

Le milieu du petit banditisme

Petits éléments pour mettre en scène le milieu de « la rue » dans divers univers

Je suis meneur de jeu et joueur depuis de nombreuses années et je remarque que trop souvent, divers facteurs ne sont pas pris en compte par les joueurs et les meneurs de jeu quand il s'agit de mettre en scène le milieu de la rue. Pour les jeux d'enquête, c'est dommage et à ma connaissance, peu de JdR parlent de ce type de milieu de manière crédible. Les quelques éléments développés ici vont permettre d'imaginer plus facilement comment « la rue » s'organise, fonctionne et prospère dans divers types d'univers. Pour chacun je fournis quelques exemples de PNJ et les éventuels Atouts et Handicaps pouvant lier un personnage à ces divers types de réseau.

Bande non organisée

Une bande d'amis, ils sortent dans la rue, vivent de petits larcins, de petits trafics et s'assurent d'être « les rois du quartier ». Leurs activités sont liées en partie à la pègre locale mais n'ont pas de très grandes responsabilités. Ils peuvent toutefois remplir divers petits missions discrètes, notamment pour créer des diversions. Pendant que les policiers, les soldats, la garde de la ville les regardent et les interpellent, de vraies choses se passe discrètement : assassinat, casses de banque, cambriolages, enlèvements. Bien entendu, cette petite bande ne sait pas pourquoi elle est payée à faire un peu plus de grabuge ce soir là plutôt qu'un autre. Leur contact est un dealer sans envergure, relais d'un mec plus puissant, la piste est inintéressante ou n'a pas de lien direct avec le délit masqué.

Généralement, ces groupes se composent de 4 à 8 individus, qui se connaissent, se font confiance, s'entraînent et se retrouvent le soir avec bonheur. Ils vivent parfois ensemble dans un même lieu, squat, hôtel, parfois mixte, parfois non, généralement désorganisés, selon les univers ils posséderont des armes de faible létalité et mal entretenues et de mauvaise qualité. Ils peuvent fournir des renseignements sur leur quartier. Ils font du bruit, sont visibles par leurs vêtements, souvent dans un style assez

identique et leur manière de s'exprimer. Souvent ils utilisent ces éléments en tant que signes de reconnaissance, mais aussi d'intimidation du commun des mortels. Ainsi, les bandes de blousons noirs, de skinheads, de skaters ou tout autre type répondent à des codes de langage et de vêtements globalement similaire (même marque, même type de couleurs de vêtement, même vocabulaire, même idées politiques, même philosophie de vie).

Pourquoi ces gens vous agressent-ils ?

Plusieurs cas de figures :

1. Vous êtes représentant de la loi : ils vous agressent dans le but de vous provoquer. La question est de savoir s'ils ont un but ou si la provocation est juste opportuniste. Globalement, le fait de vous faire reculer représente une victoire territoriale pour eux et renforce l'idée qu'ils « contrôlent le quartier ». Si le but est de détourner votre attention et que vous les interpellez pendant qu'ailleurs il se passe autre chose, leur mission est couronnée de succès.
2. Vous êtes un passant : ils sont là pour vous intimider. Plus nombreux, ils tenteront de vous nuire, de vous voler quelque chose, de vous tabasser si vous les provoquer. Leur but est aussi, peut être, d'attirer les forces de l'ordre sur le lieu de l'agression, afin de créer une diversion ailleurs.
3. Vous êtes leur cible : cela passera pour une agression de « fait divers », mais ils ont été payés pour vous « faire passer un message ». Bien entendu, eux ne savent pas pourquoi, mais ils ont votre description et le probable moment où vous passerez à leur portée.

Comment ils vont opérer ?

Dans la majorité des cas, ils vont compter sur une chose très importante dans une altercation et que l'on met rarement en avant dans les JDR, le moral des différents camps.

D'expérience, la plupart des bandes non organisées gagnent leurs batailles parce qu'ils démoralisent leurs cibles. En effet, vous êtes face à plusieurs personnes, qui ont l'habitude de se battre ensemble, parfois les uns contre les autres pour s'entraîner à encaisser les coups. Et là, ils vous en veulent pas à vous, ils vont juste tenter de vous faire peur et vous menacer.

