravages du Temps	378
Années Vingt, USA, par Cyril Puig	
L'Homme Creux	390
Années Vingt, France, par Tristan Lhomme	
Aides de jeu à distribuer	403

Annexes

A lire, à consulter & à regarder	406
Le langage de la police américaine	407
Glossaire	408
Fiches	
Fiche d'autopsie	409
Fiche de victime	410
Fiche Post-Mortem d'Interpol	411
Fiche de Profil Criminel (exemple)	412
Fiche de Profil Criminel (vierge)	413
Index	414



Prise d'empreintes

Les techniciens de scène de crime photographient et relèvent des empreintes visibles (sanglantes, sur du verre, de la cire ou de la peinture fraîche, etc.).

Mais ils cherchent également les empreintes invisibles sur les objets qui pourraient avoir été touchés (armes, interrupteurs, documents, sacs plastique, cartons, canettes...).

Ils prennent également les empreintes des victimes, témoins et suspects (et si nécessaire des enquêteurs), pour identification et comparaison.

Les empreintes peuvent être de bonne ou de mauvaise qualité, selon que les doigts ont été trop appuyés, bougés ou juste posés.

Les empreintes peuvent être "révélées" de différentes manières :

- On utilise des poudres sur les surfaces planes. Les empreintes sont ensuite « fixées », souvent avec du scotch spécial, et collées chacune sur une carte en acétate.
- On utilise des produits chimiques (iode, ninhydrine ou nitrate d'argent) sur les surfaces poreuses telles que le papier, le carton, les murs...

Comme un gant

En avril 1935, un requin tigre de 3 m 50 nouvellement arrivé à l'aquarium de Coogee, en Australie, régurgita un bras humain. Une corde était toujours attachée au poignet du membre tatoué. La veille, le requin avait été attrapé en mer par le propriétaire de l'aquarium.

La police examina le bras et comprit rapidement que les incisions au couteau visibles au niveau du coude n'étaient pas l'œuvre du requin.

Afin d'identifier la victime, le médecin légiste décida d'utiliser une technique qui n'avait été testée qu'une seule fois auparavant en Australie. Il découpa précautionneusement la peau de la main gonflée puis l'enfila comme un gant afin d'encre et de relever les empreintes digitales. Seules deux empreintes furent utilisables, mais après des semaines de recherche parmi leurs fiches cartonnées, les enquêteurs parvinrent à identifier la victime, James Smith, inculpé auparavant pour fraude à l'assurance, trafic de drogue et jeux illégaux.

Son frère Edwin reconnut le tatouage de boxers sur le bras.

Les empreintes sont alors photographiées.

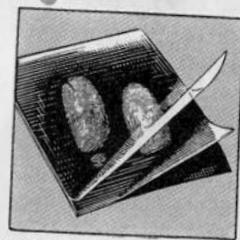
Des empreintes digitales invisibles peuvent également être révélées sur un vêtement, du bois, du métal ou même la peau de la victime à l'aide d'une poudre fluorescente et d'un laser, de vapeur d'iode, ou de vapeur de cyanoacrylate (une colle) et d'un colorant fluorescent.

Des empreintes digitales transposées sur pellicule sans appareil photo

Les deux étapes pour relever des empreintes - photographier l'empreinte digitale originale et développer la pellicule - sont maintenant éliminées grâce à une nouvelle méthode simple.

Grâce à ce nouveau processus, le négatif n'est pas obtenu par photographie.

Les empreintes sont couvertes de poudre puis transposées sur un film transparent légèrement collant avant d'être recouvertes d'un second film qui adhère au premier et protège l'empreinte, formant ainsi un négatif.



Article extrait de *Popular Mechanics* de juillet 1936



Publicité pour un kit de relevés d'empreintes "grand public" datant de 1934

Le corps, témoin silencieux

Déterminer l'heure de la mort

On peut déterminer l'heure de la mort grâce à la température corporelle. Celle-ci est influencée par l'environnement dans lequel se trouve le corps. Il conserve une température centrale d'environ 37°C pendant 1 à 3 heures, puis la température chute d'environ 1 degré par heure (l'équilibre avec le milieu ambiant est atteint en 24 heures).

Mais plusieurs facteurs peuvent fausser ces données : l'habillement, le poids de la victime, un état fébrile, une hypothermie ou des conditions climatiques particulières. Si la température est élevée là où le corps se trouve (le chauffage est mis en marche, le corps est laissé en plein soleil, etc.), la mort peut sembler plus récente qu'elle ne l'est en réalité. La déperdition thermique d'un cadavre est au contraire bien plus rapide dans l'eau que dans l'air.

Lorsque le cœur cesse de pomper le sang, il descend dans les membres inférieurs (par gravité). Les "lividités cadavériques" (rouges) apparaissent progressivement et se situent au niveau des régions inclinées.

Elles épargnent les points de contact : pour un cadavre retrouvé sur le dos, les lividités résident dans le bas du dos et la partie latérale du tronc, et il n'y a pas de lividités au niveau des épaules, des fesses et des mollets. Elles apparaissent entre la 2^{ème} et la 4^{ème} heure. Jusqu'à 8-15 heures les lividités sont dites

"mobiles" (elles peuvent être déplacées par une pression forte sur la peau), au-delà de ce délai elles sont fixes.

La rigidité cadavérique est un autre facteur indicatif. Elle affecte l'ensemble des muscles de l'organisme et débute environ 3 heures après la mort. Son maximum se situe vers 12 heures. Elle commence aux muscles du cou, pour s'étendre au tronc, membres supérieurs puis membres inférieurs. Sa disparition se fait dans le même ordre. La rigidité des jambes disparaît entre la 24^{ème} et la 36^{ème} heure. Si elle est rompue avant la 12^{ème} heure (le corps est bougé), elle peut se reconstituer.

Le premier signe de putréfaction visible vers la 48^{ème} heure est la "tache verte abdominale". La putréfaction se généralise à l'ensemble de l'abdomen, puis au thorax et finalement aux membres. Au cours du 1^{er} mois, la putréfaction devient "noire", la peau se décolle et les ongles tombent. Entre le 2^{ème} et 6^{ème} mois, le corps commence à se déshydrater progressivement. Après 6 mois, les parties molles disparaissent. Toutefois, dans un environnement très sec, le corps peut ne pas se décomposer et, au contraire, subir une momification.

En résumé

- corps chaud, souple, sans lividité : la mort remonte à moins de 6 heures

- corps tiède, rigide, lividités s'effaçant à la pression : 6 à 15 heures
- froid, rigide, lividités fixées : 15 à 36 heures
- plus de rigidité, tache verte : plus de 36 heures
- corps entièrement putréfié "vert" : plus d'une semaine

L'autopsie

Le but est d'abord d'identifier la victime, puis de déterminer les circonstances de la mort (l'heure et les causes). Le légiste aide les enquêteurs en prélevant des échantillons susceptibles d'appartenir au meurtrier et laissés sur la victime.

Le légiste se doit de porter des gants, un masque, un tablier, des couvre-chaussures et des lunettes protectrices.

Toutes les anomalies visibles sur la surface (contusions, ligatures, ponctions, plaies, etc.) sont notées et décrites. Elles peuvent être observées à la loupe, avec une caméra numérique, voire une lampe à ultraviolet ou un laser pour les indices invisibles à l'œil nu.

Les organes sont prélevés et découpés afin que soient réalisées des analyses toxicologiques, pathologiques, limnologiques (liquides du corps), odontologiques et génétiques. Les prélèvements peuvent être conservés des mois au réfrigérateur.

L'inconnue de la Seine

Les cours de secourisme utilisent souvent des mannequins pour enseigner les techniques de réanimation.

Le mannequin féminin, surnommé "Resusci Anne", a reçu de son créateur le visage d'une jeune femme décédée au 19^{ème} siècle.

Vers 1880, une jeune femme fut retrouvée noyée dans la Seine et son corps fut exposé à la morgue de Paris. Personne ne vint malheureusement l'identifier, mais l'un des employés fut touché par son beau visage paisible et son demi-sourire, au point qu'il en moula un masque mortuaire.

De nombreuses copies de ce masque furent achetées comme objet de décora-

tion par les parisiens, et ce visage devint finalement une icône à travers toute l'Europe. On supposa que la jeune femme s'était suicidée suite à une déception amoureuse et elle fut surnommée "L'inconnue de la Seine". Elle inspira des poèmes à Louis Aragon, Vladimir Nabokov et Jules Supervielle.

Mais cette inconnue passa réellement à la postérité dans les années 1960 lorsque le fabricant de jouets Norvégien Asmund Laerdal eut l'idée d'utiliser son visage pour créer



une poupée à taille humaine pour les secouristes. Elle est toujours utilisée de nos jours.

SCIENCE on the



**Par le lieut. col.
Calvin Goddard**

*Directeur du Laboratoire
Scientifique de Recherche
Criminelle de Chicago*

Propos recueillis par
JAY EARLE MILLER

En 1929, le jour de la Saint-Valentin, deux gangsters de Chicago, armés de mitraillettes, ont fauché sept membres d'une bande rivale qui sortaient de leur repaire. Le département de médecine légiste de Chicago a consulté un panel d'experts et le laboratoire scientifique de recherche criminelle a été institué. M. Bert Mas, responsable du projet, a demandé que le lieutenant-colonel Calvin Goddard, célèbre expert en balistique médico-légale, soit nommé directeur du laboratoire. Il nous raconte ici son travail au sein du laboratoire.

Le lieutenant-colonel Goddard nous montre une arme utilisée par les gangs.

