

# Verrous et voleurs

## Protéger ses biens

Dans la Grèce de l'âge héroïque, les PNJ non-héroïques, c'est-à-dire la majorité de la population, sont pauvres. Ils possèdent peu de biens et peu de moyens de les protéger. Dès lors que l'on acquiert un bien de valeur, ce dernier devient une source d'inquiétude autant que de réjouissance : comment s'assurer de le garder à l'abri ? Les marchands qui arpentent le monde connu sur terre ou sur mer tremblent pour leurs marchandises, et tous les voyageurs forment des proies idéales pour les brigands désireux de les détrousser. Les rois eux-mêmes ne sont pas à l'abri des voleurs, dont les plus audacieux n'hésitent pas à s'introduire jusque dans le *thésauros* d'un palais pour en cambrioler les richesses. Bienvenue dans un monde sans coffres-forts ni alarmes, mais où la rivalité entre voleurs et volés manie à tout instant les armes de l'intelligence et de la dextérité.

**Les cachettes.** Un moyen simple et raisonnablement efficace de soustraire un bien à la convoitise d'éventuels voleurs consiste à le dissimuler aux regards. Encore faut-il que ce soit possible : c'est facile à faire avec un bijou, un peu moins avec une arme ou une armure, cela devient difficile avec un coffre, un coq ou un lapin, et cela devient un exploit en soi quand on cherche à dissimuler un taureau ou un troupeau entier (mais cela forme un défi plus intéressant pour les PJ qui chercheraient à découvrir un tel butin).

Parvenir à dissimuler correctement quelque chose requiert de l'intelligence et de l'habileté... mais aussi une mémoire fiable, pour ne pas oublier l'emplacement de la cachette. Certains des personnages-joueurs ou des PNJ de votre scénario sont-ils distraits ?

Voici quelques cachettes plus ou moins classiques :

- **sous le sol.** Dans beaucoup de demeures modestes, le sol n'est autre que la terre, ce qui

rend facile d'y enterrer quelque chose. Encore faut-il bien dissimuler les traces de l'excavation. Dans les demeures disposant d'un plancher ou d'un dallage, l'intervalle entre ce dernier et la terre forme une cachette idéale. On peut aussi enterrer un objet sous le sol d'une cave ou d'une citerne.

- **dans un récipient contenant normalement autre chose.** Au fond d'un vase à parfums, d'une jarre de céréales ou d'huile, d'un panier de fruits ou de légumes, d'un pot de fleur...

- **au creux d'une plante.** Dans une anfractuosité de l'écorce d'un arbre, au cœur du feuillage d'un arbre ou d'un buisson, voire dans la corolle d'une fleur.

- **dans un animal.** Sous la toison ou les plumes, dans un jabot, ou même dans l'estomac de la bête, si l'on parvient à lui faire avaler l'objet ; mais il faut sacrifier la bête pour récupérer le bien dissimulé (dans un état de saleté avancé).

- **dans un humain.** Parmi les vêtements, sous un couvre-chef, au creux de la partie concave d'un bouclier, dans un recoin d'une cuirasse, sous une semelle, ou encore sous l'aisselle, entre les orteils, dans le vagin ou l'anus, ou même dans l'estomac (si l'on parvient à recracher l'objet ensuite).

- **hors de la maison.** Dans le jardin, dans le puits ou la citerne, chez quelqu'un d'autre (qui serait au courant ou non) ou sur un territoire neutre (plaine, forêt, fond d'un cours d'eau...).

**Les portes.** Dans les maisons les plus humbles, surtout dans les contrées barbares au climat chaud, il n'y a pas de porte mais un simple rideau de tissu ou bien un rideau fait de cordelettes ornées de pendeloques. Rien de tout cela n'arrête personne. Tout au plus les pendeloques qui s'entrechoquent ont-elles l'avantage de faire du bruit quand quelqu'un entre, ce qui avertit les occupants du lieu. Une simple clochette accrochée à un rideau de tissu ou à une porte solide peut servir au même usage. En Grèce, la plupart des maisons possèdent tout de même une porte en bois,

dont la solidité varie selon le type de bois (le chêne est recommandé pour sa solidité) et son épaisseur. Les demeures aisées et tous les lieux qui recèlent des objets précieux recourent à des portes renforcées d'éléments en métal, en général du bronze. Le *thesauros*, la pièce d'un palais ou d'un temple qui abrite les objets précieux, est souvent fermée par une porte de ce genre. Les vantaux entièrement couverts de bronze sont rares et signes d'une grande richesse; quant aux portes en métal massif, elles relèvent du domaine du divin, comme les portes forgées par Héphaïstos et installées par Poséidon pour fermer le Tartare dans les Enfers.

