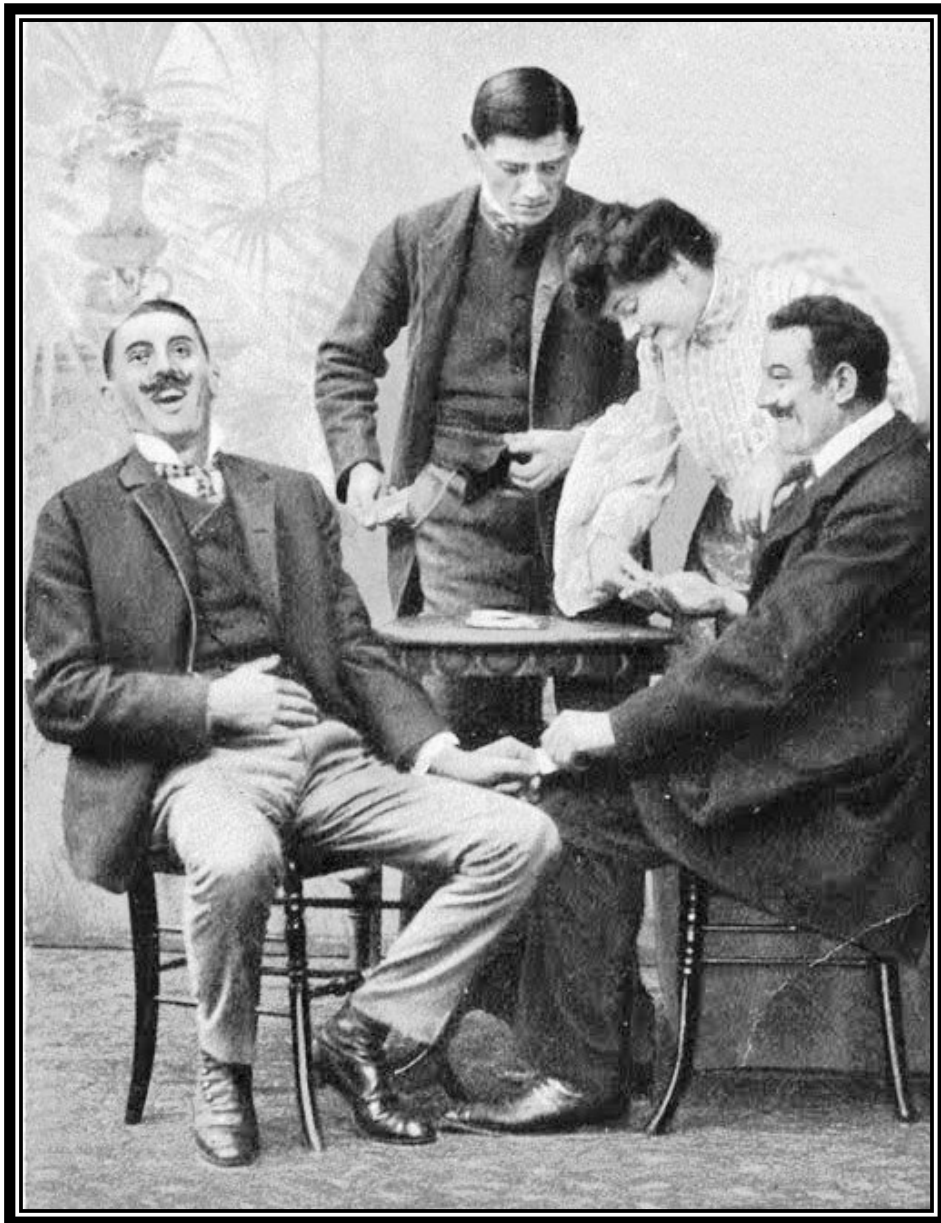


Le Manuel du Parfait Escroc



Un Supplément pour Les As du Crime

Olivier Legrand (2020)

Le Manuel du Parfait Escroc

Un Supplément pour Les As du Crime

I. L'Art de l'Arnaque	p 3
Coups Classiques	p 3
Le Vol à l'Américain	p 6
Arnaques Commerciales	p 9
Arnaques aux Annonces	p 10
II. Le Monde du Jeu	p 12
Le Bonneteau	p 12
Les Cartes	p 14
Les Courses	p 16
Sources & Références	p 18

Texte : Olivier Legrand (2020)

Illustrations : Sidney Paget, Charles Dana Gibson, Cyrus Cuneo et autres artistes. Toutes les images utilisées dans ce supplément sont des illustrations libres de droits.

I. L'Art de l'Arnaque

Petit lexique de l'Escroc

Bonnard : Dans le *vol à l'américaine*, arnaqueur se faisant passer pour un gogo « bon à faire » ; faux pigeon. Voir aussi *Chiqueur*.

Cambutage : Rapide opération manuelle consistant à substituer subrepticement un objet à un autre.

Charriage : Autre appellation du *vol à l'américaine*. Type d'arnaque consistant à abuser la confiance d'un pigeon, en lui faisant miroiter une bonne affaire...

Charrieur : Escroc pratiquant le *charriage* ou *vol à l'américaine*, le plus souvent en équipe.

Chiqueur : Autre appellation du *bonnard*. Ce terme s'emploie surtout lorsque le rôle de bonnard exige une comédie poussée et détaillée ; un bon *chiqueur* se doit donc d'être un acteur de première.

Demi-Sel : Individu malhonnête qui se prend pour un affranchi et sera d'autant plus facile à arnaquer.

Faire : « Faire quelqu'un », c'est l'escroquer.

Gogo : Victime désignée d'une arnaque – aussi appelée *pigeon* ou *poire*.

Leveur : Dans le *vol à l'américaine*, le leveur est le *charrieur* chargé de trouver le pigeon et de créer chez lui la confiance préalable à tout bon *charriage*.

Pigeon : Voir *Gogo*.

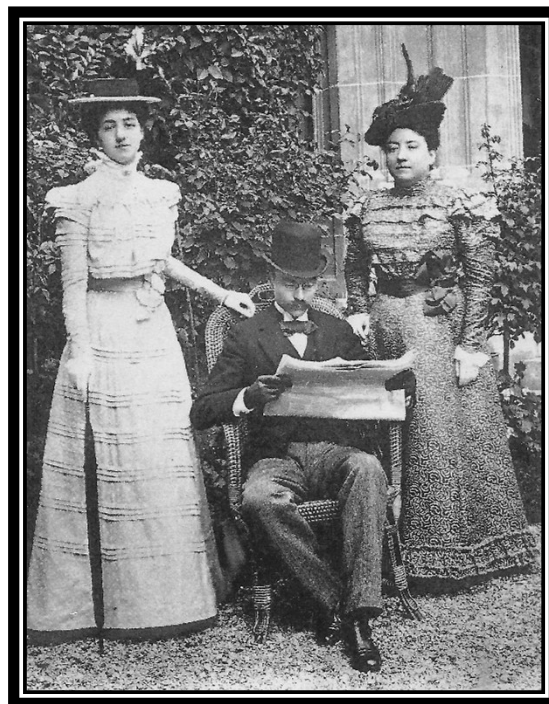
Poire : Voir *Gogo*.

Travailler : Mettre un pigeon en confiance.

Trimballeur : Dans certains types de *charriages*, escroc chargé de « promener » (dans tous les sens du terme) le *pigeon*, en lui faisant visiter Paris, en l'invitant au restaurant, en l'emmenant au spectacle, etc. Selon le type d'arnaque et l'effectif de l'équipe, ce rôle peut se confondre avec celui de *leveur*.

Verdasson : Individu à la fois peu scrupuleux et sûr de son flair ou de son sens des affaires mais suffisamment naïf ou vaniteux pour être facile à *travailler* – bref, le pigeon idéal.

Vol à l'Américaine : Arnaque basée sur la mise en confiance du pigeon ; il en existe de nombreuses versions. Voir *Charriage* et *Charrieur*.



Thérèse Humbert (à droite), « héroïne » d'une des plus grandes affaires d'escroquerie de la Belle Epoque. Le type assis est son époux Eugène, député et fils d'un ministre de la Justice (voir p 4).

Coups Classiques

Pour commencer, voici un petit florilège d'arnaques bien connues – avec, à chaque fois, les précisions nécessaires pour les mettre en scène en termes de jeu.

La Cavalerie

Cette escroquerie financière consiste à rembourser un premier prêt bancaire grâce à un second prêt plus important, souscrit dans une autre banque. Sous une fausse identité, l'escroc ouvre un premier compte bancaire au nom d'une entreprise fictive et souscrit un emprunt important. L'argent reçu sert à justifier le second prêt (plus important) auprès d'une autre banque... L'escroc peut ensuite réutiliser le même système auprès d'une troisième banque, pour un prêt encore plus gros, et ainsi de suite... Tout s'écroule lorsque l'escroc ne parvient pas à obtenir un nouveau prêt : il est alors temps pour lui de disparaître...

En termes de jeu, la cavalerie fait appel au talent de Business, qui représente dans ce cas la capacité à *faire bonne impression* sur les banquiers, à raison d'un test pour chaque nouveau prêt. Un prêt vraiment conséquent nécessitera un test Duraille (-5) – et un prêt pharaonique relèvera de l'Exploit (-10) !