Il n'y a pas si longtemps, Leonard Keeler, un membre de notre équipe scientifique, se trouvait dans une salle d'audience à Appleton, dans le Wisconsin, avec un appareillage conçu pour des fins bien spéciales, qui combine un tensiomètre, un cardiographe et un pneumographe. Deux prévenus, accusés d'un vol de banque, s'étaient portés volontaires pour subir les tests de cet appareil, mieux connu sous le nom de « détecteur de mensonges ». Tous deux clamaient leur innocence et s'étaient déjà soumis au test, qui avait confirmé leurs prétentions.

Le juge Theodore Berg a rejeté la demande, pour des raisons juridiques invoquées par le procureur, et le procès s'est déroulé après que des témoins

oculaires du vol eurent identifié les prisonniers.

Peu de temps après, un homme capturé dans une petite ville du Minnesota a avoué qu'il était l'un des braqueurs de banque et a dénoncé son complice, qui a été rapidement appréhendé. Lorsque les deux nouveaux prisonniers ont été présentés aux témoins oculaires du procès, ceux-ci ont changé leur déposition et les deux premiers accusés ont été libérés.

Une autre victoire pour la science à la recherche de la vérité.

Hormis l'utilisation des empreintes digitales pour l'identification des criminels, l'application des sciences reste un domaine obscur pour la plupart des juges, des avocats, des policiers, ainsi que pour les

Trail of CRIME*

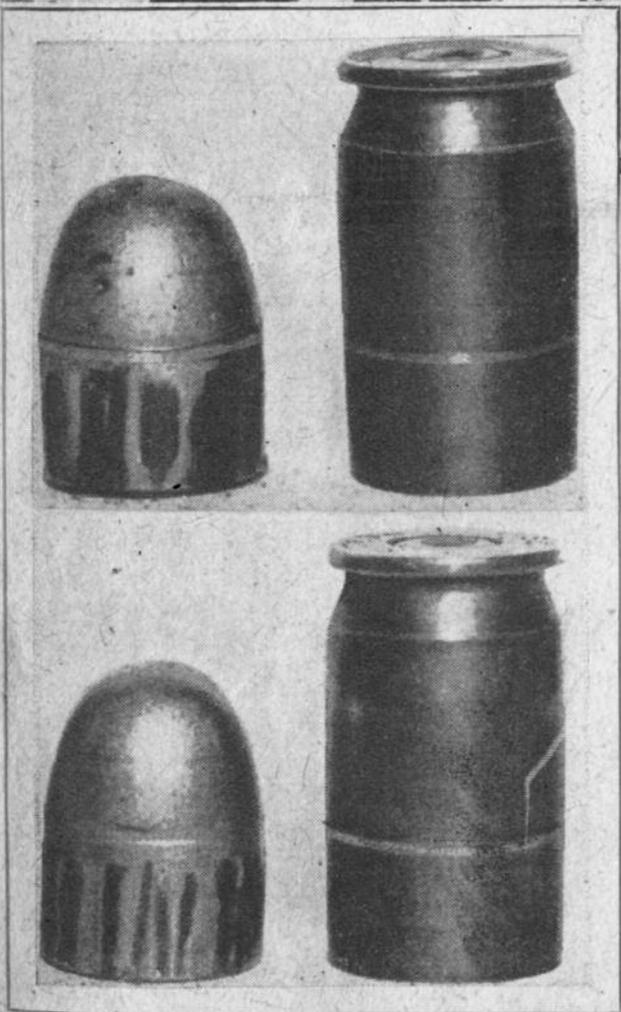


Cet arsenal a été découvert chez le gangster Fred Burke, suspecté de nombreux meurtres. La flèche indique les deux mitraillettes utilisées pour le massacre de la Saint-Valentin, tel que démontré par le lieutenant-colonel Goddard. Remarquez les cartouches au premier plan et la veste pare-balles.

jurés. Il a même fallu un long combat avant que l'avantage décisif donné par les empreintes digitales soit reconnu. Pourtant, le détecteur de mensonges est encore perçu par les tribunaux comme une violation de la disposition constitutionnelle indiquant que l'homme ne peut pas être forcé à témoigner contre lui-même.

Le principe du détecteur de mensonges est assez simple. Il s'agit, à la base, de la même machine qui est utilisée quotidiennement par les médecins pour mesurer la tension artérielle. Avec l'appareil développé par Keeler, les mesures permettent de déterminer la différence entre la vérité et les mensonges grâce aux changements de tension artérielle et de rythme respiratoire qui accompagnent toujours les tentatives de mensonge, et qui sont reproduits par des graphes sur une bande de papier en mouvement.

La machine n'impose aucune contrainte au sujet, car l'utilisation nécessite au contraire son consentement et sa coopération, dans la mesure où ce dernier doit rester assis tranquillement avec un bras immobile. Lorsque l'on nous refuse le droit d'utiliser les résultats de la machine en cour, nous utilisons le



Observez les marques sur ces balles, tirées par les deux mitraillettes montrées ci-dessus. Les marques sont identiques à celles des balles trouvées dans les corps des victimes du massacre de la Saint-Valentin.

Kate Brenam

40 ans, Médecin légiste et anthropologue

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	90

Compétences

Administration	50%
Anthropologie	70%
Athlétisme	65%
Crédit	55%
Culture générale	75%
Droit	30%
Médecine	80%
Persuasion	50%
Sciences forensiques	90%
Secourisme	45%
Sport	50%
Vigilance	55%

Langues

Américain	85%
Latin	35%

Combat

Armes de poing	50%
----------------	-----

Ray Walsch

37 ans, Spécialiste en balistique, incendies et explosifs

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Administration	50%
Athlétisme	55%
Bricolage	90%
Crédit	45%
Droit	65%
Incendies et explosifs	75%
Persuasion	55%
Physique	60%
Renseignements	40%
Sagacité	60%
Science balistique	90%
Sciences sociales	55%
Secourisme	45%
Surf	80%

Langues

Américain	80%
-----------	-----

Combat

Armes de poing	75%
----------------	-----

Portrait

Kate Brenam

Médecin légiste et anthropologue
Américaine, 40 ans



Portrait

Ray Walsh

Spécialiste en balistique, incendies et explosifs
Américain, 37 ans



Kate Brenam, née à Richmond en Virginie. D'allure austère, aux cheveux courts d'une blondeur naturelle, c'est une femme d'âge mûr qui a su rester mince grâce au sport. Ses bras semblent étonnamment musclés en regard de ses mains fines et blanches, toutes en délicatesse. Elle est toujours vêtue d'ensembles de couleurs sombres ou gris. Personne ne l'a jamais vue autrement qu'en pantalon.

Déjà réfractaire à l'humour, elle ne supporte vraiment pas que l'on manque de respect aux morts et exècre les blagues grossières de certains policiers. Elle met à la porte ceux qui osent le faire en sa présence, ayant été jusqu'à les menacer de son scalpel. Sa froideur lui a donc valu le surnom de "Miss Iceberg" (certains officiers de la Brigade Criminelle préfèrent "Miss Scalpel"), mais ses collègues, malgré leur peu de sympathie, ont été amenés – eu égard à son grand professionnalisme –, de lui donner un second titre : "Miss Perfection".

Lors de ses études de médecine, elle s'est rapidement orientée vers les sciences légales et s'est ainsi retrouvée la seule femme dans un milieu de jeunes hommes plus ou moins misogynes. Leur comportement a obligé la jeune étudiante enthousiaste à s'endurcir rapidement.

Douée d'une mémoire phénoménale et d'une capacité de travail ahurissante, elle a emmagasiné toutes sortes de connaissances durant ses années d'études, tant sur la médecine légale et l'anthropologie que sur les faits divers, l'histoire de la criminologie et les lois américaines.

Célibataire endurcie, elle ne boit ni alcool, ni café, ne fume pas et n'a aucun vice connu... excepté le chocolat. Son abord glacial, cache en fait son empathie pour les malheurs que peuvent avoir subi ses "patients", elle s'est donc blindée pour ne pas craquer.

Ray est né à Santa Monica, en Californie. Grand et mince, sans un gramme de graisse, la peau bronzée et les cheveux d'un brun presque noir, ce sportif dynamique ressemble à l'archétype du surfeur californien, et quelle que soit l'occasion, porte toujours des jeans noirs.

Il hésitait entre l'armée, comme l'y poussait son colonel de père, et la police (pour échapper à son colonel de père), et a fini par choisir la seconde solution. Après un an et demi dans la police de Santa Monica, il a pu y rejoindre le laboratoire d'analyse criminelle.

Véritable petit frère de MacGyver, Ray est un roi du bricolage, mais le plus merveilleux des parfums est pour lui l'odeur de la poudre et les grands feux grondants le fascinent. C'est LE spécialiste du feu, il connaît tout des incendies, de leur naissance à leur mort : chaleur, point d'inflammation, retour de flammes, déplétion en oxygène, pyrolyse, convection... Il a appris par cœur les noms de tous les groupes terroristes existants et le genre d'explosif que chacun utilise. Il sait sans vérifier quelle arme laisse combien de rayures et dans quelle direction...

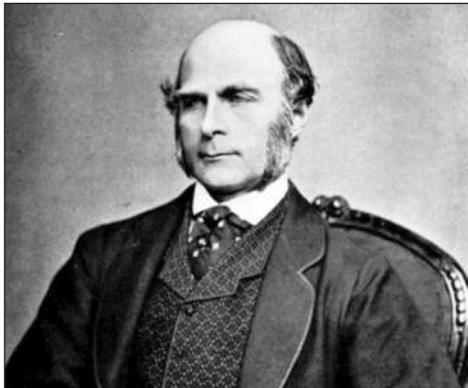
Sa vie se résume presque exclusivement à son travail. Pour lui, résoudre des enquêtes est un vrai challenge et il enrage lorsqu'il n'y parvient pas. Il tance ses collègues à longueur de journée et ne compte pas ses heures... ni les leurs.