La raison est assez simple à comprendre : l'effet du stress sur l'esprit humain. Plus un individu est stressé, moins il réfléchit à ce qu'il fait et il perd à la fois les fonctions cognitives et physiques. Il n'est plus capable, par exemple, d'exécuter des mouvements fins, ce qui impacte sa capacité de riposte en cas d'attaque et brouille son jugement temporaire sur la situation, le fameux effet tunnel. Un cible stressée est donc moins dangereuse, surtout si l'on est soit même « en surnombre » et que l'on a un objectif en tête. Globalement, le chef de la bande va agir et les autres suivront.

Sauf métier lié à la violence (soldat, policier, malfrat par exemple), face à une bande désorganisée qui s'en prend à un groupe de personnage joueur, le meneur de jeu peut vous réclamer un jet de terreur pour chaque membre du groupe. Ne faite un jet que d'un d12 pour la table de terreur (p 150 & 151) au lieu du d20 en cas d'échec, n'appliquer que l'élément « Peur/nausée ».

Comment réagir face à ce type de groupe ?

- x Si la bande est en sous nombre, montrer de la détermination devrait suffire à inverser la tendance. La peur change de camp et généralement, la bande qui connaît bien le quartier ira se cacher.
- x Si la bande est à égalité, il y a des chances que la seule chose qui les fasse changer d'avis, ce sont des capacités visibles létales plus convaincantes que leur propre matériel. Dans ce cas, il y a

des chances que l'altercation ne reste que des mots et rien de plus.

- x Si les PJ sont en sous nombre, c'est le cas le plus probable où il y aura altercation physique. Toutefois, il faut se rappeler que leur but est de survivre à la soirée. Ce ne sont pas des fanatiques. Au premier sang dans leurs rangs, ils partiront. Au premier sang dans le vôtre, ils tenteront de vous voler quelque chose avant de s'enfuir.

Atouts et handicaps

Le handicap Ennemi ou Étranger peuvent être liés à une bande non organisée qui n'aime pas le personnage. Recherché pourrait être un lien avec une bande non organisée par le passé et qui a laissé des traces dans l'histoire du personnage.

Une bande non organisée pourrait prendre aussi la forme d'un Atout Suivant, qui vous met à la tête d'un tel groupe.

Quelques exemples de personnages non-joueur membres d'une bande non organisée.

Les Basritons

Ce petit gang de rue se manifeste essentiellement à la nuit tombée. Ils zonent dans le quartier de Belleville et vont selon leurs moyens de bar en bar ou de peep-show en bar, parfois dans les boîtes de nuits du quartier quand ils ont de l'argent d'avance. Leur bande va de 4 à 12 individus, habillé en blouson noir, treillis militaire noir, coiffure iroquoise bariolée, rangers. Ils sont généralement armés de couteau à cran d'arrêt, mal affûté, consomme une bonne quantité d'alcool de toute sorte et diverses drogues douces qui peuvent rendre leur perception du réel un peu différente. Considérer qu'ils ne sont pas Secoués et jamais Fatigués tant que les drogues font effet (en gros jusqu'à 3 h 00 du matin) et qu'ensuite, ils sont Fatigués rendant leur prestation plus difficile. Enfin, de jour, ce type de bande est considéré comme Fatigué (-1).

Seb « Rocket » de son vrai nom « Sébastien Jeanur », 20 ans, ex-étudiants en arts plastique.

C'est l'archétype du Basritons de base, étudiant en échec, qui a perdu ces repères, ces origines sociales et même un but dans la vie. Désabusé, il est tombé dans l'alcool, puis les drogues douces à l'université, un dealer lui a présenté Ritons, le chef de la bande, après quelques nuits ensemble à Montmartre, il a été recueilli dans le squat de la bande. Depuis, il vit avec eux, c'est sa nouvelle famille.

Agi : d6 Âme : d4 For : d6 Int : d6 Vig : d6
Parade : 5 Résistance : 6(1) Allure : 6
Compétence : Combat d6, Dessiner d8, Intimidation d6, Recherche d6, Réseaux d4, Sarcasme d8.
Handicaps : Mauvaise habitude (m, dépendant à l'alcool).
Actions
• Couteau ou poing américain : Combat d6, d6+d4.
Équipement : 200 fr, cran d'arrêt chromé ou poing américain, blouson en cuir (torse et bras).

