



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Les génériques > Aides de jeu > **Le Voleur, au delà de l'archétype.**



## Le Voleur, au delà de l'archétype.

vendredi 31 janvier 2003, par [Wenlock](#)

Même s'il peut se considérer comme un professionnel, un artisan, un artiste même parfois, il ne peut ignorer que la société qui l'entoure est elle basée sur la Loi, quelle qu'en soit la forme, la sévérité ou l'origine, et que celui qui la transgresse de manière régulière et ostensible se marginalise assurément.

Même si, par leur nature aventureuse, les personnages de Jeu de Rôle sont presque tous des marginaux, le voleur se singularise encore des autres aventuriers et préfère généralement dissimuler ses activités plutôt que d'encourir la méfiance ou l'hostilité de son entourage : en effet, les "honnêtes gens" font souvent l'amalgame entre "faire profession d'acquiescer malhonnêtement le bien d'autrui" et "s'en prendre à tout le monde et n'importe qui".

L'un des premiers soucis du voleur est donc bien souvent de se constituer une couverture, ne serait-ce que pour justifier des revenus qui peuvent être importants (le crime paie plus souvent qu'on ne croit) mais sont en principe irréguliers et aléatoires : se mêler à une troupe de baladins, dissimuler ses escroqueries et ses marchandises de contrebande derrière l'étal

d'un marchand ambulant ou se faire passer pour un pèlerin (le tourisme autre que religieux est rare au moyen-âge) sont des moyens courants d'aller incognito de forfaits en forfaits comme de ville en ville.

Car s'il n'est pas itinérant, le voleur court le risque d'être assez vite repéré des autorités et de devenir le suspect privilégié de chaque délit commis... à moins d'habiter une grande ville où la masse de la population peut plus ou moins camoufler ses activités. Mais là encore, l'anonymat reste relatif et s'il a la malchance ou la maladresse d'être pris plus d'une fois, son penchant pour l'illégalité sera rapidement connu des sergents de ville et une certaine suspicion entachera désormais même ses occupations les plus innocentes. Mais rappelons tout de même que, principalement dans les communautés de moindre importance, le meilleur suspect est toujours l'étranger, qu'il soit immigré permanent ou voyageur de passage.

On peut également différencier les voleurs ruraux et urbains : les premiers opèrent presque toujours en bande et s'en prennent principalement aux voyageurs fortunés/transports de marchandises et au bétail (l'une des rares richesses transportables



des campagnes ; on ne pille les champs qu'en cas de disette). Leur méthode s'apparente à la guérilla ("frapper et disparaître") et ils doivent être assez mobiles pour suivre et intercepter leur cibles d'une part, et pour échapper aux poursuites et recherches d'autre part. Au final, le "voleur rural" ne se distingue vraiment du "forestier-chasseur" que par la nature particulière de son gibier et n'a en commun avec son homologue urbain que la clandestinité et la nécessaire discrétion.

Car en ville le Voleur est aux prises avec un environnement à la fois plus socialisé et plus technique. D'abord, le voleur urbain s'inscrit dans une trame sociale plus ou moins civilisée, faites de guildes plus ou moins spécialisées et hiérarchisées, de réseaux de contrebande ou de revente du butin, d'indicateurs, d'intermédiaires et de la permanente menace de l'autorité judiciaire. Il ne peut exercer son art qu'en gérant en parallèle l'écheveau des relations de pouvoirs et d'intérêts, observant la loi du Milieu sinon celle de la cité.

D'un autre côté, l'abondance de témoins potentiels et la présence de serrures et d'autres systèmes de sécurité (dont la surveillance de la Garde/Milice/Police plus ou moins organisée et motivée) complexifient le vol en lui ajoutant un aspect technique ou technologique (la serrurerie de base est encore une sorte de "haute technologie" durant la période médiévale, la métallurgie demande de gros moyen, les outils n'ont que le muscle comme

source d'énergie...). Ceci vaut avant tout pour les Cambrioleurs et "Monte-en-l'Air", mais les tire-laine, détrousseurs et autres escrocs pâtissent également des mesures de sécurité citadines : éclairage public, patrouilles, cloisonnement nocturne des quartiers et faubourgs, couvre-feu, regroupement des professions artisanales et financières (banque, usure, change, négoce,...) en guildes auto-protégées, système pénitentiaire rôdé, interdiction de mendier, de circuler dans certaines zones, de porter les armes...

