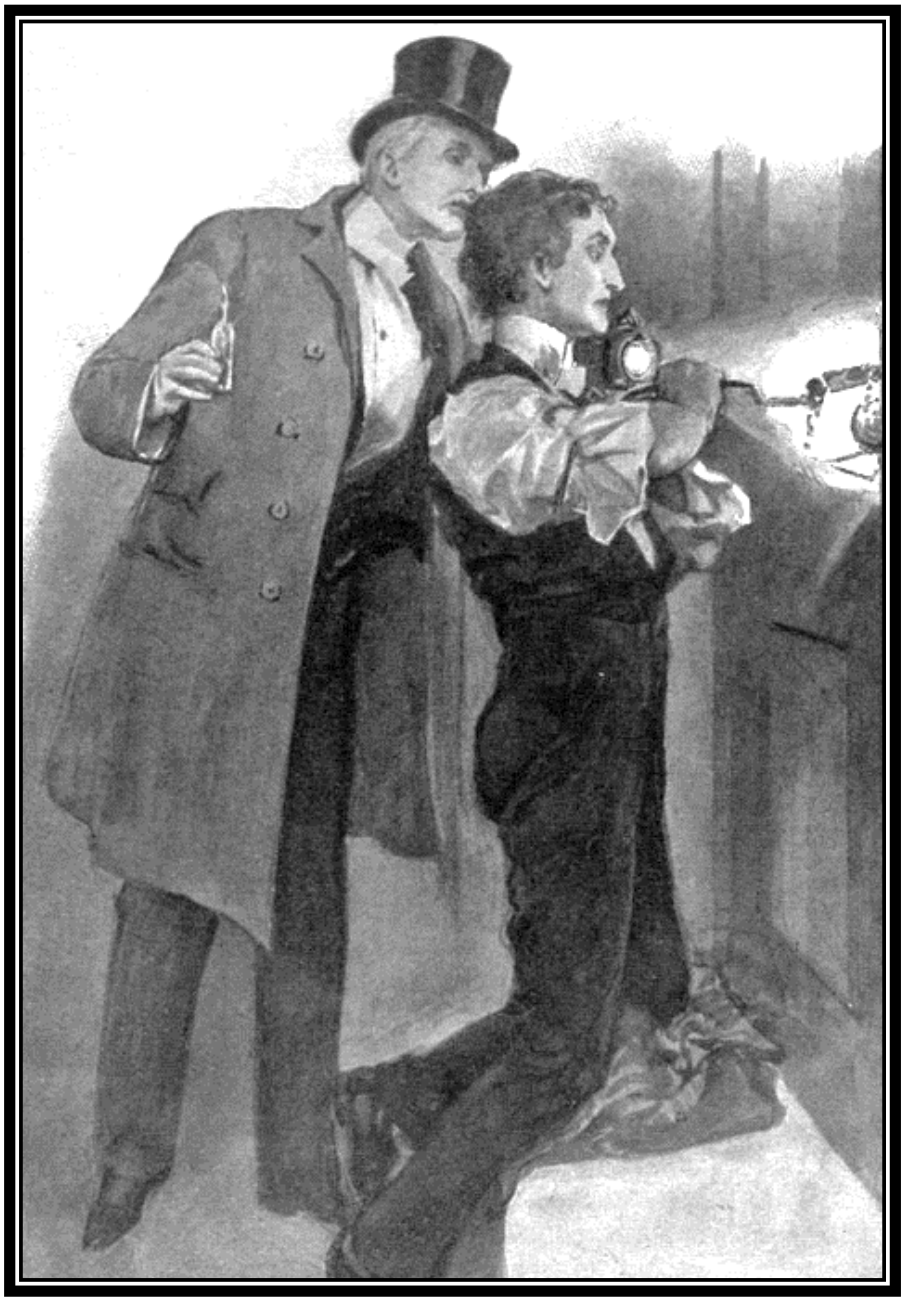
Le Manuel du Parfait Voleur



Un Supplément pour Les As du Crime

Olivier Legrand (2020)

Le Manuel du Parfait Voleur

Un Supplément pour Les As du Crime

I. L'Art de la Fauche p 3

Les Pickpockets p 3

Techniques et Combines p 6

II. Cambriole & Compagnie p 12

Question de Profil p 12

Instruments de Travail p 13

Les Bases du Métier p 14

Casseurs Professionnels p 17

Rats d'Hôtel p 18

Petit Lexique du Voleur Professionnel p 21

Sources & Références p 22

Texte : Olivier Legrand (2020)

Illustrations : Les images utilisées dans ce supplément sont des illustrations d'époque, libres de droit.

I. L'Art de la Fauche

Et hop, c'est barboté !

Demandez le programme ! Comme son titre peut le laisser supposer, ce premier chapitre est consacré au vol à la tire, par opposition aux cambriolages, traités dans la seconde partie de ce supplément.

Le présent chapitre se compose de deux grandes sections : nous nous intéresserons tout d'abord aux *pickpockets* et à leur art, puis nous examinerons de plus près quelques combines et *coups classiques*, comme le vol à l'étalage, le vol à la roulotte, le vol à l'esbroufe ou l'entôlage.

Les Pickpockets

A tout seigneur, tout honneur ; nous commencerons ce tour d'horizon de l'art de la fauche par les experts de l'escamotage, les virtuoses du tournemain : j'ai nommé les Pickpockets (voir *Les As du Crime*, p 9).

A l'époque du jeu (1900-1914), le mot *pickpocket* est d'un usage encore relativement récent - mais le métier lui-même est, en revanche, vieux comme les rues de Paris ! Autrefois, quand causer angliche n'était pas encore à la mode, on les appelait *tireurs*, *tire-laines* ou encore *escamoteurs*. Et comme toute corporation digne de ce nom, celle des pickpockets possède ses secrets et son jargon professionnel…

Chacun sa Méthode

Il s'agit d'un métier à la fois hautement spécialisé et très diversifié. Le pickpocket peut être un homme, une femme, un gosse…

Selon son modus operandi, il peut travailler seul ou en équipe, opérer dans la foule des boulevards, dans les grands magasins, les gares ou le métropolitain, sur les champs de course ou dans les jardins publics, autour des théâtres ou des musées…

Il existe plusieurs façons de faire les poches d'une victime : certains pickpockets fendent délicatement l'étoffe avec de tout petits outils, comme le *sacail* (couteau miniature fabriqué à partir d'un fragment de lame de rasoir) ou les *faucheurs* (ciseaux courts et bien affilés) ; d'autres préfèrent *tamiser*, c'est-à-dire se fier au seul doigté pour aller subrepticement à la pêche et lever le *morlingue* (porte-monnaie) ou le *lasagne* (portefeuille) convoité ; on parle aussi de *vol à la fourchette*, cette technique consistant à saisir et à lever délicatement l'objet entre deux doigts.

La plupart des pickpockets utilisent un *épervier*, c'est-à-dire un manteau, une veste ou même un journal déplié négligemment jeté sur leur bras afin de dissimuler leurs gestes aussi précis que furtifs…

Pickpockets au Féminin

De nombreux tireurs sont en réalité des tireuses. Les femmes ont d'ailleurs la réputation d'être souvent plus douées que les hommes dans ce domaine, en vertu de la finesse de leurs mains et de leur habitude des travaux d'aiguille délicats (*dixit* le sieur Villiod dans son incontournable ouvrage, *Comment on nous vole, comment on nous tue*, paru en 1911).

Leur travail est également facilité par les spécificités de la garde-robe féminine (jupes, robes et amples manteaux offrant plus de possibilité de dissimulation que le costume masculin) – et leur connaissance de cette même garde-robe, lorsqu'elles exercent leur art sur des victimes de sexe féminin, qui constituent d'ailleurs souvent leurs proies de prédilection.

La tireuse typique travaille en solitaire, au *tamisage* ou à l'aide d'outils comme le *sacail* ou les *faucheurs* et utilise presque toujours un *épervier*, le plus souvent un manteau. Un parapluie ou une ombrelle peut également constituer un accessoire précieux, pour recueillir promptement le fruit de ses larcins. Elle opère le plus souvent aux abords des bureaux d'omnibus, des théâtres ou des grands magasins.

Jouer les Pickpockets

Les règles ci-dessous constituent une version plus étoffée du système proposé dans la description du talent Passe-Passe (voir *Les As du Crime*, p 32) pour *faire les poches* d'une victime.

Quelle que soit la méthode utilisée (à la fourchette, avec un sacail ou des faucheurs, etc.), l'opération nécessite un test de Passe-Passe pour chaque objet dérobé (portefeuille, montre et chaine etc.).

A la base, ce test de Passe-Passe est Duraille (-5) mais le pickpocket recevra un bonus de +5 s'il se sert d'un *épervier* pour couvrir son geste ou s'il opère dans la foule : si un de ces deux facteurs est présent, le test est donc de difficulté standard (0) et si les deux se combinent (foule + épervier), il est Fastoche (+5).

Si la victime possède le point fort Œil de Lynx, le test devient plus Duraille (-5) et relève même de l'Exploit (-10) si elle est un cador dans ce domaine. Idem si la victime est dotée du point fort Passe-Passe : ce n'est pas à un vieux singe qu'on apprend à faire des grimaces. Comme toujours, ces divers ajustements peuvent se cumuler (de -10 à +10), avec la possibilité que l'action devienne *impossible* ou *immanquable* (voir règles de base).

Si le test de Passe-Passe est réussi, l'objet visé est promptement subtilisé. En cas de *coup de maître*, le pickpocket réussit même à tirer un deuxième objet (ex : la montre en plus du portefeuille).

Si le test est manqué, la tentative échoue mais le pickpocket ne se fait pas gauler – pas question, en revanche, de retenter le coup ! En cas de *fiasco*, il est pris la main dans le sac ! Le voleur n'a alors pas d'autre choix que d'essayer de s'enfuir : il doit alors effectuer un test d'Esquive (qui sera Duraille si la victime est dotée du point fort Poigne de Fer).

Si jamais le pickpocket opère alors qu'un policier ou un surveillant vigilant se trouve dans les parages, il devra, après avoir réussi ou manqué son test de Passe-Passe, réussir un test de Discrétion, qui sera Duraille (-5) si l'observateur est doté du point fort Œil de Lynx (-10 si c'est un cador). En cas d'échec, le manège du voleur sera repéré…

Faire les Poches

Un test de Passe-Passe pour chaque objet.

Difficulté de base = Duraille (-5)

Ajustements : +5 si le pickpocket opère dans la foule, +5 s'il utilise un épervier, +5 s'il travaille avec un leveur, -5 si la victime a le point fort Œil de Lynx ou Passe-Passe (-10 pour un cador).

Jolie démonstration de vol à l'épervier

Le Rôle de la Foule

Loin de leur compliquer la tâche, la foule est l'alliée des pickpockets, ses mouvements leur permettant de mieux dissimuler leurs gestes puis, une fois le vol effectué, de se fondre tout aussi discrètement dans la masse pour disparaître illico presto.

