



PASSPORT



UNITED STATES OF AMERICA



DEPARTMENT OF INVESTIGATION



SPECIAL AGENT



Special Agent in Charge

WANTED  
Impersonating



Utopias n°4  
Coordonné par  
Laurent Ehrhardt



...OF AMERICA...



# Sommaire

## de la quatrième Utopie

<b>Articles</b>	2
<u>Nos Partenaires</u>	3
<u>Le Polar, un mauvais genre?</u>	8
<u>Histoire du Polar</u>	16
<u>Détective Privé, le Mythe</u>	20
<u>Noir Urbain</u>	24
<u>Trois Auteurs de Polar</u>	26
<u>Histoire du profiling criminel</u>	34
<u>Sciences Forensiques : le corps</u>	
<b>Critiques</b>	36
<u>Sélection de Polar</u>	77
<u>BD: Inspecteur Matches</u>	
<b>Entretiens</b>	78
<u>Entretiens avec Emmanuel Gharbi</u>	82
<u>Entretiens avec Stéphane de Caneva</u>	86
<u>Entretiens avec Ozaman</u>	
<b>Ludique</b>	90
<u>Jeux de société : Gangster &amp; Mafiosi</u>	99
<u>Concours</u>	100
<u>C.O.P.S., le jeu de rôle</u>	106
<u>Gumshoe, un système novateur</u>	109
<u>Dead Line, une variante à Gumshoe</u>	114
<u>Die, die my darling, un scénario pour Hellywood</u>	121
<u>Reservoir Dogs une Murder Party sanglante</u>	144
<u>BD : l'Ironie du Sort</u>	



Retrouvez Utopies sur  
<http://utopies.zine.free.fr/>  
et téléchargez les anciens numéros...

# Rédacteurs & Illustrateurs



*Le site internet d'Ulric Maes*  
<http://ulricmaes.free.fr/>



*Le Blog de Gabriel Rimbault*  
<http://www.undessinparjour.com/>



*Setiar Photo Gallery*  
<http://bruno.arrigo.free.fr/artweb/>



*Polar Hardboiled.*  
<http://polar-hardboiled.info/>



*Le site du romancier Pierre Mazet*  
[http://pierre\\_mazet.kazeo.com/](http://pierre_mazet.kazeo.com/)



*Le site Tueurs en Série*  
<http://www.tueursenserie.org/>



*Le site de Marc Laumonier*  
<http://www.frenchpeterpan.com/>



*Les Sentiers de l'Imaginaire*  
<http://chrysopee.net/>



*Le site internet de Meskaj*  
<http://meskaj-graphisme.wifeo.com/>



*Le Blog de Gabriel Rimbault*  
<http://moutchwork.over-blog.com>



*Le Blog de Djib*  
<http://pagesblanches.over-blog.com>



Mise en page : Kahel

Coordinateur : Laurent Ehrhardt





# Le Polar : un mauvais genre ?

par Pierre Mazet



**N**e demandez pas à dix personnes de vous donner une définition du polar, vous auriez certainement dix définitions différentes... Ce bon vieux Larousse lui, nous dit qu'il s'agit d'un « film ou d'un roman policier ». Nous voici bien avancés !

Le terme "polar" est né en France dans les années 1970 de "policier" et d'un suffixe argotique pour désigner un film policier puis, plus généralement, un film ou un roman policier. Il peut être employé comme terme générique englobant les termes plus spécifiques "roman policier" (apparu en France en 1890), "roman à énigme", "roman noir" ou "hard boiled", "roman à suspense", "néo-polar", etc., qui correspondent à différentes formes du genre.

Le roman policier classique (période comprise entre Conan Doyle et Agatha Christie) est appelé "roman à énigme", "roman- problème" ou "roman-jeu". Il propose au lecteur de résoudre une énigme criminelle. C'est un rébus sous forme narrative. L'une des règles du genre veut que le lecteur et le détective aient des chances égales d'élucider le mystère. L'auteur présente le résultat (le plus souvent un meurtre) avant la cause (le coupable) et distille les indices minutieusement dosés tout au long du récit afin de permettre au lecteur d'élaborer lui-même le travail d'élucidation que mène l'enquêteur. Tout dans le roman à énigme doit être fonctionnel : en sont par exemple bannies les descriptions et les analyses psychologiques qui ne sont pas régies par les besoins de l'intrigue ainsi que les intrigues amoureuses, susceptibles de détourner l'attention du lecteur de l'énigme, de déranger le mécanisme du problème intellectuel.

Le héros est le détective. C'est un génie de la déduction doué d'un don d'observation exceptionnel, d'une minutie frisant la maniaquerie; il est courtois et rigoureux, mais extravagant et plein de bizarreries. Il agit

peu, mais apprend. Rien ne peut lui arriver : une règle du genre postule l'immunité du détective.

La solution est inattendue mais logique. Le processus de détection est divisé en plusieurs étapes et fait appel au raisonnement. L'enquêteur, face à l'énigme du cadavre, commence un travail d'observation et d'interrogations. Il enregistre tous les aspects du lieu du crime, du comportement des suspects et de leurs réactions verbales à ses premières questions. Il élabore une hypothèse de travail qui lui permet de conduire les interrogatoires vers un but de plus en plus précis. Il intercale des phases de consultation, en discutant soit avec un collaborateur (souvent borné) soit avec lui-même. Il passe à la conclusion en exposant les mobiles et le déroulement du crime et oblige l'assassin à se démasquer et à admettre sa culpabilité.

C'est un roman (vs le roman d'aventure) qui exige une société fermée (le groupe familial ou professionnel, le lieu géographique étroit, le groupe isolé arbitrairement : chemin de fer, paquebot) aux rites élaborés (vs le roman picaresque, ouvert à tous les possibles romanesques).

La position narrative est la focalisation : le narrateur ne peut pas, par définition, être omniscient; chaque fait est perçu à travers un personnage-point de vue. Le récit prend souvent la forme de mémoires. L'histoire est souvent racontée par un ami du détective. Le sujet du livre est moins "ce qui s'est effectivement passé" que "comment le narrateur en a pris connaissance".

Le style doit être transparent; la seule exigence à laquelle il obéit est d'être simple, clair, direct.

## Le Polar : un mauvais genre ?

Aux formes relativement figées du roman-problème s'oppose la structure plus perméable du "roman noir", né aux États-Unis après la deuxième guerre mondiale. Là le meurtre ne sert pas de déclencheur obligatoire aux opérations du détective. Il a lieu au cours du récit. La structure n'est plus rétrospective mais prospective. Il n'y a pas de point d'arrivée à partir duquel le narrateur embrasserait les événements passés; le lecteur ne sait pas si le héros survivra. Celui-ci a perdu son immunité : il se fait blesser, risque sans cesse sa vie. Il est intégré à l'univers des autres personnages, au lieu d'être l'observateur indépendant des romans à énigme. Pour le lecteur, l'intérêt n'est plus la curiosité (qui veut aller de l'effet à la cause) mais le suspense : l'attente angoissée de ce qui va arriver.

L'énigme et le mystère ne jouent plus qu'un faible rôle dans le roman noir, qui lui a substitué l'action. L'acte criminel, éludé par le roman-problème, est ici susceptible de représentation. Le coupable est tôt démasqué. L'intérêt du lecteur ne porte que secondairement sur un problème à résoudre. Il s'attache principalement à la tension dramatique. Le roman noir se rapproche en ce sens du roman d'aventure : il ne s'agit plus d'identifier les coupables mais de les capturer, de les mettre hors d'état de nuire. Il s'ensuit bagarres, fusillades et filatures en séries.

Le roman noir trouve encore son originalité dans ses thèmes. C'est autour de constantes thématiques qu'il se constitue : la violence, le crime souvent sordide, la passion désordonnée, la haine, l'amoralité des personnages. Le crime prévaut sur l'enquête, qui n'est souvent qu'un prétexte à la peinture de la corruption des milieux urbains. L'énigme ponctuelle provoquée par le meurtre sous-tend une problématique plus générale, un état de dégradation de la société que l'enquête a pour tâche de mettre à jour. De divertissante, la littérature policière devient engagée. La description des milieux de malfaiteurs, l'analyse des circonstances psychologiques et sociales remplacent le jeu du