Ray est propre, très propre, à la limite de la phobie. Il se lave les mains 10 fois par jour et ne supporte pas les pellicules, les traces de ketchup ou les doigts dans le nez.

Grande-Bretagne

La psychologie scientifique anglaise s'est constituée hors des universités et à partir de la pensée évolutionniste de Charles Darwin et de la statistique.

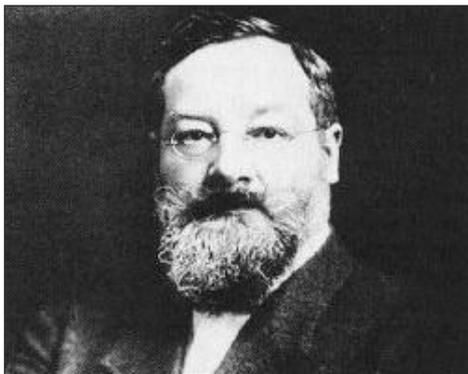
Francis Galton (1822-1911)



Cousin de Charles Darwin, Galton fut anthropologue, explorateur, géographe, inventeur, météorologue, généticien, psychométricien et statisticien. Il est considéré comme le fondateur de la "psychologie comparée" (l'étude des différences psychologiques entre les individus). Il possédait un immense intérêt pour la mesure de l'intelligence et des capacités humaines, pour les tests et les questionnaires. Il fut l'inventeur de nombreuses méthodes statistiques et de notions en psychologie comme la régression ou la corrélation.

Il a découvert les ultrasons. Il a mis en place la méthode d'identification des individus par les empreintes digitales. Il est également considéré comme le fondateur de l'eugénisme (il chercha un moyen de sélectionner scientifiquement l'élite du Royaume-Uni...).

Edward Titchener (1867-1927)



Titchener fut d'abord physiologiste avant de s'intéresser à la psychologie et d'étudier sous la direction de Wilhelm Wundt durant plusieurs années.

Il a créé une version de la psychologie qui décrit la structure de l'esprit, le "structuralisme". Titchener croyait que si les composants de base de l'esprit pouvaient être définis et classés, alors la structure des processus mentaux pourrait être déterminée.

Il devint professeur de psychologie à l'université de Cornell et y créa le plus vaste programme de formation aux États-Unis. Il enseigna durant 35 ans. Sa première étudiante diplômée, Margaret Floy Washburn, devint la première femme docteur en psychologie (1894).

Titchener était aussi un "original". Il considéra toujours qu'il vivait dans "les colonies" et ne demanda jamais la naturalisation américaine. Il choisit de ne pas être membre de la American Psychological Association, bien qu'il exerçât une influence parmi ses membres. Sa maison était un véritable musée car il collectionnait les pièces de monnaie et les pierres précieuses. Il parlait plusieurs langues, dont le sanskrit et le chinois.

Après sa mort, il fit don de son cerveau à la Wilder Brain Collection.

Ernest Jones (1879-1958)

Jones est l'inventeur du concept de "rationalisation" (attribuer une logique à un phénomène, un hasard).

Médecin spécialiste en neuropsychiatrie, il travailla à la clinique du Burghölzli à Zurich, à Munich avec Emil Kraepelin et à Bicêtre avec Pierre Marie. Il devint professeur de psychiatrie à Toronto. Il apprit l'allemand pour lire L'interprétation des rêves de Freud, qu'il rencontra en 1908. Ils échangèrent une longue correspondance jusqu'à la mort de Freud en 1939.

Il introduisit la psychanalyse en Grande-Bretagne et, en 1911, il créa l'American Psychoanalytic Association. En 1912, il passa deux mois à Budapest pour être formé par Sandor Ferenczi. Il poursuivit sa pratique de la psychanalyse durant la Première Guerre mondiale afin de venir en aide à des soldats atteints de névroses de guerre et de chocs traumatiques.

Durant la Seconde Guerre mondiale, il encouragea ses collègues britanniques à accueillir des analystes allemands, hongrois et viennois qui fuyaient le régime nazi.



La Wilder Brain Collection

La Wilder Brain Collection est une collection de cerveaux humains conservés par le département de psychologie de l'Université de Cornell. Elle fut créée par le professeur d'anatomie et de neurologie Burt Green Wilder.

Wilder fonda l'Association du cerveau de Cornell en 1889 pour recueillir les cerveaux des personnes "instruites et méthodiques".

Il croyait qu'il y aurait beaucoup à apprendre sur la psychologie en étudiant l'anatomie du cerveau humain. À cette époque, de nombreuses collections de cerveaux virent le jour dans diverses universités du monde.

À son apogée, la collection Wilder contenait plus de 600 cerveaux et parties du cerveau. Dans les années 1970, la collection fut négligée car l'enthousiasme pour la collecte de cerveaux s'était éteint. De nos jours, la collection possède 122 spécimens.

Une partie de la collection est exposée au département de psychologie. Certains des cerveaux exposés sont ceux de célébrités de leur époque, dont Burt Green Wilder lui-même.



Walter Freeman

1945-1965 : Lobotomie

L'italien Mario Adamo Fiamberti inventa cette opération chirurgicale du cerveau qui consiste à sectionner ou altérer l'ensemble des fibres reliant le lobe frontal au reste du cerveau.

Après la Seconde Guerre mondiale, le neuropsychiatre américain Walter Freeman créa une procédure simplifiée dans laquelle un pic à glace était introduit dans le cerveau en passant par l'œil, sans l'aide d'un neurochirurgien. Il popularisa l'opération en roulant d'État en État dans sa "lobotomobile" équipée pour pratiquer des lobotomies "en série".

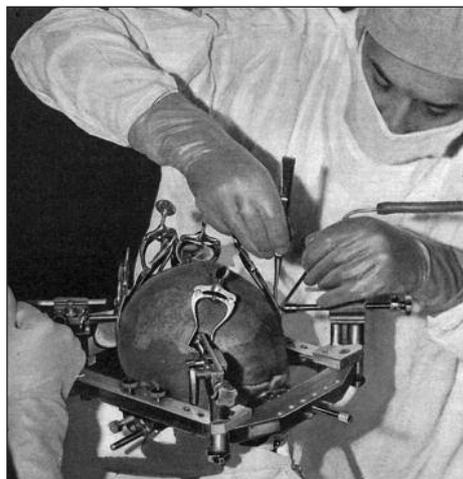
À défaut, il travailla dans les chambres, lobotomisant des enfants pour "délinquance" et les ménagères qui ne voulaient plus rester sagement "au foyer". Freeman à lui seul lobotomisa près de 4 000 patients. Il fut radié de l'ordre des médecins en 1965, après avoir tué une patiente chez laquelle il pratiquait une troisième lobotomie...

On estime que 18 000 lobotomies furent pratiquées aux États-Unis entre 1939 et 1951, puis que plus de 100 000 patients furent lobotomisés dans le monde entre 1945 et 1954, dont la moitié aux États-Unis.

Dans 60 % des cas, ce sont des femmes qui furent opérées. Celles qui ne pouvaient ou ne voulaient plus remplir les rôles féminins traditionnels de mère et d'épouse étaient, grâce à la lobotomie, transformées en "bonnes petites ménagères" amorphes et insouciantes.

La lobotomie fut pratiquée pour traiter les maladies mentales, la schizophrénie, l'épilepsie, mais aussi l'homosexualité ou les maux de tête chroniques ! Elle déclina dans les années 1950 avec l'avènement des premiers neuroleptiques, plus efficaces et moins dangereux. La lobotomie provoquait très souvent des séquelles neurologiques et cognitives irréversibles : crises d'épilepsie, incontinence, manque d'initiative, prise de poids, asocialité, inadaptabilité, désorientation... Il existait également 20 % de risques de décès par hémorragie cérébrale.

(La leucotomie, ancêtre de la lobotomie, fut inventée par un neurologue portugais, Egas Moniz, en 1935. Il opéra des prisonnières non consentantes de l'asile de Lisbonne, avec des résultats dramatiques. Il obtint toutefois le prix Nobel de médecine en 1949 pour sa découverte. L'une de ses victimes lobotomisées lui tira dans le dos et le paralysa.)



1959

La première benzodiazépine (psychotrope), la chlordiazépoxide, est introduite sous le nom commercial de Librium.

1963

Le président américain John F. Kennedy présente une loi créant des centres communautaires de santé mentale pour les malades mentaux ayant quitté les hôpitaux psychiatriques.

1972

Le psychologue américain David Rosenhan publie *L'Expérience de Rosenhan*, une étude contestant la validité des diagnostics psychiatriques. (Des collaborateurs de Rosenhan ont simulé des hallucinations dans le but d'être admis dans 12 hôpitaux psychiatriques de 5 États différents. Tous ont été admis avec un diagnostic de troubles psychiatriques. Après l'admission, les pseudo-patients ont agi normalement. Tous ont été forcés à admettre qu'ils souffraient d'une maladie mentale comme condition de leur libération.)

1973

L'American Psychiatric Association ne considère plus l'homosexualité comme un trouble mental.

1988

Le premier antidépresseur inhibiteur de sérotonine, la fluoxétine, est commercialisé sous le nom de Prozac, et devient rapidement le plus prescrit.

1991

Le docteur Seiji Ogawa et le docteur Kenneth Kwong réalisent séparément les premières IRM du cerveau en fonctionnement.