L'Affaire Thérèse Humbert

Cette célèbre affaire d'escroquerie occasionna l'un des plus retentissants scandales de la Belle Epoque. Il faudrait sans doute un roman entier pour en détailler les tenants et les aboutissants...

En voici un bref résumé...

En 1878, la jeune Thérèse Daurignac épouse Eugène Frédéric Humbert, fils du maire de Toulouse et futur ministre de la Justice Gustave Humbert. En 1879, elle prétend avoir reçu d'un millionnaire américain nommé Robert Henry Crawford une partie de son héritage pour lui avoir porté secours alors qu'il était victime d'une crise cardiaque à bord d'un train...

Mais le riche Américain comme son famineux héritage sont purement imaginaires.

La jeune femme va toutefois réussir à leur conférer une réalité judiciaire en montant un vrai procès, avec son époux comme avocat... et de faux adversaires, de prétendus « neveux » du riche Américain contestant sa part d'héritage – il s'agit en réalité des propres frères de Thérèse !

Ce procès n'est que le point de départ d'une longue série, qui ira jusqu'à la Cour de cassation. Chaque nouvelle action en justice apportant un peu plus de réalité à l'héritage imaginaire. Grâce à la défense habile de Frédéric Humbert, le couple parvient bientôt à obtenir d'énormes prêts bancaires, en utilisant le mirifique héritage comme garantie...

Ils emménagent alors à Paris, mènent grand train, achètent un château, dépensent et empruntent sans compter, selon le principe de la cavalerie (voir p 3), en utilisant toujours le fameux « héritage Crawford » comme garantie financière.

L'incroyable imposture tiendra durant *une vingtaine d'années*... jusqu'à ce qu'un créancier obtienne finalement un ordre de justice pour qu'on fasse ouvrir le fameux coffre-fort censé contenir les papiers relatifs à l'héritage Crawford, afin de les placer sous séquestre. Mais le coffre en question ne contient qu'une pièce d'un penny... et une brique – pas un million, une *vraie* brique !

Les Humbert, eux, sont déjà loin... mais ils seront finalement arrêtés en Espagne fin 1902. Jugés, ils seront tous les deux condamnés à cinq ans de travaux forcés ; les faux neveux Crawford, quant à eux, écoperont de trois ans.

On perd la trace de Thérèse à sa sortie de prison ; selon certains, elle aurait émigré en Amérique où elle serait morte en 1918 mais d'autres soutiennent qu'elle était encore vivante (et active en tant qu'escroque, sous une fausse identité) en 1930...

Le Coup du Trésor Caché

Il existe d'innombrables variantes de cette arnaque classique. En voici le principe : l'arnaqueur prend contact (souvent par courrier) avec le gogo, dont il prétend avoir entendu vanter la probité et le haut sens moral ; on lui sert alors un baratin impliquant un trésor caché (suite à quelque rocambolesque intrigue liée aux accidents et aux aléas de l'Histoire), dont la récupération nécessite *évidemment* d'avancer une somme d'argent – le plus souvent pour soudoyer ou amadouer quelque tierce partie hostile... une mise de fonds que le pigeon ne récupérera jamais !

Cette trame de base peut être enrichie de toutes sortes de fioritures, le « trésor caché » pouvant prendre bien des formes, y compris celle d'un héritage sous séquestre ou d'une demoiselle en détresse.

Pour ferrer le gogo, l'escroquerie peut jouer sur trois ressorts différents et complémentaires : la naïveté et la vanité de la cible (dont la « haute probité » a attiré l'attention de celui qui va solliciter son aide), sa cupidité (via la promesse de toucher une part substantielle du trésor, une fois celui-ci recouvré) et, lorsque l'arnaque inclut une histoire de demoiselle en détresse (voir encadré ci-dessous), son désir de « faire un beau mariage » avec ladite demoiselle, évidemment pleine de gratitude pour son bienfaiteur... mais aussi imaginaire que le trésor !

En termes de jeu, cette arnaque fait appel au talent Beaux Discours, avec les ajustements habituels. Le Flair peut aussi être fort utile pour repérer les meilleurs pigeons (voir encadré p 7).

Bluff ou Beaux Discours ?

Comme l'indiquent les règles de base, ces deux talents peuvent facilement se compléter mais il est important de bien les différencier. Les Beaux Discours, basés sur la Classe, représentent le bagou, l'éloquence et la capacité à mettre en confiance ; le Bluff, basé sur l'Aplomb, reflète la capacité à mentir avec assurance, y compris pour intimider un second rôle ou de tenir tête aux flics lors d'un interrogatoire. Le Bluff passe donc autant (voire plus) par le regard, l'expression et le langage du corps que par la parole.

La plupart des arnaques décrites dans cette section font surtout appel aux Beaux Discours mais le Bluff pourra aussi s'avérer fort utile face à un pigeon hésitant ou plus méfiant que prévu. On pourra alors recourir à la règle suivante : en cas d'échec du test de Beaux Discours, un test réussi en Bluff pourra rattraper le coup, mais les éventuels prochains tests de Beaux Discours destinés à manipuler la victime seront effectués avec le score le plus faible entre ce talent et le talent de Bluff de l'arnaqueur, qui devra donc tout faire pour endormir les doutes de sa victime.

La Prisonnière Espagnole

Au XVI^{ème} siècle, le coup du trésor caché prenait souvent la forme dite de la *prisonnière espagnole*. Dans cette version historique de l'arnaque, la somme demandée au gogo était supposée payer la rançon d'une belle et riche aristocrate espagnole, souvent détenue par « les Turcs » et prête, une fois libérée, à épouser son généreux bienfaiteur, après l'avoir remboursé en puisant dans une immense fortune à laquelle elle ne pouvait (hélas !) accéder avant son mariage ou à cause des conditions de sa captivité...

Au fil du temps, cette trame romanesque a été adaptée à d'innombrables variantes, afin de toujours coller à l'actualité du moment : la « prisonnière espagnole » et ses méchants geôliers « turcs » peuvent ainsi être remplacés par d'autres stéréotypes équivalents. Ainsi, l'escroquerie dite de la *lettre de Jérusalem* détaillée par Vidocq dans ses *Mémoires* exploitait la nostalgie de certains Français pour l'Ancien Régime, en leur proposant de venir en aide au loyal serviteur d'une famille noble décimée par la Révolution, injustement emprisonné (le plus souvent à la prison de Bicêtre, voisine de la *rue de Jérusalem*) mais détenteur de précieuses informations liées à quelque trésor caché.

Et la prisonnière espagnole a encore de beaux jours devant elle : les lecteurs du XIX^{ème} siècle auront sans doute reconnu le principe de la fameuse *lettre nigériane* ayant fait les beaux jours des cyber-escrocs aux premiers temps d'Internet et dont diverses variantes sévissent toujours sur la toile...

Le Coup de la Trouvaille

Aussi connue sous le nom de *vol à la ramastic*, cette technique fait partie des grands classiques.

Le *voleur à la trouvaille* ou *ramastiqueur* opère sur les trottoirs des grandes villes. D'un coup d'œil, il sait repérer, parmi les passants, la meilleure cible potentielle – avec une préférence particulière pour les promeneurs désœuvrés, les naïfs fraîchement débarqués de province et les *demi-sel*, c'est-à-dire les individus que l'on sent assez « dessalés » pour se laisser tenter par une combine avantageuse mais assez naïfs pour se laisser berner par un boniment bien servi – bref, les caves et les jobards qui se prennent pour des finauds ou des affranchis.

Une fois le gogo repéré, l'escroc fait semblant de marcher devant lui comme un banal promeneur...

Soudain, il se baisse et « ramasse » un objet qu'il avait préalablement sur lui (le plus souvent un bijou dans un petit écrin – en fait de la simple verroterie), affectant la surprise – et faisant en sorte d'être vu par sa future victime. Il s'approche alors de cette dernière, l'air un peu embarrassé et l'aborde discrètement, en lui servant un baratin de ce style :

- Ne dites rien ! Vous l'avez vu aussi bien que moi et vous auriez pu le ramasser le premier ! Voilà ce que je vous propose : allons au café pour examiner ça de plus près et faisons part à deux !

Ravi de cette aubaine, le gogo mord presque toujours à l'hameçon. Une fois bien installés dans quelque bistrot, à l'abri des regards indiscrets, le *ramastiqueur* tire de sa poche l'objet qu'il est censé avoir ramassé : un petit écrin contenant un bracelet féminin orné de fausses pierreries, une montre en cuivre aurifié, une bague en faux diamant ou tout autre article de verroterie suffisamment clinquant pour susciter la convoitise du jobard. Il fait semblant de l'estimer et s'extasie sur l'objet :

- Ça vaut au moins tant. Ecoutez, ce serait vraiment trop bête d'aller porter ce bijou aux objets perdus... Mieux vaudrait qu'un de nous deux le garde quelque temps, afin de pouvoir le négocier tranquillement d'ici quelques jours... Voilà ce que je vous propose : vous me donnez tant et je vous le laisse !

Le « tant » en question représente un tiers ou un quart de la valeur précédemment annoncée. Et comme le dit la célèbre chanson : *bonne affaire, se dit Basile*. Si jamais il se montre soupçonneux ou doute de la valeur annoncée par le ramastiqueur, ce dernier pourra alors recevoir l'aide d'un complice, assis comme par hasard à la table d'à côté ; ce dernier se trouvait déjà dans le café où a lieu le conciliabule ou y a tout simplement suivi le ramastiqueur et le gogo, l'air de rien.