**Les serrures.** Les mécanismes de fermeture les plus simples et les moins onéreux se cantonnent à un simple loquet de bois. Des verrous et des serrures dotées de clés existent déjà dans l'univers de *Kosmos*, mais sont peu répandues : on ne les rencontre que dans les palais, les demeures les plus riches et divers bâtiments hors du commun. Elles sont en bronze et nécessitent pour être forgées une maîtrise artisanale pointue, dont les spécialistes en Grèce se comptent sur les doigts des deux mains. Créer une serrure de ce genre représente un Exploit mineur en Artisanat (forge). Créer une serrure ou une clé d'un type nouveau peut constituer l'invention majeure d'un personnage, réalisée à l'issue d'un Exploit difficile. De la même manière, parvenir à crocheter l'un de ces mécanismes révèle un esprit brillant, rompu à démêler l'écheveau des énigmes les plus embrouillés.

**Les murs.** Bien des maisons ne disposent que de murs fragiles, en terre-paille ou en bois, où des intrus déterminés ne se priveront pas de percer des ouvertures pour y pénétrer en l'absence des propriétaires. Voilà pourquoi toute construction censée offrir une protection crédible à des biens précieux se doit d'être érigée en briques ou en pierre, seuls matériaux à l'épreuve de ce type d'intrusion. Encore faut-il s'assurer que les briques ou les blocs de pierre soient solidement tenus en place, par du ciment ou par leur propre poids dans le cas de pierres. Il suffit d'un bloc disjoint pour tenter les cambrioleurs audacieux.

En matière de fenêtres, tout propriétaire suspicieux s'abstient d'en pratiquer au rez-de-chaussée. Il n'y a pas de vitres de verre en Grèce antique (et encore moins de verre à l'épreuve des coups), seulement, en général, des peaux huilées translucides, ou des volets de bois, ou encore de simples ouvertures dépourvues de moyens de fermeture. Le plus sûr consiste donc à ne percer de fenêtres qu'en hauteur, en s'efforçant de compliquer la tâche aux voleurs qui tenteraient d'y grimper. À défaut de se passer de fenêtre, les plus fortunés peuvent les garnir de sortes de grilles faites de croisillons de bronze qui empêchent d'entrer les voleurs, mais aussi une partie de la lumière. Peu de demeures peuvent se permettre cet aménagement coûteux.

**Le toit.** Les toits de tuiles grecs forment un terrain ardu pour les évolutions d'éventuels monte-en-l'air. Les tuiles sont bruyantes sous les pieds et ont vite fait de se décrocher, tombant au sol dans un fracas qui donne vite l'alarme. Il faudrait des voleurs assistés par Hermès pour réussir à entrer par là! Les propriétaires les plus suspicieux, qui voudraient prévenir même cette éventualité, peuvent renforcer les toitures en étendant des planches de bois fortement chevillées sous les tuiles. On peut aussi s'inspirer des bâtiments de Libye, avec leurs toits-terrasses plats en terre ou en pierre, presque impossibles à percer. Ces derniers offrent cependant un point d'atterrissage commode depuis lequel on peut se glisser dans une des fenêtres des étages en contrebas.

Le véritable point faible des toitures reste **la cheminée**, qui offre un conduit direct jusqu'à l'intérieur. Il est hélas impossible de s'en passer dans une maison, mais on s'efforcera de la construire étroite, d'en couvrir partiellement l'issue afin de retarder les intrusions, et d'entretenir constamment un grand feu au-dessous.

**Le sol.** Rares sont les voleurs disposant du temps et des moyens nécessaires à l'excavation d'un tunnel sous un bâtiment. La plupart se contentent de profiter de trous ou d'imperfections naturelles qu'ils repèrent au pied des murs, et qu'ils agrandissent pour se glisser dessous, ce qui minimise la quantité de

creusage à effectuer et augmente la discrétion de l'opération. Néanmoins, les aèdes relatent quelques cas de légendes et d'anecdotes selon lesquelles des voleurs auraient bel et bien creusé des galeries souterraines pour pénétrer dans des palais ou de riches demeures. On s'abstiendra donc de laisser des sols de terre, omniprésents dans les maisons pauvres ou modestes, et on les remplacera par un dallage de pierre lourd et coûteux, mais qui retardera beaucoup ce type de tentative.