Cette dernière interdiction a d'ailleurs fait de la dague l'arme emblématique du voleur : c'est en effet une arme aisément dissimulable, pourvue d'une garde permettant la parade et de deux tranchants permettant l'attaque de taille, toutefois moins efficace que celle d'estoc. Suffisamment solide, elle pourrait également aider à dégondrer les portes ou tordre le plomb des vitraux, suffisamment acérée elle ouvre le fond des sacs et des bourses et bien équilibrée elle peut faire une arme de jet acceptable (bien que d'une portée et d'une précision toujours inférieure à un vrai couteau de lancer).

Le poignard est également l'arme des assassins et des traîtres et, souvent considérée comme une arme vile, elle est logiquement devenue l'apanage de ceux dont l'honneur est déjà entaché. La "sécurisation" des ville est d'autant plus mal ressentie que les voleurs sont par nature rebelles à l'ordre établi mais paradoxalement pas tous très sensibles aux



revendications sociales, d'abord parce qu'ils ont choisis d'aller bien au delà de la "revendication", mais également parce qu'ils sont eux-mêmes à la recherche du profit.

Leur habitude de la clandestinité s'ajoute à cette nature "renégate" pour en faire les auxiliaires indispensables de toutes les oppositions politiques ou militaires : ils fournissent certaines marchandises (drogues et alcools prohibées, armes, contre-façons, matériel de cambriolage,...), protègent ou dissimulent les fugitifs, renseignent les différents camps et offrent parfois une assistance armée ou les services d'un assassin de profession (qui n'est pas à proprement parler un "voleur", bien qu'ils soit apparenté à la Pègre). Mais cela n'est possible qu'avec un minimum d'organisation et les réseaux d'intérêts peuvent, dans les plus grandes citées, devenir de véritables guildes clandestines imposant un ordre et une loi d'ailleurs pas plus égalitaires ou justes que ceux des "honnêtes gens".

Évidemment, le caractère rebelle des voleurs implique un rapport de force plus tendu encore avec ces guildes qu'avec l'autorité légale et la société criminelle est plus sujette que toute autre aux altercations, "règlements de comptes", exécutions sommaires, peines exemplaires, renversements d'autorité et autres "guerres des gangs". Le crime organisé devient alors un reflet assombri de la cité où il opère, créant là encore ses coutumes, ses mythes et ses repères, avec souvent une cupidité et une violence accrues.

Parmi les voleurs de métiers (définis donc comme "faisant profession d'acquérir malhonnêtement le bien d'autrui") on peut distinguer encore quatre catégories formées chacune autour d'un type de larcin (et donc de délits) :

- les Cambrioleurs sont les plus célèbres et les plus porteurs de mythes. Ils regroupent tous ceux qui pensent leurs cibles en tant que lieux : Monte-en-l'Air, Perceurs de Coffres, Rats d'Hôtels, Pilleurs de Tombes... S'ils peuvent s'en prendre aux individus pour les besoins d'une opération, ce n'est pas leur objectif principal et leurs compétences sont plus orientées vers la technique que le combat : ils sont de fait à la fois techniciens et artisans autant que voleurs, l'artisanat (et plus particulièrement la métallurgie et la mécanique, qui se rejoignent dans la Serrurerie) étant bien-sûr leur couverture la plus courante ; le crocheteur de serrures étant le plus dépendant de ses outils, qu'il fabrique parfois lui-même, mais tous sont tributaires d'un minimum de matériel parfois illégal et souvent coûteux (de par sa "technicité", donc) dont l'usage est un art en soi. Mais la cambriole peut aussi comprendre une part sportive (voir acrobatique) non-négligeable, le cambrioleur étant alors un funambule, un équilibriste, un contorsionniste, un spéléologue et un alpiniste urbain, ou un coureur quand la chance fait défaut. Bien que toujours "technique", cette activité recèle alors une forme de performance appréciée chez les baladins et acrobates de professions, que leur



itinérance et leur marginalité rapprochent déjà des milieux criminels.

- les Tire-Laine rassemblent tous les Coupeurs de Bourses, Escamoteurs, Vide-Gousset, Pickpockets (bien que le terme soit très récent), voleurs à l'étalage ou "à la roulotte" (ce qui désigne le vol commis dans un véhicule qui, dans le cas de voleurs médiévaux, peut aussi bien être une monture...), bref tout ceux qui s'en prennent avant tout aux personnes, mais sans violence et si possible à leur insu. Ceux-là opèrent à l'occasion, hantant les lieux de rassemblement (foires et marchés notamment, qui en tant que zone de commerce rassemblent aussi les richesses), comptant sur leur habileté manuelle et leur rapidité pour piocher dans les sacs, poches, fontes et parures ce qui les intéresse.