Si, au moment de conclure l'affaire, le gogo se montre suspicieux ou réticent, le complice intervient alors dans la conversation, « qu'il n'a pu s'empêcher de surprendre », se présentant (quel bol !) comme un ouvrier bijoutier, un représentant en orfèvrerie voire un ancien joaillier... bref, comme un expert à même d'estimer au plus près la valeur de la trouvaille !

L'affaire est donc conclue : pour une somme qu'il juge lui-même très acceptable, le gogo se retrouve l'heureux propriétaire d'un bijou qui se révélera être du toc dénué de la moindre valeur, mais les circonstances un peu douteuses de l'acquisition l'empêcheront presque toujours d'aller porter plainte au commissariat, de peur que son manque de scrupules ne se retourne contre lui et ne lui attire des ennuis avec les représentants de la loi...

En termes de jeu, cette arnaque fait appel au Flair (pour trouver le bon pigeon) et aux Beaux Discours (pour l'embobiner vite fait bien fait), avec les ajustements habituels (voir règles de base). La petite comédie de la trouvaille en pleine rue ne demande normalement aucun test particulier ; si le Pousse-au-Crime y tient absolument, il pourra demander un test Fastoche (+5) de Passe-Passe.



Opération de charriage en bonne voie...

Le Vol à l'Américaine

Traditionnellement, ce type d'escroquerie est également connu sous le nom de *charriage* ou de *coup de ma tronche*, car il consiste à *charrier* ou à se *payer la tronche* de la victime.

L'origine de l'appellation *vol à l'américaine* fait débat : pour certains, elle reflèterait le fait que ce type d'arnaque viendrait des Etats Unis ; pour d'autres, au contraire, elle viendrait du profil de ses victimes les plus classiques, des émigrants revenant d'Amérique une fois leur fortune faite ; selon une troisième version, enfin, elle proviendrait du fait que le *chiqueur* ou le *bonnard* se ferait souvent passer pour un riche Américain.

Quelle que soit la véritable origine de l'expression, il est intéressant de noter que les Américains, quant à eux, préfèrent parler de *con* (à prononcer à l'anglaise, merci), abréviation de *confidence* (confiance), et de *con men* (*confidence men*). Le vol à l'américaine peut donc également être défini comme le *vol à la confiance*.

Ce type d'opération s'effectue le plus souvent en équipe et revêt toutes sortes de formes, avec toujours les mêmes principes de base : mettre le pigeon en confiance (le *travailler*), lui faire miroiter un gain substantiel via une bonne affaire ou une (fausse) arnaque (un comble !) et l'amener à se délester d'une partie de ses finances, en le laissant ensuite *gros Jean comme devant*. La victime doit donc être à la fois assez naïve (pour rendre l'arnaque plus facile à mettre en place), assez riche (pour rendre l'arnaque intéressante) mais aussi suffisamment opportuniste, vaniteuse ou cupide pour mordre à l'hameçon.

Une fois le gogo plumé, celui-ci n'ira pratiquement jamais se plaindre à la police, soit par honte de s'être ainsi fait berner, soit parce qu'il a de lui-même accepté de se prêter à une entreprise peu honnête, censée lui rapporter gros. De façon générale, le vol à l'américaine repose donc sur la célèbre formule : *tel est pris qui croyait prendre...*

Les arnaques classiques décrites ci-après reposent sur les principes du *vol à l'américaine*.

Le Coup du Coffret

Comme de nombreuses arnaques, le coup du coffret repose en grande partie sur la cupidité du pigeon. Ce dernier, croyant avoir adroitement filouté une autre victime, ne va découvrir que trop tard qu'il s'est fait avoir et qu'il est en réalité le vrai (et le seul) dindon de la farce – ça lui apprendra à se montrer malhonnête. La cible idéale est donc un verdasson (voir encadré, page précédente) à la recherche de quelque investissement juteux...

Il existe de nombreuses variantes de cette arnaque. En voici une des versions les plus classiques.

Cette arnaque nécessite trois escrocs aux attributions bien distinctes : le leveur, un faux courtier et un *bonnard*, qui tiendra le rôle de celui que le gogo pensera arnaquer...

Le leveur commence par entrer en relation avec la poire, se présentant comme un intermédiaire financier, un agent d'affaires faisant profession de « flairer » les opérations avantageuses et autres spéculations juteuses. Au besoin, il pourra refiler à la future victime un ou deux authentiques bons tuyaux, afin de renforcer la confiance.

Lorsque le leveur sent que la poire est mûre, il lui explique, en confidence, qu'il est actuellement sur un « gros coup », une opération financière susceptible de rapporter d'énormes bénéfices aux veinards qui en seront... L'affaire en question est censément entre les mains d'un courtier de ses amis mais il faut agir vite – bref, il faut saisir l'occasion !

Une fois le gogo ferré par cette promesse de profits colossaux, le leveur organise un rendez-vous avec le soi-disant courtier, qui va préciser le plan de la combine (fictive) : il s'agit d'acheter un immeuble ou un terrain à bâtir à un individu des plus naïfs, qui ignore totalement la valeur de son bien et se fiera donc aveuglément à l'estimation que lui en fera le courtier. Une fois le bien honteusement sous-évalué, il sera acheté par les trois associés (le leveur, le courtier et le pigeon-qui-s'ignore), qui pourront ensuite se partager les énormes bénéfices de cette copropriété acquise à vil prix.

Demi-sel et Verdassons



Oh, le beau !

En fin connaisseurs de l'âme humaine, de nombreux escrocs soutiennent qu'il est impossible d'arnaquer un individu *totale*ment honnête. De fait, nombre de coups classiques reposent autant sur la cupidité de la victime que sur sa naïveté. Le gogo idéal est donc un individu à la fois peu scrupuleux (ou enclin à oublier ses principes le temps d'une bonne affaire, lorsque *l'occasion fait le larron*) et pas très malin - mais se croyant plus finaud qu'il ne l'est. En bref, la poire classique est à la fois peu honnête, naïve et vaniteuse. Pour le professionnel, cette combinaison gagnante se retrouve surtout chez deux grands types d'individus :

Le **demi-sel** se nomme ainsi car il est à *demi dessalé* : bref, c'est un cave qui se prend pour un affranchi.

Le **verdasson** est type à la fois cupide, malhonnête et beaucoup moins futé qu'il ne le croit lui-même.

Plus le demi-sel ou le verdasson sera riche et prêt à *jouer gros*, plus l'affaire sera juteuse : les hommes d'affaires de province fiers de leur réussite et persuadés que celle-ci est due non pas à la bonne fortune mais à leur seule force de caractère ou finesse d'esprit sont donc des cibles privilégiées.

En termes de jeu, les deux types de victimes se valent : ce sont des *proies faciles* (voir règles de base), que leur manque de jugeote et de morale rend plus vulnérables (+5) aux Beaux Discours et aux coups de Bluff destinées à les arnaquer.

Pour savoir si un individu est bel et bien un demi-sel ou un verdasson, l'arnaqueur devra au préalable avoir réussi un test de Flair. Si le test est réussi, l'escroc sentira le verdasson ou le demi-sel *bon à faire*. En cas de *coup de maître*, il lira dans le gogo comme dans un livre ouvert, ce qui fait passer son bonus de +5 (Fastoche) à +10 (un Jeu d'Enfant !).

En cas d'échec, l'escroc sera dans l'incertitude ; en cas de *fiasco*, son incapacité à « sentir » l'individu ciblé lui ôtera une partie de ses moyens et il jugera plus prudent de renoncer... et s'il doit de nouveau tenter d'arnaquer cette victime par la suite, ses tests de Beaux Discours et de Bluff seront plus Durailles.

Voilà comment les choses sont censées se passer : le bonnard sera amené chez le gogo, où l'affaire devra se conclure, autour d'un bon repas ; auparavant, le courtier aura pris soin de préparer l'acte de vente. Il y stipulera alors une condition censée endormir toute méfiance de la part du bonnard : un *dédit*, c'est-à-dire une somme que l'acheteur éventuel devra placer en dépôt préalable, le vendeur faisant de même. Si, pour quelque raison, la vente n'était pas conclue, les acheteurs déçus pourraient tout de même conserver le dépôt du vendeur – et réciproquement. Il s'agit là d'une pratique immobilière courante et si le gogo venait à avoir quelques doutes, le faux courtier se chargerait évidemment de le lui expliquer. De toute façon, le vendeur tient à cette condition.

Au jour dit, le bonnard se présente donc au domicile du gogo et joue son rôle de propriétaire naïf qui va se faire gentiment arnaquer. Lorsque vient enfin le moment de conclure l'affaire, le bonnard pose sur la table un petit coffret dont il prend grand soin – c'est là, dans cette cassette d'Harpagon, que se trouve sa part du dédit, en espèces : il laissera d'ailleurs au gogo le temps d'entrevoir les grosses liasses de billets bleus – qui ne sont, bien sûr, que du vulgaire papier, avec quelques vrais billets sur le dessus.