Dans le jargon des pickpockets, la foule a d'ailleurs droit à son lexique spécifique : elle est une *trèpe* lorsqu'il s'agit du public d'une exposition ou d'un salon quelconque, une *lègre* dans le cas d'un marché ou d'une foire de province, une *priante* au parvis des églises, les jours de fêtes religieuses, de grands mariages ou même d'enterrements…

Les pickpockets opérant dans les gares travaillent le plus souvent au départ des grandes lignes ou des trains à destination touristique – mais peuvent également exercer leur art dans les trains eux-mêmes : dans les wagons les plus modernes, leur tâche sera facilitée par le chassé-croisé de passagers dans les couloirs étroits…

Comme indiqué ci-dessus, le fait d'opérer dans la foule ou dans le couloir d'un wagon bondé permet au pickpocket d'utiliser son talent de Passe-Passe sans subir de pénalité – et même de bénéficier d'un bonus (+5) s'il utilise, en plus, un *épervier*.

Travailler en Equipe

Lorsque les pickpockets travaillent en équipe, les rôles sont répartis avec précision. On distingue ainsi trois fonctions : la *main*, le *leveur* et le *coqueur*.

La *main* est le pickpocket proprement dit, c'est-à-dire celui qui effectue le vol.

Le *leveur* a pour rôle de rabattre la victime vers la main, de le heurter ou de le distraire – bref, de faciliter l'opération en isolant la cible pendant quelques instants.

Le *coqueur* est celui qui, une fois le vol effectué, reçoit l'objet du larcin, que la main lui refile discrètement et rapidement – et le tour est joué !

Travailler en équipe présente toutes sortes d'avantages. Par son action, le leveur facilite la tâche de la main. Le coqueur, quant à lui, permet à la main de ne rien avoir sur lui en cas de fouille par un agent de police, un surveillant de grand magasin ou un autre individu du même genre. Il arrive, en effet, qu'une victime s'aperçoive qu'elle vient d'être volée et donne l'alerte… et même si la main est encore dans le voisinage immédiat, le coqueur a déjà mis les voiles, ni vu ni connu.

En termes de jeu, l'action du leveur rend plus Fastoche (+5) le test de Passe-Passe de la main ; si ce dernier opère dans une foule et avec un *épervier*, son travail pourra alors devenir un véritable Jeu d'Enfant (+10).

Lorsqu'une équipe de pickpockets opère sous les yeux d'un policier ou de quelque autre surveillant vigilant, chacun d'entre eux devra passer un test de Discrétion – mais avec un bonus de +5 (Fastoche).

Le Code du Coqueur

Le rôle du *coqueur* est presque toujours attribué au membre le moins expérimenté du groupe. Au cas où le trio de voleurs serait arrêté, le coqueur est censé endosser toutes les responsabilités, étant le seul à être trouvé en possession d'objets dérobés.

S'il est alpagué, le coqueur ne balancera pas ses complices, car il sait que ces derniers se chargeront de lui trouver un avocat et, s'il est condamné, de faciliter son séjour en cabane ; à sa sortie, s'il a été régulier, il retrouvera sa place dans la bande. Dans le cas contraire, en revanche, ses complices pourront rendre son passage en prison des plus pénibles… et sa sortie des plus risquées. Du reste, un coqueur qui « mange le morceau » est à jamais « grillé » ou « brûlé » ; il devient non seulement *persona non grata* dans le petit monde des voleurs mais s'expose également à la vengeance de ses anciens partenaires…

Bel exemple de travail d'équipe

Les Tireurs du Turf

Les pickpockets qui opèrent sur les champs de courses se doivent de bien connaître le monde du turf et des parieurs. La plupart d'entre eux y possèdent leurs informateurs, chargés de dénicher les victimes les plus intéressantes (ou les plus faciles à « faire »). La plupart de ces spécialistes travaillent à deux ou trois (voir *Travailler en Equipe*). Ils ciblent en priorité les portefeuilles et les tickets de pari mutuel.
Tout leur art consiste à savoir exactement où leur proie range son portefeuille et ses tickets afin de pouvoir les subtiliser aussi rapidement que possible, au moment propice – à savoir lorsque les chevaux arrivent au poteau et que l'attention du joueur est entièrement braquée sur les canassons, au milieu des cris, des protestations et des encouragements…

Les Pickpockets du Métro

Le Métropolitain est un des terrains de chasse les plus prisés par les pickpockets – surtout dans les voitures de seconde classe. La cohue qui y règne à certaines heures, l'entassement de voyageurs se tenant debout entre les rangées de sièges et les remous provoqués par la montée de nouveaux passagers sont autant d'occasions en or pour exercer leur art. Le métro leur offre, en outre, le moyen idéal pour prendre rapidement la tangente, une fois le coup fait.

En termes de jeu, opérer dans un wagon de métro bondé rendra le travail du pickpocket plus Fastoche (+5 au test de Passe-Passe).

Comme Larrons en Foire

Les pickpockets opérant sur les foires et les marchés se donnent en général l'allure de badauds ordinaires, de voyageurs de passage ou de bourgeois du cru.

Ils se promènent tranquillement dans la foule, faisant mine de s'intéresser aux diverses marchandises, démonstrations et curiosités environnantes. Les paiements s'effectuant en plein air, il leur est facile de repérer les victimes « bonnes à faire »…

Petits Pickpockets

La valeur n'attend pas le nombre des années…

Les pickpockets de petite taille (comme les enfants) sont particulièrement avantagés lorsqu'il s'agit de barboter un bobinot (une montre) et sa bride (la chaîne), étant pour ainsi dire « à hauteur » de leur cible. Les personnages interprétés par les joueurs étant des adultes, ce facteur n'intervient normalement jamais en cours de jeu – mais au cas où un joueur incarnerait un gamin pickpocket, il bénéficierait d'un +5 en Passe-Passe pour faucher montres et chaines.

Le Destin des Bobinots

Le pante qui se fait faucher sa montre peut toujours déposer plainte et faire opposition au Mont-de-Piété au cas où sa toquante y serait engagée par les voleurs, ce qui serait une sacrée preuve d'amateurisme, mais la plupart du temps, ces mesures ne servent à rien.

Une fois volée et remise à un fourgue, une montre est généralement démontée et ses pièces adaptées à d'autres boitiers… ou tout simplement mise à la fonte, surtout lorsqu'elle est dotée d'un numéro gravé ou de quelque marque particulière qui pourrait permettre son identification.

Quant aux brides (chaines), elles sont démontées et adaptées à d'autres bijoux, vite fait, bien fait !

Techniques et Combines

Voici la description de quelques coups classiques, méthodes spéciales et trucs du métier. Certaines de ces techniques, comme le *vol à l'esbroufe* ou le *vol à la détoure*, font appel à l'art du *pickpocket*, tandis que d'autres, comme le *vol au radin* ou l'*entôlage*, sont à la portée des petits voleurs de bas étage.

Le Vol au Radin

En argot, le mot *radin* ou *rade* veut dire *comptoir*. Voler au radin, c'est voler le tiroir-caisse d'un bistrot ou d'une boutique. Cette combine se joue à deux : un pour dévaliser la caisse, l'autre pour faire le guet.

Il faut agir au moment propice – de préférence à l'heure où le commerçant délaisse son comptoir pour aller casser la croûte dans son arrière-boutique. Le voleur pénètre alors subrepticement dans la boutique et, en se traînant sur les genoux ou à plat ventre, atteint ni vu ni connu le tiroir-caisse, dans lequel il ne lui reste plus qu'à plonger la main pour se servir, avant de s'esquiver rapidos.

Pendant toute la durée de l'opération, son complice, resté sur le trottoir, surveille les alentours, afin d'éviter que de nouveaux venus ne fassent tout capoter ; en cas d'alerte, le guetteur pénètre dans la boutique et se dirige vers l'arrière-boutique pour demander un article qu'il sait que le commerçant n'a pas en rayon. Cette diversion permet d'alerter son complice mais aussi de bloquer l'angle de vue du commerçant, donnant ainsi au voleur accroupi le temps de se relever tranquillement.

Bien sûr, le vol au radin n'a aucune chance de réussir si le commerçant a eu la prudence de fermer son tiroir-caisse à clé – une précaution qui peut sembler élémentaire mais est bien souvent oubliée, jusqu'à ce qu'un vol au radin rende le boutiquier plus prudent !

Les petits cafés ou les petites épiceries ayant un comptoir de bistrot près de leur tiroir-caisse peuvent être des cibles encore plus faciles : pour que le voleur puisse opérer, il suffit que les complices du voleur détournent momentanément l'attention du patron en renouvelant leurs consommations, en discutant avec lui, en l'envoyant chercher une bouteille à la cave…

En termes de jeu, le voleur devra réussir un test en Pas Feutrés pour accéder au tiroir-caisse sans être repéré. S'il échoue, le guetteur pourra tenter un test en Œil de Lynx pour venir à son secours au moment critique et l'empêcher d'être repéré. En cas de fiasco sur le test de Pas Feutrés, le voleur s'étale et attire immédiatement l'attention du commerçant… Il ne lui reste plus alors qu'à s'enfuir (Esquive).

Le Vol à la Roulotte

Le *vol à la roulotte* consiste à dévaliser les voitures (à cheval) de livraison des maisons de commerce.

Les roulottiers les plus pressés se contentent de voler une partie du chargement ; les plus audacieux enlèvent carrément le tout : marchandises, cheval et voiture ! Après avoir repéré l'itinéraire et les habitudes du livreur visé, ils vont attendre discrètement près d'une des adresses de livraison usuelles et, une fois le livreur entré chez le client pour y déposer un colis, grimpent rapidement sur son siège, fouettent le cheval et filent au grand trot ! Ils gagnent ensuite un lieu à l'écart et convenu d'avance (comme par exemple la cour d'un immeuble excentré), où un ou plusieurs complices les aident à décharger la marchandise volée. La voiture sera ensuite ramenée et abandonnée sur la voie publique.

En termes de jeu, la réussite du coup nécessite tout d'abord une bonne journée de filature préparatoire, résolue via un test Fastoche (+5) d'Œil de Lynx (pour repérer l'itinéraire et les petites habitudes de la cible). Le vol d'une partie du chargement nécessite un test de Discrétion, là encore rendu Fastoche par le fait que la plupart des passants ne s'intéressent guère aux activités des livreurs. S'il s'agit de voler toute la voiture, pas besoin de Discrétion mais un test d'Aplomb sera tout de même nécessaire pour conduire rapidement la voiture à distance.

Lorsqu'il travaille en solitaire, le roulottier prend l'apparence d'un garçon livreur ordinaire ; après avoir repéré les allées et venues de sa cible, il loue une voiture à bras, qu'il charge de paquets sans valeur (vieux journaux, cartons ou pavés emballés, boites vides etc.) et, le jour venu, se mêle ainsi au trafic habituel des rues, serrant de près la voiture qu'il compte dévaliser. Dès que le livreur abandonne son véhicule pour faire une livraison, le roulottier solitaire remplace rapidement plusieurs paquets de marchandises par ses paquets sans valeur et s'en va tranquillement avec sa voiture à bras…

Une autre tactique consiste à substituer à voler la voiture à cheval en laissant à sa place une voiture louée, remplie de paquets sans valeur.

A Paris, le vol à la roulotte fait figure de véritable industrie, avec ses professionnels, ses filières et ses commanditaires. Les quartiers de prédilection des roulottiers sont la Bourse, le Sentier et le Marais. Les marchandises volées peuvent être des vêtements, de la draperie, des soieries, des dentelles, destinés à être ensuite fourgués à des commerçants peu scrupuleux, dont la plupart officient entre la rue Saint-Antoine et la rue de Rivoli ; ceux-ci les revendront ensuite à d'honnêtes ménagères, qui ne sauront jamais qu'elles achètent des articles volés.