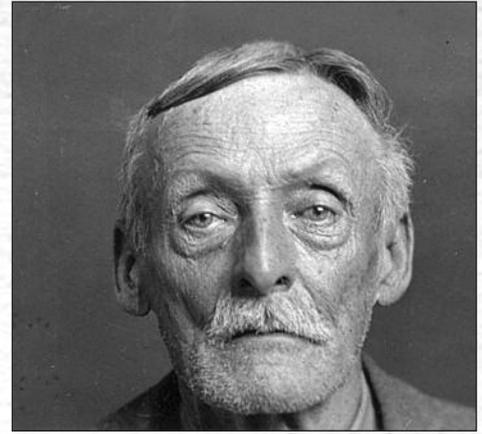
2000

L'association No Free Lunch (une organisation qui considère que les méthodes de marketing employées par les compagnies pharmaceutiques influencent la façon dont les médecins prescrivent des médicaments) est créée par le docteur Bob Goodman à New York.

Albert Fish 1924-1934

"J'ai toujours eu le désir d'infliger la douleur aux autres et de voir les autres m'infliger de la douleur. J'ai toujours semblé adorer tout ce qui fait mal"

Albert Fish



Né en 1870 à Washington DC, Albert Hamilton Fish eut une enfance pénible. Son père, ancien capitaine d'un bateau, avait 43 ans de plus que son épouse et mourut en octobre 1875. La mère de Fish, qui devait à présent trouver un emploi et nourrir quatre enfants, dut se résoudre à confier le jeune Albert à l'orphelinat Saint John de Washington DC. Selon Fish, il y fut frappé et fouetté... et découvrit qu'il aimait ressentir la douleur physique. Être battu provoquait chez lui une érection, ce dont les autres orphelins ne cessaient de se moquer. *"C'est là que j'ai commencé à mal tourner. Nous avons été impitoyablement fouettés. J'ai vu des garçons faire bien des choses qu'ils n'auraient pas dû faire"*.

En 1880, sa mère trouva un emploi et le fit sortir de l'orphelinat. En 1882, alors âgé de 12 ans, il rencontra un garçon de courses qui lui fit découvrir des pratiques étranges telles que la coprophagie (manger des excréments) et le fait de boire son urine. Fish se mit également à fréquenter les bains publics, où il pouvait regarder d'autres garçons se déshabiller. Il y passa presque tous ses week-ends.

En 1890, à l'âge de 20 ans, Albert Fish partit vivre à New York et y travailla comme peintre. Lorsqu'il eut assez d'argent pour louer un appartement, il fit venir sa mère à New York, où ils vécurent ensemble. Il commença à violer des enfants, généralement de tous jeunes garçons, et fréquenta de plus en plus souvent les bordels où il pouvait être fouetté et frappé.

En 1898, sa mère arrangea pour lui un mariage, avec une femme plus âgée que lui de neuf ans, avec qui il eut six enfants. Fish fut capable de maintenir une façade de normalité car le mariage dura vingt ans. Toutefois, en janvier 1917, alors que leur plus jeune enfant n'avait que 3 ans, l'épouse de Fish le quitta pour un autre homme. Ils emmenèrent les meubles avec eux, mais pas les enfants. Albert Fish dut s'en occuper seul et se montra un père aimant.

Cependant, peu après le départ de son épouse, Fish commença à souffrir d'hallucinations et à entendre des voix. Il commença à se faire souffrir délibérément, notamment

à l'aide d'aiguilles qu'il enfonçait dans son corps. Il monta un jour en haut d'une colline et, parvenu à son sommet, il brandit les poings vers le ciel et se mit à hurler : *"Je suis le Christ !"*.

En juillet 1924, Francis McDonnell, 8 ans, jouait devant sa maison, à Staten Island. Sa mère était assise sous le porche, lorsqu'elle vit un vieil homme décharné, cheveux gris et moustache grise, au milieu de la rue. L'homme disparut mais, en fin d'après-midi, il fut de nouveau aperçu alors qu'il regardait Francis jouer au football avec quatre autres garçons.

L'homme demanda à Francis de le rejoindre et échangea avec lui quelques mots alors que les autres garçons continuaient leur match. Quelques temps plus tard, les enfants réalisèrent que le vieil homme et Francis avaient disparu.

Le père de Francis, un policier, organisa les recherches. Ils trouvèrent le corps du garçon dans un bois, caché sous des branches. Ses vêtements avaient été arrachés et il avait été étranglé avec ses bretelles. Il avait été frappé si violemment que la police douta que le « vieux clochard » ait pu être aussi âgé et aussi frêle qu'il en avait l'air. À moins que le vieil homme ait eu un complice...

En peu de temps, des experts en empreintes digitales et 250 policiers en civil furent assignés à cette affaire. Cette immense chasse à l'homme permit de découvrir plusieurs suspects prometteurs, mais aucun ne ressemblait au "clochard" moustachu aux cheveux gris. Malgré les énormes efforts de la police et des habitants de Charlton Woods, l'assassin ne fut pas retrouvé.

En février 1927, à Brooklyn, Billy Gaffney, 4 ans, jouait dans l'allée devant son appartement avec l'un de ses voisins, Billy Beaton, 3 ans. Les deux garçons disparurent. Un peu affolé, monsieur Beaton les chercha un moment et finit par trouver son

August Vollmer - 1876-1955

Fils d'immigrants allemands, né à la Nouvelle-Orléans en 1876, August Vollmer étudia la comptabilité, la dactylographie et la sténographie.

Lorsque sa famille déménagea à Berkeley, Californie, en 1891, Vollmer rejoignit les pompiers volontaires.

Quand la guerre hispano-américaine éclata en 1898, il s'engagea et fut décoré deux fois pour son courage.

Revenu à la vie civile, il travailla comme postier puis fut élu marshal en 1905, lorsque la ville décida de réorganiser le département de police suivant des méthodes militaires. Vollmer occupa ce poste jusqu'en 1932 et révolutionna le travail de police aux États-Unis.

Vollmer prit ses fonctions à un moment crucial : la police de Berkeley était corrompue et brutale, si inefficace que la violence des gangs de rue à l'ouest de Berkeley avait forcé la Southern Pacific Railroad à abandonner son dépôt local.

Au lieu d'embaucher plus de "gros bras", Vollmer dénonça publiquement l'utilisation excessive de la force et de la peine capitale, réclamant plutôt une attaque concentrée sur les racines sociologiques du crime.

En 1908, Vollmer ouvrit l'école de police de Berkeley, où il fut instructeur en chef.

En 1930, les recrues y recevaient trois cent douze heures de formation. Les innovations tactiques de Vollmer comprenaient l'utilisation de la bicyclette, puis des automobiles (en 1914, la police de Berkeley fut la première à posséder des agents patrouillant en voiture), et enfin des radios. Il ouvrit également la voie à l'utilisation des empreintes digitales, à la classification de l'écriture et à l'utilisation de "détecteurs de mensonges" pour dépister les suspects. Il fut l'un des premiers à employer des agents de sexe féminin. Lors du recrutement, Vollmer donnait la priorité aux diplômés d'université et enseigna lui-même les sciences de la police à l'Université de Californie de 1916 à 1932.

Vollmer créa le premier laboratoire criminel professionnel américain en 1916, et développa des fichiers de "mode opératoire", une forme primaire de profils psychologiques. La réputation de Vollmer incita les superviseurs de la police de Los Angeles à "l'emprunter" pendant un an, entre 1923 et 1924. Vollmer fit de son mieux pour le LAPD : il fonda l'académie de police, établit un parc automobile moderne, mit en service cinq nouveaux commissariats, enseigna l'éthique aux policiers... Mais la police de Los Angeles dans les années 1920 était déjà irrécupérable.

En 1932, quand il quitta la police de Berkeley, Vollmer fut embauché comme consultant par plusieurs municipalités telles Chicago et Dallas, et à La Havane. Vingt-cinq de ses anciens subordonnés servirent en tant que chefs de police dans plusieurs villes du pays.

À la retraite, Vollmer enseigna l'administration de la police dans le département qu'il avait créé à l'Université de Berkeley.

Au début des années 1950, on lui diagnostiqua un cancer de la gorge (il avait fumé toute sa vie) et l'apparition de la maladie de Parkinson.

Il se suicida le 4 novembre 1955.

Histoire de la police aux États-Unis

Les États-Unis ont hérité la plupart de leurs institutions de la Grande-Bretagne car les Anglais représentaient la majorité des premiers Européens qui ont débarqué sur les côtes du Nouveau Monde. Ainsi, le maintien de l'ordre dans les treize premières colonies fut confié à des Justices of Peace, des hommes élus ou nommés par la population, et dont le nom et les fonctions remontent au roi Richard Cœur de Lion.

Toutefois, les colonies se transformèrent en villages et les villages en villes, à mesure que de nouveaux immigrants arrivaient, et le système des Justices of Peace ne fut bientôt plus suffisant. En 1635, la ville de Boston établit le tout premier service de police à travers la Night Watch (veille de nuit), un groupe de bénévoles. Ce système fonctionna correctement tant que la région fut rurale et agraire. New York établit la Shout and Rattle Watch (veille cris et crécelle) en 1651. En 1705, Philadelphie jugea nécessaire de diviser la ville en dix zones de patrouilles tant la cité s'était étendue.

En 1712, Boston engagea les premiers policiers professionnels des treize colonies et, en 1789, le Congrès américain créa la première force de police fédérale, les US marshals.