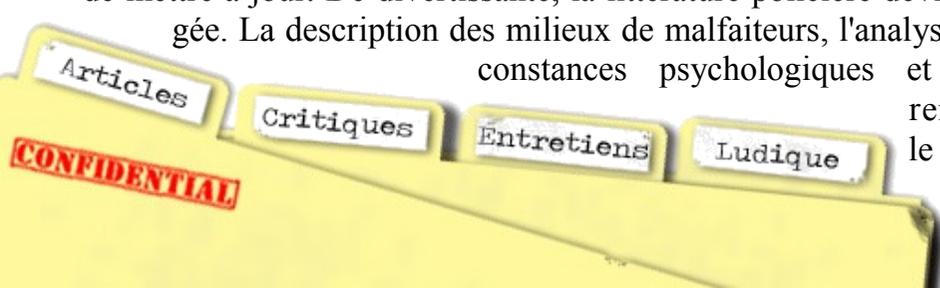
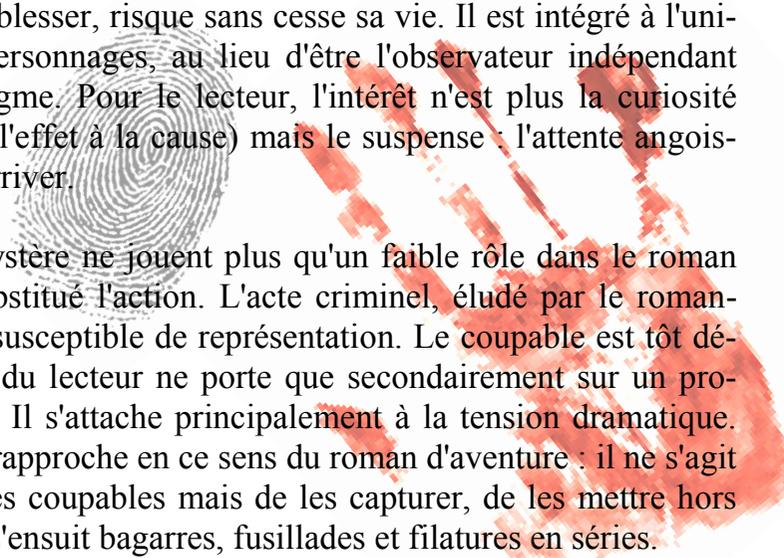
"qui a tué?".

Alors que le roman policier classique semblait figé dans le manichéisme, le roman noir juxtapose des incarnations d'un monde négatif, le gangster et le "privé". L'éthos des personnages baisse. Le héros n'est plus un détective distingué, c'est un hard boiled, un "dur à cuire", solitaire, violent, désabusé, grossier et se trouvant souvent à la limite de la légalité. Il ne résout plus les énigmes de son bureau mais arpente les quartiers mal famés. Le criminel est souvent un professionnel (le tueur à gages) qui ne tue pas pour des raisons personnelles. C'est souvent un policier.

Le roman noir renoue avec les modes d'écriture traditionnels de la littérature fictionnelle. Le développement narratif ne s'oriente pas en ligne continue mais admet des variations rythmiques, l'enchaînement d'épisodes relativement clos et l'insertion d'unités descriptives.

Le détective-aventurier évolue dans un environnement topographique et sociologique diversifié. Son enquête devient ainsi un témoignage sur la spécificité d'une communauté humaine, d'un espace urbain, d'un processus écologique et politique. L'investigation fournit presque toujours un supplément de connaissances à travers une vision insolite et un discours dénonciateur.

Certains traits de style appartiennent en propre au roman noir. Le héros est un marginal, un déraciné; il comprend la gamme entière des socio-



lectes. L'ouverture du roman noir aux registres de l'oralité et à tout un style de la sobriété et de l'immédiateté prend ici son origine.

Le roman noir américain a suscité en France, alors que la source américaine commençait à se tarir, la naissance du "néo-polar" (terme inventé pour le différencier de la production antérieure par Manchette) à la fin des années 1970. Produit de l'esprit révolutionnaire et anarcho-gauchiste de mai 68, roman de la révolte et de la dénonciation des inégalités sociales, du racisme, des "magouilles" politiques et des bavures policières, le néo-polar se moque que le crime soit élucidé et que justice soit faite. Le crime n'est plus nécessaire, le suspense naît tout entier de la réalité sociale. De nouveaux auteurs comme Manchette, Siniac, Jaouen, Delacorta, Alexandre Varoux et surtout Michel Lebrun bouleversent les règles du genre. L'histoire se modifie, change de décor, rôde autour des H.L.M., s'intéresse aux chômeurs, aux écologistes, prend pour héros des terroristes ou des C.R.S. et pour thème, par exemple, le passé du secrétaire général d'un grand parti de gauche.

Indifférent aux modèles et aux catégories, le néo-polar mêle roman psychologique et roman d'espionnage, chronique politique et chronique sociale.



© Gabriel Rimbault

# Histoire du Polar

Par Gérard



<http://polar-hardboiled.info>

**L**e Roman Policier, le Roman Noir, Le Polar, enfin les romans de la "Série Noire" c'est-à-dire les romans Hardboiled puisque ce type de littérature trouve son origine en Amérique littéralement durs à cuire). Vous avez tous vu, je suppose, au moins une fois ces fameuses couvertures jaunes et noires de la collection "Série Noire". Les romans "noirs" souvent considérés comme "littérature au rabais" ne traitent à priori que d'énigme policière ou d'aventures de truands de deuxième zone.

## ■ La Grande Époque

Or justement le grand mérite des premiers romans noirs de la grande époque américaine des années 30-40 a été de sortir le roman policier des salons anglo-saxons feutrés et un peu maniérés, à la mode "Agatha Christie", pour l'amener dans la rue (voire même dans le caniveau) pour le confronter à la vie réelle, au contexte social, économique et culturel du moment.

Cet ancrage dans la réalité a permis de faire passer l'énigme policière au second plan pour s'intéresser à ce qui reste essentiel, l'homme et l'aventure humaine. Je dirais que le roman policier est donc passé du rose "british" au "Noir" le plus profond car il a mis alors en exergue les aspects les plus secrets et les plus compliqués du comportement humain avec parfois un pessimisme dévastateur.

## ■ Un style à part entière

L'âge d'or du "roman noir" se situe donc dans les années 30-40 en Amérique avec un précurseur, l'in-

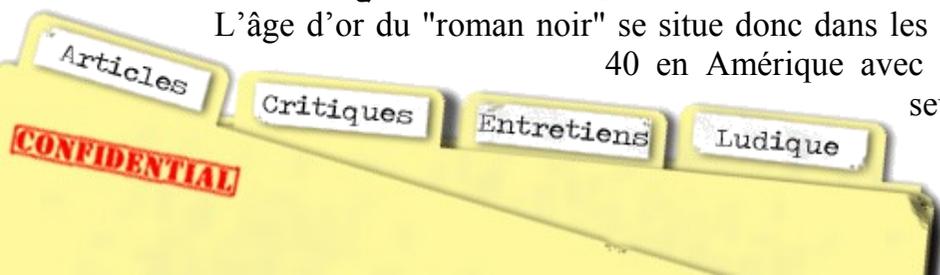
venteur même de ce style, Dashiell Hammett et des auteurs tels que, Raymond Chandler, David Goodis ou Jim Thompson. A noter que la fa-



© Gabriel Rimbault

meuse collection "Série Noire" de Gallimard n'a elle débuté qu'en 1945. Non content de plonger le roman dans le caniveau, ces Auteurs de la première heure ont aussi développé un style littéraire et narratif qui a fait très tôt la marque de la "Série noire".

Bref, concis, factuel, descriptif voir répétitif, le style s'est souvent mis au service et à l'unisson de l'action et des caractères souvent rudes et



tranchés des personnages. Sobriété et dépouillement sont les maîtres mots de ce style. Souvent pour décrire, par exemple, l'anxiété de tel ou tel personnage, un auteur tel que Dashiell Hammett, décrira la façon dont a le personnage d'allumer sa cigarette pour l'éteindre aussitôt sans l'avoir même fumer, de l'écraser dans le cendrier, d'en rallumer aussitôt une autre faisant ainsi sentir la distorsion entre des gestes purement mécaniques et un esprit fortement préoccupé.

On a ainsi parlé de style "comportementalisme", technique narrative propre aux grands noms de la "Série Noire" qui a été saluée en son temps par quelques grands de la littérature tels que Malraux, Gide et Aragon et cela a permis une reconnaissance littéraire du "Roman Noir" dans les années 60-70.

## ■ La Règle des trois A

Au fond de quoi traite vraiment un roman noir ? C'est très souvent l'aventure d'un homme ordinaire qui est confronté à un événement ou situation extra-ordinaire et ce, pour en général 3 raisons, c'est ce que j'appellerai la Règle des 3 A, 3 raisons incontournables:

- ▶ Amour
- ▶ Argent
- ▶ hAsard

Force est de constater que c'est souvent ces trois moteurs qui font avancer l'homme (et le monde). Le roman noir s'intéresse donc à un homme ordinaire confronté :

- ▶ à l'Amour, avec le cliché de la passion dévorante et de la femme fatale qui lui fait perdre la tête,
- ▶ à l'Argent soit au travers du hold-up ou au manque d'argent et enfin,
- ▶ au hAsard car il se trouve là où il ne fallait pas au moment ou il

### Dashiell Hammett, Une Vie Mouvementée

Samuel Dashiell Hammett, le seul, l'unique, la figure emblématique de la "Série Noire" est pratiquement l'inventeur de ce style. Il est né en 1894 dans le Maryland et quitte l'école à 14 ans pour faire vite toutes sortes de métiers. En 1914 il devient enquêteur pour la célèbre agence Pinkerton et commence à publier ses premiers romans. Il y développe son style très caractéristique fait de "sobriété et dépouillement" avec l'apparition des premiers rôles de Détective, comme le fameux Sam Spade ou son ancêtre l'"Intercontinental Op".. Sam Spade a évidemment été immortalisé à l'écran par Humphrey Bogart avec la trilogie classique du détective: Boire, Séduire et Tuer.