Le coup du Père François (petite démonstration)

Le Coup du Père François

Il s'agit d'une technique bien connue de vol avec violence, utilisée par de nombreux apaches, rôdeurs et autres détrousseurs de passants (ou *dégringoleurs de pantes*). Elle ne peut être effectuée en solitaire et nécessite l'assistance d'au moins un complice.

Un des malfaiteurs surgit derrière sa victime pour la prendre par surprise et lui enserre le cou avec un foulard, un mouchoir ou une bande de cuir tressé, comme pour l'étrangler.

Sans lâcher sa prise, il fait alors un demi-tour sur lui-même et, en s'arcboutant sur ses jarrets, soulève la victime, de sorte que celle-ci, terrifiée et en train de suffoquer, reste suspendue à quelques centimètres du sol, collée au dos de son agresseur. Surgissent alors le ou les complices, qui étaient jusqu'ici tapis dans l'ombre ; profitant de l'impuissance de la victime, ils lui font rapidement les poches.

La bande s'esquive ensuite tout aussi vite, laissant leur victime sur le pavé, terrifié et souvent au bord de l'inconscience… Les plus cruels peuvent décider, avant de prendre la fuite, de *finir le pante* en le poignardant ou en lui défonçant le crâne, selon l'arme dont ils disposent.

En termes de jeu, le *coup du père François* nécessite tout d'abord un test de Pas Feutrés puis, s'il est réussi, un test de Garrot (voir L'Almanach des As, p 7), rendu Fastoche (+5) par la surprise (si l'agresseur ne possède pas ce talent, il pourra donc tenter un test de Souplesse, sans bonus). Si ce test est réussi, la victime se retrouve impuissante et à la merci des malfaiteurs qui peuvent alors la détrousser à loisir (ou l'achever rapidement). S'ils la laissent en vie, elle sera considérée comme *assommée*, incapable d'agir pour le reste de la scène.

L'Entôlage

Une fille publique qui détrousse un de ses clients se rend coupable d'*entôlage* – ce nom vient du mot *tôle*, dans le sens de *chambre d'hôtel*, le décor habituel de ce type de vol à la petite semaine.

Sous sa forme la plus simple, l'entôlage consiste à faire discrètement les poches du micheton, avant, pendant ou après l'acte. Dans tous les cas, il faut réussir un test de Gringue pour endormir la vigilance du client : si le test est manqué, la cible verra clair dans les intentions de la gagneuse… Si le test est réussi, on utilisera les règles habituelles pour *faire les poches* (voir p 4). Notons que, dans bien des cas, cette technique se combine efficacement avec le *vol au poivrier* ou le *vol au narcotique*.

Il n'est pas rare que l'entôlage s'effectue avec la complicité des tenanciers de l'hôtel de passe ou que le souteneur de la voleuse attende discrètement dans les parages (parfois armé d'une matraque), au cas où les choses tourneraient au vinaigre…

Il est, enfin, possible de réaliser l'entôlage en duo : pendant que la leveuse est occupée à « distraire » le client, sa ou son complice se glisse discrètement dans la chambre pour vider tout aussi discrètement les poches des vêtements abandonnés… Dans ce cas, le voleur n'aura besoin que d'effectuer un test de Pas Feutrés, le plus souvent Fastoche (+5).

Le Vol au Poivrier

Cette méthode consiste à cibler les pochards avinés et autres poivrots. En termes de jeu, une telle victime est considérée comme une *proie facile* (voir *Les As du Crime*, p 54), rendant le travail du pickpocket plus Fastoche (+5 sur le test de Passe-Passe).

Le Vol au Narcotique

Variante de la technique décrite ci-dessus, le *vol au narcotique*, consiste à repérer (ou à amener) un gogo dans un débit de boisson et à le faire boire jusqu'à ce qu'il ait besoin d'aller au cabinet - ou que son attention soit passablement embrumée par l'ébriété. On verse alors dans son verre quelques gouttes d'un puissant narcotique. Quelques minutes plus tard, le produit fait effet et le gogo s'endort comme un Jésus. Il suffit alors de le dévaliser et de mettre les voiles…

En termes de jeu, une telle combine nécessite un test Fastoche (+5) de Passe-Passe pour verser ni vu ni connu le soporifique dans le verre du gogo (s'il est là) ou à l'insu du cafetier ; si ce dernier est complice de la combine, ou que son angle de vision est bloqué par un deuxième larron, aucun test n'est nécessaire !

Un entôlage dans les règles de l'art

Le Vol à l'Esbroufe

Ce type d'opération s'effectue à proximité des banques et autres établissements financiers. Près du guichet, le leveur observe discrètement les personnes effectuant un prélèvement (en se tenant, par exemple, dans la file d'attente, avant de s'éclipser discrètement) afin de repérer avec précision l'endroit où la future victime range son portefeuille. Celui-ci peut se trouver :

- *en lune à la bonne* (poche supérieure droite)
- *en lune à la manque* (poche supérieure gauche)
- *en grande à la bonne* (poche inférieure droite)
- *en grande à la manque* (poche inférieure gauche).

Bref : *en lune* pour les poches du haut, *en grande* pour celles du bas, *à la bonne* pour les poches de droite et *à la manque* pour celles de gauche.

Le leveur signale ensuite discrètement cette position à son ou ses complices au moyen d'un *dus*, un petit geste de connivence codé. La victime est alors prise en filature par les voleurs, qui opèreront dès qu'une occasion propice se présentera.

Un des complices est muni d'une *valdingue* (valise), affectant l'apparence d'un provincial en voyage ; son rôle est de bousculer la victime « par inadvertance », ce qui la poussera à se retourner quelques instants ; un troisième larron, qui arrive dans l'autre sens, fait alors semblant d'avoir été bousculé par la victime lors de ce moment de distraction. Et c'est durant ces quelques instants de confusion, durant lesquels l'attention du gibier est distraite, que *la main* va opérer, le plus souvent sous couvert d'un *épervier*. Le voleur connaissant avec précision la position du portefeuille, il peut le barboter vite fait, bien fait… avant de le refiler au *coqueur*. En quelques secondes, le tour est joué !

Le vol à l'esbroufe nécessite une équipe d'au moins quatre voleurs : un *leveur* (qui pourra, ensuite, faire office de complice lors de la bousculade), un *valdingueur* (le porteur de valise), une *main* (le voleur proprement dit) et un *coqueur* (qui reçoit et emporte rapidement le butin).

En termes de jeu, cette technique permet aux voleurs de bénéficier des mêmes avantages que s'ils opéraient dans une foule ; leur travail d'équipe rend le test de Passe-Passe de la main plus Fastoche (+5)… et en fait même un Jeu d'Enfant (+10) si la main utilise un *épervier*.

Un grand magasin : au bonheur des dames… et des voleuses !

Le Vol à l'Etalage

Le vol à l'étalage se pratique aussi bien dans les petits commerces que dans les grands magasins, dans lesquels il tend à se développer comme une véritable spécialité.

En termes de jeu, le vol à l'étalage repose sur deux talents : la Discrétion (pour ne pas attirer l'attention du commerçant ou d'un membre du personnel) et le Passe-Passe (pour empocher rapidement les objets).

Le test de Discrétion subit les habituelles pénalités si le commerçant ou l'employé dont on souhaite tromper la vigilance a un Œil de Lynx – mais pourra devenir plus Fastoche (+5) s'il est distrait par un client – ou par un complice chargé de détourner son attention au moment propice. Le test de Passe-Passe ne pourra être tenté que si le test de Discrétion est réussi – et avec les mêmes ajustements.

Notons que les grands magasins, avec leur foule de clients dont l'attention est fixée sur les étalages de marchandises, constituent également un terrain de chasse de premier ordre pour les pickpockets…

Le Vol à la Détoure

Cette technique constitue une variante plus élaborée du vol à l'étalage ; elle se pratique selon un scénario bien huilé, avec pour cible privilégiée les rayons de bijouterie, de fourrures, de vêtements ou d'objets de luxe des grands magasins. Le plus souvent, les objets ainsi volés seront écoulés (directement ou par le biais d'un fourgue) auprès de commerçants peu scrupuleux, ravis d'acquérir « à bon compte » des articles venus des étalages de leurs concurrents…

Comme son nom l'indique, le *vol à la détoure* repose sur l'art de *détourner l'attention* d'un vendeur lors de l'exécution de la manœuvre. Contrairement au simple vol à l'étalage, qui peut être l'œuvre de petits voleurs ou d'amateurs, ce type de vol est pratiqué par des professionnels (et même, le plus souvent, par des *professionnelles*) et ne s'improvise pas : lorsqu'il entre dans le magasin, le voleur sait précisément ce qu'il a l'intention de dérober. Sous sa forme la plus élaborée, le *vol à la détoure* ne repose pas seulement sur la dextérité des voleurs mais fait également appel à leurs talents de comédien.

Les adeptes masculins du vol à la détoure opèrent souvent en solo et ciblent surtout les bijouteries. Les voleuses, quant à elles, ont tendance à travailler avec un complice (chargé de jouer les époux distingués) ou une partenaire (qui, selon son âge et son physique, peut se faire passer pour une amie, une mère, une cousine ou une tante de province un peu gauche ou encore une domestique effacée) ; elles peuvent, en outre, cibler une plus large palette d'objets sans éveiller la méfiance ou la curiosité : bijoux, mais aussi robes, fourrures, soie, lingerie, etc. Le costume féminin est, enfin, plus propice à *étouffer*, c'est-à-dire à dissimuler les objets les plus volumineux.

La première étape consiste à faire étaler devant soi par le vendeur différents articles du même type que l'on souhaite examiner de plus près. Pendant que la voleuse (ou un complice) parle au vendeur afin de détourner son attention, sa main gauche utilise un des articles présentés comme épervier, masquant ainsi les gestes de sa main droite, qui subtilise l'objet convoité. Si celui-ci est suffisamment petit (bijou etc.), le voleur peut le faire remonter dans sa manche d'un simple geste, en faisant semblant, par exemple, de se moucher ou de rajuster son chapeau.

En termes de jeu, le vol à la détoure repose bien évidemment sur le talent Passe-Passe, avec, en plus des ajustements habituels, une pénalité de -5 (Duraille), le vol s'exécutant pour ainsi dire sous les yeux mêmes du vendeur. Si ce dernier est distrait par un test de Beaux Discours ou de Bluff (lequel peut être assuré par un complice), cette pénalité sera annulée – et le test pourra même devenir Fastoche (+5) en cas de *coup de maître*.

Les Pros de la Détoure

« D'autres, (...) vêtues des robes cossues, quoique de forme « un peu province », n'adoptent une telle mise que pour y engloutir, grâce à des dispositifs (...) admirablement combinés, les objets de prix offrant un assez fort volume qu'elles auront subtilisés. Celles-là «font» principalement la prise de soie ou ta fourrure. Elles arrivent, par exemple à deux, en coupé, dans l'après-midi, chez un grand fourreur. L'une est une jeune femme entre 25 et 30 ans; l'autre, frisant la cinquantaine, paraît sa mère (...)

La bouche en cœur, un commis se précipite : — Mesdames ??

— Monsieur, ma mère et moi désirons une jaquette d'astrakan.

— Très bien, mesdames, nu premier à droite ?

Au rayon indiqué, le môme dialogue se reproduit entre le vendeur et les aventurières. Celles-ci engagent une discussion entre elles sur la forme qui conviendrait le mieux.

— Que penses-tu, maman, de lu forme boléro ?

— Ma fille, la jaquette habille davantage ; mais enfin, c'est ton goût qu'il faut consulter et non le mien.