Le leveur et le gogo donnent à leur tour leurs espèces au courtier, qui se charge de les déposer, sous leurs yeux, dans ladite cassette... mais au moment de sceller le coffret, le leveur et le courtier s'emploient à créer une diversion, afin de détourner l'attention de la poire voire de lui faire quitter la pièce pendant un très court laps de temps : le coup le plus classique consiste à l'envoyer chercher de la cire à cacheter et de la ficelle. Durant sa brève absence (ou lorsque son attention est fixée sur autre chose), le bonnard ou le courtier, par un rapide et habile *cambutage*, substitue au coffret un autre coffret d'apparence exactement semblable, contenant des liasses de papier journal destinées à lui donner le même poids qu'à l'autre.

On cachète alors avec le plus grand soin le nouveau coffret, que la poire gardera précieusement dans son coffre-fort, en attendant la date de la signature définitive de l'acte de vente, date qui « ne saurait tarder »... Les jours passent... et le gogo reste sans nouvelles de ses associés comme de l'acheteur. Tôt ou tard, il s'apercevra qu'il a été plumé, les escrocs ayant tout simplement empoché sa part du dédit ! Il ne lui reste que ses yeux pour pleurer – et un joli coffret scellé, rempli de papperasse sans valeur...

En termes de jeu, le coup du coffret fait appel aux talents habituels de Flair (pour dénicher la bonne poire) et de Beaux Discours. Un test préalable de Bizness pourra rendre le baratin plus Fastoche (+5). Le *cambutage* exigera un tour de Passe-Passe, sauf si la victime a quitté la pièce lors de la substitution, grâce à quelque habile diversion (qui nécessitera, quant à elle, un test de Bluff).

Le Coup du Portefeuille

Ce coup constitue une des nombreuses déclinaisons du *vol à l'américaine*. Sa réussite nécessite trois opérateurs (un *leveur*, un *trimballeur* et un *chiqueur*) et un assez long travail d'approche. La victime est, de préférence, « récemment débarquée » : touriste étranger, provincial monté à Paris, etc.

Le *leveur* repère la proie potentielle et se charge de lier connaissance avec elle. Il lui présente ensuite le *trimballeur*, qui va promener la future victime (la *trimballer*, donc) dans des lieux où l'on fait la fête : bals, restaurants, boîtes de nuit, maisons closes, etc.

Dans un de ces endroits, comme par hasard, le trimballeur fait semblant de tomber sur le chiqueur, qu'il présente tout naturellement à la poire : le chiqueur les invite sans tarder dans un restaurant où, à la faveur d'un dîner bien arrosé, les deux voleurs vont, sans trop de mal et mine de rien, soutirer de précieux renseignements à leur victime, concernant, vous l'avez deviné, ses biens et sa situation financière. Le chiqueur veille notamment à étaler ses propres richesses, favorisant ainsi des confidences similaires de la part de la poire...

Au cours du repas, le chiqueur fait mine de s'absenter pendant quelques minutes ; le trimballeur en profite alors pour confier « en toute discrétion » à la poire que le chiqueur est un viveur certes très sympathique mais un peu insouciant, voire imprudent, lorsqu'il s'agit d'argent.

Une fois le chiqueur revenu, il fera en sorte de confirmer ce diagnostic par des propos fausement naïfs, qui donneront le sentiment à la poire... de ne pas en être une. Le baratin du chiqueur et du trimballeur, combiné aux effets du repas et de l'alcool, achève d'endormir la vigilance de la poire...

Une fois que celle-ci aura regagné son hôtel ou ses pénates, les voleurs se procureront un portefeuille tout à fait similaire à celui de la poire, qu'ils ont pu observer à loisir lors de leur nuit en ville.

Le lendemain, ou quelques jours plus tard, le chiqueur retrouve ses deux « nouveaux amis ». Le chiqueur étale alors sous ses yeux des liasses de billets de banque, avant de lui demander de lui rendre « un fier service », au besoin sur les conseils avisés du trimballeur : comme les deux compères ont l'intention de *faire la bombe* (la noce, la fête, etc.) toute la soirée mais qu'ils savent qu'il y a *des voleurs et des malhonnêtes partout*, le chiqueur serait plus rassuré si la poire, censément plus responsable et raisonnable, voulait bien garder sur sa personne, dans son portefeuille, tous ces précieux billets...



Le moment où tout bascule...

C'est là qu'intervient l'opération la plus délicate : une fois qu'il a lui-même placé les billets dans le portefeuille de la poire, le chiqueur y substitue, tel un prestidigitateur, l'autre portefeuille. Ce *cambutage* pourra évidemment être facilité par le trimballeur, qui détournera l'attention de la poire le temps que la substitution ait lieu. Persuadée de ranger son portefeuille dans sa veste, la victime empoche sans se méfier la copie, qui ne contient, bien évidemment, que de vieux papiers. Et si jamais la poire souhaite suivre les deux amis dans leur soirée bien remplie, il sera toujours temps de lui fausser discrètement compagnie avant qu'il ne découvre le subterfuge.

En termes de jeu, le coup du portefeuille fait appel aux talents suivants : le Flair (pour dénicher la bonne poire), les Beaux Discours (pour la mettre en confiance), le Bluff (pour rattraper le coup si nécessaire, voir encadré p 4) et le Passe-Passe (pour le *cambutage*, qui pourra être rendu plus Fastoche (+5) par une diversion du trimballeur.

La Partie Gagnante

Cette autre forme de *vol à l'américaine* ne nécessite que deux opérateurs : un *leveur* et un *bonnard* – qui est, le plus souvent, un tricheur professionnel. Pour ce type de coup, la *poire* est souvent choisie parmi les domestiques des grandes maisons, qui ont la réputation d'être motivés par l'appât du gain et d'étaler assez facilement leurs économies. Le décor est, le plus souvent, un débit de boisson ou un lieu festif (bal etc.) fréquenté par les larbins en goguette.



La confiance, ça change tout...

Le *leveur* prétend être, lui aussi, un domestique, afin d'entrer plus facilement dans la confiance de la poire ; une fois qu'ils auront sympathisé, il fera semblant de repérer le *bonnard*, qui fait, quant à lui, semblant d'être un gogo (le plus souvent un provincial venant d'arriver à la capitale...).

Le *bonnard*, qui fait semblant d'être éméché, laisse alors entendre qu'il est « en fonds » et qu'il souhaite goûter aux plaisirs nocturnes de Paris mais qu'il aurait, évidemment, besoin d'un bon guide.

Le *leveur* fait alors discrètement comprendre à la poire que le *bonnard* pourrait être le pigeon rêvé. Si la poire marche, alors on propose au *bonnard* une partie de cartes ou de billard où l'on « joue gros », dans le but de le plumer...

Dans un premier temps, le *bonnard* va perdre exprès, en jouant comme un pied, afin d'endormir un peu plus la méfiance de la poire et de gonfler sa certitude de repartir les poches pleines... Après une ou deux parties perdues, le *bonnard* va se mettre à gagner (en trichant ou non), pour finalement ratisser le gogo !

En termes de jeu, ce type d'arnaque fait appel au Flair (pour repérer le bon pigeon), aux Beaux Discours, au Bluff, au Gringue ou à la Descente (de la part du *leveur*, pour nouer contact avec le gogo, selon la méthode choisie) et aux Cartes ou au Billard (pour le *bonnard*, lorsque ce dernier arrête de perdre exprès et commence à plumer le gogo).

Vous trouverez, dans le chapitre II de ce supplément, le détail d'autres combines liées aux jeux de cartes.

Arnaques Commerciales

Penchons-nous à présent sur les arnaques visant les commerçants, dont voici trois exemples classiques.

L'Arnaque à la Livraison

En se faisant passer pour un couturier, un tailleur, une modiste, etc., l'escroc adresse une commande très conséquente à un grossiste en étoffes, soieries, ou autres articles de prix habitués à fournir ce type de commerçants. Ladite commande doit être livrée à une adresse donnée, censée être celle du domicile du commerçant. Quelques minutes avant l'heure fixée, l'arnaqueur se tient près de la porte cochère, sur laquelle il a préalablement (et de façon temporaire) fixé une plaque rutilante avec son nom (ou plutôt celui qu'il a indiqué au grossiste) et son prétendu métier (ex : « *René Lebel, tailleur pour dames* »).

Le faux commerçant examine alors rapidement la marchandise et se déclare si satisfait de sa qualité qu'il prie le livreur d'aller immédiatement lui en chercher une autre quantité, en lui remettant un ordre de commande dûment rempli : il règlera le tout sitôt cette seconde livraison effectuée...

Bien sûr, lorsque le livreur revient, le commerçant a disparu – ainsi que la plaque à son nom. Quant à la marchandise ainsi raflée, elle sera promptement revendue auprès d'un fourgue spécialisé. Un tel coup ne peut être réalisé que devant un immeuble au concierge peu vigilant (ou facile à distraire) – ce qui se trouve assez facilement dans Paris...*

En termes de jeu, cette arnaque repose sur le *Bizness* (test Fastoche pour passer une commande en bonne et due forme) et sur le *Bluff* (au moment de la commande impromptue sur le pas de la porte).

L'Arnaque à la Commission

Ce type d'opération est pratiqué par de faux courtiers et représentants, qui se font une spécialité d'arnaquer les négociants de province, souvent moins méfiant que ceux de Paris. L'escroc fait la promotion d'une marchandise particulièrement avantageuse, liée au domaine d'activité du négociant ; beau parleur, habile à la manœuvre, il sait susciter l'intérêt de sa victime, en flattant sa vanité et en lui faisant miroiter une opération commerciale juteuse, jusqu'à ce qu'il obtienne un bon de commission dûment signé.