C'est dans Black Mask que paraissent ses 4 premiers romans et dès 1930 il entamera une brillante carrière à Hollywood qui verra nombre de ses écrits être portés à l'écran.

En particulier son 5ième roman "L'Introuvable" en 1934, qui sera malheureusement le dernier, est porté à l'écran dès 1934 et les personnages de ce roman inspireront bien d'autres réalisateurs et jusqu'à un feuilleton télévisé "The Thin Man" de 1957 à 1959.

Parallèlement à toutes ses activités il s'engage politiquement, soutenant en particulier assez rapidement la guerre civile espagnole et le parti communiste. Cet engagement lui vaudra les foudres du Maccarthisme en étant condamné à la prison ferme et en étant convoqué devant le Congrès Américain. De fait, après quelques tentatives avortées de retrouver son inspiration et sa plume qui l'avaient fait reconnaître alors par les plus grands, comme Gide, Giono ou Malraux, il n'écrira plus de romans et miné par l'alcool et la maladie, il meurt en 1961.

Sa propre vie aura été un vrai "Polar" à elle toute seule et il a permis à beaucoup d'autres Auteurs, de s'engouffrer dans ce nouveau style qu'il avait créé. Une filmographie très riche marquée par un acteur irremplaçable Humphrey Bogart et des films inoubliables tels que "le Faucon de Malte".



ne fallait pas. Ces trois leviers fondamentaux se retrouvent pratiquement dans tous les romans noirs des années 30-40, avec très souvent des personnages de détectives récurrents avec leurs doutes, leurs peurs, leurs décisions et leurs actions. Les plus fameux d'entre eux, Sam Spade ou Philip Marlowe, ont été immortalisés à l'écran par Humphrey Bogart avec la trilogie classique du détective :

- ▶ Boire
- ▶ Séduire
- ▶ Tuer

Entre parenthèses, il faut signaler que les héros récurrents de séries télé d'aujourd'hui n'ont fait que moderniser cette vieille recette.

## ■ Les héritiers

Bien que le roman policier s'attarde aujourd'hui plus volontiers dans le domaine du sensationnel à la limite du réalisme (voire les histoires de serial killer plus proche du fantastique) il reste néanmoins quelques dignes héritiers de ce style et donc des auteurs soucieux de sonder l'âme humaine dans la lignée de ces précurseurs américains. Ces auteurs présents sont pour beaucoup français (nourri au sein de cette "Série Noire" des années 50-70) tels que Jean-Claude Izzo, Tonino Benacquista et Jean Pierre Manchette, européen tels que le suédois Henning Mankell (un de mes préférés) et parfois américain tel que Edward Bunker ou James Ellroy

En conclusion, je dirais que le "Roman Noir" a donné ses lettres de noblesses au roman policier en s'attachant avant tout à ce qui fait l'essence même de tout roman c'est-à-dire la nature humaine. Pour illustrer mes propos et si vous ne devez lire qu'un seul roman de ce type, je vous conseille fortement de lire un des romans de celui qui est et restera la figure emblématique de la collection Série Noire

, il s'agit de Dashiell Hammett.



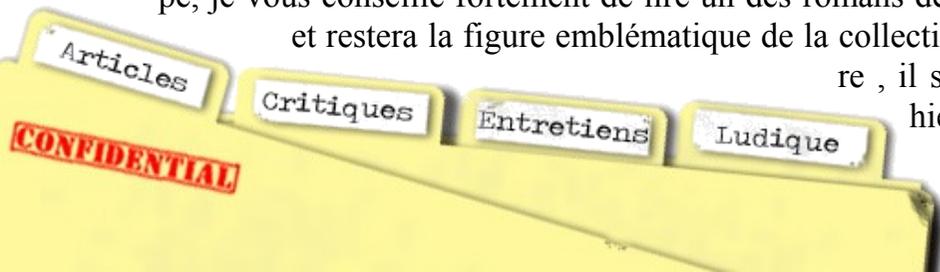
© Gabriel Rimbault

Prenez par exemple la "Clé de Verre", roman dans lequel l'intrigue n'a que peu d'importance mais qui est d'une richesse à la fois sèche et extraordinaire. Si cela vous a donné l'envie d'aller plus loin, penchez-vous alors sur la biographie de ce même Dashiell Hammett, "Dashiell Hammett, une vie" de Diane Johnson qui est un vrai polar à elle toute seule.

## ■ Marcel Duhamel, le Père de la Série Noire

Il n'avait qu'un seul but fort simple : "Nous empêcher de dormir".

Dés 1948, Marcel Duhamel va poser les bases fonda-



mentales de cette collection au travers du "manifeste de la Série Noire" :

« *Que le lecteur non prévenu se méfie : les volumes de la Série Noire ne peuvent pas sans danger être mis entre toutes les mains. L'amateur d'énigmes à la Sherlock Holmes n'y trouvera pas souvent son compte. L'optimiste systématique non plus. L'immoralité admise en général dans ce genre d'ouvrages uniquement pour servir de repoussoir à la moralité conventionnelle, y est chez elle tout autant que les beaux sentiments, voire de l'amoralité tout court. L'esprit en est rarement conformiste. On y voit des policiers plus corrompus que les malfaiteurs qu'ils poursuivent. Le détective sympathique ne résout pas toujours le mystère. Parfois il n'y a pas de mystère. Et quelquefois même, pas de détective du tout.*

*Mais alors ?... Alors il reste de l'action, de l'angoisse, de la violence — sous toutes ses formes et particulièrement les plus honnies — du tabassage et du massacre. Comme dans les bons films, les états d'âmes se traduisent par des gestes, et les lecteurs friands de littérature introspective devront se livrer à la gymnastique inverse. Il y a aussi de l'amour — préférablement bestial — de la passion désordonnée, de la haine sans merci. Bref, notre but est fort simple : vous empêcher de dormir. »*

Et ce manifeste va non seulement se décliner presque littéralement pendant plus de 50 ans, mais il va donner naissance et substance à la plus formidable et la plus mythique des collections littéraires. Évidemment, il y aura des hauts et des bas, des chefs d'œuvre et un peu de littérature alimentaire, mais il faut rendre grâce à Marcel Duhamel pour cette contribution, pour les découvertes de vrais talents, des américains mal aimés chez eux aux français rebelles, pour ce côté visionnaire qui contribuera à assoir le genre comme une littérature à part entière. Chapeau Bas Marcel!



© Gabriel Rimbault

Sommaire



## ■ Roman Noir & Crise

La dure réalité de la crise confrontée à l'art de la narration : Pourquoi un tel rapprochement ? A un moment où la brutalité de cette crise financière, sociale et politique rattrape la plupart d'entre nous et impacte gravement notre quotidien, chercher un rapprochement avec le roman noir peut paraître passablement incongru. La littérature en général et le roman noir en particulier ont vocation à mettre en scène une réalité ou une fiction, à utiliser la narration comme un art au service d'un message. Or en ces temps troublés, force est de constater que la communication de crise aujourd'hui joue sur un terrain similaire en mettant en scène la réalité pour malheureusement mieux nous la faire oublier. Là où le (vrai) roman noir utilise dans ses récits le contexte social et politique pour faire apparaître et dénoncer les travers d'une société corrompue, les politiques et les communicants de crise d'aujourd'hui tendent à remplacer l'art par la Méthode du Storytelling pour nous faire soit oublier ses méfaits, soit nous faire encore plus peur. Le pire, c'est que ça marche !

Sans remonter aux calanques grecques (voire Emile Gaboriau et Edgar Allan Poe dans le dossier Histoire du Polar), le roman noir américain est né juste après la grande crise de 1929 avec ses deux chantres (encensés dans ces colonnes), Dashiell Hammett et Raymond Chandler qui ont chacun plongé leurs détectives respectifs Sam Spade ou Philip Marlowe dans des mondes en crise, pour mieux leur faire lever le voile sur la corruption, la soif de l'argent, la guerre des gangs, des communautés déchirées, pour enfin passer derrière les apparences et la surface lisse des biens-pensants. Ils en ont fait, souvent comme eux-mêmes, des romans engagés politiquement, dénonciateurs de crise profonde masquée par le discours lénifiant des politiques. Il suffit de lire (ou relire) la Moisson Rouge ou le Grand Sommeil pour s'en convaincre. Dans ces romans peu importe le nombre de cadavres, qui a tué qui ou pourquoi, il s'agit avant tout de montrer que la crise est toujours là, tapie dans l'ombre des mensonges permanents. La violence est omniprésente, les problèmes d'argent récurrents, les bagarres et conflits endémiques, la société est en crise et on nous le cache.