Ces propos n'ont d'autre but que de déterminer le vendeur à étaler sur son comptoir le plus grand nombre possible de types des vêtements (...) ; il y en aura certainement un qui fera le bonheur de cette jeune acheteuse qui lui apparaît aussi capricieuse qu'une enfant gâtée, avec une maman qui ne sait rien lui refuser ? (...)

La vieille dame s'assoit près du comptoir, à la droite de sa fille ; elle ajuste son binocle, (...)"examine les vêtements qui lui sont présentés, critique leur qualité, leur matière, leur coupe, et au fur et à mesure les dispose en las sur le comptoir. Celui sur lequel elle a jeté son dévolu a été rejeté le premier un peu à part, comme si l'on voulait y revenir après examen des autres. Supposons que ce soit une jaquette. A un moment donné, la soi-disant mère la fait tomber en tas sur ses genoux. En même temps, elle en pose par-dessus une autre, qu'elle étale comme si elle voulait attentivement l'examiner, et en ayant bien soin, surtout, de masquer avec la jaquette supérieure sa main droite qui, par un habile doigté, introduit la jaquette de dessous dans une poche à grande ouverture ménagée sur le devant de son ample robe. Durant que s'accomplit cette besogne sournoisement menée, la jeune femme détourne l'attention de l'employé (...) sur un vêtement qu'elle examine minutieusement, jusqu'à l'instant où un mot banal que la mère lui annonce conventionnellement, que le coup est fait.

— Quel est le prix de celle-ci ? demande brusquement la « mère » en relevant la jaquette demeurée sur ses genoux. (...) Ma fille, il me semble que ce serait bien ton affaire ?

— Mais, maman, c'est, mal coupé, ça ne se porte plus, je serai ridicule, affublée avec un vêtement d'aussi mauvais goût.

Cette sortie déplacée laisse interloqué le vendeur, atteint dans sa vanité professionnelle (...), et la mère, déconcertée par le manque de tact de sa fille : — Ah ! Monsieur, (...) que les jeunes femmes sont donc difficiles aujourd'hui ! (...)

Le vendeur, qui redoute de manquer une vente, redouble d'attention, sort ses plus beaux modèles ; cependant que la vieille se lève comme pour partir, il s'attache à la jeune femme et finit par lui faire accepter une fourrure qui lui va comme \m gant. Finalement, l'affaire est conclue. Ordre de livrer à une adresse ronflante (...), au faubourg Saint-Germain, aux Champs-Elysées, ou au Paie Monceau, avec la facture acquittée. (...) Et le vendeur se confond en salutations, en reconduisant ces nobles visiteuses (...) Les patrons s'inclinent respectueusement, cependant que les deux donzelles regagnent leur coupé dont le cocher est le plus souvent l'amant de la vieille ou le souteneur de la plus jeune (...) »

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

Ah, la mer, la plage, la baignade… et toutes ces cabines…

Le Vol aux Bains de Mer

L'engouement pour les bains de mer a, tout naturellement, suscité l'apparition d'une nouvelle catégorie de voleurs, opérant dans les stations balnéaires fréquentées par la haute société, de la Côte Normande à la Riviera. Véritables voyageurs internationaux, les voleurs de bains de mer changent fréquemment de terrain de chasse, histoire d'éviter au maximum soupçons et autres déboires.

Les voleurs de bains de mer opèrent presque toujours à deux, sous l'apparence de touristes chics mais pas trop excentriques : l'idée est de susciter la confiance, plutôt que d'attirer l'attention. Leur modus operandi est assez simple : sur une plage, pendant que l'un d'eux fait discrètement le guet, l'autre s'introduit subrepticement dans la cabine de leur victime (un riche baigneur ou une riche baigneuse) pendant qu'elle est occupée à barboter dans l'eau et lui vole tous les biens de valeurs qui s'y trouvent (argent, portefeuille, bijoux, etc.).

Ce type d'opération nécessite à la fois une allure digne de confiance (du genre gentleman en vacances ou couple chic en villégiature) et une parfaite coopération. Avant de passer à l'action, les voleurs auront préalablement repéré leur proie, ses habitudes et ses petites manies – avec une prédilection pour les nouveaux riches, toujours prompts à étaler leurs richesses. Au moment propice, un des deux voleurs suit discrètement la victime, afin d'arriver derrière elle au guichet et de recevoir une cabine relativement proche de celle qu'il a l'intention de dévaliser.

Le guetteur se met alors en costume de bain et entre rapidement dans l'eau, où il attend discrètement la venue de la victime, qu'il va ainsi pouvoir tenir à l'œil pendant que son complice opèrera – il sera même en mesure, si nécessaire, de détourner son attention aux moments critiques.

De son côté, le voleur visite rapidement la cabine et rafle tout ce qu'il peut y trouver. Pendant ce temps, son complice, toujours dans l'eau, sort de l'eau en même temps que la victime et engage la conversation avec elle sur le chemin du retour aux cabines. Il sera donc aux premières loges lorsque la victime s'apercevra du vol et pourra ainsi assister à sa réaction, découvrir si un témoin a vu quelque chose, bref, « encadrer » la fin de l'opération, le temps que son complice, dûment rhabillé, regagne tranquillement leur hôtel avec le précieux butin.

Certains voleurs de bains de mer cachent les objets dérobés à l'intérieur d'une ceinture spéciale, qu'ils surnomment *ceinture dorée* non à cause de sa couleur mais à cause des richesses qu'elle peut contenir (voir encadré ci-dessous).

En termes de jeu, celui qui est chargé de visiter discrètement la cabine devra réussir un test de Discrétion pour ne pas être remarqué par quelque témoin ; il s'agira d'un test Fastoche (+5), le fait d'entrer dans une cabine de plage voisine de la sienne étant peu susceptible d'attirer l'attention de personnes qui, en plus, sont là pour se détendre…

Quant à celui qui est chargé de détourner l'attention de la victime au moment critique, elle pourra éventuellement avoir besoin d'exercer son talent en Gringue, en Beaux Discours ou même en Sports Chics ; tout dépend de la situation et de la nature de la diversion.

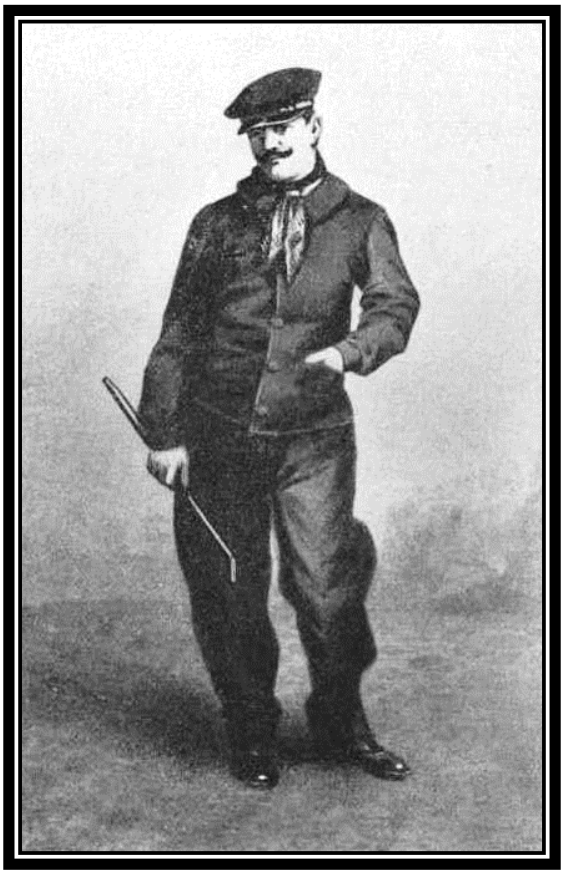
La Ceinture Dorée

Il s'agit d'une poche de caoutchouc étanche cousue à l'intérieur d'une ceinture de flanelle blanche qu'ils portent autour de la taille. Ainsi équipé, le voleur peut ensuite entrer à son tour dans le bain, nanti de son butin. Il se rapproche ensuite discrètement de son complice nageur et lui refile la précieuse ceinture, qui se retrouve rapidement autour de sa taille.

La ceinture de flanelle peut aussi être lestée avec un petit poids en plomb : dans ce cas, le porteur peut la déboucler alors qu'il est dans l'eau, la laisser tomber à ses pieds et être assurée qu'elle demeurera au fond, afin de revenir la chercher quelques heures plus tard, en toute tranquillité.

Les modèles les plus sophistiqués sont même munis d'un petit flotteur de liège fixé à une ficelle, permettant ainsi de retrouver facilement la position de la ceinture. Tout ce qu'on invente…

II. Cambriole & Compagnie



Un ouvrier de la cambriole en tenue de travail

Cette seconde partie de notre *Manuel du Parfait Voleur* s'intéressera à l'une des professions les plus emblématiques de l'univers des *As du Crime* : le cambrioleur.

Le cambrioleur décrit dans les règles de base est un crocheteur, un spécialiste des serrures qui travaille en douce et en finesse – sans doute le type de cambrioleur le plus attractif dans le cadre d'un jeu de rôle comme *Les As du Crime*. Mais il existe aussi d'autres profils, d'autres *modus operandi* qui méritent d'être étudiés de plus près…

Question de Profil

Lorsqu'un joueur décide de créer un personnage de Cambrioleur, le Pousse-au-Crime pourra lui donner le choix entre les trois profils suivants : le Casseur, le Rat d'Hôtel et le Spécialiste (qui correspond à la description du Cambrioleur dans les règles de base). Chacun de ces profils peut être traité comme une Carrière à part entière.

Casseur

Ce type de Cambrioleur ne fait pas dans la subtilité : c'est un forceur de portes, un briseur de fenêtres voire, si nécessaire, un casseur de murs. Il sait aussi utiliser tout un outillage, du pied-de-biche au vilebrequin (voir p 13). Ce profil correspond en fait au « tout-venant » de la profession.

Débuts : Anarchiste, Apache, Larbin, Petit Truand, Petit Voleur, Saltimbanque.

Talents : Grands Moyens * et trois talents choisis parmi : Discrétion, Esquive, Manière Forte, Matraque, Œil de Lynx, Oreille Fine, Pas Feutrés, Peigne Fin.

Ressource : +1 dans une ressource au choix.

Rat d'Hôtel

Ce type de Cambrioleur opère dans les hôtels chics, côtoyant le grand monde ou, au contraire, faisant profil bas ; il agit toujours incognito – parfois même masqué et vêtu du fameux collant noir ! Son modus operandi est détaillé un peu plus loin (p 18).

Débuts : Gosse de Riches, Larbin, Petit Voleur, Saltimbanque, Fille des Rues.

Talents : Crochetage et trois talents choisis parmi : Discrétion, Esquive, Matraque, Mondanités, Monte-en-l'air, Œil de Lynx, Œil d'Expert, Oreille Fine, Pas Feutrés, Peigne Fin, Postiches.

Ressource : +1 dans une ressource au choix.