Mais le jour où la marchandise commandée arrive, le négociant constate une erreur sur la quantité : au lieu d'une douzaine d'articles, il reçoit une grosse (douze douzaines)... et s'il avait bel et bien commandé une grosse, il se retrouve carrément avec *douze grosses*, une quantité qu'il se sait incapable d'écouler !



Ça sent la bonne affaire...

Croyant à une erreur, et ne pouvant pas payer l'intégralité de la marchandise reçue, le négociant contacte l'expéditeur ; celui-ci lui répond alors que la livraison est absolument conforme à la commande passée. S'ensuit un litige, puis un procès... que le négociant est sûr de perdre, car le bon de commission qu'il a signé sans y regarder de trop près était en réalité formulé de façon insidieuse et alambiquée, faisant bel et bien état de la quantité livrée !

Il existe diverses variantes de cette arnaque, comme celle qui consiste à livrer une camelote invendable ou une marchandise au nom trompeur ; comme dans l'exemple ci-dessus, la victime se trouve piégée par le fait d'avoir signé à la légère des documents à la formulation ambiguë, destinée à l'abuser !

En termes de jeu, cette arnaque repose sur le talent Beaux Discours ; si le test est réussi, le négociant sera si bien appâté qu'il signera sans se méfier ; en cas d'échec, il aura quelques doutes et l'escroc pourra alors rattraper le coup grâce à un test de Bluff (voir encadré p 4 pour plus de détails).

L'Arnaque au Chèque

Ce type d'arnaque consiste tout simplement à signer des chèques sans provision, aussi appelés *chèques en bois*. A l'époque qui nous intéresse, le paiement par chèque constitue encore une pratique relativement nouvelle en France, venue du monde anglo-saxon.

C'est de cette façon que certains escrocs séjournent à l'œil dans des palaces et autres établissements de grand luxe, en se faisant passer pour des milords pleins aux as alors qu'ils sont fauchés comme les blés. Pour prévenir de telles pratiques, les grandes banques font de plus en plus appel à des officines de police privée... mais il va de soi que tous les établissements n'ont pas de tels moyens !

En outre, l'ingéniosité des escrocs les plus habiles leur permet presque toujours de garder un coup d'avance. Ainsi, certains d'entre eux usurpent l'identité de riches clients partis en vacances pour envoyer, en leur nom (et depuis leur lieu de villégiature), un ordre de virement à leur banque ; un complice resté sur place se présente alors avec un chèque en bonne et due forme et endosse ainsi la somme qui vient d'être virée. Un tel coup nécessite de disposer d'informateurs dans l'entourage de la victime visée, voire au sein même de l'établissement bancaire, pour être sûr que tout se déroule selon les protocoles et habitudes de la maison.

En termes de jeu, ce type d'arnaque dépend souvent de la capacité de l'escroc à *faire bonne impression*, capacité qui dépendra, selon le type de situation, de son talent en Mondanités (passer pour un richard plein aux as qui dépense sans compter) ou en Bizness (passer pour un homme d'affaires fiable et sérieux).

En cas d'échec, l'escroc sera dans l'incertitude ; en cas de *fiasco*, son incapacité à « sentir » l'individu ciblé lui ôtera une partie de ses moyens et il jugera plus prudent de renoncer... et s'il doit de nouveau tenter d'arnaquer cette victime par la suite, ses tests de Beaux Discours et de Bluff seront plus Durailles.

Arnaques aux Annonces

Les petites annonces des journaux sont un terrain de chasse de choix pour les petits escrocs besogneux. Prise individuellement, ces arnaques ne rapportent qu'une somme dérisoire... mais elles visent des centaines voire des milliers de gogos à la fois !

A l'époque qui nous intéresse, beaucoup de gens prennent « ce qui est marqué dans le journal » pour parole d'Evangile, alors que les mêmes propos, entendus à l'oral, auraient sans doute suscité leur méfiance ; les escrocs spécialistes des annonces ont bien compris ce pouvoir de la chose imprimée et savent en tirer parti pour soutirer des sommes parfois considérables à leurs victimes... Mais comme le baratin à l'oral, les annonces malhonnêtes jouent avant tout sur la naïveté des individus visés.

Les escrocs à l'annonce les plus chevronnés possèdent des connaissances juridiques assez solides pour leur permettre d'arnaquer leur monde en toute sécurité, en restant à la marge de la loi sans jamais vraiment l'enfreindre - mais dans bien des cas, le montant dérisoire des sommes escroquées et la peur du ridicule suffisent à s'assurer du silence des gogos. Gagne-petit de l'arnaque, l'escroc aux annonces ne joue pas gros, mais il joue sur du velours.

En termes de jeu, ce type d'arnaque ne nécessite aucun test (et aucun talent particulier) mais ne peut attirer que des Proies Faciles, dénuées de Flair.



Une belle brochette de pigeons potentiels...

L'Arnaque à l'Emploi

« Travail facile, sans connaissances spéciales. Bénéfices assurés. »

Le pauvre diable en quête d'un emploi non-qualifié et peu fatigant qui répond à cette annonce reçoit alors, pour un prix « modique »... des images à colorer. Mais la maison précise bien que « l'artiste » ne devra utiliser que ses couleurs spécialement préparées... qu'il lui faudra (évidemment) acquérir, là encore, contre l'envoi d'une somme « modique ». Il recevra alors une boîte de couleurs et quelques pinceaux bon marché qu'il aurait pu acheter dix fois moins cher dans n'importe quel bazar...

Il existe quantité de variantes de cette arnaque : La notion de *travail facile* peut ainsi être remplacée par celle, plus ciblée, d'*emploi avantageux* : régisseur de domaine ou de gardien de propriété, préceptrice ou gouvernante dans de riches familles étrangères, etc. Dans tous les cas, le postulant doit envoyer une petite somme pour couvrir l'ouverture de son dossier et l'enregistrement de ses références... Il ne recevra jamais de réponse. Et si jamais il demande des comptes, on lui répond que ses qualifications étaient insuffisantes et que la place a finalement trouvé preneur, ce qui est, bien entendu, invérifiable !

L'Invention à Un Franc

L'escroc fait paraître une annonce ronflante qui, moyennant une très modeste somme (un franc, le plus souvent) promet la révélation d'un « *procédé extraordinaire et breveté SGDГ pour écrire sans plume ni encre* ». Les réponses ne tardent pas à affluer, avec à chaque fois un timbre-poste et un bon de poste pour une valeur d'un franc. Les acheteurs

du « *procédé extraordinaire* » reçoivent bientôt leur réponse sous enveloppe à cinq centimes : « *Pour écrire sans plume ni encre, utilisez un crayon*. »

Il existe quantité de variantes, comme le célèbre « *Pour exterminer les punaises sans poudre insecticide, écrasez-les entre deux planchettes*. ». Il se trouvera toujours des pigeons pour tomber dans le panneau – et que la peur du ridicule dissuadera ensuite de déposer plainte, sans parler du fait que le montant du préjudice ne pèse finalement pas bien lourd, comparée au coût d'une procédure judiciaire. C'est précisément la modicité de la somme arnaquée qui garantit le succès et la rentabilité de l'affaire. Pour chaque lettre qu'il reçoit, l'escroc reçoit 1 franc et doit déboursier 5 centimes pour la réponse – soit un bénéfice de 95 centimes. S'il reçoit, disons, 1000 lettres, il aura donc empoché 950 francs...

L'Arnaque au Port-Bonheur

« Possédant de la corde authentique de pendu, j'en céderai parties ; envoi franco, discret, contre X francs. »

Une telle annonce peut sembler surréaliste mais elle attirera inmanquablement des réponses. Le fait est qu'à l'époque qui nous intéresse, de nombreux joueurs invétérés se baladent avec un morceau de corde de pendu dans leur poche, persuadés qu'un tel objet va leur conférer une chance prodigieuse – une superstition aussi idiote que largement répandue ...

Les gogos recevront ensuite un bout de vulgaire corde ou de *grosse ficelle* (ironie...) qu'ils auront payé un prix tout à fait exorbitant au regard de son coût réel. Et si leur chance au jeu ne s'améliore pas, à qui iront-ils se plaindre ? Notons que cette arnaque fonctionne également très bien avec toutes sortes de talismans magiques, médailles bénies, etc.

II. Le Monde du Jeu

Le Bonneteau

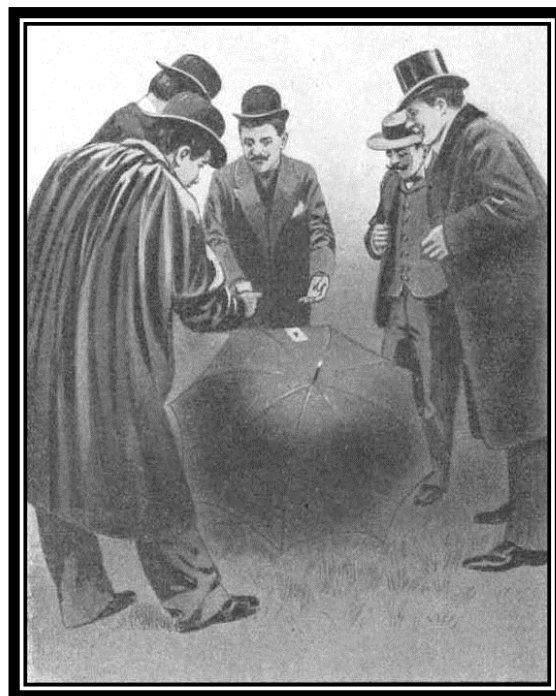
Tout le monde connaît le jeu de bonneteau : trois cartes retournées, une rouge et deux noires, à vous de trouver la rouge ! Et tout le monde devrait savoir qu'il s'agit d'une escroquerie – mais le fait est qu'il se trouve toujours des gogos pour se faire avoir... A l'époque qui nous intéresse, le bonneteau et ses diverses variantes font des ravages.