**Les animaux de garde.** Le monde antique est un monde rural. Beaucoup de logements jouxtent des basse-cours et des lopins de terre cultivée. Or quoi de mieux que des animaux perturbés dans leur routine pour vous donner l'alarme en cas d'intrusion? Les chiens de garde sont le summum en la matière: ils aboient et peuvent attaquer, repousser ou freiner les fâcheux. D'autres animaux de ferme peuvent représenter un obstacle pour les voleurs. Les oies ont le sommeil léger, leurs cacardements et leurs criaillements peuvent donner l'éveil aux propriétaires du lieu aussi bien que l'abois des chiens et, à défaut de crocs, leurs becs peuvent infliger des pinçons très douloureux. Dans une moindre mesure, bœufs et vaches mugissent s'ils sont dérangés. Et, hors de la maison, il n'y a rien de tel qu'un taureau lâché dans un pré pour dissuader les gens de s'y aventurer (par exemple quand on a enterré sous l'herbe ou dissimulé sous une pierre un objet de valeur).

**Gardiens humains ou surnaturels.** Le plus sûr reste encore qu'un membre de la maisonnée reste présent à demeure pour surveiller ses biens. Il peut s'agir d'un membre de la famille proche ou éloignée, mais, dans les demeures aisées et les palais, il s'agira en général d'un ou plusieurs serviteurs et servantes, libres ou esclaves, qui ne connaîtront pas toujours eux-mêmes la nature des richesses qu'ils doivent défendre. Faute de serviteurs fiables, le mieux est de faire appel à des amis sûrs ou à des alliés, par exemple d'anciens compagnons d'armes. Il est enfin possible de faire appel à des mercenaires professionnels, mais ces derniers sont rares et souvent frappés d'une mauvaise réputation.

Les magiciennes les plus puissantes, telle Circé, sont capables de tenir sous leur emprise des animaux normalement sauvages, par exemple des loups ou des lions, afin de s'en faire des compagnons aussi doux que des chiens envers elles, mais des sentinelles féroces pour les visiteurs importuns. Quant aux femmes et aux hommes qui pratiquent l'invocation d'esprits, cet art réprouvé par les dieux rend possible de contracter les services d'un *daimôn*, un être intermédiaire entre dieux et mortels, à qui l'on peut confier la garde d'un lieu, d'un objet ou d'une personne; un tel gardien surnaturel, à peine visible mais plus vigoureux et résistant que le plus vaillant des soldats, réserve une terrifiante surprise à qui s'attirerait son courroux. Les caractéristiques des *daimones* se trouvent dans le livre de base de *Kosmos*.

**Protéger ses animaux contre le vol.** Le bétail et, plus encore, les chevaux, constituent une part significative des richesses dans la Grèce antique de *Kosmos*. Afin de ne pas confondre les troupeaux et de se prémunir contre le vol, les Grecs ont l'habitude de marquer les bêtes au fer rouge, en général sur un flanc ou une cuisse. L'opération est réalisée par un palefrenier doté de compétences de forgeron, assisté de garçons de ferme ou d'écurie qui tiennent la bête pendant qu'il la marque. Le fer qui sert à marquer le troupeau est forgé de manière à former une marque unique et bien reconnaissable, qui permet d'identifier le propriétaire d'un coup d'œil. Les gens qui sont formés à s'occuper des troupeaux, y compris les intendants qui réalisent la comptabilité des richesses dans les palais et les riches demeures, ont l'habitude de mémoriser ces marques afin de se rappeler facilement quelle marque correspond à quel propriétaire.

**Utiliser un sceau.** Pour marquer des objets ou sceller un coffre, une boîte ou tout autre bien qui s'y prête, un propriétaire utilise un sceau. Un sceau prend généralement la forme d'un anneau de métal dont le chaton est orné d'une figure en relief représentant l'emblème ou le symbole de la personne. On fait couler un peu de cire d'abeille chaude sur l'objet à sceller, puis on enfonce le sceau dans la cire, qui durcit en refroidissant. Il devient impossible d'ouvrir

le récipient ou de débiller l'objet sans briser le cachet de cire.