Ils sont les plus proches des métiers du spectacle qui crée à la fois un attroupement et une diversion bien utiles, la capacité de distraire dans les deux sens du terme étant d'ailleurs un élément fondamental de cette spécialité. Ils sont aussi les plus exposés de tous les voleurs puisque non seulement au contact direct de leurs victimes, mais également incapables de se défendre autrement que par la fuite et contraint de récidiver souvent par la petitesse de leurs larcins. Pour compenser cela, ils travaillent en groupe, ratissant les foules, se fournissant mutuellement diversion, protection et la possibilité de faire disparaître le butin (et donc la preuve du larcin) dans les poches d'un complice.

- les Détrouseurs sont, à l'opposé des précédents, ceux qui s'approprient les richesses par la force. Pas

forcément citadins, ils incluent les "Bandits de Grand Chemin", Brigands et autres Maraudeurs, la campagne fournissant plus souvent que la ville un espace à leur convenance, c'est à dire sans témoins. Eux aussi sont soumis à la fortune de l'Occasion et doivent souvent répéter leurs attaques pour accumuler quelques richesses (les riches évitant généralement de s'exposer et n'ont que peu de raisons de s'attarder dans les endroits "mal famés"). Eux aussi opèrent en bande (le nombre compense souvent la fréquente faiblesse de ces combattants que la motivation "financière" suffit rarement à rendre téméraires : le brigandage étant une activité de subsistance, il est nécessaire de maintenir le risque à un niveau "vivable" et donc d'éviter les combats incertains). Les Racketteurs se différencient des autres "détrouseurs" par une quasi-intégration (en force) au système économique, amassant des revenus réguliers et créant une forme d'organisation parasite qui tue le moins possible ses victimes nourricières, garde les éventuels témoins sous contrôle plutôt qu'à distance, mais use pourtant de violence et de menace.

- Les Escrocs, enfin, regroupent les Aigrefins, Charlatans et autres Arnaqueurs autour de l'art difficile de s'approprier le bien d'autrui avec son consentement ! Ils préfèrent en effet la persuasion à la discrétion, la parole à la force et la comédie à l'embuscade. Nombre de Mendiants peuvent d'ailleurs être inclus



parmi les escrocs puisque forçant la pitié par de faux handicaps ou d'habiles plaintes et lamentations, ainsi que les Faussaires (la falsification leur faisant office de baratin) et bien des marchands peu scrupuleux. Le commerce et la finance sont d'ailleurs leurs domaines d'activité favoris : c'est dans les méandres obscures des taux de change et taux d'usure, des législations, du cours des denrées et des privilèges variés qu'ils attirent leurs victimes pour les dépouiller. Souvent cultivés et au fait de la loi, ils fabriquent sur la base de connaissances véritables un filet de mensonges et de comédie où prendre les naïfs et les présomptueux. Leur couverture n'est pas nécessairement fixe : l'escroc choisit suivant les circonstances le rôle qu'il va jouer, mais nombre d'entre eux officient (parfois aussi en toute régularité et avec "pignon sur rue") dans le négoce, la banque et le jeu, toutes activités hasardeuses et complexes qui servent leur desseins.

Évidemment, cette définition des voleurs exclut quelques figures emblématiques de la Pègre, mais les Spadassins (ou simples "Hommes de Mains" pouvant se rapprocher des Détrouseurs), Assassins (mais eux c'est pas grave, ils ont leur propre article quelques pages plus loin), Espions (à moins qu'on ne les considère comme des voleurs d'informations ou qu'on les apparente aux Escrocs, mais leur méthodes sont différentes et leurs buts plus souvent militaires que financiers), Entremetteurs et autres Contrebandiers n'ont pas pour but

principal "l'acquisition malhonnête des biens d'autrui" et dépassent largement le cadre de cet archétype...