Le principe du bonneteau est simple. Le bonneteur (ou *teneur*) manipule les trois cartes (généralement la dame de cœur et les deux rois noirs – trèfle et pique) et demande au joueur de miser et de découvrir la carte rouge (« *Trouvez la dame !* »), pour empocher le double de sa mise. Afin de mettre les badauds en confiance, les premiers tours sont gagnants... mais les « heureux vainqueurs » sont en réalité des complices (appelés *barons* ou *contres*), au nombre de deux à quatre, que le teneur laisse gagner. Sitôt le premier gogo appâté, le teneur va user de sa maîtrise de la prestidigitation pour brouiller les cartes – et le tour est joué ! Le pigeon sera certain d'avoir suivi des yeux la bonne carte... mais en sera pour ses frais ! Parfois, le teneur laissera le pigeon gagner une, deux voire trois fois ; ainsi mis en confiance, et subtilement encouragé par les *barons*, le gogo décidera finalement de parier plus gros !

Tenezurs et Barons

Le *teneur* est l'opérateur principal – mais le rôle des *barons* ou *contres* est crucial : faux gagnants, leur principale tâche est d'appâter le gogo et de le mettre en confiance, une fois qu'il a commencé à jouer... mais ils servent également à faire le guet (pour repérer des agents de police en patrouille), à créer des diversions en cas de nécessité (pour permettre au teneur de remballer son attirail et de décamper illico) voire à gérer d'éventuels mauvais perdants, en les empêchant de reprendre leur argent voire en les mettant K.O. vite fait bien fait !

En termes de jeu, le bonneteau est l'exemple-type d'un usage Fastoche (+5) du talent Passe-Passe ; appâter les gogos pourra nécessiter un test de Beaux Discours, rendu Fastoche (+5) par le petit numéro des barons. De leur côté, ces derniers pourront avoir besoin de talents comme Œil de Lynx (pour faire le guet), Bluff (pour mieux ferrer le gogo), voire Bagarre ou Matraque (pour gérer les éventuels récalcitrants). Et tout le monde fera appel à l'Esquive pour décamper fissa à l'approche des roussins.



Vite fait, bien fait : le bonneteau au parapluie

Le teneur est rarement le chef de la bande : celui-ci fait presque toujours partie des *barons* – des hommes souvent plus âgés, aux allures d'honnêtes bourgeois. Ce sont également les barons qui fournissent les *roberts*, c'est-à-dire les gros billets que le *teneur* va faire exprès (dans un premier temps) de perdre.

En pratique, les escrocs du bonneteau peuvent être divisés en deux grandes catégories :

Le **bonnichon** opère en *quarante*, c'est-à-dire dans l'espace public : dans les rues de banlieue ou près des fortifs, dans les allées des Bois de Boulogne et de Vincennes ou aux abords des champs de course, des fêtes foraines et des bals populaires. Pour exercer ses talents, il a besoin d'un jeu de cartes, d'une petite table pliante ou de tout autre objet idoine (une simple caisse, une valise ou un parapluie pouvant être replié illico à l'approche des poulets...) et, bien entendu, de la complicité de deux ou trois *barons* ou *contres*.

Les **faux gentlemen** représentent l'aristocratie des bonneteurs. Ils ne travaillent jamais en pleine rue mais exercent leur art à bord des trains (les *durs*, dans leur jargon), avec une prédilection pour les lignes internationales rapides, comme celles de Cologne, de Vienne, de Madrid ou de Saint-Petersbourg, ou à destination des stations balnéaires comme Trouville ou Ostende. Ils opèrent exclusivement en première classe, là où les pigeons sont les plus fortunés.

Le Jargon du Bonneteur

Banquier : Voir *Teneur*.

Baron : Complice chargé de jouer avant le pigeon – et qui va évidemment gagner ! Aussi appelé *Contre*, *Engayeur* ou *Frappe-Devant*.

Bigorner : Marquer discrètement une carte en la cornant légèrement – mais en faisant en sorte que la cornanche soit réversible. Un des artifices utilisés par le leveur consiste justement à bigorner une carte pour la rendre repérable par le gogo (et le laisser ainsi gagner), avant de la « débigorner » tout aussi subrepticement et d'en bigorner une autre.

Biribi : Variante du bonneteau utilisant des boules ou des coquilles contenant des numéros ; surtout utilisé dans les foires ou aux abords des champs de course.

Bonnichon : Bonneteur travaillant *en quarante*.

Brèmes : Cartes utilisées par le *teneur*.

Contre : Voir *Baron*.

Cornanche : Marque discrète faite sur une carte ; voir *Bigorner*.

Cornancher : Voir *Bigorner*.

Engayer ou Engueiller : Appâter et ferrer un pigeon.

Engayeur : Voir *Baron*.

Frappe-Devant : Voir *Baron*.

Lingerie : Bonneteau (*bonneteau* donc *bonneterie* donc *lingerie*...)

Marcouse : *Cornanche* faite exprès pour être repérée par le pigeon. Voir *Bigorner*.

Pampignolo de Salon : Autre nom du bonneteau, surtout utilisé par les adeptes du *Travail au Dur*.

Rebecter : Réconforter, « gérer » le pigeon une fois qu'il a été plumé ; une des tâches des *barons*.

Roberts : Billets utilisés par le *teneur* et les *barons* lors des premières passes – mise de fonds initiale.

Robignole : Variante du bonneteau utilisant des coquilles de noix et des boulettes de liège. Voir *Biribi*.

Quarante (en) : En pleine rue ou sur la voie publique (par opposition au *Travail au Dur*).

Teneur : Celui qui manipule les cartes.

Travail au dur : Version ferroviaire de l'arnaque.

Vanne : Position des *brèmes* permettant au pigeon de repérer facilement la bonne carte.

Le Travail au Dur

La version ferroviaire de l'arnaque suit un scénario un peu plus élaboré : pas question d'ameuter les passagers avec un boniment de camelot ! Avant le départ du train, sur le quai de la gare, un des *barons* va repérer le meilleur pigeon possible : grâce à son Flair de professionnel, le *leveur* va repérer le pigeon – un homme seul, que l'on devine assez riche et assez naïf pour faire l'affaire. Une fois la cible choisie, le *leveur* monte dans le même compartiment, suivi par le reste de l'équipe, le *teneur* toujours en dernier : tous affecteront évidemment de ne pas se connaître.

Tout le monde est déjà installé (les barons faisant généralement semblant de lire le journal) quand le teneur prend place, en s'excusant du dérangement causé par son arrivée tardive. Le leveur va alors lier conversation avec le gogo, cherchant à la fois à « sentir » son caractère, à connaître sa destination exacte (afin de pouvoir descendre à une autre station, une fois l'affaire faite) et à évaluer sa situation financière. Il opère en finesse, jouant le compagnon de voyage charmant et courtois ; en termes de jeu, il devra réussir un test de Beaux Discours ou de Mondanités (au choix), avec un bonus de +5 (Fastoche) si le gogo est une *proie facile*.

Au bout d'un petit moment, le teneur sort de sa poche un jeu de trois cartes et s'adresse à ses compagnons de voyage. Il leur propose, pour passer le temps, un « nouveau jeu » : le *pampignolo* de salon. Le mot *bonneteau*, trop populaire, ne sera jamais utilisé : le *pampignolo*, c'est tout de même plus chic !

Les choses suivent alors leurs cours habituel ; le teneur exhibe quelques gros billets et les premiers à tenter leur chance sont les barons, qui gagnent facilement, le teneur pouvant même se montrer délibérément peu adroit dans ses manipulations, afin de mieux mettre en confiance le gogo. Ce dernier, « travaillé » par toute l'équipe, se prend au jeu ; on le laisse gagner, il mise de plus en plus... jusqu'à ce qu'il perde une petite fortune ! Un des barons devra alors le *rebecter*, c'est-à-dire le reconforter, en lui conseillant par exemple de ne pas risquer davantage ou en endormant ses soupçons, si nécessaire. Toute l'équipe descendra ensuite au prochain arrêt en gare, sauf s'il s'agit de la destination du pigeon.

Si un gogo plumé se rebiffe et commence à faire du tapage, les barons seront chargés de couvrir la fuite du teneur vers un autre wagon. Et si le pigeon se montre menaçant ou est sur le point de crier au voleur, deux barons pourront le coincer discrètement entre deux portières... et le balancer dans le prochain tunnel ! En pratique, seuls les escrocs le plus endurcis peuvent ainsi se transformer en assassins - et si tout le monde fait convenablement son travail, on n'en arrivera jamais à de telles extrémités...