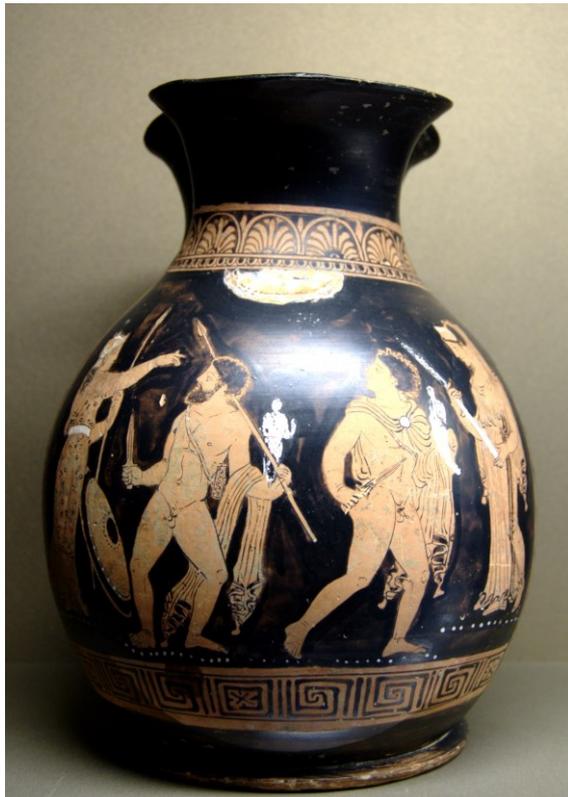


Image: infiltrés à Troie pendant la guerre Diomède et Ulysse dérobent le Palladion, une statue d'Athéna qui rendait la ville imprenable. Ils sont aidés, à gauche, par... la déesse Athéna. Œnochoé à figures rouges apulienne, v.360-350 av. J.-C., Reggio de Calabre. Musée du Louvre K36.

## Voler

Le vol et le cambriolage sont des activités anti-héroïques, puisque immorales, lâches et trahissant une cupidité certaine; c'est pourquoi aucun héros ni aucune héroïne digne de ce nom ne devraient s'y adonner. En règle générale, elle sera réservée à des PNJ dont vos héros devront déjouer les plans ou qu'ils devront démasquer une fois le forfait commis. Malgré cela, la notion de vol fait si bien partie intégrante de l'univers des mythes grecs que les gens qui s'adonnent à ce délit peuvent bénéficier de la bienveillance de l'un des dieux de l'Olympe: Hermès. Il y a bien des nuances entre le bien et le mal, et qui sait si un concours de circonstances aménagé par les dieux ne conduira pas vos PJ à se comporter

eux-mêmes en voleurs, peut-être même pour une bonne cause?

Attention: rien ne sert à un mortel d'attendre qu'Hermès fasse le travail à sa place, il doit se surpasser pour attirer l'attention divine. Voyons donc quelques techniques employées par les voleurs et les voleuses.

**Entrer par la porte.** Peu de portes de maisons moyennes résistent à un ou deux hommes dotés de solides épaules et d'un peu d'élan. Lorsque la discrétion est nécessaire, ou quand la porte est faite d'un matériau trop solide pour être enfoncée, c'est alors qu'un véritable talent de cambrioleur devient indispensable pour soulever un loquet ou éviter le pourtour d'un verrou. Quant à crocheter l'une de ces serrures modernes aux mécanismes complexes, c'est un exploit digne de héros rusés comme Dédale ou Ariane, Ulysse ou Pénélope, Palamède ou Autolykos.

**Entrer par le mur.** Dans beaucoup de maisons antiques, les murs sont moins solides que la porte. Un simple couteau et des muscles bien découplés peuvent rendre bien des services afin de creuser de la terre-paille ou du torchis friable, de déboîter quelques planches ou de disjoindre des briques ou des blocs de pierre afin de pratiquer une ouverture dans un mur<sup>1</sup>.