Spécialiste

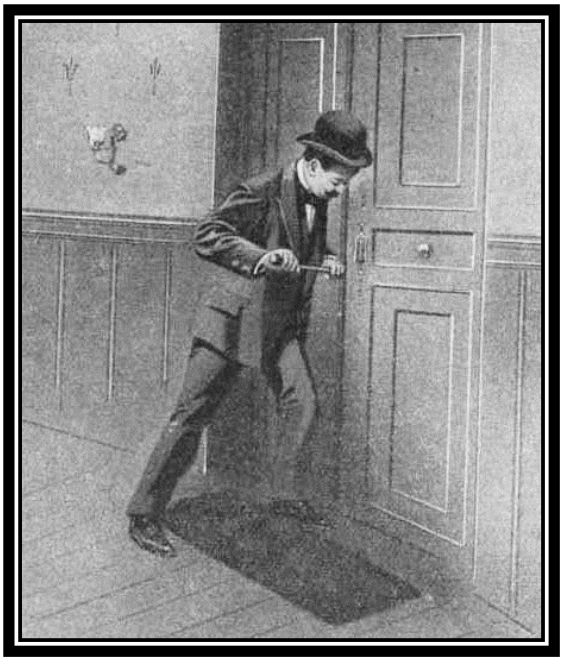
Ce type de Cambrioleur correspond à la Carrière décrite dans les règles de base et représente un peu l'élite du métier : un professionnel du crochetage de serrures, voire de l'ouverture des coffres forts.

Débuts : Anarchiste, Apache, Gosse de Riches, Larbin, Petit Voleur, Saltimbanque, Fille des Rues.

Talents : Crochetage et trois talents choisis parmi : Discrétion, Esquive, Grands Moyens *, Matraque, Monte-en-l'air, Œil de Lynx, Œil d'Expert, Oreille Fine, Pas Feutrés, Peigne Fin, Sésame, Travail d'Artiste (serrurerie).

Ressource : +1 dans une ressource au choix.

* *Ce nouveau talent est décrit page suivante.*



Les Grands Moyens en action !

Grands Moyens

Qualité maîtresse : Carrure

Ce talent permet de *forcer une porte* avec un pied-de-biche mais aussi d'accomplir efficacement divers travaux de force, avec l'outillage adéquat (comme par exemple casser un mur à coups de masse). Un personnage qui ne possède pas ce talent peut tout de même l'utiliser, avec l'habituelle pénalité de -5.

Forcer une Porte : Forcer une porte avec un pied-de-biche nécessite un test en Grands Moyens, qui sera Duraille (-5) si la porte est particulièrement solide et relèvera même de l'Exploit (-10) dans le cas des portes les plus massives. Il existe, en outre, des portes spécialement renforcées, impossibles à forcer *de cette manière*. L'effraction au pied de biche est, bien évidemment, beaucoup moins discrète que le Crochetage de serrure : non seulement ça laisse des traces mais ça fait pas mal de bruit... Le travail au pied-de-biche prend normalement quelques minutes d'efforts. Il est également possible d'utiliser ce talent pour forcer une porte avec un vilebrequin: c'est plus Fastoche (+5) mais ça prend plus de temps. Pour plus de détails sur tout cet outillage, voir la section sur les *Instruments de Travail* ci-contre.

Coup de Maître : Le boulot est parfaitement exécuté – et en un temps record !

Fiasco : Non seulement le boulot est raté mais, en plus, l'outil est cassé, foutu, coincé… Bravo !

Matériel : Un pied-de-biche (aussi appelé *pince monseigneur*) et un vilebrequin (voir ci-contre).

Instruments de Travail

Carouble : Une carouble est une fausse clé, réalisé à partir du moulage de l'empreinte de la véritable clé dans un petit bloc de cire (dissimulable, par exemple, dans une tabatière). Un tel objet ne peut être réalisé que par un personnage possédant le talent de Travail d'Artiste dans le domaine de la serrurerie.

Chignole : Perceuse manuelle ; voir *Vilebrequin*.

Crochet : Tige de métal permettant de crocheter une serrure. Le véritable spécialiste possède tout un jeu de crochets (aussi appelés *rossignols*) dotés de noms pittoresques (tendeurs, râteaux, serpents, etc.).

Diamant de Vitrier : Avec du mastic, cet outil permet de *frangir une vanterne* - découper un morceau de vitre pour passer le bras par le trou ainsi pratiqué et actionner l'ouverture de la fenêtre. L'opération demande un test en Technique (voir règles de base (p 57).

Gants : Les cambrioleurs professionnels se tiennent informés des derniers progrès de la science policière. Pas question de laisser des empreintes !

Lanterne Sourde : Lanterne permettant au porteur de s'éclairer tout en restant lui-même dans l'ombre et de masquer la lumière à tout moment.

Mèche Américaine : Voir *Vilebrequin*.

Ouistiti : Cette petite merveille ressemble à une pince à ressort miniature ; elle permet d'actionner une clé restée dans une serrure depuis l'autre côté de la porte, moyennant un test de Crochetage Fastoche (+5).

Pied de Biche : Outil de prédilection de bien des cambrioleurs, cet outil métallique recourbé permet de faire levier, grâce à son extrémité coudée (qui sert de point d'appui) ; son autre extrémité, aplatie et fendue, permet d'attraper la tête d'un clou, d'appuyer sur la charge à déplacer ou encore de forcer l'ouverture d'une porte (voir le talent *Grands Moyens*). Enfin, cet objet bien utile peut aussi servir d'arme (avec les mêmes effets qu'une matraque).

Pince Monseigneur : Voir *Pied de Biche*.

Rossignol : Voir *Crochet*.

Vilebrequin : Outil de menuiserie utilisant la force manuelle pour percer des trous (notamment dans le bois). Son mandrin peut accueillir différents types de mèches – et notamment des *mèches américaines* perfectionnées, capables de percer le métal. On peut utiliser un vilebrequin pour forcer une porte, ce qui est plus discret (mais notablement plus long) que la méthode du pied-de-biche ; dans ce cas, on utilisera le même système, mais avec des pénalités réduites (voir la description du talent *Grands Moyens*).

Encore un Effort ?

Quoi de plus frustrant qu'une porte ou une serrure qui résiste à vos efforts ? Normalement, dans *Les As du Crime*, un test de talent raté est rédhibitoire : il n'y a pas de seconde chance possible et la seule façon de rattraper un échec est de brûler 1 point de Baraka.

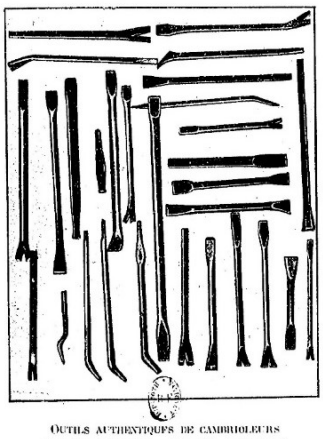
Dans le cas des talents Crochetage et Grands Moyens, le Pousse-au-Crime indulgent pourra toutefois décider la règle optionnelle suivante. Après un échec (mais pas un fiasco), le personnage pourra avoir droit à une seconde (et ultime) tentative, mais avec une pénalité de -5 (ça devient de plus en plus Duraille) et uniquement *s'il dispose de suffisamment de temps* pour s'escrimer ainsi sur la porte ou la serrure rétive : on partira du principe que ce second essai plus Duraille prendra également deux fois plus de temps.

A la discrétion du Pousse-au-Crime, cette règle optionnelle pourra également s'appliquer à d'autres talents techniques comme Sésame, Feux d'Artifice, Mécano ou Armurier - si le personnage dispose du temps nécessaire. Elle ne pourra pas, en revanche, s'appliquer à des talents comme Travail d'Artiste ou Postiches, qui ne sont testés qu'au moment d'une éventuelle détection par un tiers (voir la description de ces talents dans les règles de base).

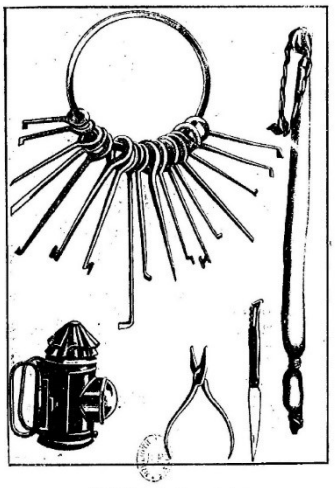
Les Bases du Métier

Amateurs & Professionnels

L'occasion fait le larron, dit-on… mais en pratique, seuls les amateurs travaillent *à l'occase*, sans avoir préalablement repéré les lieux ou s'être renseigné sur les habitudes des occupants. Ces opportunistes de la cambriole opèrent généralement à trois. L'un d'eux a pour tâche de surveiller et de distraire la concierge, afin de pouvoir détourner son attention pendant que ses complices « travaillent » rapidement aux étages supérieurs, raflant tout ce qui leur tombe sous la main. Certains ont même un *modus operandi* assez imaginatif, comme *le vol à la musique* (voir p 15).



OUTILS AUTHENTIQUES DE CAMBRIOLEURS
(Achetés au Domaine. — Collection de l'Auteur.)



ATTIRAIL DE CAMBRIOLEUR
(A droite du cliché, peau d'anguille bourrée de sable et de grenaille de plomb, qui sert d'arme à certains cambrioleurs et aux rats d'hôtel.)

Si les amateurs ou les casseurs de bas étage travaillent souvent en équipe, les spécialistes de la cambriole opèrent généralement en solitaire. Le cambrioleur soliste exécute seul ses coups… mais lui aussi aura besoin de complices, en amont et en aval de son expédition : informateurs et receleurs sont indispensables à la pratique de son métier.

Le recours à la violence est considéré par la plupart des professionnels comme un signe d'amateurisme : « *casser, c'est tomber…* » assure un dicton bien connu dans la partie. Mieux vaut travailler *en douce*, c'est-à-dire en toute discrétion et en toute tranquillité. Pris en flagrant délit, certains cambrioleurs n'hésitent toutefois pas à cogner, voire à se transformer en meurtriers d'occasion – tout plutôt que risquer la taule… En pratique, cette mentalité est surtout présente chez les cambrioleurs ayant débuté comme apaches ou comme petits truands (plutôt que comme petits voleurs).

En termes de jeu, un cambrioleur qui a été bien renseigné sur les lieux qu'il visite pourra bénéficier d'un bonus de +5 sur ses tests de Peigne Fin.

Bien souvent, une dizaine de minutes suffit à un professionnel bien informé pour fouiller entièrement une pièce. Certains préfèrent laisser derrière eux des signes évidents de recherche acharnée (meubles déplacés, matelas éventrés, bibelots renversés, etc.) afin de laisser croire aux enquêteurs que les voleurs ont agi *à l'aveugle*, sans informations précises.

Le cambrioleur qui « visite » des appartements en journée devra choisir le bon moment pour son intrusion – et devra aussi pouvoir entrer sans se faire remarquer par la concierge ou les autres occupants de l'immeuble. Pour ce faire, il lui suffira bien souvent de porter un paquet et de se faire passer pour un livreur ou un employé de magasin et d'emprunter l'escalier de service.

Le Vol à la Musique

Cette méthode pour le moins originale est un parfait exemple de l'ingéniosité de certains cambrioleurs.

Supposons une équipe de trois rafleurs. Deux d'entre eux se font passer pour des chanteurs des rues (voire, carrément, pour des musiciens, avec leur instrument) et demandent à la concierge de l'immeuble la permission d'exercer leur art dans la cour, sous les fenêtres des locataires. Leur musique attire alors tout naturellement l'attention des résidents, qui seront tous à leurs fenêtres pour écouter le récital – et bien souvent, la concierge, ravie de cette distraction inattendue, sera aux premières loges. Pendant ce temps-là, bien sûr, leur complice casseur opère dans un ou plusieurs appartements qu'il sait inoccupés.