Durant les presque cent ans qui s'écoulèrent entre la guerre d'indépendance et la guerre civile, la croissance exponentielle de la population et l'industrialisation de l'Amérique poussèrent au développement des services de police municipaux.



August Vollmer

En 1833, Philadelphie créa une force de police indépendante disponible 24 h/24. En 1835, le Texas mit sur pied ce qui allait devenir les Texas Rangers. Jusqu'en 1844, New York posséda deux forces de police, le service de jour et la veille de nuit. En 1858, Boston et Chicago décidèrent que les policiers porteraient des uniformes et, en 1863, Boston leur confia des pistolets. Durant cette période, les services de police furent dirigés par des chefs de police nommés et donc redevables envers les dirigeants politiques. La corruption était monnaie courante.

Le 16 décembre 1891, l'inspectrice des services de santé, Marie Owens, fut nommée agent de police à Chicago, au bureau des detectives, devenant la première femme policière du pays. Un autre héritage du système judiciaire britannique est le shérif (rappelez-vous le shérif de Nottingham et Robin des Bois). Lorsque l'Amérique se lança dans la conquête de l'Ouest, le shérif fut souvent l'unique représentant de la loi des villes les plus isolées. Il pouvait être recruté par la communauté locale, et le plus souvent, un shérif était choisi pour sa réputation.

Aujourd'hui, les forces de l'ordre sont des organismes très spécialisés. De nombreuses forces de police sont nées avec le temps : fédérales, d'État, de comté, et municipales.

La police de New York

Le service de police de la ville de New York fut créé en 1844. À l'époque, la population de New York (320 000 personnes) possédait une force composée d'un veilleur de nuit, une centaine de *marshals*, trente et un policiers bénévoles sans uniformes et cinquante et un *officers* (agents de police) municipaux.

En 1844, une force de police professionnelle de 1200 hommes fut créée et la "veille de nuit" fut abolie. Un an plus tard, New York fut divisée en trois districts possédant chacun des tribunaux, des magistrats, des greffiers et des postes de police distincts.

La police de New York fut modelée sur le modèle britannique du Metropolitan Police Service de Londres, qui utilisait une organisation de type militaire, avec un uniforme et des grades. De fait, les policiers reçurent leur uniforme bleu marine en 1853.

À partir des années 1870, la politique et la corruption du Tammany Hall (un instrument politique du parti démocrate soutenu par de nombreux immigrants irlandais) infiltrèrent la police de New York.

Les brigades du Tigre

Jules Sébille, commissaire de police, fut le premier dirigeant de ces brigades mobiles, jusqu'en 1921.

500 policiers furent recrutés pour rejoindre les brigades. Ils devaient mesurer moins de 1 m 70 pour ne pas être repérés lors des filatures. Les hommes furent entraînés aux techniques de combat de l'époque, la boxe française et la canne. Ils apprirent également à utiliser le fichage des criminels (fiches anthropométriques avec empreintes digitales). Ils bénéficiaient de tous les moyens modernes : télégraphes, téléphones et automobiles (à partir de 1910).

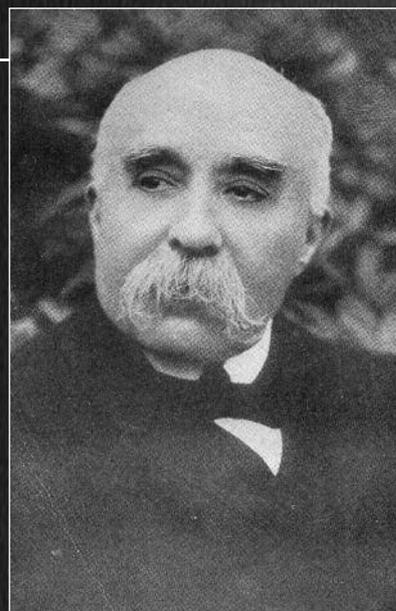
Les "brigades du Tigre" étaient des brigades régionales. Elles furent implantées dans les principales villes françaises : Paris (1^{ère}), Lille (2^{ème}), Caen (3^{ème}), Nantes (4^{ème}), Tours (5^{ème}), Limoges (6^{ème}), Bordeaux (7^{ème}), Toulouse (8^{ème}), Marseille (9^{ème}), Lyon (10^{ème}), Dijon (11^{ème}) et Châlons-sur-Marne (12^{ème}). En août 1911 furent créées les brigades de Rennes (13^{ème}), Montpellier (14^{ème}) et Nancy (15^{ème}).

Dans le même temps, les brigades d'Angers (4^{ème}), Orléans (5^{ème}), Clermont-Ferrand (6^{ème}) et Reims (12^{ème}) remplacèrent respectivement celles de Nantes, Tours, Limoges et Châlons.

Chacune d'entre elles était dirigée par un commissaire divisionnaire, assisté de trois commissaires de police commandant quinze à vingt inspecteurs. Ces brigades étaient disponibles 24h/24 et 7j/7, se relayant par groupes de cinq.

Leur activité principale était la lutte contre le banditisme et l'anarchisme (enquête, surveillance, filature). Les brigades obtinrent de très bons résultats dès leurs premiers mois d'activité, arrêtant 65 meurtriers et 283 escrocs dans les deux premières années.

En 1912, les brigades du Tigre démantelèrent la bande à Bonnot, un groupe d'anarchistes qui avait commis des braquages et des meurtres au volant de voitures (une innovation criminelle, pour l'époque) dans la région parisienne.



Durant la Première Guerre mondiale, les brigades mobiles luttèrent contre l'espionnage allemand (affaire Mata Hari, Faadt...). À partir de 1919, elles reprirent leur mission traditionnelle de police judiciaire.

La première brigade mobile (qui quitta Paris pour Versailles dans les années 1920) arrêta en 1919 un certain Henri-Désiré Landru, le "barbe bleue" de Gambais.

En 1924, les brigades comptaient 85 commissaires et 290 inspecteurs. L'entre-deux-guerres apporta son lot d'enquêtes complexes et de succès.

En août 1938, le nombre de brigades mobiles passa à dix-neuf : Versailles (1^{ère}), Lille (2^{ème}), Rouen (3^{ème}), Angers (4^{ème}), Orléans (5^{ème}), Clermont-Ferrand (6^{ème}), Bordeaux (7^{ème}), Toulouse (8^{ème}), Marseille (9^{ème}), Lyon (10^{ème}), Dijon (11^{ème}), Reims (12^{ème}), Rennes (13^{ème}), Montpellier (14^{ème}), Nancy (15^{ème}), Strasbourg (16^{ème}), Pau (17^{ème}), Digne (18^{ème}) et Chambéry (19^{ème}).

La guerre sonna le glas des brigades mobile. En 1941, elles devinrent des services régionaux de police judiciaire.



La bande à Bonnot

Fonctionnement de la police

“La police” est un terme général qui englobe en fait de nombreuses organisations fonctionnant différemment selon les pays, les systèmes juridiques et les administrations politiques.

La police aux États-Unis

Recrutement

De nos jours, un candidat voulant entrer dans la police américaine doit, au minimum, avoir entre 20 et 37 ans, être citoyen américain, avoir le bac et un casier judiciaire vierge de toutes condamnations graves.

Certains services demandent aussi que le candidat possède un diplôme universitaire et/ou ait servi dans l'armée. Il ou elle doit passer des examens de santé (vue et ouïe, tests de drogue) et réussir des tests physiques. Ses empreintes sont relevées. Quiconque prend ou a pris de la drogue voit sa candidature rejetée.

La personnalité du candidat est également étudiée par des tests psychologiques : la résistance au stress, la réaction à la violence, les relations interpersonnelles, la stabilité mentale...

Les candidats qui réussissent ces tests entrent à l'académie de police, durant trois mois, où ils sont formés aux différents aspects du travail :

- La loi et les droits civils
- Le combat à mains nues et l'utilisation des armes à feu
- Les premiers secours
- L'intervention d'urgence
- La patrouille
- Le contrôle de la circulation
- Les procédures policières

L'entraînement et la formation ne s'arrêtent pas après l'académie de police. La plupart des policiers apprennent réellement leur travail sur le terrain, par leur expérience personnelle et celle de leurs collègues.

En outre, tous les policiers suivent des cours tout au long de leur carrière au sein d'académies privées, d'écoles de police, et d'universités locales afin d'améliorer leurs compétences et de connaître les nouvelles procédures et les lois.

Grades

Les forces de police sont organisées de la même manière que l'armée car, à l'origine, les fonctions de police furent occupées par les militaires. Les nouveaux arrivants commencent au grade d'*officer* (équivalent à un “première classe”). À mesure qu'ils progressent, ils peuvent devenir caporal, puis sergent, lieutenant et enfin capitaine. Ces grades sont considérés comme des “juniors”.

Les grades supérieurs, ceux de “seniors”, sont ceux des commandants de division ou des chefs de police.

Les juniors

L'entraînement et la structure du commandement sont généralement les mêmes quelle que soit la force de police.

Certaines tâches exigent que les policiers portent des vêtements civils au lieu d'uniformes. Cela permet aux policiers de se fondre dans la masse, de mettre les gens à l'aise, ou de se faire passer pour un citoyen lambda. Les policiers en civil (détectives, techniciens de la police ou enquêteurs spécialisés) ne portent pas de grades sur leurs vêtements mais ils conservent évidemment leurs titres. Un agent en civil a la même autorité qu'un policier en uniforme de même grade.

Les seniors

Selon la taille de la force de police, il peut y avoir un certain nombre d'officiers de haut rang. Ces derniers dirigent souvent l'ensemble des divisions ou *precincts* (circonscriptions) de toute une ville et ne doivent rendre de comptes qu'au chef de la police.