Le roman noir français est né

lui aussi en pleine crise de la Seconde Guerre Mondiale pour dénoncer l'inhumanité de l'homme dans ces temps obscurs. Leo Malet plongera ses romans dans le ventre de Paris ainsi que Nestor Burma (avec toutefois une touche plus détachée et moins dure).

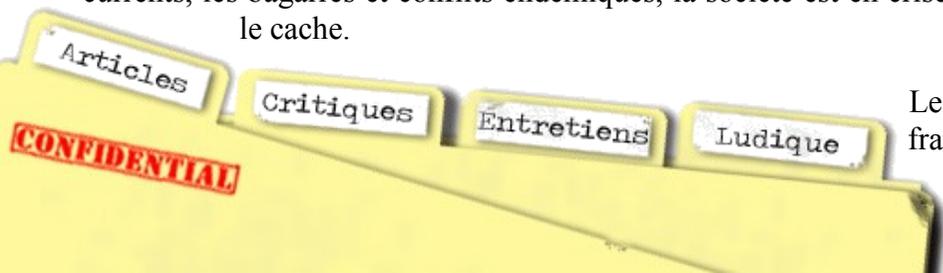
Dans la continuité, le polar français ou le néo-polar naîtra lui aussi dans la crise de 68 avec des auteurs d'une veine politique et d'une verve incandescente, tels que Jean-Patrick Manchette, Thierry Jonquet (décédé récemment), Jean-Bernard Pouy ou encore Maurice Dantec. Leurs romans deviennent alors le reflet même de la crise, celle de 68, la guerre d'Algérie, la crise prolétarienne, et se transforment souvent en réquisitoire politiquement engagé. La fiction, le rêve, l'intrigue sont alors bien loin pour laisser la place à une peinture très noire de la société, sans artifice, souvent sans même un once d'espoir de sortie. Encore plus prêt de nous, les romans de Caryl Ferey participent de même démarche, dénonçant par exemple la noirceur (sans jeu de mots) de la société sud-africaine dans Zulu. Encore plus extrémiste et surtout plus désespéré, Antoine Chainas nous livre un Versus comme un coup de poing où la société se résume à ses côtés les plus sombres, à l'affrontement systématique des êtres, au désespoir le plus noir, à la violence comme seul lien de communication et de dialogue.

En cela, tous ces auteurs et leurs romans ont été, sont et seront encore longtemps je l'espère les vrais communicants des crises et soubresauts du monde dans lesquels nous vivons.

## ● L'individu fait la différence

Le Roman Noir souligne, en particulier au travers de ses personnages récurrents de détectives, la dimension individuelle de toute décision, de toute influence sur les événements qu'ils soient individuels, familiaux, nationaux ou mondiaux.

► La toute récente histoire de la crise financière ne dit pas autre chose. Ainsi, tout le monde s'accorde à situer le point de départ de cette crise le 15 septembre 2008, jour de la faillite de Lehman Brothers. Or cette faillite fait directement suite à la décision de Henry Paulson de ne pas sauver cette banque, alors qu'il décide par ailleurs d'accorder le soutien du gouvernement US à





© Gabriel Rimbaut

bien d'autres banques. Pourquoi a-t-il pris cette décision (qui allait donc entraîner le monde dans l'une des plus graves crises qu'il ait connue) ? Était-il ce jour-là mal luné, avait-il mal dormi la veille ou beaucoup plus prosaïquement avait-il des intérêts à prendre cette décision. Il n'est pas inutile de rappeler que ce même Henry Paulson avait été Président de Goldman Sachs, banque concurrente la plus directe et la plus dangereuse de Lehman Brothers.

Dans les temps de crise, la capacité de chaque individu à prendre les bonnes ou les mauvaises décisions, à rester serein ou paniqué, à rester honnête, à respecter ses valeurs fait effectivement la différence.

► Les vrais auteurs de romans noirs ont su plonger leur personnage dans le maelström des sociétés en crise.

La capacité de ces personnages à comprendre et à dénoncer les crises politiques et sociales, à gérer leurs contradictions internes, leurs peurs les rendent plus forts, plus adaptables aux situations de crises. Ils admettent avec lucidité

et parfois avec un certain détachement, qu'eux-mêmes et le monde ne sont jamais tout noir ou tout blanc, leur permettant ainsi de dépasser un manichéisme réducteur et coupable. Les Bons ne sont pas toujours bons et les Méchants peuvent être sympathiques.

► Dans cette veine humaniste, il en est un qui a su porté à son apogée cette ambiguïté au travers d'un personnage universel, Maigret. Georges Simenon, avec ses près de 400 romans, a analysé les méandres de l'âme humaine confronté à toutes les crises, qu'elles soient internes, identitaires, familiales, sociales ou communautaires. Son incroyable empathie envers ses personnages fait de chacun d'eux un géant aux pieds fragilisés par ses tourments, victime autant que coupable, seul, isolé au milieu du chaos.

► Le Roman Noir a très justement fait de l'individu la pierre angulaire de ses récits. C'est à travers lui que l'on traverse les crises, que l'on comprend les dérives de la société, de l'âme humaine, que l'on voit ce reflet de ses contemporains. Les grands personnages récurrents du roman noir, Sam Spade, Philip Marlowe, Mike Hammer, Varg Veum, Travis Mc Gee et bien d'autres sont tourmentés, désabusés, lucides devant les crises qu'ils décortiquent ou affrontent. Ils sont des anti-héros, êtres faillibles mais entiers, trichent peu, ne travestissent pas la réalité. Ils sont souvent en révolte, en opposition par rapport au système, en somme en crise permanente. En ce sens, ce sont eux les vrais communicants de la crise et ce n'est pas un hasard s'ils sont d'autant plus populaires en période tourmentée.

## ● Communication en temps de crise

► Dans les romans noirs, la narration et le talent de l'auteur agit comme un filtre ou une loupe pour mieux percevoir la brutalité du réel, la violence des situations, le vrai visage de chacun, bon ou méchant au-delà des apparences. Elle dépouille la réalité de tous ses artifices pour la présenter nue et dure, comme un coup de poing dans la figure, indissociable de sa violence



intrinsèque. Elle fait œuvre de révélateur comme la lente apparition progressive d'un Polaroid. Que ce soit Dashiell Hammett, Raymon Chandler, Chainas, Ferey, Manchette ou bien d'autres, ils ont chacun leur style mais il le met toujours au service de la dénonciation individuelle, politique, collective ou sociale. Le message transcende le style



► Dans la communication d'aujourd'hui (quelle soit de crise ou pas), la méthode prend le pas sur le message. La cohorte de consultants, communicants, scénaristes ou publicitaires ont détourné l'art de raconter une histoire pour en faire une arme politique, le Storytelling.

► Du coup, la communication, surtout en temps de crise, se transforme aussi en filtre, mais inversé, pour mieux nous faire oublier la brutalité de certaines décisions, pour désigner à la vindicte populaire des coupables évidents, pour nous faire peur ou plus simplement nous faire prendre des vessies pour des lanternes. La méthode s'enrichit même avec une stratégie de l'immédiat, chassant une histoire par une autre, accélérant le processus d'effacement de la mémoire. Peu importe ce que l'on vous raconte aujourd'hui, vous l'aurez déjà oublié demain. Là où le roman noir met à nue la vérité, le Storytelling la travestit, la maquille, l'édulcore ou au contraire l'accentue pour endormir votre sens critique, pour briser toute résistance à l'uniformité de pensée, en un mot pour vous faire rentrer dans le rang. Quand le roman noir magnifie l'individu, la communication d'aujourd'hui (et celle en temps de crise) asservit le collectif.

► C'est en temps de crise que l'effet moutonnier prend sa pleine mesure parce que chacun perd sa capacité de curiosité, sa résistance, son esprit critique pour foncer tête baissée là où on lui dit de faire. La crise financière a été ainsi amplifiée par cet effet moutonnier où chaque trader prend la même décision au même moment, où tout le monde se précipite au guichet de sa banque qui va faire faillite. La spirale infernale est engagée et la communication, basée en grande partie sur la peur, ne fait qu'alimenter sans relâche ce moteur voué à l'explosion. Comment nous faire oublier que notre décision devrait d'abord être la notre et non pas celle que l'on essaie de nous dicter ? Certes, il est difficile de résister et d'autant plus en période de crise. Mais écouter bien ce que l'on vous dit et surtout regarder bien l'individu qui vous le dit. Car dans ces moments, le Leader dépasse le Groupe.

Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

► La communication actuelle autour du G20 de Pittsburgh est en un bon exemple. Les grands de ce monde mettent en avant leur volonté d'encadrer les bonus des Traders ou de mieux contrôler les paradis fiscaux comme un écran de fumée sur les actions véritablement nécessaires qu'ils ne mettront jamais en œuvre. D'abord, ils nous racontent la même chose que lors du G20 de Londres, même discours volontariste, même impuissance et même inefficacité. Ensuite ils se trompent de combat et nous trompent en nous racontant la belle histoire des méchants traders coupables et comment les punir. Puniton assez douce malgré tout, puisqu'il n'est pas question d'une suppression pure et simple de ces bonus, ni même d'une interdiction de traiter sur des marchés à haut risque, en somme une petite tape sur les doigts. D'ailleurs les banques ne s'y trompent pas, elles, puisqu'elles repartent de plus belles dans la distributions des bonus et dans la spéculation effrénée.