Les Cartes

Les Grecs

Dans le jargon du jeu, les Tricheurs professionnels sont appelés *Grecs* ou, par extension, *philosophes*. Personne ne sait vraiment pourquoi ; sans doute s'agit-il d'une référence au légendaire Théodore Apoulos, illustre joueur de l'époque de Louis XIV... On les appelle aussi *truqueurs*, *floueurs*, *officiers de topo*, *maquilleurs de brèmes*, *pipeurs* ou *biseauteurs*.

Leur allure et leur standing dépendent directement du type de lieu où ils exercent leurs redoutables talents. Il existe en effet une véritable hiérarchie sociale parmi les Tricheurs de profession.

Au bas de l'échelle, les **Grecaillons** fréquentent surtout les tripots et les bouges mal famés. Ils opèrent le plus souvent sous l'apparence d'un employé de bureau, d'un commis-voyageur ou de tout autre individu ordinaire, se fondant dans la masse des petits joueurs, des proies faciles.

Les **Grecs** proprement dits, Tricheurs plus chics, fréquentent principalement les casinos, les cercles de jeu officiels et les « maisons où l'on joue » plus confidentielles. Leurs victimes favorites sont les fils de famille, les jeunes héritiers pris par la fièvre du jeu, qu'ils plument souvent avec l'aide de complices, *comtois* ou *amazones* (voir page suivante).

Enfin, au sommet de la pyramide, on trouve les *Agamemnon*, gentlemen aux manières impeccables, habitués des soirées mondaines, admis dans les endroits les plus selectes et fréquentant la haute société. Dotés d'un flair redoutable, ce sont de véritables artistes de la triche. Ils opèrent en toute discrétion dans les cercles de jeu les plus huppés, les hôtels de luxe et les grands casinos de villes d'eaux.

Il est important de comprendre que les stratagèmes favoris des Tricheurs sont si subtils qu'ils relèvent à peine de la tricherie, en tous les cas de la tricherie *repérable* : on parle alors de *trucs-à-côté*. Un Grec talentueux saura, par exemple, reconnaître la moindre petite imperfection d'une carte qui est passée deux ou trois fois sous ses yeux ou encore, en battant ou en distribuant les cartes, distinguer *au toucher* les cartes basses des figures (valets, dames, rois), lesquelles, plus chargées en couleurs, glissent *un tout petit peu moins* facilement entre les mains...

De fait, tout Grec digne de ce nom maîtrise l'art de la prestidigitation, qui complète son répertoire de tricheur de mille-et-un petits subterfuges – comme le *filage* (distribuer une autre carte que celle qui aurait dû être donnée) ou l'*emplâtrage* (retenir une carte dans la paume de sa main pour la dissimuler).



Gare à l'emplâtrage !

En termes de jeu, les *trucs-à-côté* sont simplement reflétés par le score élevé du personnage dans le talent Cartes, tandis que les subterfuges plus manuels sont représentés par le talent Passe-Passe : voir *Les As du Crime*, pour plus de détails sur l'utilisation de ces talents. Le Flair, le Bluff et les Beaux Discours peuvent également être des talents fort utiles – et les Mondanités sont indispensables à qui prétend opérer dans les cercles les plus chics. Nombre de Grecs maîtrisent également l'art de la Martingale (voir le supplément *L'Almanach des As*), qui leur permet également d'appliquer leur « science » aux jeux de pur hasard, comme la roulette.

Un Travail d'Équipe

Si les Grecaillons et les Agamemnon opèrent plutôt en solitaire (les premiers, faute de partenaires fiables, les seconds, par amour de l'art), la plupart des Grecs authentiques travaillent en équipe.

En général, une bande de Grecs regroupe trois ou quatre membres, dont un *leveur* chargé de repérer les meilleures proies grâce à son Flair, un ou deux *comtois* (dont le rôle est similaire à celui des *bonnards*) et un *mangeur*, le Tricheur-en-chef, qui jouera le rôle le plus important, prendra les plus grands risques et touchera, bien entendu, la plus grosse part (d'où son appellation).

Cet effectif typique pourra également être complété par une *amazone* (une jeune femme au fort pouvoir de séduction – soit, en termes de jeu, une Aventurière) ou un tenancier de cercle ou de tripot (soit, en termes de jeu, un Taulier).



Portrait d'une Amazone...

Les relations entre les Grecs et les tenanciers de cercles et de tripots sont ambivalentes et hautement variables. Si certains Tricheurs travaillent avec la complicité de Tauliers, nombre de gérants de cercles de jeu livrent une guerre acharnée aux Grecs, qu'ils considèrent comme des concurrents déloyaux, leur but étant le même : ratisser le gogo...

La Fièvre du Jeu

On ne défie pas impunément le tout-puissant Hasard ! La plupart des Grecs ne sont pas seulement d'habiles tricheurs : ils sont aussi des joueurs invétérés, animés par la même fièvre que leurs victimes. Déformation professionnelle ou prédisposition personnelle ? Peu importe. Le fait est qu'il est sans doute impossible de devenir un artiste de la triche si l'on n'est pas soi-même un joueur passionné. De fait, on voit parfois de vieux Grecs miser et perdre, sur un coup de roulette ou un coup de dés malchanceux, les sommes énormes gagnées grâce à leur science des cartes !

En termes de jeu, cette faiblesse particulière des Tricheurs professionnels pourra être simulée de la façon suivante. Si jamais le joueur du personnage tire 13 (le nombre fatidique...) sur un test de Cartes ou de Martingale, il est saisi par la fièvre du jeu !

Si le Tricheur a gagné, grâce à ses talents, une somme conséquente, il sera alors tenté d'aller la miser sur un jeu de pur hasard et ne pourra s'en empêcher qu'en réussissant un test d'Aplomb. En cas d'échec, il perd tout, sauf s'il dépense un point de Baraka. S'il réussit un coup de maître, la chance lui sourit et il parvient à doubler sa mise... et en cas de fiasco, il perdra tout sans même pouvoir faire appel à sa Baraka !

Il s'agit là d'une règle purement optionnelle, que le Pousse-au-Crime est libre d'utiliser ou d'ignorer.

Le Jargon du Tricheur

Agamemnon : Grec de haut vol.

Amazone : Séductrice chargée d'appâter, de sonder ou de distraire les futures victimes du Grec.

Brèmes : Cartes à jouer.

Cambutage : Tour de prestidigitation consistant à substituer rapidement une carte à une autre.

Comtois : Complice chargé de jouer les naïfs. Rôle similaire à celui du *Bonnard* des arnaqueurs.

Emplâtrer : Retenir subrepticement une carte dans la paume de sa main, pour la dissimuler.

Faire un Change : Voir *Cambutage*.

Filer : Distribuer une carte autre que celle qui aurait dû être régulièrement donnée.

Grec : Tricheur professionnel.

Grecaillon : Tricheur de bas étage, amateur.

Mangeur : Tricheur-en-chef d'une bande de Grecs.

Marquouser : Faire une marque discrète sur une carte. On dit aussi *marquer*, *bigorner*, *cornancher*...

Monter : Mettre les cartes dans un certain ordre, selon le coup préparé. Voir aussi *Quiller*.

Philosophe : Voir *Grec*.

Quiller : Voir *Monter*.

Trucs-à-côté : Astuces de Tricheur liées à la seule maîtrise des Cartes, sans recours au Passe-Passe.

Le Coup du Grand Seigneur

Parfois, pour tricher, il suffit de perdre... Imaginez un gentleman aux manières impeccables, débarquant dans un casino chic ou un cercle de jeu huppé...

Beau joueur, s'il perd, il donne en paiement un chèque endossable dans une banque étrangère, le plus souvent anglaise ou belge. Grand prince, il y inscrit une somme supérieure à celle qu'il a perdue – arrondie, par exemple, à la dizaine de milliers de francs la plus proche et ne se donne même pas la peine de ramasser la « monnaie », que la maison lui rend sous la forme de jetons. Un complice ramasse discrètement lesdits jetons et va ensuite en toucher le montant.

Quant au chèque, il est évidemment faux, l'individu n'ayant jamais eu de compte dans la banque en question – mais lorsque le pot aux roses est découvert, il est déjà trop tard : l'oiseau s'est envolé...



Parieurs pendant la course...

Les Courses

Un champ de course ne constitue pas seulement un terrain de chasse rêvé pour les pickpockets ; il est également l'environnement de prédilection de toutes sortes d'escrocs, à commencer par les *tuyauteurs*.

Les Tuyauteurs

Les tuyauteurs, ce sont ces individus qui prétendent vous donner de bons tuyaux, c'est-à-dire des précieuses informations censées vous permettre de parier sur le cheval gagnant. Comme celle des tricheurs aux cartes, la corporation des tuyauteurs possède sa propre hiérarchie sociale.

Le *petit tuyauteur* est un habitué des hippodromes, de condition modeste – employé, domestique ou petit commerçant. Souvent criblé de dettes (à cause, bien entendu, des courses), il cherche avant tout à se refaire, en pigeonnant plus naïf que lui.

Sa proie attitrée est le petit joueur, le parieur sans expérience du turf. Le tuyauteur annonce alors au gogo qu'il a obtenu « un bon tuyau » de la part de quelqu'un qui est « au fait » (valet de chambre d'un propriétaire de chevaux, garçon d'écurie, etc.) mais qu'il n'a malheureusement plus assez d'argent pour le « jouer ». Il propose alors au pigeon de profiter de ce tuyau, en échange d'une compensation : soit l'achat d'un ticket à son nom (ou au nom de sa source supposée), soit une part des gains réalisés grâce au tuyau. Si le tuyauteur a de la chance, son cheval est gagnant et il reçoit, comme convenu, une partie de la mise... sinon, le tuyauteur ne sera pas vraiment perdant, puisqu'il n'aura rien déboursé de sa poche !