(J) Chris « Ritons » de son vrai nom Christian Maloroy, 25 ans, CAP plombiers

Chris « Ritons » est le chef de la bande. À ce titre son avis est suivi. Il vit maintenant dans la rue depuis 5 ans et a gravi les étapes pour devenir le chef. C'est lui qui gouverne le squat, arbitre les conflits entre les membres de sa bande, accepte ou non, les nouveaux venus et est contacté par la pègre (via son dealer) de divers missions à faire, une par mois en moyenne, qui permet de garantir des ressources pour la bande sous forme d'argent, de substances illicites ou un panachage des deux. Son casier judiciaire ne consigne que des infractions mineures et aucun séjour en prison, quelques gardes à vue de 12 ou 24 heures maximum tout au plus. C'est un meneur d'homme, qui s'autodétruit petit à petit, désabusé par la société et ce qu'elle a à offrir.

Agi : d6 Âme : d6 For : d8 Int : d6 Vig : d8
Parade : 5 Résistance : 7(1) Allure : 6
Compétence : Combat d6, Conduite d4, Crochetage d6, Escalade d6, Lancer d6,

Perception d8, Persuasion d6, Réseaux d4, Sarcasme d8.

Handicaps : Ignorant, Poches percées.

Atouts : Suivants (5 membres du gang).

Capacités spéciales

• Combatif : +2 pour annuler Secoué.

Actions

• Couteau ou poing américain : Combat d6, d8+d4.

Équipement : 200 fr, cran d'arrêt chromé ou poing américain, blouson en cuir (torse et bras).

Les dealers

Les dealers travaillent dans la rue. Ils sont pour les policiers et les détectives privés des sources d'information à la fois sur leurs clients, mais aussi sur les allers et venues de certaines personnes dans le secteur qu'ils occupent. Certains dealers ont les moyens d'organiser leur propre auto-défense avec des armes létales. Ils sont aussi en charge de marchandises qui sont à la fois illégales, de grande valeurs et souvent facile à cacher (sachets de drogue, pilules, etc.). Les dealers peuvent être mis en scène dans toutes les aventures contemporaines, mais aussi dans les univers cyberpunk, de SF.

Certains dealers ont les moyens de mettre en place un petit réseau de surveillance, d'engager un ou plusieurs gardes du corps, pour assurer la sécurité des transactions. Ils peuvent recruter dans les membres de certaines « bandes non organisées » ponctuellement ou avoir des employés permanents pour ce type de mission. Ces gens sont généralement équipés en fonction de leur mission, moyens de communication pour les membres qui assurent une surveillance de la zone, armes plus ou moins létales pour les gardes du corps.

Un dealer peut aussi, vous mettre en contact avec divers autres membres de la pègre :

- x Si vous êtes quelqu'un « de confiance » pour lui, son fournisseur.
- x Si vous êtes un simple client, il peut vous fournir la carte de visite d'autres dealers dans d'autres domaines que le sien (armes, proxénète, tueur à gage). Attention toutefois, tous les dealers n'ont pas de connexion dans ces domaines. Généralement, plus un dealer est réputé dans la pègre et plus il a un carnet d'adresses fourni.

Les dealers ne vous agresseront pas directement, sauf si vous êtes clairement une victime intéressante et qu'il y a du fric à se faire sur votre dos. Ils n'hésiteront pas à vous tuer si vous tentez de les voler. Autre chose, aller à plusieurs parler à un dealer va le rendre nerveux.

Atout et Handicaps

Le Handicap Mauvaise habitude peut justifier la connaissance d'un dealer, surtout si c'est une dépendance à un produit illégal.

La bande de malfrats

Dans l'imaginaire collectif, la bande de malfrat, c'est un génie du crime surnommer « le cerveau » et des lieutenants qui lui obéissent le temps d'une mission avec chacun des rôles spécifique définis.

Cette hiérarchie est inspirée des hiérarchies militaires et fonctionne dans les films. Le donneur d'ordre est rarement sur le terrain, le « cerveau » lui est souvent sur le terrain pour pallier les problèmes d'exécution de son plan. Selon le type de délit à commettre l'organisation sera très différente. Un casse de banque, un enlèvement, un cambriolage nécessite des temps de préparations, des moyennes très différents, qui dépendent de la cible, de l'objectif et du temps alloué pour exécuter le délit en question. Il serait long de lister tous les éléments qui vont influencer chaque cas, mais globalement, les éléments s'enchaînent ainsi :

Définir la cible : c'est la tâche du donneur d'ordre.

Collecte de renseignement sur la cible : c'est la tâche d'un premier groupe qui a pour but d'espionner la cible, collecter les renseignements.

Souvent ces actions sont liées aux techniques d'espionnages :

Infiltration, écoute, étude de plan, étude d'emploi du temps.