La vraie question et les vraies décisions que le G20 et les grands de ce monde se gardent bien d'aborder est celle de l'arrêt de cette financiarisation croissante de l'économie sans aucune régulation, la nécessité d'une refonte radicale de la finance internationale. Mais comment cela pourrait il être possible quand les décideurs politiques sont les mêmes ou ont été formés au même moule que les grands financiers ? La finance internationale a acquis depuis longtemps le pouvoir de dicter ses propres règles. Les banques survivantes du crash de septembre 2008, moins nombreuses qu'auparavant, plus grosses, ont déjà repris très rapidement le même train fou qui nous a mené à la catastrophe. Il y a juste quelques passagers qui sont tombés en cours de route.

■



Sommaire

## Financiarisation

On appelle par ailleurs financiarisation de l'économie la part croissante des activités financières (services de banque, d'assurance et de placements) dans le PIB des pays développés notamment. Elle provient d'une multiplication exponentielle des types d'actifs financiers et du développement de la pratique des opérations financières tant par les entreprises et autres institutions que par les particuliers.

# DéTECTIVE PRIVÉ, le Mythe

Par Gérard



<http://polar-hardboiled.info>

**S**il est une figure indissociable du roman noir et en particulier du polar Hardboiled, c'est bien celle du Détective Privé. Mais est-on sûr de bien connaître qui se cache sous le sempiternel feutre mou, l'imper au col relevé, derrière la flasque de bourbon, la moue désabusée et qui manie aussi bien l'ironie mordante que le revolver ? Ces icônes littéraires et cinématographiques ont fait la gloire du détective privé mais qu'ont en commun Philippe Marlowe, Varg Veum, Myron Bolitar, Nestor Burma ou encore Sam Spade ?

## ■ Détective Privé, Une figure à part...

Le roman policier, qu'il soit polar noir, roman à énigmes, thriller sanglant ou chevauchée urbaine, a véhiculé bien des personnages et héros, récurrents ou météoriques, parmi lesquels la figure emblématique du Privé. Il faut donc d'abord trier le bon grain de l'ivraie (devrais-je dire l'ivresse pour ces héros souvent imbibés). Tordons donc tout de suite le coup à des rapprochements coupables et des similitudes pouvant faire passer un détective privé pour ce qu'il n'est surtout pas.

Un Privé, par essence même, n'est pas un flic (même s'il lui est arrivé dans le passé d'avoir exercé cette profession). A ce titre, il n'a pas à se plier à la rigueur de la loi, à s'enfermer dans le carcan de la hiérarchie et dispose donc de plus de libertés dans ses actes, quitte à franchir parfois la ligne jaune (et il faut bien constater qu'il ne se prive pas). Ce n'est pas non plus l'amateur éclairé (ou pas) qui

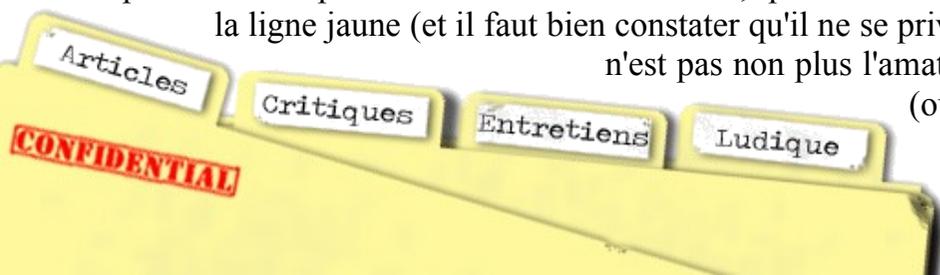
se voit embringué dans une histoire qui le dépasse mais qui déploie toutes ses qualités pour en démêler les fils (souvent pour les beaux yeux d'une blonde, mais la chair est faible). C'est encore moins le journaliste investigateur, hâbleur, roublard et avide du scoop, même si sa démarche peut parfois présenter des similitudes avec celle du Privé.

Non, un Privé, c'est d'abord et surtout, le patron d'une agence de renseignements (de taille plus ou moins réduite et pouvant même se limiter, dans la plupart des cas, au seul patron), un professionnel qui fait payer ses services (Ah, le sempiternel 200 dollars par jour plus les frais !), une personnalité souvent très attachante et profondément humaine, avec un vécu très dense qui lui permet de traverser bien des épreuves, d'avoir un œil plus que critique sur la société et une lucidité confiant parfois au cynisme. Et ses clients savent ce qu'il en est !!

## ■ Le privé, un passeur, un anti-héros

Dans les vrais romans noirs, le Détective est souvent un "pont" entre réalité et fiction. Le gros Dur au cœur d'artichaut n'est pas une simple figure rhétorique.

Dur, il l'est et le restera : ancré dans le tangible et dans des sociétés ou communautés le plus souvent violentes et marginales, il est obligé de jouer des poings, de remettre en cause l'ordre établi. Il devient ainsi le catalyseur de situations de crises dans leur expression la plus concrète. Il garde un pied dans la réalité sociale des communautés qu'il traverse, soit pour mieux dénoncer leurs travers et leurs vices, corruption, violence, avidité, soit



pour mieux la combattre au service de la vérité. Son rôle de "critique social" est ainsi exacerbé même s'il ne se fait que peu d'illusions sur la réussite de son entreprise. Ce n'est d'ailleurs pas innocent de voir que souvent le Roman noir et la figure du détective sont nés et embellissent dans la crise. La dualité Roman Noir et Crise est à ce titre patente tant sur le fond que dans la forme.

Le style "comportementalisme" ou "behavior", style très direct, faits de dialogues précis et percutant, d'actions, style sans fioritures, sans effets inutiles allant à l'essentiel et traduisant aussi fidèlement que possible la gestuelle et l'action des personnages en est l'illustration la plus directe. Il était revendiqué dès l'origine par les grands noms du Polar Hardboiled).

Cœur d'artichaut, toujours : le Privé sait aussi garder sa part de romantisme, de fiction voire de féminité car aussi dure que soit la réalité il a besoin de cet échappatoire pour supporter son quotidien. Qu'il le

trouve au fond d'une bouteille de bourbon, dans l'immensité des yeux bleus d'une blonde fatale (ou les yeux verts d'une brune volcanique, je ne suis pas sectaire), ou dans les rails d'une dope plus blanche que la meilleure colombienne, il fait systématiquement jouer cette soupape de sécurité sans laquelle il ne serait qu'une brute de plus, de celles qu'il veut combattre sans répit.

Car peu importe la résolution d'une énigme (pour laquelle il est tout de même payé in fine), l'essentiel est ailleurs, dans ces tranches de vie, intenses, dures, extatiques parfois, qui finissent par construire une personnalité complexe, attachante, sensible, vulnérable. Certes, il paie parfois cette dualité au prix fort, celui d'une innocence perdue, d'une incapacité chronique à communiquer, d'une carapace interdisant tout contact vrai et durable. Son cynisme et sa lassitude récurrents, son regard désabusé sur le monde le privent sûrement de joies simples et vraies, mais est-ce là son destin et son karma ? Schizophrène peut-être, fou jamais, lucide toujours, généreux par essence, redresseur de tort par vocation. Le Détective n'est pas un anti-héros pour rien !

## ■ Les privés célèbres

Pour les amoureux des films noirs des années 40-50 (chers à mon cœur), comment ne pas débiter par les incontournables privés de Chandler ou Hammett, désabusé, cynique, buveur de whisky, tom-

### Le Feutre Mou

C'est l'emblème du Détective dont il ne se sépare pratiquement jamais, même pour la bagatelle ! Que ce soit pour un petit geste, histoire d'égaliser le rebord du chapeau en faisant glisser la pince formée par le pouce et l'index ou un coup du tranchant de la main pour creuser le sommet du chapeau, autant de gestes incontournables qui ont fait la gloire des acteurs hollywoodiens de l'après guerre.



# Déetective Privé, le Mythe

beur de ces dames, cogneur mais surtout redresseur de torts !

► **Sam Spade** : C'est le "Déetective" par excellence, personnage créé par Dashiell Hammett pour le roman *Le Faucon de Malte* paru dès 1930 dans la revue populaire *Black Mask* et immortalisé à l'écran par Humphrey Bogart.

► **Philip Marlowe** : un détective à l'humour décapant qui se présente comme un individualiste solitaire et révolté.

► **Nestor Burma** : détective privé, le fondateur de l'agence *Fiat Lux* muni de sa pipe en forme de taureau, créé par Léo Malet

► **Varg Veum** : Les énigmes policières des aventures du privé vont dès lors surtout servir de base à des réflexions sur la pâte humaine, sur les ressorts de chacun face à la banalité du quotidien et sur les relations inter personnelles.