Les forces de police municipale (villes), le bureau du shérif (comtés, zones rurales, petites villes) et les *troopers* (État, zones rurales et autoroutes) possèdent différentes hiérarchies :

- **Forces de police municipale** : commandant, chef adjoint, et chef
- **Bureau du shérif** : *deputy* (shérif adjoint) et shérif
- **Troopers** : major, lieutenant, et colonel

Promotion

La promotion est directement liée à l'expérience. Les officiers sont promus sergents après environ quatre ans d'expérience. Mais après le grade de capitaine, la promotion repose davantage sur le mérite et la performance. On considère que les policiers ont besoin d'au minimum deux années d'expérience dans chaque grade avant d'être promus à l'échelon supérieur. Néanmoins, les candidats les plus aptes peuvent monter en grade plus rapidement.

Comment mener une enquête

Chaque scène de crime est différente et doit donc être traitée différemment. De la même manière, il n'existe pas une seule et unique manière de résoudre un crime. Toutefois, la police se repose sur des procédures éprouvées pour mener l'enquête sur une scène de crime :

- Obtenir des indices, des preuves physiques sur la scène de crime.
- Identifier les sources : qui a déclaré le crime ? Qui était présent lorsque la police est arrivée ?
- Identifier les personnes qui fournissent des informations : des suspects potentiels, la ou les victimes, les témoins, des informateurs ou des personnes connaissant le suspect.
- Sources d'entrevues : recueillir les déclarations de toutes les personnes présentes.
- Victime : obtenir autant d'informations possibles sur la victime (ses derniers mouvements, la dernière personne rencontrée, son style de vie, etc.)
- Mobile : qui avait les moyens et l'opportunité de commettre ce crime ? Un mode opératoire est-il reconnaissable ? Un profil psychologique peut-il être dressé ?
- Trouver des connexions avec les preuves : est-ce que les preuves pointent vers un suspect en particulier ? Par exemple : une arme spécifique a-t-elle été utilisée ? Si oui, qui serait capable de l'utiliser ou qui en possède une ?
- Trouver des suspects : les interroger.

Cette procédure semble simple mais elle ne l'est pas. Les gens mentent, des preuves physiques disparaissent, les enquêteurs font face à un complot ou une dissimulation... La police ne doit pas seulement trouver le criminel, mais également être en mesure de prouver qu'il est coupable devant un tribunal.

Les suspects

Pour déterminer si une personne peut être considérée comme un suspect, il faut établir si cette personne a un mobile, les moyens et l'opportunité de commettre le crime. Ces trois considérations doivent être réunies pour inculper et faire condamner un suspect. La police analyse également le mode opératoire afin d'établir si un crime particulier correspond au style connu d'un criminel.

Le mobile

On le trouve habituellement en interrogeant les suspects. On dit souvent que pour trouver le mobile d'un crime, il faut suivre l'argent. L'argent, bien que n'étant pas nécessairement la racine de tous les maux,



est souvent la motivation des crimes. Les criminels peuvent également être motivés par le pouvoir, que ce soit pour l'obtenir ou pour le retrouver. La vengeance est également un mobile, surtout dans le crime organisé.

Les moyens

La police doit également trouver un suspect qui avait les moyens de perpétrer le crime. A priori, une vieille dame n'aura pas la force de tabasser un jeune gaillard. De même, quelqu'un ayant le vertige ou étant acrophobe (peur de la hauteur) ne sera pas en mesure de pousser quelqu'un du haut d'un immeuble.

L'opportunité

Le plus important est de démontrer que le suspect a été ou aurait pu être présent sur les lieux pour commettre le crime. C'est là que les alibis entrent en jeu. Une personne peut être mise hors de cause si elle ne pouvait pas être sur les lieux au moment du crime (le suspect était à une réunion d'affaires dans une autre ville et dix personnes peuvent en témoigner).

Le mode opératoire

Le *modus operandi* (MO) peut être très utile lorsqu'il s'agit d'un récidiviste, car il offre parfois un grand nombre d'informations sur l'auteur du crime. Les caractéristiques d'un mode opératoire sont basées sur le type de crime. Les criminels ont tendance à faire ce qu'ils savent bien faire. Les braqueurs de banque sont peu susceptibles de cambrioler des maisons. Un criminel ne va s'en prendre qu'aux jeunes femmes seules, ou voler uniquement les personnes âgées. Certains types de biens peuvent également fournir un lien : si un pyromane ne brûle que des salles de musculation ou des gymnases, on peut penser qu'il a eu des problèmes avec des personnes musclées ou des gymnastes, ou contre une chaîne de club de sport. Le MO peut également être basé sur la manière dont le criminel exécute son crime. S'agit-il toujours du même type d'arme ? Le crime a-t-il un cérémoniel ? Le crime a-t-il une "carte de visite" qui le différencie des autres ? Même l'heure où le crime a été commis peut être pertinente, car elle peut indiquer les heures de travail du criminel.

Scènes de crime et mythe de Cthulhu

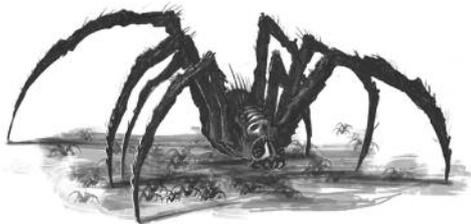
Dans les scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, il arrive souvent que les investigateurs rencontrent une fin abrupte et douloureuse. Étudier la manière dont ils sont morts peut fournir aux enquêteurs des indices précis sur la créature qu'ils doivent combattre.

Voici des scènes de crime décrites pour chacun des monstres de *L'Appel de Cthulhu*.

Vous pouvez les lire telles qu'elles sont présentées ici, les modifier pour qu'elles correspondent à votre scénario ou utiliser les informations présentées pour inventer votre propre scène de crime.

Abthoth : "Nous ne l'avons plus jamais revu. La seule allusion à son sort tragique fut des rumeurs au sujet d'une horrible chose, une sorte de ver géant, aperçu des semaines plus tard sur les versants de la montagne. Cette chose arborait son visage."

Atlach-Nacha : "Le cadavre était couvert d'un matériau épais ressemblant à un enchevêtrement de fils mais aussi dur que l'acier et pourtant doux au toucher. Il y avait deux trous très fins sur son visage. L'intérieur de son corps semblait avoir été liquéfié et aspiré car il ne restait plus que l'enveloppe de ce pauvre homme, telle une coquille vide."



Autre dieu inférieur : "Son corps gisait, face contre terre. Son dos était partiellement dissous, mangé par l'acide, de sorte que sa colonne vertébrale et ses côtes étaient à nu. Ses côtes étaient brisées en plusieurs endroits. Son crâne était fracturé et, lui aussi, corrodé par l'acide. Son visage et le devant de son corps étaient intacts, bien qu'enfoncés de plusieurs centimètres dans le sol."

Azathoth : "La maison tout entière avait été rasée, comme par une énorme catastrophe. Même les arbres sur plusieurs centaines de mètres alentour étaient abîmés ou brisés. Dans les ruines de la maison, nous trouvâmes son corps – uniquement reconnaissable par l'alliance tordue sur ce qui restait de sa main gauche."

Bête lunaire : "Celui qui l'avait tué, quel qu'il fût, l'avait lentement torturé avant sa mort. Des blessures pénétrantes étaient visibles sur son torse, ainsi que des brûlures sur ses bras. La cheminée près de lui était sans doute la source de ses terribles blessures."

Byakhee : "Son corps tordu gisait au beau milieu de la route. Sa gorge avait été déchiquetée mais, étrangement, il y avait peu de sang. Le reste de son corps était lacéré, presque écorché, et ses vêtements étaient en lambeaux. Le cadavre semblait étrangement pâle et rabougri."

Chiens de Tindalos : "Il était couché sur le dos, une fine couche d'une sorte de bave bleutée couvrant son corps. Sa tête avait été coupée et reposait sur son torse."

Chthonien : "Il y avait une grande ecchymose circulaire, d'environ 45 cm sur son torse. La base de sa gorge était percée d'un trou aux bords irréguliers tellement profond que je pouvais y insérer ma main. Son corps tout entier était recouvert d'une épaisse couche de vase putride."

Cthugha : "Le cadavre était complètement carbonisé. Son squelette aux os noircis était toujours assis sur le siège fumant de la voiture calcinée. La forêt, à des kilomètres à la ronde, était encore en feu."

Cthulhu : "Tout ce qui restait de son corps était une tache rougeâtre au centre de cette énorme traînée verte à travers la route."

Cyaegha : "Le corps était cloué la tête à l'envers sur la porte d'entrée, la gorge tranchée et les poignets ouverts. Mais il n'y avait pas la moindre goutte de sang sur le sol."

Dhole : "Une grosse masse de mucus couvrait la moitié avant de la voiture, et une trajectoire gluante était visible à travers des kilomètres de forêt. Mais de notre ami, il n'y avait pas le moindre signe."

Hastur : "Tous les os de son corps avaient été réduits en miettes et sa peau n'était plus qu'une énorme contusion, du sang violacé dégoulinant de son visage."

Ghast : "Le cadavre semblait avoir été battu avec de lourds bâtons puis rongé par des animaux sauvages. De grands morceaux de chair avaient été arrachés de ses bras et de ses flancs. Ce qui lui avait fait ça avait dû venir pendant la nuit."

Ghathanothoa : "Son corps ressemblait à une momie millénaire, bien qu'il n'ait pas pu être mort depuis plus de quelques jours. Sa peau était aussi ferme que du cuir séché et sa chair aussi dure que la pierre. Son visage présentait l'expression de la plus terrible peur."