La musique remplit en réalité une triple-fonction. Primo, on l'a dit, elle détourne l'attention des occupants de l'immeuble. Secundo, elle peut facilement masquer les éventuels bruits du casse (porte forcée etc.). Tertio (et c'est là l'astuce suprême !), les airs chantés peuvent permettre aux complices du casseur de lui transmettre des messages : le choix de telle ou telle chanson pourra ainsi indiquer « *rien à signaler, tu peux bosser tranquille* » ou, au contraire, « *ça commence à chauffer, mieux vaut ficher le camp* ».

En termes de jeu, seul un complice possédant le talent Goualante (décrit dans *L'Almanach des As*) pourra assurer la partie musicale de l'opération…

Préparer son Coup

Seuls les amateurs et les imprudents montent au cambrio sans avoir prévu ou planifié leur coup. On peut classer ces préparatifs en trois catégories :

Renseignements : Il est souvent bien utile (voire vital…) de posséder de bonnes informations sur la cible – c'est là qu'interviennent les fameux *dénicheurs* (voir *Savoir se rancarder*), informateurs spécialisés dans la recherche de coups *bons à faire*.

Repérages : Rien ne remplace une bonne vieille reconnaissance en règle du terrain, histoire de repérer les entrées (et les issues) possibles et d'évaluer la difficulté d'une future intrusion, ainsi que les moyens ou les outils à utiliser.

Plan d'Action : Si les cambrioleurs travaillent en équipe, chacun devra tenir sa place et savoir qui fait quoi à quel moment. Une équipe qui se lance dans un casse à l'improviste peut être sûre et certaine de cafouiller – et dans cette branche, les cafouillages peuvent être rédhibitoires…

Savoir se Rancarder

Comme les flics, les cambrioleurs ont leurs indics : ces *dénicheurs*, agissent comme des rabatteurs, signalant à l'attention des voleurs les coups « bons à faire »… mais la comparaison avec les informateurs de la police s'arrête là : le dénicheur ne se considère pas comme un simple « mouchard à l'envers », mais bien comme un professionnel, un intermédiaire, presque une espèce de courtier – en bref, comme un associé et c'est à ce titre qu'il aura droit à une part du gâteau. Une fois l'affaire décidée, il pourra aussi participer aux préparatifs, en obtenant des tuyaux supplémentaires ou en jouant les guetteurs.

Ce type d'individu peut appartenir à toutes sortes de milieux : oisif mondain peu scrupuleux, employé de commerce, commis d'une banque, plombier ou autre petit artisan ayant facilement et fréquemment accès aux logements de futures victimes…

Ses motivations sont presque toujours financières ; il s'agit le plus souvent du bon vieil appât du gain mais un dénicheur peut aussi agir par nécessité de rembourser d'énormes dettes de jeu. Il peut travailler seul, toujours en cheville avec les mêmes malfaiteurs, ou opérer au sein d'un réseau de dénicheurs au service d'un fourgue-commanditaire.

Le fourgue lui-même peut très bien faire office de dénicheur : dans ce cas, il est à la fois receleur, informateur et commanditaire. Certains marchands de meubles, d'antiquités et d'objets d'art ont ainsi des videurs de villas comme fournisseurs illégaux ; avant même l'exécution du coup, ils préparent le recel et l'écoulement de la marchandise, contactent des acheteurs potentiels et peuvent même participer à l'organisation du casse.

Un autre type d'informateur bien utile aux cambrioleurs est l'informateur involontaire : le domestique indiscret ou trop bavard, qui, à la faveur d'un verre de trop, d'un coup de gringue ou d'une partie de cartes endiablée en dira plus qu'il ne devrait sur la fortune et la résidence de son employeur…

C'est d'ailleurs ainsi que de nombreux dénicheurs vont à la pêche aux renseignements, fréquentant assidument les bistrots, bals et autres lieux de divertissement où il est susceptible de rencontrer larbins et bonniches en goguette. De telles rencontres, combinées à la technique du *poivrier* (voir p 8), peuvent aussi être d'excellentes occasions pour subtiliser une clé pendant quelques instants, le temps d'en prendre discrètement l'empreinte dans un petit bloc de cire afin de se faire fabriquer une carouble par un complice serrurier.

Concierges et Portes d'Entrée

On n'entre pas dans un immeuble parisien comme dans un moulin. Le plus souvent, la *porte d'entrée* est un *guichet*, c'est-à-dire une porte pratiquée dans un des battants d'une porte cochère beaucoup plus imposante. Et dans la plupart des cas, cette porte d'entrée est équipée d'un singulier dispositif connu sous le nom de *cordon*, qui permet au concierge – *et à lui seul* – d'actionner l'ouverture et la fermeture de la porte. Les allées et les venues sont donc, en théorie, entièrement soumises au contrôle du gardien des lieux, véritable Cerbère – contrôle qui s'applique aux entrées et aux sorties des visiteurs mais aussi à celles des locataires de l'immeuble :

« A Paris, la porte d'entrée de beaucoup de maisons reste fermée toute la journée, mais - particularité qui surprend les étrangers - les locataires n'ont pas de clef pour entrer; il faut donc sonner. Le concierge tire le cordon, et la porte s'ouvre. Pendant la nuit, et lorsque la lumière est éteinte, celui qui franchit le seuil de la porte d'entrée doit donner son nom au concierge; ce dernier connaît tous ses locataires. Pour sortir, on lui crie: « Cordon, s'il vous plaît! » ou « Porte, s'il vous plaît! » Sur quoi il tire le cordon. La loge du concierge est à proximité de la porte d'entrée. »

*Richard Kron, **Le Petit Parisien** (1913)*

Oui, vous avez bien lu : les locataires n'avaient PAS la clé de la porte cochère et celle-ci ne pouvait être ouverte, *y compris pour sortir*, que depuis la loge du concierge, via le fameux cordon. En théorie, les portes étaient *fermées pour la nuit* à 22 heures mais le concierge était tenu d'ouvrir aux locataires au moins jusqu'à minuit, heure fatidique après laquelle les choses pouvaient aisément s'envenimer…

Ce système soumet le concierge à une véritable astreinte, puisqu'il est censé devoir ouvrir ou fermer la porte à toute heure du jour ou de la nuit. Il ne peut donc s'absenter de sa loge que momentanément (laissant alors le classique écriteau : « *le concierge est dans l'escalier* » ou « *le concierge revient tout de suite* ») et même dormir avec le fameux cordon enroulé autour de son bras, susceptible d'être éveillé à tout moment par les locataires souhaitant rentrer chez eux à une heure avancée…

Ces obligations peuvent facilement engendrer de vives tensions entre le concierge, véritable esclave du cordon, et les occupants des lieux, obligés de solliciter l'ouverture de la porte à la moindre sortie.
Mais revenons à la cambriole… Pour des raisons pratiques, les portes à cordon peuvent également être ouvertes ou fermées de façon classique, grâce à une clé (en cas, par exemple, de dysfonctionnement du système de cordon) – mais cette précieuse clé reste généralement entre les seules mains du propriétaire (et, dans certains cas, du concierge).

En d'autres termes, une porte d'entrée peut être crochetée, comme n'importe quelle autre porte munie d'une serrure, dès lors que le voleur ne craint pas d'agir depuis la rue.

Rappelons en outre qu'il existe d'autres façons, pour un cambrioleur habile, de s'introduire discrètement dans un immeuble – en crochetant, par exemple, une porte de service plus discrète ou en *frangissant une vanterne*, c'est-à-dire en découpant une portion de vitre avec un diamant de vitrier afin de pouvoir introduire son bras à travers l'ouverture ainsi pratiquée et pouvoir ouvrir la fenêtre de l'intérieur.

Tous les cambrioleurs ne sont pas (loin s'en faut !) des crocheteurs et le système du cordon permet d'empêcher (au moins en théorie…) les intrusions rapides de voleurs opportunistes – même s'il est toujours possible de ruser et de tromper la vigilance de certains concierges…

Mais Comment Ça Marche ?

Les lecteurs curieux ou bricoleurs se demanderont sans doute comment ce système de cordon pouvait bien fonctionner – et plus précisément comment il pouvait automatiquement *refermer* la porte ou empêcher toute ouverture manuelle depuis l'intérieur.

L'ouverture de la serrure à distance était assurée par une tirette à ressort, qui revenait en place une fois le cordon relâché, assurant ainsi l'ouverture et la re-fermeture de la porte. L'ensemble du mécanisme était entièrement recouvert, tant au niveau de la tirette (la rendant inaccessible manuellement) que du mécanisme de transmission relié au cordon.

A l'origine, ce système était entièrement mécanique : la transmission entre le cordon du concierge et le mécanisme d'ouverture de la porte était assurée par un complexe assemblage de fils de fer, de poulies et de contrepoids, tout cela élégamment dissimulé dans l'huisserie et la maçonnerie environnante.

Dans les années 1880, un nouveau système basé sur l'air comprimé fait son apparition mais est rapidement supplanté par un dispositif *électrique* (eh oui !), qui devient assez rapidement monnaie courante.

Pour les lecteurs férus de technologie obsolète (ou désireux d'en apprendre un peu plus sur ce sujet pointu), voir la section *Sources & Références* p 22.

Notons enfin que l'usage du cordon est attesté dès les années 1830 et resta en vigueur jusque dans les années 1950, lorsque les concierges obtinrent (enfin !) d'être affranchis de cette épouvantable astreinte. A l'époque de référence du jeu, ce système était donc quasi-omniprésent à Paris, au moins dans les immeubles d'habitations bourgeoises.

Cambrioleurs & Coffres Forts

Le Pousse-au-Crime pourra décider d'ajouter les précisions suivantes aux règles sur l'ouverture des coffres forts données dans la description du talent Sésame (*Les As du Crime*, p 34) :

- La méthode dite « en finesse » nécessite normalement la possession du talent Oreille Fine mais celle-ci peut être remplacée par l'utilisation d'un stéthoscope ou d'un cornet acoustique.

- La méthode dite « en force » nécessite (outre le talent Sésame) un des talents suivants : Crochetage, Grands Moyens ou Mécano. Comme pour Oreille Fine ci-dessus, ce talent requis ne sera pas testé lors de l'ouverture du coffre, contrairement au talent de Sésame du perceur.

- Il est possible d'ouvrir un coffre-fort en faisant sauter sa porte avec des explosifs. Cette méthode ne nécessite pas le talent Sésame mais requiert en revanche un test de Feux d'Artifice lors du placement de la charge. En cas d'échec, l'ouverture aura tout simplement échoué. En cas de fiasco, le cambrioleur sera *blessé*, même s'il se tient normalement hors de portée – ou au minimum *sonné* par l'explosion.

Casseurs Professionnels

Les Videurs de Villas

Ces cambrioleurs opèrent le plus souvent en banlieue de Paris ou à la campagne, à bonne distance de leur propre lieu de résidence, afin de diminuer les risques d'être identifiés par des témoins. Leur travail est rythmé par le calendrier des vacances, qui leur permet de visiter des maisons inoccupées.

Leurs cibles principales sont donc les villas que les propriétaires n'occupent qu'à la belle saison, les maisons bourgeoises que leurs occupants quittent pendant les congés, voire (pour les plus ambitieux) les grands hôtels particuliers excentrés, surveillés par un « vieux domestique de confiance » qui n'est généralement pas très dur à distraire ou à neutraliser.