► **Lew Archer**, détective privé, créé par Ross Macdonald et qui écume Santa Theresa, ville imaginaire (de son vrai nom Santa Barbara)

► **Mike Hammer** : Avec Mike Hammer, crée par Mike Spillane efficacité d'abord, dialogues directs, scènes de violence sans concessions, satisfaction du travail bien fait, pas de place pour les sentiments même avec les gonzesses que le dur à cuire Mike culbute très volontiers, parfois sans trop leur demander leur avis ! On est dans la veine réaliste du style *Hardboiled* !

► **Pepe Carvalho** créé par Manuel Vázquez Montalbán

► **Shell Scott** crée par Richard S Prather, Shell Scott vous salue bien

► **Bernie Gunther** ancien membre de la Kripa, privé improbable au cœur de l'Allemagne nazie dans *La Trilogie Berlinoise* de Philip Kerr

► **Nameless**, un privé intéressant crée par Bill Pronzini qui a remis au goût du jour la figure du Privé

► **Alex De-**

**laware** privé dont le meilleur ami est un flic homosexuel, Milos Sturgis, bien loin effectivement de la figure manichéenne du détective classique (quand je vous disais que le privé est un être complexe !). Lisez donc les livres de Jonathan Kellerman, *Le Psy Enquête*

► **Kenzie & Gennaro**, détectives qui entretiennent une relation d'amitié amoureuse un peu ambiguë et dont les aventures (dans 5 romans à ce jour) tournent en général autour de l'enfance maltraitée, thème cher à un maître du genre Dennis Lehane, un Bostonien très Cinégénique. A lire et à voir *Gone Baby Gone* (même si je préfère *Mystic River* de Clint Eastwood, mais ce n'est pas un film avec détective).

► **Paul Drake**, détective un peu en marge, car bossant pour l'avocat Perry Mason, pas franchement dans la veine décrite ici.

► **Richard Peter Chambers**, un privé décalé, plutôt aisé, qui a évidemment un bureau mais y met rarement les pieds et beaucoup moins souvent que dans son superbe appartement sur Central Park. Le Privé crée par Henry Kane va même conduire un auteur anglais, Dennis John Phillips, admirateur de Chandler, à prendre ce nom comme pseudonyme.

► **Marla Trent**, créée également par Henry Kane sur le même modèle que son homologue masculin. Belle, riche, des mensurations à faire pâlir les Ava Gardner et autres Rita Hayworth, elle mènera sa barque et fera même équipe avec

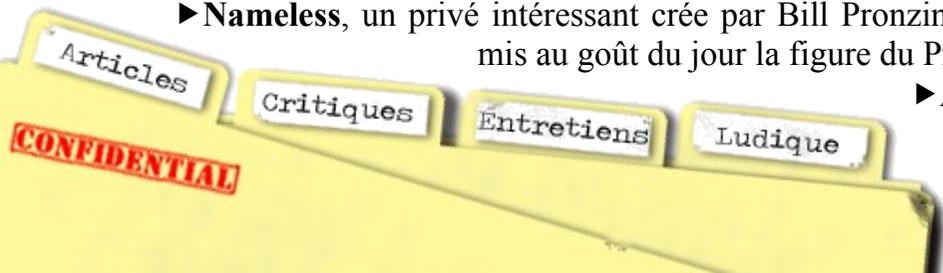
Richard Chambers dans un des romans.

## ■ Le privé fait du cinéma

S'il est bien une relation privilégiée entre la littérature et le cinéma, c'est bien celle qu'entretient le Privé avec le 7ième Art.

La recette idéale pour un bon polar des années 40-60 :

► Prenez un acteur si possible à la mâchoire carrée et l'œil sombre affublez-le d'un imper à col relevé (*trench-coat in english* dans le texte),





d'un feutre mou et d'un cigare,

►dotez le d'une capacité non négligeable à tomber les filles au petit déjeuner, offrez lui la faculté de se relever en époussetant le dit imper après une dérouillée carabinée

►n'oubliez pas le tarif de ses honoraires, 200 dollars par jour plus les frais (le polar étant de plus en plus européen et le dollar ne valant plus grand chose face à l'Euro, vous pouvez sans état d'âme faire jouer le taux de change)

►présentez lui une femme à tomber par terre (suivant les goûts, elle pourra être blonde glaciale, brune incendiaire, rousse volcanique, ingénue perverse, garce au cœur tendre, voire mère de famille, mais toujours dotée de formes à damner le plus pieux des détectives, bien que privé et religion ne fassent jamais bon ménage)

►confiez le tout à un scénariste digne de ce nom et à un réalisateur non dénué de sensibilité et de savoir faire

... et vous obtiendrez facilement quelques uns des chefs d'œuvre du genre, tels que, en vrac, Le Faucon Maltais, Le Grand Sommeil, Last Seduction, Big Heat, Le Port de l'Angoisse, Asphalt Jungle (je ne cite là évidemment que les films avec un vrai détective comme héros).

La première figure qui vient naturellement à l'esprit est celle d'Humphrey Bogart immortalisant les héros récurrents de Chandler ou d'Hammett. A lui seul, Philip Marlowe a mobilisé un nombre incalculable d'acteurs de renom, de Dick Powell à Elliot Gould en passant par Robert Mitchum.





# Noir Urbain

*ou la Ville dans le polar, par Gérard*



<http://polar-hardboiled.info>

**L**es grands auteurs de romans noirs ont très souvent donné aux aventures de leurs héros dur à cuire un écrin, un décor à la mesure de leur talent. Pour nombre d'entre eux, cet écrin n'est pas le velours et le capitonnage des quartiers chics, mais les côtés sombres, glauques des grandes métropoles contemporaines. Ces grandes villes ont été également les témoins privilégiées des mutations sociales, des grandeurs et servitudes des époques brossées par le roman noir, dès son origine. Le roman policier, version Hardboiled, a très vite confronté l'intrigue et l'aventure policière à la vie réelle, à la rue, au contexte social, économique et culturel du moment. Cet ancrage dans la réalité vaut aussi, et pour certains surtout, pour la ville dans laquelle se déroule le récit. Ville magnifiée, idéalisée, ou au contraire, tentaculaire, dangereuse et vénéneuse, découvrez à l'aune du Polar, New-York, Los Angeles, Paris, Bergen, Tokyo ou encore Barcelone et bien d'autres villes.

## ■ Les Métropoles américaines

### ● Los Angeles

Los Angeles inspiré les grands auteurs de romans "noirs" au-delà de toute imagination. Ce n'est pas pour rien que le courant hardboiled a pris sa source du côté de la Californie et a prospéré à Hollywood. De Chandler, Hammett à aujourd'hui James Ellroy, cette ville est pratiquement devenue un personnage à elle toute seule, avec ses démesures, ses dangers, son glamour et bien sur ses meurtres en série.

James Ellroy en a fait sa ville du Grand Nulle Part avec trois destins parallèles de policiers depuis 1950. Il y dresse un portrait édifiant de la Cité des Anges

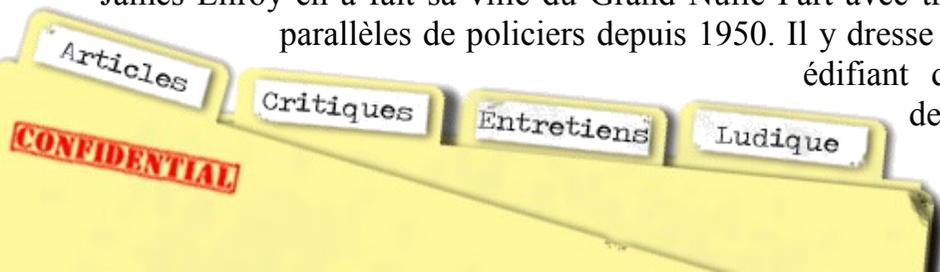
au début des fifties dans l'ambiance des boîtes de jazz de L.A. où s'encanaillent stars, célébrités et paumés de tous ordres. On retrouve évidemment L.A. dans sa trilogie, Le Dahlia Noir et L.A. Confidential.

Mais le tourmenté James n'est pas le seul à mettre en scène L.A.. Dans un registre similaire mais un peu moins glauque, Michael Connelly connaît bien la cité des anges pour y vivre et pour y faire déambuler son inspecteur favori, Hieronymus Bosch. Des égouts de Los Angeles au Dernier Coyote en passant par Le Poète, cet auteur nous propose des visages différents de L.A., mais toujours authentiques. Dernière livraison en date, Echo Park dans la même lignée mais loin de se renouveler.