Gnoph-Keh : "Le corps était complètement congelé, aussi dur que la glace. Mais le cadavre gelé avait été brisé, l'épaule et le bras gauche avaient été cassés net et emmenés par la chose dans la neige."

Grand Ancien : "Son cadavre était littéralement déchiqueté, bien qu'il n'y ait ni coupures ni perforation. Ses membres avaient été arrachés de son corps et jetés au loin. D'étranges marques circulaires étaient visibles sur ses jambes et autour de son torse."

Grande Race de Yith : "Son corps était intact, excepté sa tête qui avait été coupée très proprement, avec une précision chirurgicale."

Goules : "Le corps avait été rongé et mâché. Les yeux avaient été proprement arrachés de leurs orbites, les os longs brisés pour en extirper la

moelle, et l'arrière du crâne avait été défoncé pour atteindre le cerveau. Son ventre avait été ouvert en deux et complètement vidé. Ce qui l'avait tué considérait ses entrailles comme un met de choix."

Gug : "La colonne vertébrale était brisée en morceaux et une grande morsure déchiquetée coupait quasiment le corps en deux. Il avait arraché à son agresseur des touffes de poils noirs et raides, encore visibles entre ses doigts."

Habitants des sables : "Allongé sur le ventre, son corps donnait l'impression que quelqu'un l'avait violemment frappé à coups répétés avec un râteau aiguisé. Lorsque nous l'avons retourné sur le dos, nous avons réalisé que ce qui avait percé un grand trou dans son dos avait également mâché et griffé jusqu'à son foie."

Homme Serpent : "Il était mort. Deux grands trous perçaient sa gorge, d'où coulait seulement un filet de sang. Autour des perforations, sa peau était tellement abîmée qu'elle cédait sous les doigts, laissant couler un filet de liquide verdâtre. Si on le touchait, ce liquide provoquait une sensation désagréable, presque douloureuse, sur les mains. Et, même si on le lavait facilement, il laissait une sorte de picotement durant quelques minutes. La peau du cadavre était bleue, sa langue noire et gonflée, et ses yeux entièrement noirs."

Horreur chasseresse : "Le cadavre semblait avoir été mis en pièces par un animal sauvage. Sans but apparent, des parties de son corps étaient absentes, comme si un être possédant une logique étrange l'avait mutilé de manière irrégulière."

Ithaqua : "Le corps a été retrouvé complètement congelé, à moitié enterré dans la toundra, comme si on l'avait jeté d'une grande hauteur et qu'il s'était enfoncé dans le sol. Lorsque nous l'avons déterré, nous avons remarqué que ses deux pieds semblaient étrangement brûlés jusqu'aux moignons, bien que des croûtes de glace s'y accrochent encore."

Larves amorphes de Tsohoggua : "Tout ce que nous avons trouvé, ce sont ses os, un tas d'os sans le moindre morceau de chair. Une traînée humide s'éloignait du squelette."

Larve stellaire de Cthulhu : "Une grande éclaboussure de sang et d'entrailles gisait au sol, mélangée à une flaque de bave verte. De notre ami, aucun signe, mais le sang et les organes mutilés étaient sans doute tout ce qu'il restait de lui."

Lloigor : "Le corps gisait sur le ventre dans une mare d'eau bleue verdâtre. Il avait dû mourir d'une crise cardiaque car aucune blessure n'était visible. Étrangement, l'autopsie ne montra toutefois aucun signe de sclérose sur les artères."

Esprits criminels

UN SCÉNARIO POUR L'APPEL DE CTHULHU DE PHILIPPE AURIBEAU

Où les investigateurs assistent à une étrange pièce de théâtre



A l'affiche

Eliana Helmsworth

Femme du sénateur Nathanael Helmsworth, un homme politique très en vogue, elle a subi en quelques mois deux accidents infortunés. Le premier, en voiture, aurait dû la laisser morte. Le deuxième, qui lui sauva la vie, la lia à jamais avec ce qui restait de Donald Mull, un tueur de sinistre mémoire.

Donald Mull

Le tueur connu sous l'élégant sobriquet de "dépeceur" est mort il y a plusieurs années, mais certains de ses organes ont été acheminés vers un hôpital de recherches un peu particulier. La technologie Mi-Go l'a lié à Eliana Helmsworth, mais il a récemment pris le dessus sur la volonté de cette dernière et repris son chemin sanglant.

Carlo "Two Dime" Torrisi

Le chef de la pègre de Providence n'est autre que le frère d'Eliana Helmsworth. C'est par son biais que sa sœur a abouti, à la suite de son accident de voiture, dans la clinique privée du docteur Yelps. Il n'ignore pas que le docteur fait appel à des technologies étranges, mais il fait des miracles.

Guido "Rudy" Valentino

Certains le prétendent de la famille du grand Rudolph, et il en possède certains attributs. Beau et raffiné, c'est le bras droit de Torrisi. Mais c'est aussi un individu impitoyable, prêt à tout pour couvrir sa famille.

Docteur Yelps

Du chirurgien brillant mais perturbé, il ne reste qu'un cerveau et un corps disloqué. Dirigeant officiel de sa clinique, il s'est voué corps et âme à la technologie Mi-Go, en proie à une frénésie de connaissance incontrôlée. Sa fuite en avant a finalement conduit à un désastre.

Fr-Zat

Le Mi-Go caché derrière la silhouette du docteur Yelps tire des fils qui lui ouvrent les portes du fonctionnement humain. Il a trouvé en Yelps un disciple volontaire grâce auquel il peut expérimenter nombre de programmes technologiques expérimentaux.

En quelques mots...

Les investigateurs sont amenés à enquêter sur un crime et sur la disparition mystérieuse de la femme d'un sénateur ambitieux. Leurs observations les amèneront à une conclusion plus que surprenante.

Implication des personnages

Ce scénario est conçu pour un groupe d'investigateurs spécialisés dans les enquêtes criminelles et les sciences forensiques. Il est par conséquent difficile de le faire jouer à des investigateurs classiques de *L'Appel de Cthulhu*. Toutefois, nous pouvons envisager deux variantes :

- Les investigateurs sont des agents fédéraux du Bureau Of Investigation (BOI), envoyés par J. Edgar Hoover lui-même pour mener une enquête sur le crime commis et sur la disparition de la femme du sénateur Helmsworth (voir personnages prêtirés).
- Les investigateurs appartiennent à une agence de détectives privés haut de gamme et sont contactés directement par l'homme de confiance du sénateur afin de mener une enquête rapide avant que la police et la presse ne s'emparent de l'histoire. Un scandale à quelques mois des élections n'est jamais souhaitable.

Enjeux et récompenses

- **Démêler l'écheveau** : l'enquête est complexe et fait appel à de nombreuses techniques de recherche et d'analyse forensique. Pour ne rien arranger, les investigateurs arriveront à des hypothèses qui leur sembleront particulièrement farfelues.
- **Neutraliser un tueur et ceux qui l'ont fabriqué** : Donald Mull, un tueur en série abattu il y a plusieurs années, est bien de retour et reprend sans tarder sa piste sanglante. Mais derrière lui se cache une silhouette plus dangereuse encore : le médecin fou Yelps et son mentor Mi-Go.
- **Rester en vie** : bien qu'appartenant potentiellement à l'autorité fédérale, les investigateurs se trouveront coincés entre une police corrompue, des mafieux décidés, voire un assassin retors. De quoi mettre à mal leurs nerfs, voire leur santé.

Ambiance

Le scénario s'inscrit dans une logique d'enquête classique que l'on trouve dans les romans noirs. L'ambiance y est rude et crasseuse, riche en sales trognes que l'on trouve dans les histoires "gumshoe". Elle bifurquera ensuite vers le thriller scientifique lors de son final. Les interactions et l'analyse des indices livreront les dessous d'une histoire tragique, sur fond de pègre et de manipulations politiques.

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●

Style de jeu	investigation occulte confirmé
Difficulté	↑↑↑↑↑
Nombre de joueurs	cf. prêtirés
Type de personnages	1931
Époque	



Jean Trentin, l'homme creux

Une silhouette humanoïde aux traits estompés, à la chair verdâtre et translucide, où les organes volés brillent d'une lueur rouge.

Ou
30 ans, brun, moustachu, taille moyenne, léger embonpoint, cheveux courts, toujours l'air absent, visiblement endimanché pour la réunion de famille.

Caractéristiques

APP 12 / N/A	Prestance	60 %
CON 14 / 19	Endurance	70/95 %
DEX 13 / 17	Agilité	65/85 %
FOR 12 / 24	Puissance	60/99 %
TAI 13	Corpulence	65 %
ÉDU 9	Connaissance	45 %
INT 10	Intuition	50 %
POU 8	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2 / +4
Points de Vie	14 / 16

Compétences

Regard vide	80 %
Répondre avec un temps de retard	55 %
Sculpture sur bois	60 %

Armes

• Armes improvisées	60 %
• Dégâts variables	
• Couteau	40 %
• Dégâts 1d3 + impact	

Armure

Sous la forme de Jean, 0. Sous la forme de l'homme creux, les armes susceptibles d'empaler ne font que les dégâts minimum.

Capacités spéciales : L'homme creux peut absorber de la matière organique, pourvu qu'elle soit « compatible » avec la sienne. Cela vaut pour les organes volés par Jean, mais aussi pour le sang dont il est couvert après chaque crime. Un round lui suffit. S'il se sent menacé, Jean peut prendre sa véritable forme, qui génère une perte de SAN et dispose des caractéristiques situées après le « / ».