Ils cherchent avant tout à pouvoir travailler sans être dérangés – et sans devoir trop se presser, ce qui leur permet de visiter tranquillement les lieux et de faire main basse sur une grande quantité d'objets… et pas seulement sur les biens faciles à transporter, comme des bijoux ou de l'argent liquide : les videurs de villas emportent aussi les meubles, les horloges, la vaisselle, les tableaux, les statues et tout ce qu'ils pourront fourguer. Bref, ce sont de véritables déménageurs ; ils utilisent d'ailleurs souvent une voiture à cheval pour trimballer leur butin et travaillent plus souvent en force qu'en souplesse.

Comme tous les professionnel de la cambriole, les videurs de villas ne peuvent opérer qu'en ayant accès aux informations d'un ou plusieurs informateurs et aux services d'un ou plusieurs fourgues. Ils travaillent donc à la fois en équipe et au sein de véritables réseaux organisés, au centre desquels se trouvent les receleurs.

Au niveau des repérages, ils emploient souvent un ou plusieurs ***dénicheurs***, aux allures de domestique en congés, qui vont trainer tranquillement aux abords des résidences visées, histoire d'évaluer si elles sont faisables ou non. Y-a-t-il un gardien ? Des chiens ? Une maison voisine d'où on pourrait éventuellement observer le coup ?

Si la maison est gardée, le dénicheur fera en sorte de surveiller discrètement ses habitudes – y compris les moments où il s'absente et les éventuels débits de boisson qu'il fréquente lors de ses pauses. D'une façon ou d'une autre, l'informateur des videurs de villa s'arranger alors pour entamer la conversation avec le gardien et s'emploie à rentrer dans ses bonnes grâces, que ce soit comme causeur, copain de comptoir ou partenaire aux cartes ; lorsque le coup aura lieu, il pourra ainsi faire en sorte de retenir le gardien une ou deux heures de plus que d'habitude…

Si le gardien est sensible aux charmes de la gent féminine, les choses seront encore plus faciles – et en manœuvrant bien, une habile gourgandine pourra le retenir toute une nuit… ou, tout simplement, fixer rendez-vous à la victime avant de lui poser un lapin, ce qui peut également faire gagner de précieuses heures aux voleurs.

D'autres subterfuges sont possibles, comme le message urgent ou l'appel téléphonique apprenant au domestique que son patron a eu « un accident » ou « rentre plus tôt » et qu'il doit donc venir le chercher à telle ou telle adresse ou l'accueillir à la gare à telle heure…

En termes de jeu, l'aptitude à distraire et à duper un gardien ou un serviteur pourra être mesurée par les talents de Beaux Discours, de Bluff ou de Gringue, selon l'approche utilisée. Si le dénicheur est un simple *second rôle*, alors il possèdera certainement un point fort dans un de ces trois domaines – *point fort* qui sera testé selon les règles habituelles sur les alliés et les auxiliaires des personnages (voir règles de base des *As du Crime*, p 52).

Les bandes de videurs de villas opèrent souvent en province, sur la base d'informations obtenues par des dénicheurs professionnels, qui n'hésitent pas à visiter en amont les lieux visés en se faisant passer pour des représentants en assurances ou des agents de placement – activités qui leur permettent souvent d'obtenir facilement des informations sur le patrimoine de futures victimes.

L'Art de Filer à l'Anglaise

Une fois le coup effectué, le cambrioleur doit savoir mettre les voiles rapidement et surtout discrètement. Dans certains cas, cela dit, la patience vaudra mieux que la rapidité : ainsi, un casseur qui ne veut pas prendre le risque d'être repéré par la concierge en ressortant d'un immeuble dont il vient de « faire » quelques appartements pourra attendre le lendemain matin, caché dans l'escalier, afin de profiter de la grasse matinée de la gardienne des lieux ou des habituelles allées et venues des laitiers, porteuses de pain et autres livreurs. Quant aux acrobates dotés du talent Monte-en-l'air, ils pourront généralement sans trop de difficulté s'éclipser par les toits – surtout s'ils se sont introduits dans la place de cette façon…

Les Perceurs de Murs

L'industrie des videurs de villas a, cela dit, ses limites : les meubles constituent un butin à la fois encombrant et facile à reconnaître et les villas inoccupées ne contiennent que rarement de l'argent liquide ou des bijoux.

Les casseurs les plus ambitieux ont donc tendance à se tourner vers d'autres cibles, plus rentables – à commencer par les bijouteries ayant pignon sur rue. Ils pénètrent dans ces boutiques par les sous-sols ou les plafonds, en attendant la nuit pour percer les murailles à l'aide des outils appropriés.

Une telle équipe inclut toujours au moins un *perceur* (un travailleur de force, généralement ancien ouvrier du bâtiment) et une *anguille*, un voleur petit et fluet, capable de se glisser au travers des ouvertures étroites pratiquées par le perceur.

En termes de jeu, le perceur devra être doté du talent *Grands Moyens* (voir p 13) et l'anguille du talent Caoutchouc (voir *L'Almanach des As*, p 6).

Un Bon Fourgue Sachant Fourguer

Une fois l'affaire faite, reste à écouler le butin grâce à un receleur ou *fourgue*. Il en existe de toutes sortes, dans divers domaines : antiquités, bijoux, œuvres d'art, meubles, bouquins, vêtements… Ce type d'individu constitue un *contact* quasiment obligatoire pour tout cambrioleur digne de ce nom. Ce n'est pas pour rien qu'il figure dans la liste de *seconds rôles typiques* donnée dans les règles de base (p 55).

Le recel de la joaillerie volée constitue un véritable business, avec ses réseaux, ses négociants et ses artisans. Les pierres précieuses volées sont écoulées vers l'Angleterre et les Pays Bas, où elles sont souvent retaillées avant de revenir sur le marché ; les bijoux en or ou en argent sont, quant à eux, fondus.

Le rat d'hôtel dans les romans…

Rats d'Hôtel

Une Classe à Part

Le rat d'hôtel appartient à l'élite de la cambriole ; c'est un voleur international, habitué à fréquenter les palaces et les lieux de villégiature en vogue, en France comme à l'étranger.

On le trouve là où les gens pleins aux as passent leurs vacances – là où la moisson en liquidités et en bijoux s'avère toujours abondante. Il possède généralement plusieurs identités, avec tous les faux papiers et les passeports requis, et a l'habitude de vivre sur un grand pied, grâce à ses ressources malhonnêtement acquises. Il a généralement la prudence de changer d'endroit après chaque coup réussi : il est donc, à sa façon, un grand voyageur.

L'expression *rat d'hôtel* est souvent associée, dans l'esprit du public, à l'image d'une charmante jeune femme masquée et vêtue d'une combinaison noire, grimpant et courant sur les toits avec l'agilité d'un chat de gouttière – mais comme nous allons le voir, la réalité est souvent bien différente ; le travail de l'authentique rat d'hôtel fait moins appel à l'agilité acrobatique qu'au sang-froid, au subterfuge et à l'utilisation d'un matériel bien spécifique.

Outils et Accessoires

Le succès des vols commis par le rat d'hôtel repose beaucoup sur son équipement particulier – un équipement globalement peu encombrant et aisément dissimulable. Il choisit soigneusement dans sa panoplie le matériel qui lui sera nécessaire pour réaliser chaque coup particulier. Tout rat d'hôtel qui se respecte possède les objets suivants :

- Des outils de crochetage de serrures – dont un **ouistiti** (voir p 13), pour ouvrir discrètement les portes de chambre d'hôtel fermées de l'intérieur.

- **Une éponge, un masque à chloroforme et plusieurs doses de cet anesthésique** (voir *L'Almanach des As*, p 12). Ce petit nécessaire à chloroformer pourra être complété par une longue et fine canule reliée à un vaporisateur de parfum à poire (voir ci-dessous).

- **Un assommoir**, fabriqué avec une peau d'anguille bourrée de sable fin mêlé à de la grenaille de plomb. Cette arme a les mêmes effets qu'une matraque souple.

- **Une petite chignole**, pour percer de minuscules trous dans les murs (voir p 13 pour plus de détails).

- **Un stylet italien**, petit poignard à lame triangulaire qui peut être d'une efficacité redoutable entre des mains habiles. Cette arme a les mêmes effets qu'un surin mais elle est beaucoup plus stylée (sans jeu de mots).

- **Une petite lanterne sourde**, qui lui permettra de s'éclairer durant ses expéditions nocturnes.

- Le costume emblématique du rat d'hôtel : **un maillot collant noir**, complété par **une cagoule de soie noire** masquant ne laissant paraître que les yeux, les narines et la bouche. Ce vêtement insolite lui permettra de se dissimuler dans l'obscurité d'une chambre, avec un test Fastoche (+5) en Discrétion.

Modus Operandi

Descendu dans un hôtel de grand standing, le rat commence par étudier avec soin les habitudes de l'établissement et de ses clients les plus « intéressants ». Lorsqu'il a jeté son dévolu sur une cible particulière, il fait en sorte de connaître tous les détails de son quotidien : horaires de lever, de sortie et de coucher, durée des repas, jours ou soirs où la future victime regagne sa chambre plus tard qu'à l'accoutumée et autres renseignements du même acabit. Durant ces investigations, le rat d'hôtel fait en sorte de se fondre dans le décor et de ne pas attirer l'attention sur lui, vivant à la façon d'un touriste tranquille, solitaire et discret.

Une fois que le rat d'hôtel a choisi sa proie, il agit rapidement, en adaptant sa méthode au type de victime. S'il s'agit d'un touriste négligent, qui laisse traîner valise, sac et bijoux, le voleur pourra se contenter d'attendre que le pante s'absente de sa chambre pour passer rapidement à l'action : il s'introduit dans la chambre grâce à son ouistiti et rafle rapidement tout ce qu'il peut trouver. Il regagne ensuite sa propre chambre, qui sera idéalement située près de celle de sa victime.

Si la victime est moins imprudente, le rat d'hôtel devra utiliser des procédés plus ingénieux.

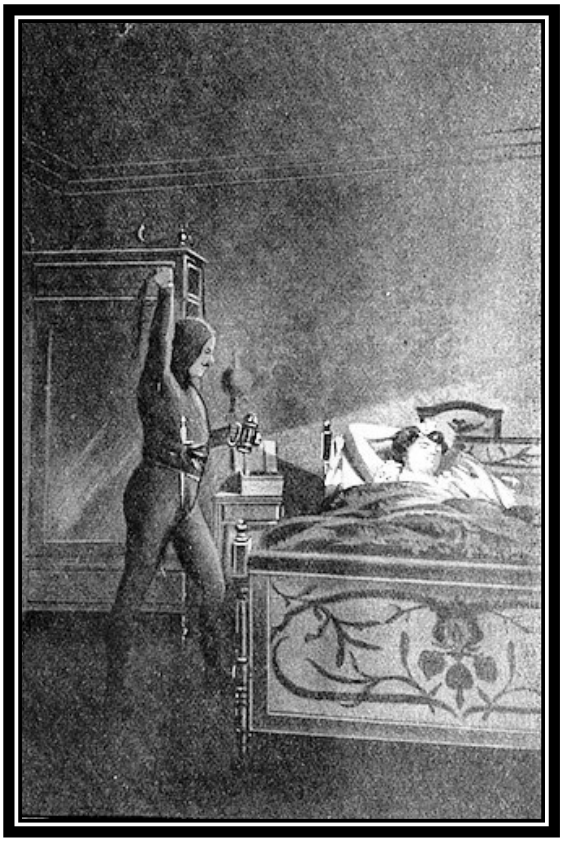
Si sa chambre est contigüe à celle de sa proie, il peut utiliser un modus operandi plus sophistiqué – et, pour tout dire, assez diabolique. Un coup d'œil rapide jeté par la porte ouverte, lorsque les garçons d'étage font les chambres, lui permettra de repérer l'endroit où se trouve le chevet du lit. Lorsque le voisin sera sorti, durant la journée, il pratiquera alors dans la cloison commune, à l'aide d'une petite vrille, un ou deux trous minuscules, placés de façon à arriver un peu au-dessus de la tête du dormeur.