### ● New York

New York n'est pas en reste et s'il est une ville qui mérite le label "Polar" ou "Hardboiled", c'est bien Big Apple. Rêve d'un avenir meilleur, tombeau des illusions ou cauchemar des métropoles ultra urbani-sées, ce théâtre là mérite le détour . Et ce n'est pas les chemins de traverses qui manquent. Ed Mc Bain, a choisi la Grosse Pomme pour toile de fond de sa saga du 87th Precinct, commissariat de quartier, même s'il a décidé de nommer sa ville Isolaqui ressemble en effet furieusement à New York. "Isola", c'est "l'île" en Italien, comme Manhattan, et McBain est d'origine... italienne. C'est la vie américaine qui est alors passée au crible, véritable microcosme de la société avec des références à la justice, la drogue, la guerre du Vietnam, le racisme.

Avec Thomas Kelly et son Ventre de New York, on rejoint le Bronx et surtout le roman très noir. D'un côté, le New York euphorique des années 1980, surnommées années fric car Wall Street et les golden boys





imposaient leurs valeurs et leurs lois, de l'autre, l'envers de ce décor avec corruption à tous les étages, pots de vin et trafics divers où politique, affaires et mafia font parfois bon ménage. La routine, quoi !

Autre exemple de l'American Dream qui finit par mal tourner, Le Démon de Hubert Selby nous promène également dans New York des yuppies en précurseur des personnages de sex-addict, devenus très populaires de la littérature contemporaine américaine depuis Chuck Palahniuk ou encore Bret Easton Ellis avec son American Psycho.

## ● Washington

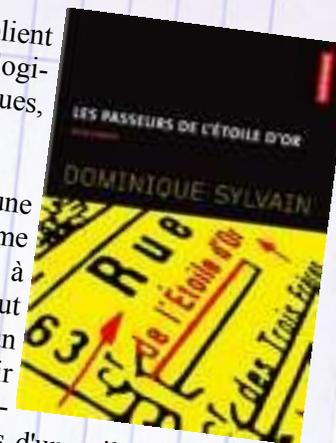
Washington peut également mériter le détour surtout si vous êtes accompagné de Georges Pellecanos qui vous entraînera dans la noirceur des ghettos blacks et chicanos que se partagent les bandes rivales et les dealers de drogues. En prime, vous aurez la bande son adéquate en particulier dans son Soul Circus.

Les **éditions Autrement** qui publient généralement des essais sociologiques, philosophiques et historiques, éditent aussi du polar.

Elles ont créé il y a quelque temps une collection, Noir urbain, qui, comme son nom l'indique, explore la ville à travers le polar. Noir Urbain se veut un carrefour réunissant un lieu, un auteur et un photographe pour saisir au travers de fictions courtes, incisives, focalisées sur un fragment précis d'une ville, l'esprit du temps, les gens et les mœurs d'aujourd'hui.

Elle est donc constituée de romans très courts, illustrés de photos, peu coûteux, et met à contribution des auteurs de qualité principalement sur des quartiers de Paris : Claude Amoz cherchant la clef du quartier Censier, Jean-Bernard Pouy déambulant dans Bastille et boulevard Beaumarchais, Dominique Sylvain arpentant l'Etoile d'or du côté du Faubourg Saint-Antoine ou encore Marc Villard sortant à Rambuteau.

Des petits livres noirs, à dévorer à la terrasse d'un café, le soir dans son lit, ou le temps d'un déplacement en transport en commun !



## ■ Les Villes Européennes

### ●Paris

A tout seigneur tout honneur, La Ville Lumière recèle bien des mystères que même à son époque, Eugène Sue a voulu dévoiler. Mais, plus près de nous et dans une veine typiquement polar, Léo Malet avec ses Nouveaux Mystères de Paris a renouvelé le genre et a donné avec Nestor Burma une dimension plus humaine, nostalgique et moins trouble à Paris. Le mythique Viaduc de Tolbiac (malheureusement aujourd'hui démolie) est au centre d'une des plus belles intrigues policières de Léo Malet et emblématique de cette atmosphère parisienne. Il est superbement mis en image par Tardi dans une BD qui reprend les romans policiers de Malet et illustre les quartiers de Paris.

Typiquement parisien, le peu conventionnel commissaire Adamsberg de Fred Vargas arpente au cours de ses enquêtes, Noir Urbain aussi étranges que lui, des rues de Paris dans Paris vite et reviens tard ou Coule la Seine. Si vous êtes un promeneur parisien, c'est un plaisir de voir décrits dans ses livres les lieux que l'on peut connaître par ailleurs. Mais attention, ces promenades vont emmener tout droit vers la barbarie dont est capable Fred Vargas.

### ●Marseille

Si vous préférez le soleil à la grisaille parisienne, direction le Sud, avec Jean Claude Izzo qui fera de sa ville natale une véritable héroïne de polar avec Total Khéops, Chourmo et Soléa. « J'ai Marseille au Cœur » disait Jean Claude Izzo, un Marseille du cœur, méconnu, secret et tapi dans l'ombre des ruelles du Panier.

### ●Barcelone

Encore un peu plus loin au Sud, parcourez les ramblas que le détective Pepe Carvalho vous fera découvrir ainsi que la gastronomie catalane. Car le privé créé par Manuel Vázquez Montalbán ne sait pas que résoudre les intrigues policières. Il philosophe, aime sa ville, ses habitants, ses restaurants. Meurtres au Comité Central et Hors Jeux valent bien des guides de voyage. Pour un côté plus baroque, lisez Sabotage Olympique.

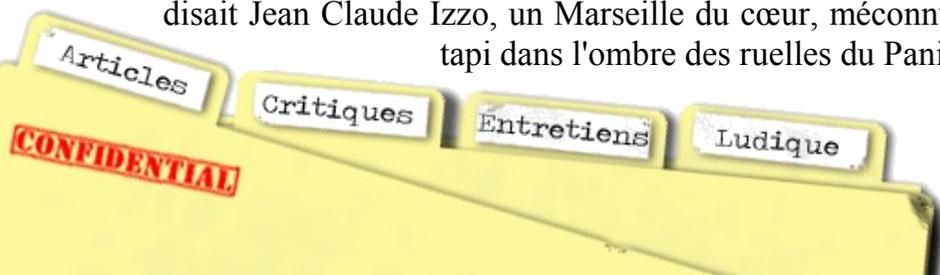
## ■ Les Villes du Nord

### ●Bergen

C'est où me diront les casaniers. Peu importe, embarquez dans une enquête du privé norvégien Varg Veum et partez à la découverte de cette ville de Norvège où est né Gunnar Staalesen et où il situe tous ses romans. Dans Pour le Meilleur et Pour le Pire, il est en symbiose avec sa ville même si celle-ci n'engendre pas trop la bonne humeur. D'ailleurs, il a délaissé (provisoirement) le polar pour écrire une somme sur SA Ville, Le Roman de Bergen, saga en 6 tomes, pour chanter l'amour de sa ville. C'est toute l'histoire de son pays et de sa Ville dont il s'agit, avec ses personnalités son industrialisation et évidemment ses fjords, quand on parle de la Norvège.

### ●Ystad

De la Norvège à la Suède, il n'y a qu'un pas, que vous pouvez franchir aisément avec Henning Mankell pour aller visiter cette petite bourgade de moins de 30000 âmes, mais désormais mondialement connue grâce à son commissariat tenu par l'inspecteur Kurt Wallander, personnage principal de 10 romans policiers. Du Guerrier solitaire à La Cinquième Femme, perdez vous dans les frimas suédois.



## ■ Les Villes asiatiques

### ● Tokyo

On aime ou on aime pas, mais cet ersatz de banlieue informe fait un décor idéal pour un bon polar, d'autant plus si vous

êtes occidental, que vous êtes plus ou moins hermétique aux codes de l'honneur japonais. Une bonne entrée en matière, le Tokyo de Mo Hayder mêlera histoire, thriller, psychologie dans un Tokyo un peu glauque.

Dans un registre plus ludique, un ballade dans le quartier de Ikebukuro avec Ishida Ira dans son Ikebukuro West Gate Park. Petites frappes, yakuzas, collégiennes en socquettes blanches, la vie quotidienne de ce quartier branché de Tokyo.

Un regard plus occidental (quoique son auteur soit un spécialiste du Japon) et plus sombre avec les dérives japonaises de Romain Slocombe dans Tokyo Blues ou Brumes de Printemps. On peut suivre le personnage de Gilbert Woodbrooke, photographe anglais marié à une Japonaise, fétichiste des jeunes Japonaises en uniforme. Tout sur la société japonaise et tokyoïte.

## ■ Les Villes sud américaines

### ● Rio, Copacabana

Le soleil, la plage, les filles pulpeuses et dénudées : bienvenue au Brésil et plus particulièrement dans sa ville mythique. Vous allez vite déchanter car le Copacabana que nous propose Luiz Alfredo Garcia-Roza est bien loin de ces clichés enchanteurs. Dans Bon Anniversaire Gabriel ou Objets Trouvés, le commissaire Espinosa nous montre l'envers du décor, sordide, avec ses gamins des rues, proies faciles pour les prédateurs urbains, avec ses putes au grand cœur ou prêtes à tout pour s'en sortir et sa

police corrompue.