Création d'un plan d'action : cette partie est confiée au « cerveau ». Il doit prendre en compte l'objectif du donneur d'ordre, prévoir quand, où et comment agir et aussi, une porte de sortie en cas d'échec et de réussite. Dans la réalité, il est très rare que le « cerveau » prévoit correctement les choses et les forces de l'ordre ont souvent le dessus.

Recrutement : la pègre peut embaucher d'anciens militaires pour leurs compétences martiales, leurs techniques de combat, leur résistance au stress, leur expertise en matière d'arme à feu. Mais aussi, des gens au profil plus technique, que l'on peut nommer des « ingénieurs », des gens qui savent conduire vite un véhicule, creuser un tunnel ou encore ouvrir sans les codes ni la clé, un coffre-fort.

Une fois toutes ces étapes mise en place, le groupe peut faire connaissance et éventuellement passer du temps ensemble pour se connaître. Il n'y a généralement pas de phase d'entraînement, le groupe passe à l'action au moment opportun défini généralement par le « cerveau ».

Et réellement alors ?

Tout ce que vous venez de lire est le cliché que l'on nous sert dans de nombreux films et séries. C'est même pour certain, le point central de la construction du récit, par exemple « La Casa de papel » ou encore « Heat ». Des films très bien au demeurant, très inspirants et qui cependant souffrent d'une réelle problématique, leur quasi-inexistence dans le réel. Certes, certains braquages répondent à ces normes bien entendu,

mais, globalement, dans la réalité les choses sont beaucoup plus amateur.

Les membres d'un casse se connaissent souvent parce qu'ils ont fait de la prison ensemble et une fois sortie, ils vont monter des coups. Le plus souvent, c'est très amateur, rien de construit. En gros, c'est une bande de copains ou de connaissances avec chacun des capacités et des compétences utiles, qui flairent un bon coup. Les commanditaires sont le plus souvent des personnes qui ont besoin de fonds financiers rapidement, pour acheter des marchandises illégales ou renflouer leur caisse ou payer une dette qui se fait pressante auprès de leur créancier. Ils font partie du grand banditisme ou opèrent dans certains milieux politiques.

La reconnaissance se fait dans les quelques jours, quand il y en a une. Lorsque le casse commence, chaque personne se connaît, donc. Ils suivent un plan avec plus ou moins de bonheur. Le temps d'exposition doit être minime et enfin, une fois piégé par les forces de l'ordre dans un bâtiment, considèrent la mission comme un échec total. L'idée de sortir est tout bonnement impossible.

Concernant les autres actions qu'une bande de malfaiteurs peut faire, noter qu'un enlèvement réclame un petit groupe (3 personnes) et un véhicule rapide et discret si la personne n'a pas de sécurité ou de garde-du-corps. Qu'une phase d'observation de la cible est nécessaire avant de procéder à l'enlèvement.

La présence de garde-du-corps va nécessiter 2 personnes de plus par garde du corps pour avoir l'ascendant psychologique et la force de frappe pour gérer les gardes-du-corps. Donc, l'enlèvement coûtera mécaniquement plus cher à mettre en place et sera plus long à organiser.

Un braquage de bijouterie est une cible plus « molle » qu'une banque, parce que moins de dispositifs de sécurité, moins de vigiles ou pas du tout, les locaux sont plus petits. Toutefois, la stratégie est la même, rapidité d'action, moins le temps passé par les malfrats dans le lieu à voler est long et plus ils sont en sécurité. Parfois, une simple équipe de 2 personnes suffit même à faire le braquage et ils peuvent en plus s'enfuir sur un scooter ou une moto, un véhicule rapide et maniable, relativement discret et qui

« justifie » le port de casque intégrale, de combinaison neutre.

Dans un univers plus médiéval, les braqueurs privilégieront sans doute des chevaux rapides ou carrément, des sorts de téléportation pour disparaître avec le butin.

D'un point de vue narratif, il me semble que le cliché sur les malfrats qui organisent un casse élaboré à toutefois un intérêt scénaristique pour les PJ.

Proxénètes

Les proxénètes sont des personnes qui protègent des prostitués. En échange de leur protection, celles-ci ou ceux-ci, leur donne une part plus ou moins grande de leur revenus. Le lien entre un proxénète et un ou une prostitué repose essentiellement sur la domination et la séduction. Un proxénète n'hésitera pas à causer des ennuis à un client indélicat après coup, dans certain univers ou certaine période historique de notre histoire, à supprimer un client jugé fou, dangereux ou trop pervers.