En termes de jeu, cette petite opération de bricolage nécessite un test Fastoche (+5) en Technique. En cas d'échec, les trous ne seront pas bien ajustés et ne pourront être utilisés pour exécuter la suite du plan…

Vers 2 ou 3 heures du matin, lorsque tout le monde dort, il introduira par ces trous une longue canule adaptée à un vaporisateur de parfum, rempli de chloroforme. Quelques *pschitt* et la tête de sa future victime sera enveloppée de vapeurs profondément soporifiques ; plongée dans le plus lourd des sommeils, la victime n'aura alors pratiquement aucune chance de se réveiller pendant le passage du rat dans sa chambre. Sortant discrètement dans le couloir, vêtu de son maillot noir qui lui permet de se fondre dans l'obscurité, le voleur utilise son ouistiti pour s'introduire rapidement et silencieusement dans la chambre de la victime.

Sa lanterne sourde lui permettra d'examiner rapidement les lieux, sans risquer de réveiller leur occupant, profondément endormi. Une fois sa razzia effectuée, il ressort tout aussi furtivement et referme derrière lui, là encore grâce à son ouistiti.

Le matin, il quitte tranquillement la ville par un des premiers trains, sachant que la victime, encore anesthésiée par les vapeurs de chloroforme, n'émergera pas avant la fin de la matinée… L'oiseau (ou plus exactement le rat) se sera alors envolé depuis longtemps et la victime comme le personnel de l'hôtel se perdront en conjectures sur ce qui ressemble fort à un *mystère de chambre close*.



... et le rat d'hôtel dans la réalité.

Si le rat n'a pas réussi à obtenir une chambre adjacente à celle de sa victime, il utilisera une autre approche, forcément plus risquée.

Vers 2 ou 3h du matin, il traverse le couloir dans l'obscurité complète, rendu invisible par son maillot noir et son masque. En plus de son précieux ouistiti et de sa lanterne sourde, il est, cette fois-ci, muni de son éponge à chloroforme et de sa peau d'anguille.

Si jamais, pendant sa fouille de la chambre, le dormeur se réveille, il l'anesthésiera grâce au tampon de chloroforme – et si la victime résiste, un coup de peau d'anguille permettra de l'assommer vite fait bien fait.

Les circonstances d'une telle attaque et son costume particulier permettront au rat d'hôtel de bénéficier automatiquement de l'effet de surprise.

Si le voleur n'a pu en trouver les clés, les serrures de l'armoire et des malles pourront être rapidement crochetées - ou, au cas assez peu probable où le rat d'hôtel ne possèderait pas ce savoir-faire, ouvertes avec leurs propres clés, que le dormeur garde généralement près de lui et qui pourront le plus souvent être localisées par un test en Peigne Fin.

Au cas où le dormeur garderait ces clés sur sa personne, elles pourront lui être subtilisées pendant son sommeil grâce à un test de Passe-Passe, rendu Fastoche (+5) par l'action du chloroforme.

Une fois la razzia effectuée, il regagne discrètement sa propre chambre et lève ensuite le camp, selon la même méthode que ci-dessus.

En plus de neutraliser la victime sur le moment, l'anesthésique garantit également au rat d'hôtel que sa proie ne gardera que des souvenirs très brumeux (voire aucun souvenir du tout…) de ce qui a bien pu se passer dans la nuit.

Variations

Tous les rats d'hôtel n'utilisent pas forcément le *coup du chloroforme*, certains se contentent de visiter discrètement les chambres dont ils savent les occupants absents ; d'autres tentent le diable en tablant sur le seul sommeil naturel de leur victime pour pouvoir opérer tranquillement…

Voleurs… ou Tueurs ?

Les rats d'hôtel ne sont pas des assassins – mais peuvent le devenir. La plupart d'entre eux ne se séparent jamais de leur précieux stylet italien, au cas où ils devraient liquider une victime un peu trop récalcitrante ou un policier infiltré les ayant pris la main dans le sac…

Rat ou Souris ?

L'expression *souris d'hôtel* est parfois utilisée pour désigner les rats d'hôtel du sexe féminin. On la trouve surtout dans la littérature de l'époque, notamment dans le titre d'une pièce de théâtre de 1919 (voir affiche ci-dessus) et dans le sous-titre du roman *La Dame aux Ouistitis : souvenirs d'une souris d'hôtel…*

Petit Lexique du Voleur Professionnel

Barboter : Voler, faucher.

Bobinot : La montre.

A la Bonne : Poche de droite (voir aussi *A la Manque*, *En Grande* et *En Lune*).

Bride : La chaine de montre.

Cambutage : Opération de dextérité manuelle consistant à substituer un objet à un autre.

Carouble : Fausse clé, fabriquée à partir d'une empreinte de la vraie, prise dans un petit bloc de cire.

Caroubleur : Serrurier fabricant de caroubles.

Casseur : Cambrioleur usant des grands moyens.

Coqueur : Complice d'un pickpocket, chargé d'empocher et d'emporter l'objet subtilisé.

Coup du Père François : Technique brutale pour immobiliser une victime afin de la détrousser.

Crapaud : Porte-monnaie (voir aussi *morlingue*).

Décarpiller : Partager le contenu d'un portefeuille ou d'un porte-monnaie volé.

Dénicheur : Informateur de cambrioleur.

Détoure : Diversion, fait de détourner l'attention.

Dus : Signe de reconnaissance discret, permettant d'alerter un complice.

En Grande : Poche inférieure d'une veste (voir aussi *En Lune, A la Bonne* et *A la Manque*).

Entôlage : Pour une prostituée, le fait de voler son micheton en lui faisant les poches.

Epervier : Manteau, veston ou journal déplié posé au-dessus du bras d'un pickpocket pour masquer le travail de la main.

Esbroufe : Le *vol à l'esbroufe* est un type spécifique de travail d'équipe pratiqué par certains pickpockets (voir p 9 pour plus de détails).

Etouffer : Dissimuler sur soi un objet dérobé.

Faire : *Faire une victime* signifie la voler.

Faucheurs : Ciseaux courts et bien affilés, utilisés pour fendre une poche.

A la Fourchette : Saisir et lever délicatement un objet entre deux doigts.

Gaffer : Faire le guet, ouvrir l'œil.

Lègre : Marché ou foire (nom féminin).

Leveur : Complice chargé de jouer les rabatteurs.

La Main : Dans une équipe de pickpockets, la main est celui qui effectue le vol.

Morlingue : Porte-monnaie (voir aussi *Crapaud*).

Ouistiti : Pince miniature de cambrioleur permettant de tourner une clé à travers une serrure (voir p 13).

Ouvrier : Voleur à la tire.

Pante : Victime (nom masculin) ; on trouve aussi la variante *pantre.*

Lasagne : Portefeuille (nom masculin).

En Lune : Poche supérieure d'une veste (voir aussi *En Grande, A la Bonne* et *A la Manque*).

A la Manque : Poche de gauche (voir aussi *A la Bonne*, *En Grande* et *En Lune*).

Poivrier : Le vol au poivrier consiste à cibler une victime ivre (ou à la faire boire avant de la « faire »).

Priante : Foule rassemblée autour d'une église.

Radin : Comptoir de bistrot ou de magasin.

Rossignol : Outil pour crocheter une serrure.

Sacail : Fragment arrondi de lame de rasoir permettant de découper subrepticement une poche.

Tamiser : Faire subrepticement les poches d'une victime (sans utiliser de *sacail* ou de *faucheurs*).

Tiraillon : Petit voleur, tireur de bas étage.

Tirer : Dérober subrepticement.

Tireur, tireuse : Pickpocket.

Travailler : Voler.

Trèpe : Foule des visiteurs d'un salon ou d'une exposition (nom féminin).

Valdingueur : Dans le *vol à l'esbroufe*, complice équipé d'une valise (*valdingue*).

Sources & Références

La « Bible » d'Eugène Villiod

La majeure partie des informations historiques contenues dans ce supplément sont tirées du livre ***Comment on nous vole, comment on nous tue*** (1911) écrit par Eugène Villiod, un célèbre détective privé. 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.

La Malédiction de la Porte d'Entrée

La section dont l'écriture m'a donné le plus de fil à retordre est la page sur les concierges et les portes d'entrée des immeubles parisiens (p 16). Pour l'anecdote, voici le résumé de ma Quête de la Vérité sur le sujet…

Ayant découvert le singulier système du cordon dans un roman de l'époque sur les aventures d'un gentleman-cambrioleur à Paris (***Le Loup Blanc***, de William Joseph Vance), j'ai entrepris des recherches à ce sujet sur le web, dans le but de comprendre comment fonctionnait cet étonnant système, quasi-omniprésent dans les immeubles parisiens de l'époque du jeu mais aujourd'hui totalement tombé dans l'oubli. Après avoir écumé la toile, je n'étais pas plus avancés : de nombreuses sources (romans, mémoires, articles…) faisaient bel et bien état du fameux « système du cordon » mais sans jamais entrer dans le détail de son fonctionnement.

Refusant de m'avouer vaincu, je consultai des professionnels et connaisseurs ès serrures sur le forum *serrurerie.info* : ce dispositif leur était également inconnu mais leur curiosité fut piquée dès le début ! Les hypothèses et pistes de réflexion qu'ils me proposèrent se révélèrent finalement exactes – et je tiens à les remercier ici pour leur patience, leur dynamisme et leur perspicacité.

Refusant de m'avouer vaincu, je mis la main sur deux ouvrages dans lesquels j'espérais pouvoir trouver des réponses à mes questions : ***Premières Loges : Paris et ses concierges au XIXème siècle***, de Jean-Louis Deaucourt, et ***Ethnologie de la Porte*** (ça ne s'invente pas…) de Pascal Dibie, qui contenait un chapitre sur la période… Peine perdue ! Si ces deux ouvrages (d'une lecture par ailleurs passionnante) attestaient l'un comme l'autre l'existence du cordon et confirmaient toutes les informations historiques et sociologiques dont je disposais concernant son utilisation, aucun des deux ne jetait la moindre lumière sur le fonctionnement technique précis du dispositif !

Je me sentais prêt à abandonner quand mes investigations sur la toile me permirent, grâce à un opportun élargissement de mes critères de recherches, me permirent enfin de trouver le Graal : une monumentale thèse d'historien : ***Le théâtre des objets. Espaces privés, culture matérielle et identité bourgeoise. Paris, 1830-1914***, de Manuel Charpy, qui contient plusieurs pages hyper-détaillées sur le sujet, avec schémas techniques et tout le toutim. Pour les curieux et les esprits férus de rétro-technologie, la thèse est consultable en ligne à cette adresse : http://www.applis.univ-tours.fr/theses/2010/manuel.charpy_1701.pdf. La section qui nous intéresse couvre les pages 38 à 44 du PDF (p 26 à 32 du document original).

Bonne lecture, bon jeu – et à bientôt !

Olivier Legrand *(été 2020)*