**Entrer par la fenêtre.** Peu de murs antiques parviennent à être lisses au point de ne laisser aucune prise à qui veut y grimper. Une corde peut être nécessaire, mais on ne trouvera que rarement de voleurs équipés de grappins, accessoires, coûteux, difficiles à faire forger sans éveiller les soupçons (allez expliquer au forgeron pourquoi vous avez besoin d'un grappin à des fins honnêtes!) et par ailleurs lourds et encombrants. Un simple crochet de bois ou de métal, ou un nœud coulant lancé autour d'une protubérance de la paroi s'avèrent infiniment plus efficace.

**Se renseigner.** Un vol bien préparé est précédé d'une étape de repérages destinée à mémoriser les points faibles d'un bâtiment

---

<sup>1</sup> Les cambrioleurs qui perçaient les murs des maisons fragiles, ou « perceurs de murailles », existaient dans la Grèce antique réelle et étaient encore redoutés dans la Rome antique.

(fragilités des murs, ouvertures à portée de grimpe, habitudes du gardien ou des sentinelles...). Il peut être utile d'obtenir, l'air de rien, des informations en bavardant avec le voisinage. Dans le cas d'un bâtiment bien défendu, il reste la solution de la corruption auprès d'un des maçons qui ont participé aux travaux, et qui sont mieux renseignés que quiconque sur les faiblesses de la demeure. Le mieux reste d'amadouer l'architecte en personne, quitte à lui proposer une part du butin espéré<sup>2</sup>.

**Voler un troupeau en toute discrétion.** Voler du bétail ou des chevaux n'a rien d'impossible, dès lors que l'on prend ses précautions.

- On veillera à museler les bêtes à la hâte pour qu'elles ne crient ou ne mugissent pas en se faisant emmener par des inconnus.
- Le bruit des sabots est un problème important, que l'on peut résoudre en emmitouflant chaque sabot à l'aide de tissu épais dont on se sera pourvu en prévision, comme le firent Ulysse et Diomède pendant la guerre de Troie lors d'un coup de main nocturne pour s'emparer des chevaux du roi thrace Rhésos, un allié des Troyens<sup>3</sup>. Cela requiert un grand soin et beaucoup de patience pour ne pas recevoir une ruade et ne faire aucun bruit.
- Afin de rassurer les bêtes, le mieux serait qu'une personne qui leur est familière fasse partie des complices.

Pour brouiller les pistes, les aèdes racontent qu'Hermès, quand il vola les bœufs d'Apollon dans sa petite enfance, conduisit les bêtes en les menant à reculons, afin que son poursuivant les croie partis dans la direction inverse de celles qu'elles avaient prises en réalité<sup>4</sup>. La ruse réclame de s'y prendre à plusieurs et de savoir calmer et mener les bêtes avec maestria, car il est extrêmement

difficile de faire avancer des animaux à reculons ! Et les propriétaires finissent malgré tout par avoir des soupçons.

**Brouiller un marquage sur une bête.** Pour éviter d'être pris en flagrant délit de recel d'animaux volés, il devient nécessaire, tôt ou tard, d'effacer le marquage des bêtes dérobées. Pour cela, il faut imprimer au fer rouge une large marque au même endroit que la marque initiale afin de l'effacer ou de la brouiller assez pour qu'elle ne soit plus identifiable. Les moins scrupuleux vont jusqu'à blesser la bête en lui infligeant une écorchure pour ôter la peau marquée, mais cela abîme le cuir de l'animal. Les traces de l'une ou l'autre pratique, trouvées sur un animal, ne peuvent cependant manquer d'éveiller les soupçons, mais il n'y a plus de preuve du vol.

**Falsifier un cachet de cire.** Avec du temps, du soin et une fine lame de couteau, une personne habile peut décoller un cachet de cire de la surface où il a été apposé, et ainsi ouvrir ce qu'il protégeait. Il suffit ensuite de se munir de cire et d'une flamme pour refermer le contenu avec un un cachet neuf par-dessus lequel on appose l'ancien. Si la manipulation n'a rien d'impossible, c'est la capacité à l'accomplir sans en laisser de traces sur le cachet refait qui distingue les fraudeurs les plus aguerris et les plus dangereux.



---

<sup>2</sup> Une histoire célèbre de vol avec la complicité d'un architecte est l'histoire du pharaon légendaire Rhampsinite, évoqué par Hérodote, *Enquête*, II, 121-124.

<sup>3</sup> L'épisode est notamment évoqué dans la tragédie *Rhésos* d'Euripide.

<sup>4</sup> La ruse est relatée dans l'*Hymne homérique à Hermès*.