De nombreux jeux "médiévaux-fantastiques" permettent de s'adonner en jeu aux joies controversées de l'illégalité. Parmi ceux-là, j'en distinguerai 4 qui sortent à mon avis du lot par la richesse de background et de possibilités de jeu qu'ils offrent à des personnages de "voleurs" :

- "Donjons et Dragons 3" : l'ancêtre a des défauts (système souvent critiqué, schématisation, compatibilité imparfaites des éditions, politique éditoriale particulièrement cupide...) qui ne gâchent pas le plaisir qu'on peut avoir à jouer des truands dans ses nombreux univers. Il existe pour la seconde édition un assez bon supplément traitant uniquement de l'archétype du voleur et une version réactualisée pour la 3<sup>e</sup> (intitulé "Ombres et Lumière" et traitant aussi des bardes), plusieurs autres suppléments "Cadre de Campagnes" incluent de larges chapitres sur la Pègre et, de manière générale, les voleurs de tous poils tiennent dans cet univers une bonne place (puisque'ils constituent avec les guerriers et les magiciens les trois archétypes les plus représentés) et sont plutôt intelligemment traités (au regard du reste du jeu). Moi qui suis hautement allergique à leurs systèmes successifs, je dois avouer que les auteurs de ce vieux Donj' ont su faire de la Pègre un élément attirant du jeu et que monter sur cette base des campagnes "rien que pour les voleurs" est assez facile. On me dit aussi à



l'oreillette que le système D20 a grandement élargit les possibilités de jeu et nettement augmenté son intérêt avec le système de "classes de prestige".

- "Warhammer, JDRF" n'est pas neuf non-plus, et son système fleure également le vieux placard. Néanmoins, la variété des professions de "Filou" disponible, la profusion des règles spécifiques rien que dans le livre de base (fausse monnaie, vol à la tire, difficultés variées des serrures, sorts des prêtres-voleurs) et la composante technologique de ce jeu plutôt "renaissance" que "moyen-âge" permettent d'en retirer un vrai plaisir. Si on ajoute à cela la qualité de certains scénarios (juste pour le défi, faites jouer "la Campagne de l'Ennemi Intérieur" et plus particulièrement "Le Pouvoir derrière le Trône" avec un groupe de Filous, vous ne le regretterez pas), la forte composante "intrigue" de l'univers, la grande place attribuée au brigandage dans la vie rurale de cet univers et la jouissance rare de pouvoir déclamer des vers un pistolet et une rapière en main pour détrousser les riches diligences avant de partir au galop dans le soleil couchant on arrive à un jeu potentiellement TRÈS sympa pour des persos de voleurs.

- "Nightprowler" : alors là, vraiment, si vous aimez les voleurs et le med-fan, jouez à "Nightprowler" : il est fait pour ça. Ce jeu traite uniquement (et intelligemment) des voleurs dans un monde "renaissance fantastique", tout son système est optimisé

dans ce sens, l'univers est riche, la gamme assez étoffée (notamment par les recueils "Aventures à Samarande" 1&2), la qualité des textes plutôt élevée, les romans parus (la trilogie "Premiers Sangs", "La Voie du Sang" et "Le Prix du Sang") sont plutôt bien écrits, l'univers entier oscille agréablement entre humour et noirceur (voir carrément "dark & corrupt" si on veut) tout en offrant une richesse d'intrigues assez impressionnantes... Ce n'est pas parfait, mais pas loin. A la limite, si certains aspects vous rebutent, vous pouvez encore utiliser les bouquins de la gamme comme source pour d'autres jeux, tellement la vie de la Pègre y est analysée et développée.

- "Légendes des Contrées Oubliées". Ce jeu a deux défauts importants : la pauvreté relative de son système et sa mort éditoriale déjà ancienne. Néanmoins, la (remarquable) bande dessinée originale présentait déjà un très beau personnage de voleur, le livre de base contient quelques bons textes sur le sujet et l'unique supplément paru en plus de l'écran ("Le Grimoire") comporte deux bons scénarios et un chapitre de background qui ouvre des possibilités particulièrement enthousiasmantes pour des personnages de truands. L'ensemble étant riche, intelligent et particulièrement bien rédigé, il m'a donné l'occasion de monter une campagne "Gilde des Voleurs" assez mémorable il y a quelques années, y a pas de raisons que vous ne le puissiez pas.



## P.-S.

Une version plus courte de cet article est déjà parue sur le site de "Fantasia", mais j'ai eu du webmestre, le

sympathique Tybalt, l'autorisation de le reprendre et de le republier. La seule question est que, trois autres archétype du même type y étant normalement accolés (Forestier, Barde et Guerrier), je me demande un peu s'il ne serait pas intéressant de réfléchir à un moyen de les passer à sa suite dans MJ. A votre avis ?