SAN : 1/1d6 s'il est vu sous sa vraie forme.

chose... et renonce. Même s'il n'est pas l'assassin, il sait quelque chose. Pressé de questions, il finit par lâcher que oui, il a des soupçons, mais que le secret de la confession l'empêche de les partager avec la police. Il ne veut pas mettre une âme en péril, "surtout pas cette âme-là...". Si les investigateurs choisissent la manière forte, il n'hésite pas à aller en prison, ou au moins en garde à vue, pour respecter ses vœux.

Si les investigateurs le surveillent, ils découvrent un religieux austère, moins mondain que son oncle Marcel. Il discute avec tous les membres de la famille qui viennent le voir, en entend certains en confession. Tous les matins, il prie pour ses cousins morts à la guerre. Il passe du temps avec Jean, peut-être un peu plus qu'avec les autres. Lorsque les cadavres commencent à s'empiler, leur relation se tend. Ils ont de longues discussions dans le parc, à l'écart des oreilles indiscreètes. Armand tente de s'assurer que Jean est innocent puis, lorsqu'il aura compris qu'il est coupable, de le pousser à se livrer. Jean refuse.

Le témoignage d'Armand

Une fois Jean identifié par d'autres moyens, Armand accepte de se confier. Oui, il soupçonnait Jean. Pourquoi ? À cause de la guerre. Il s'est passé quelque chose à Verdun, début 1916...

"Nous étions retranchés dans une ferme isolée, du côté de Perthes-les-Hurlus. Les Boches nous bombardaient depuis des jours. Nous n'étions plus qu'une douzaine, enterrés dans les ruines, sans contact avec le reste de l'armée, sans vivres. C'était tard dans la nuit du 6 avril. Jean... est mort. Je l'ai vu se faire pulvériser par un obus de mortier.

Un instant, il était là, devant moi, la seconde d'après, j'étais par terre, couvert de sang, il ne restait rien de lui, sauf qu'encore un instant plus tard, il était là, inconscient mais vivant, alors que j'avais toujours son sang sur moi. (Une pause.) Je veux que vous compreniez qu'à ce moment-là, nous étions tous à moitié fous. Encore aujourd'hui, je ne suis pas sûr de ce que j'ai vu."

"Quoi qu'il en soit, il lui a fallu près d'une semaine pour reprendre connaissance et, à ce moment-là, nous avons été dégagés. Ses premiers jours de convalescence... il ne se souvenait de rien. Presque comme un nouveau-né. Petit à petit, il s'est habitué à moi. L'armée lui a accordé une longue permis-

sion, qu'il a passée auprès de sa femme. Je pense que c'est à ce moment-là que son mariage a mal tourné."

"Je suis resté en contact avec lui pendant le reste de la guerre et après. Dimanche dernier, il m'a confessé son malaise, son impression de ne pas être à sa place dans la famille... et des "désirs" anormaux pour Jérôme. Je l'ai convaincu de partir. Il devait en parler à tante Agathe, lui expliquer qu'il devait rentrer. Agathe est morte ce soir-là. Jean a décidé de rester, et Jérôme a été tué juste après. Comment vouliez-vous que je ne le suspecte pas ?"

La chambre de Jean

Jean occupe une modeste chambrette sous les combles de l'hôtel, avec un lit de fer, une cuvette, une table de nuit et un papier peint miteux. En dehors de quelques vêtements, Jean voyage léger. Deux choses sont susceptibles de retenir l'attention des investigateurs :

- Un carnet de notes dont seules les premières pages sont remplies (voir annexe I, ci-contre).
- Une demi-douzaine de bouts de bois sculptés. Contrairement aux pièces qu'il fabrique pour les enfants dans la journée, celles-ci sont abstraites... et perturbantes (SAN : 0/1). Comment un charpentier qui n'a que le certificat d'études sait-il fabriquer un ruban de Möbius ?

Jean s'échappe !

Qu'il ait terminé sa série de meurtres, qu'il soit tombé dans une souricière tendue par les investigateurs, ou encore qu'il ait été arrêté et parvienne à s'évader, Jean finit par échapper à la police. Dans la mesure où ce genre de "passage obligé" a tendance à faire grommeler les joueurs, essayez de faire en sorte que la scène soit assez intéressante et/ou spectaculaire pour que la pilule passe... C'est le moment ou jamais de le montrer sous son véritable jour.



Glossaire

AFIS : *Automated Fingerprint Identification System*. Base de données américaine des empreintes digitales de criminels, connus et inconnus.

Barricade : Forcené qui se barricade.

BSU : *Behavioral Science Unit*. Département du FBI qui étudie les sciences du comportement, propose des formations dans ce sens et fournit des profils psychologiques de criminels.

CIRG : Critical Incident Response Group

CODIS : *Combined DNA Index Program*. Base de données américaine des profils ADN de criminels condamnés (meurtres, agressions et viols), et d'ADN découverts sur les scènes de crimes (plus d'un million à ce jour).

FBI's Law Enforcement Bulletin : Magazine édité par le FBI mensuellement (papier et web) et proposant des articles pour améliorer le travail des forces de l'ordre, ainsi que des VICAP Alert.

Mode opératoire : Ensemble des actes commis par un agresseur pour commettre un crime (enlèvement, agression, meurtre...). Différant de la « Signature ».

NCAVC : *National Center for the Analysis of Violent Crime*

NCIC : *National Crime Information Center*. Base de données nationale gérée par le FBI, comprenant des informations sur les casiers judiciaires, les fugitifs, les objets volés et les personnes disparues.

NIBIN : *National Integrated Ballistics Information Network*. Base de données comparative d'images, concernant les rayures des armes et des balles utilisés dans des crimes.

Signature : Actes commis par certains agresseurs qui ne sont pas nécessaires à leur crime mais leur offrent une satisfaction psychologique (tortures, ligatures, etc.). Différant du « Mode opératoire ».

VICAP : *Violent Crime Apprehension Program*. Base de données américaine des crimes violents

VICLAS : Base de données canadienne des crimes violents

Codes de la police américaine

Afin d'éviter l'encombrement des ondes lorsque les policiers utilisent leur radio, il est important de garder le trafic radio à son minimum. Une série de codes numériques a donc été conçue pour raccourcir les phrases des policiers.

Code 1-37 :

- Code 1**À votre convenance
- Code 2**Appel urgent, répondez
- Code 3**Urgent, venez avec gyrophare et sirène
- Code 4**Situation sous contrôle
- Code 5**Surveillance (d'un endroit ou d'une personne)
- Code 6**Restez en dehors de la zone
- Code 7**Pause repas
- Code 8**Pause pipi
- Code 9**Un policier a besoin d'assistance / renfort
- Code 10**Appel au SWAT
- Code 11**Mobilisation du SWAT
- Code 37**Individu ou biens recherché(s)

Code 10

- 10-0**Faites attention
- 10-1**Mauvaise réception
- 10-2**Bonne réception
- 10-3**Arrêt de la transmission
- 10-4**Message reçu et compris
- 10-9**Répétez le message
- 10-10**Plus en service
- 10-15**Prisonnier en garde à vue
- 10-19**Retourne au poste de police
- 10-23**Attends / Attendez
- 10-28**Demande de renseignements
- 10-29**Vérification de mandat d'arrêt
- 10-29F**Individu recherché pour crime
- 10-29V**Véhicule recherché
- 10-32**Noyade
- 10-43**Appelez un médecin
- 10-45**Condition du patient ?
- 10-45A**Bonne
- 10-45B**Mauvaise
- 10-45C**Critique
- 10-45D**Mort
- 10-50**Sous l'influence de drogues
- 10-53**Homme à terre
- 10-54**Cadavre probable
- 10-56**Suicide
- 10-57**Personne disparue
- 10-66**Personne suspecte
- 10-67**Personne qui appelle à l'aide
- 10-71**Coups de feu
- 10-72**Arme à feu impliquée
- 10-79**Alerte à la bombe
- 10-80**Explosion
- 10-97**Arrivé sur la scène de crime

Code 11

- 11-24**Véhicule abandonné
- 11-41**Besoin d'une ambulance
- 11-44**Personne décédée, besoin d'un légiste
- 11-54**Véhicule suspect
- 11-78**Accident d'avion
- 11-79**Accident - Ambulance demandée
- 11-96**Vérification d'un véhicule suspect
- 11-99**Policier en danger. Besoin d'aide urgent !
(c'est LE code d'urgence)

Code 100

Ce code est généralement prononcé chiffre par chiffre en utilisant l'alphabet de radio. Par exemple, 505 se prononce "cinq zéro cinq" et 207A se prononce "deux zéro sept Adam".

- 187**Homicide
- 207**Enlèvement

- 207A**Tentative d'enlèvement
- 211**Vol
- 217**Agression avec tentative de meurtre
- 242**Agression
- 245**Agression avec une arme
- 261**Viol
- 261A**Tentative de viol
- 390**Personne ivre
- 417**Personne avec une arme à feu
- 417A**Personne avec une arme blanche
- 419**Cadavre
- 459**Cambriolage
- 503**Vol de voiture
- 510**Véhicule accélérant
- 595**Véhicule en fuite

Phonétique "standard" de la police (différente de la phonétique militaire)

- AAdam
- BBoy
- CCharles
- DDavid
- EEdward
- FFrank
- GGeorge
- HHenry
- IIda
- JJohn
- KKing
- LLincoln
- MMary
- NNora
- OOcean
- PPaul
- QQueen
- RRobert
- SSam
- TTom
- UUnion
- VVictor
- WWilliam
- XX-ray
- YYoung
- ZZebra