Au-dessus de ces gagne-petit du tuyau, on trouve le *pronostiqueur*. Celui-là prétend avoir une méthode infaillible, basée sur de savantes combinaisons mathématiques. Il est prêt à vous donner le nom du favori, si vous acceptez de payer ce renseignement en misant une somme modique pour lui.

Le principe de l'arnaque est le même que ci-dessus mais l'approche est plus élaborée – et permet généralement de cibler des victimes plus averties (et généralement un peu plus en fonds...), connaissant assez le turf pour gober le baratin du pronostiqueur, sans toutefois avoir assez de jugeote ou de maîtrise de soi pour refuser une aussi belle occasion... car le pronostiqueur sait embobiner les turfistes, dont il connaît parfaitement le langage et la psychologie.

Un autre type de tuyauteur « professionnel » est le *faux jockey* – lequel se dit souvent d'origine anglaise, conformément au stéréotype de l'époque qui nous intéresse. Cet escroc se doit d'avoir le physique du rôle : une petite taille, le visage imberbe et, bien sûr, la démarche, le pantalon et les bottes qui conviennent. En dehors de cette allure particulière, qui ajoute à la crédibilité de l'escroc, le *modus operandi* est similaire à celui du pronostiqueur, sauf que le fameux tuyau infaillible n'est pas censé être le résultat de quelques savants calculs mais le reflet de l'expérience et de la connaissance du terrain.

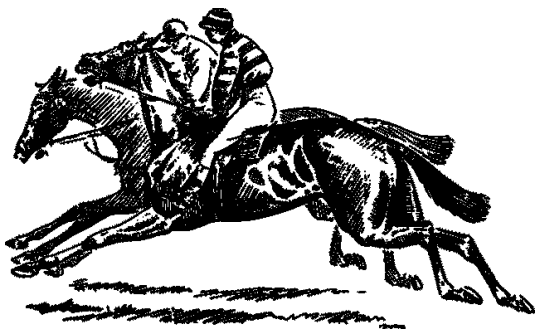
Enfin, au sommet de la hiérarchie, se trouve le *tuyauteur chic*, l'aristocrate de la profession, qui travaille presque toujours en tandem avec un autre escroc et dont nous examinerons le cas en détail un peu plus loin (voir *Un Tuyau en Or*, page suivante).

En termes de jeu, un escroc désireux de jouer les *petits tuyauteurs* aura surtout besoin du talent Bluff, afin de paraître convaincant aux yeux du pigeon. Si l'escroc souhaite plutôt se faire passer pour un *pronostiqueur*, il devra d'abord compter sur son talent en Beaux Discours pour renforcer son Bluff, selon la règle habituelle (voir règles de base). Un *faux jockey* n'aura pas besoin de Beaux Discours pour recevoir un bonus de +5 (Fastoche) sur son test de Bluff – mais seuls les individus minces et de petite taille (avec une Carrure inférieure à 10 et une Souplesse supérieure à 12) peuvent tenir un tel rôle.

Comme d'habitude, un test préalable de Flair pourra permettre de repérer une *proie facile* rendant encore plus Fastoche (+5) le travail de l'escroc.



Les mêmes, juste après...



Le moment décisif, sur le turf...

Un Tuyau en Or

Le *tuyauteur chic* a l'allure et les manières d'un parfait gentleman (il a d'ailleurs souvent l'accent anglais) ; véritable expert du turf et des chevaux de course, il est de tous les Grands Prix et connaît bien la plupart des grands propriétaires d'écuries – du moins est-ce ce qu'il laisse entendre...

D'ailleurs, ne vient-il pas de vous présenter le comte de X... ou le baron de Z... ? Ce dernier n'a, aujourd'hui, aucun tuyau pour son cher ami... mais ce soir, il dîne avec des gens de la profession, personnes qui pourront lui donner de précieux renseignements sur les courses des jours prochains.

Pourquoi ne pas se donner rendez-vous demain, au pesage, pour voir où l'on en sera alors ?

Vous l'avez compris, ce soi-disant aristocrate est un complice du tuyauteur chic, dont le rôle est d'appâter le gogo, en lui faisant miroiter des gains colossaux.

Mais bien sûr, pour « en être », il faudra jouer gros – ce n'est pas le moment de mégoter ! Et c'est ainsi que l'employé de bureau, le comptable ou le petit commerçant sera amené à vider son compte ou à *taper dans la caisse*, persuadé que le gain mirifique qu'il ne va pas manquer de réaliser lui permettra de rembourser illico presto cet emprunt momentané...

Après tout, le tuyau promis n'est-il pas un tuyau en or ? Ce serait vraiment dommage de laisser passer une telle occasion – l'occasion d'une vie...

On se retrouve donc à l'heure dite. Les informations prétendument obtenues par le pseudo-aristocrate sont aussi formelles qu'étonnantes : le vainqueur ne sera pas du tout le favori mais un outsider dont la victoire sera une surprise totale (et qui n'a, en réalité, aucune chance de gagner).

Autant dire que les gains de ceux qui auront eu assez de nez pour miser sur lui seront extraordinaires !

Le faux noble s'éclipse alors un moment, laissant ainsi le temps au tuyauteur d'endormir les éventuels doutes du gogo... puis, une fois que le pigeon est à point, l'aristo de pacotille repasse en coup de vent pour se faire remettre l'ensemble des fonds, qu'il est censé placer chez un bookmaker de sa connaissance, afin de multiplier encore la culbute !

Le pseudo-aristocrate a simplement gardé l'argent en poche, sans placer de pari. Une fois la course finie, et l'outsider battu (quelle surprise...), le faux noble revient, l'air un peu embarrassé, et sert au gogo un baratin à propos de tendon claqué, de jockey patraque ou de tournant mal négocié. Tout est perdu mais, que voulez-vous, c'est le jeu ! Le tuyauteur chic et son ami aristo tirent ensuite leur révérence, laissant le gogo pleurer sur sa déveine et sur les conséquences fatales de ses pertes...

En termes de jeu, le tuyauteur chic et son comparse devront tous les deux posséder le talent Mondanités, qu'ils n'auront pas besoin de tester mais qui leur permettra d'avoir l'air crédible dans leur rôle.

L'un et l'autre devront, en revanche, réussir un test de Beaux Discours pour manipuler correctement le gogo, avec un bonus de +5 (Fastoche) s'ils possèdent le talent Sports Chics et les éventuels ajustements habituels liés à la victime (*point fort* en Flair ou, au contraire, *proie facile*, etc.). Pour que le gogo morde franchement à l'hameçon, chacun des deux escrocs devra réussir son test – ou l'un d'entre eux devra réussir un *coup de maître*.

Enfin, au moment de servir au gogo l'explication finale (le tendon claqué, le mauvais virage, etc.), l'aristo devra réussir un test de Bluff, avec un bonus de +5 (Fastoche) s'il possède le talent Sports Chics.

Il est possible d'effectuer cette arnaque en solo, auquel cas l'escroc endossera le double-rôle de tuyauteur chic et d'aristo bien renseigné – mais dans ce cas, le test de Beaux Discours que devra effectuer le personnage sera plus Duraille (-5), la présence d'un comparse servant justement à rendre toute l'histoire plus crédible.



Incroyable : c'est le favori qui a gagné !

Sources & Références

Eugène Villiod, Encore !

Comme *Le Manuel du Parfait Voleur*, le présent supplément tire la majeure partie de ses informations historiques de l'ouvrage incontournable d'Eugène Villiod, *Comment on nous vole, comment on nous tue* (1911), qui contient également des sections consacrées à d'autres types d'escrocs : faux-monnayeurs, faussaires de tickets de paris, faux représentants de commerce, etc. Sa lecture est donc chaudement recommandée à tout Pousse-au-Crime désireux d'approfondir ces sujets. Ce *bestseller* de l'époque peut être consulté ou téléchargé au format PDF depuis le site web *Gallica* de la BNF : <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k5601249p.texteImage>.

Films et Séries

Le Gentleman d'Espom (Gilles Grangier, 1962), avec Jean Gabin, est un classique de la comédie à la française... et un film incontournable pour ceux que les coulisses et les combines des champs de courses intéressent.

Parmi les films célèbres traitant d'escroqueries, citons également *L'Arnaque* (George Roy Hill, 1973).

La célèbre affaire *Thérèse Humbert*, une des escroqueries les plus retentissantes de la Belle Epoque, fit l'objet, dans les années 1980, d'une adaptation en mini-série télévisée, avec la grande Simone Signoret dans le rôle-titre.

La série britannique *Hustle* (alias *Les Arnaqueurs VIP* en VF...), qui conte les exploits d'une bande d'arnaqueurs de haut vol, peut constituer une excellente source d'inspiration pour les Pousse-au-Crime : même si son action se situe au 21^{ème} siècle, la plupart des combines et autres méthodes d'arnaqes qu'elle met en scène existaient déjà à la Belle Epoque – un des personnages, le leueur Albert, joue même parfois les historiens du métier d'escroc !