Les proxénètes sont principalement des manipulateurs, souvent narcissiques, qui ont pour but de se faire de l'argent en un minimum d'effort. Recueillir des personnes paumées, à la marge, leur offrir un cadre émotionnel, un confort matériel relatif et la garantie d'avoir un genre d'assurance vie contre les clients indélicats ou les clients trop dangereux.

Les proxénètes, selon les univers, l'époque historique ou encore les lois en vigueur sur la prostitution, peuvent opérer dans des bâtiments (bordels, maisons closes, instituts de massage interlope, clubs libertins) ou dans la rue, dans certains quartiers ou zones définies.

Les proxénètes ont des liens avec les autorités locales, au sens où leur activités est illégale, mais leur lien avec la pègre, peuvent en faire des boîtes aux lettres pour les policiers corrompus, lors d'arrestation, interpellation et garde à vue, les messages pouvant transiter à l'oral et aller dans les deux sens. Enfin, ils peuvent aussi être une source de renseignements pour les forces de l'ordre sur ce qui se trame dans la pègre ou dans d'autre couche de la société. Les prostitués touchent un large public et certaines confidences, vantardises ou encore indiscretions peuvent s'échapper des divers

personnes ayant recours à leurs services. Certaines informations peuvent donc être rapportées à leur proxénète pour gagner des faveurs ou autres avantages et améliorer leur traitement ordinaire.

Les prostitués

Ces personnes ont un statut social bien particulier selon les époques ou l'univers envisagé. Dans les mondes « modernes », elles ont souvent un profil relativement identique, en fugue, non socialement intégrées à la société, ils ou elles vivent de faveurs sexuelles en échange d'argent. Il existe aussi des prostitués qui sont des esclaves sous la domination d'un proxénète et qui les retiennent contre leur gré ou menace leur famille « restée au pays », le trafic d'êtres humains dans notre pays est de nos jours une réalité, une réalité qui est cependant omis dans la plupart des médias, sauf à faire des reportages « choc » de temps en temps et qui ne permettent pas d'améliorer les conditions de vies de ces personnes ou les libérer de l'enfer de la prostitution et de la rue.

Autres perspectives

Il peut être toutefois intéressant dans une création d'univers de prendre totalement le contrepied des éléments réels du statut des prostitués dans notre civilisation et de proposer des lectures très différentes.

Les travailleurs et travailleuses du sexe pourraient dans un univers de SF devenir des personnes avec un rôle social admis et respectable. Dans un univers fantastique devenir une organisation religieuse hédoniste ou encore être regroupé en guilde toute puissante influençant la politique de pays entier.

Sans proxénète ?

Il existe aussi des prostitués libres, sans proxénète, qui vivent en dehors de toute structure et ne comptent que sur eux-même pour se défendre d'un client indélicat, des forces de l'ordre qui pourraient l'interpeller ou d'autres prostitués qui pourraient l'agresser. On peut considérer que ces personnes sont généralement

armées de moyens d'auto-défense non létales et savent se battre si nécessaire.

Prostituer et lien avec un dealer

Beaucoup de prostitués se droguent pour « tenir » le choc de leur quotidien, ils sont souvent fatigués ou parfois blessés. Certains peuvent aussi avoir des méthodes de manipulation pour vous faire parler, payer plus ou encore vous tendre un piège.

Le cas des escort-girls

Les escort-girls sont des femmes qui sont aussi des prostituées mais ne vendent pas que des services sexuels, mais aussi de « représentation » dans certaines soirées. Ce sont des prostituées haut de gamme, capable d'avoir des idées, se conformer à un « personnage » ou encore faire illusion de la petite amie dans un dîner d'affaire. Leurs services sont facturés afin de les réserver à une clientèle ayant des moyens. Leur prestation n'inclut pas toujours du sexe ou des jeux sexuels.

Ces personnes n'ont généralement pas de lien direct avec la pègre mais peuvent en côtoyer dans le cadre de leur travail. Dans ce cas, elles sont plutôt des « cadeaux » offert à des investisseurs.

Les proxénètes d'escort-girls sont eux en lien avec la pègre rien que pour blanchir des revenus générés par leurs employées.

Remerciement : XO de Vorcen pour la relecture bienveillante et attentive ainsi que le groupe de Torgan.net.