### ● La Havane

Nostalgique du bon vieux temps, révolutionnaire dans l'âme, la capitale cubaine de Leonardo Padura est faite pour vous. Le lieutenant Mario Conde (reconverti depuis en marchand de livres) met en perspective La Havane d'aujourd'hui et de Fidel Castro avec la ville insouciant et joyeuse des années pré-révolutionnaire. De ce Passé Parfait Mario Conde ne retiendra que les Brumes du Passé, deux livres à lire pour vous perdre dans les volutes des cigares cubains.



© Gabriel Rimbault

## ■ La ville idéale

Héroïne de romans, décor de crimes et de violences, la Ville fait une formidable toile de fond au Polar, avec ses enchevêtrements urbains ou ses ruelles sombres propices au piège et au cauchemar.

On peut y retrouver une atmosphère pesante, glauque, nostalgique, violente, onirique parfois, mais toujours bien réelle et proche des gens car la dureté que la Ville impose souvent, rend plus fort et blinde le plus fragile des détectives privés.



# Trois auteurs de polar...

par Gérard



<http://polar-hardboiled.info>



## ■ James Ellroy, l'âme torturée

**N**é en 1948, James Ellroy (de son vrai nom Lee Earle Ellroy), vit, après le divorce de ses parents en 1954, à El Monte, un quartier modeste de Los Angeles: c'est là que sa mère est assassinée en 1958. Ce crime toujours pas résolu hante les premiers romans de James Ellroy. Après quelques années noires (drogue, alcool, délinquance), il écrit son premier roman à trente ans. Si l'on décidait qu'un auteur ressemble à son oeuvre et que l'on confondait esthétique et morale, James Ellroy aurait depuis longtemps le FBI et Interpol à ses trousses.

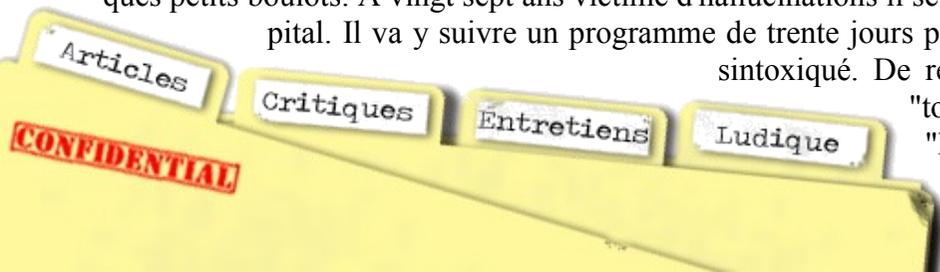
Ses romans dressent en effet un catalogue assez complet des obsessions et des folies les plus dangereuses de notre époque. Flics intelligents et ambigus (Lloyd Hopkins, le sergent héros d'une trilogie, est lui-même obsédé par un meurtre qu'il a commis), tueurs psychopathes, maniaques, pervers, personnages poursuivis par des enfances désaxées ou des crimes atroces, ivres de vertu, de coke ou d'ambition, et en quête de rédemption, tels sont les héros de Bibliographie

James Ellroy qui, livre après livre, explore avec pessimisme la pathologie moderne. Il obtient son diplôme au collège en 1962. Victime d'une attaque à l'automne 1963, la santé de son père décline fortement. Ils ne vivent plus que des allocations et Lee prépare les repas (avec une nourriture qu'il a bien souvent volée) et sèche l'école.

Après s'être engagé dans l'armée en mars 1965, il s'en fait réformer fin mai. Son père décède le 4 juin 1965. Vient alors une période marquée par la drogue, l'alcool et la délinquance et faite d'appartement minables de chambres d'hôtels et de quelques petits boulots. A vingt sept ans victime d'hallucinations il se rend à l'hôpital. Il va y suivre un programme de trente jours pour être désintoxiqué. De retour sur le "toit" où il "habitait" il est victi-

me d'une crise de folie qui le fera mûrement réfléchir. La peur, plus forte que tout, l'aide à décrocher définitivement et un boulot au Country Club de Hillcrest, en 1975, le stabilise enfin. Il se consacre alors à l'écriture, faisant de ses obsessions et de sa curiosité pour le crime le centre de son uvre. Son premier livre "Brown's requiem" paraît en 1978 et dès lors ses ouvrages vont se suivre régulièrement, remportant un succès croissant. Après la trilogie Lloyd Hopkins et "Le quatuor de Los Angeles" il a, ces dernières années, entrepris une trilogie sur l'histoire de l'Amérique des sixties, entre roman et réalité, où ne cessent de se croiser politiciens, mafieux et policiers (American tabloid, American Death Trip).

Los Angeles est en fait la véritable héroïne des romans de James Ellroy, même s'il ne la décrit jamais en tant que telle: la ville du "grand nulle part" à l'ombre des studios hollywoodiens, qui ne cesse de se mettre en scène, de se perdre dans la démesure, vision poétique, froide et dangereuse. Comme Los Angeles, James Ellroy l'écrivain ne vient de nulle part. Aucune référence dans ses livres, aucune "filiation" littéraire apparente. Vous comprendrez aisément que James Ellroy est un de mes préférés car il synthétise tout ce qui fait un vrai et bon Polar. Il ne revendique que des lectures très "classiques" pour un auteur de polar: Hammett, Cain. Il reste que Le Dahlia noir, White Jazz, L.A. Confidential ou Un tueur sur la route sont d'ores et déjà des classiques, et leur auteur reconnu par des millions de lecteurs comme l'un des plus grands du roman noir. L'univers de James Ellroy a évidemment inspiré les cinéastes car violence, sexe, danger, meurtre, esthétisme sont des bijoux pouvant être mis en valeur (pour le polar bien sur). Citons surtout L.A. Confidential, une pure merveille signée Curtis Hanson en 1997 (à mon avis un Chef d'Oeuvre), l'un des plus anciens Cop de James B Harris (1984), adaptation de "Lune Sanglante" où l'acteur James Woods campe un Lloyds Hopkins plus torturé que jamais. Dark Blue en 2003 réalisé par Ron Shelton adapté d'un scénario original d'Ellroy écrit en 1993 et joué entre autres par Kurt Russel.



# ■ Michael Connelly,

## L'Inspecteur Hieronymus Bosch

Michael Connelly est né dans la banlieue de Philadelphie en 1957 (deuxième d'une famille de six enfants), où il grandit jusqu'à l'âge de 11 ans, avant de déménager en Floride. Il est à priori destiné à devenir entrepreneur en bâtiment, comme son père. Mais il lit les bons polars de Raymond Chandler et décide d'écrire comme journaliste d'abord comme reporter à Daytona Beach puis à Fort Lauderdale, en charge des procès et des affaires criminelles (déjà cette approche du crime). A 30 ans, il décide de partir pour Los Angeles, ville du crime s'il en est, et entre au prestigieux Los Angeles Times. Son premier roman, "Les Egouts de Los Angeles", sort en 1992. Pour ce roman il reçoit en France le Prix Calibre 38 en 1993.

Son héros, le Détective Hieronymus Bosch, solitaire et pessimiste avec une vision assez noire de la vie (encore que très attachant) est promis à un bel avenir. Le cycle des "Harry" compte aujourd'hui huit titres. A 44 ans, Michael Connelly passe aujourd'hui pour un des meilleurs auteurs américains de romans noirs. Jusqu'à son quatrième roman, Michael Connelly mène de front son boulot de reporter et d'écrivain. Il remporte notamment le Prix Pulitzer avec un confrère pour plusieurs articles sur les survivants d'un crash d'avion. Sa notoriété grandissant, il se consacre depuis 1994 uniquement à l'écriture depuis "La Blonde en béton").

Un nouveau personnage Terry McCaleb apparaît en 1998 dans "Créances de sang", un ancien du FBI obligé de quitter son activité à cause d'une opération à cur ouvert. Le grand Clint Eastwood a réalisé et joué dans l'adaptation de ce roman très attachant et plein de suspense, film "Blood Work" sorti aux States et prévu en France en octobre 2002. En dehors de ses deux héros récurrents, Connelly a fait une tentative plutôt réussie dans le thriller pur et dur en 1995 avec "Le Poète". Il vit toujours aujourd'hui à Los Angeles avec sa femme et son premier enfant, grâce à l'argent d'Hollywood. En effet, la plupart de ses romans ont en effet été achetés par les studios pour être adaptés au cinéma et Clint Eastwood a même acheté les droits des

"Créances de sang" sans même en avoir lu une seule ligne.

Pour les anglophones, vous pouvez aller sur le site officiel de Michael Connelly pour faire plus de détails. "Deuil Interdit" nous ramène dans le Los Angeles de l'été 1988, où une jeune fille de 16 ans, Becky Verloren, est enlevée



chez elle, puis retrouvée quelques jours plus tard, une balle tirée en pleine poitrine. Tout fait penser à un suicide et si les premiers enquêteurs ont, eux, songé à un meurtre, personne n'a jamais été arrêté. Dix-huit ans plus tard, l'inspecteur Harry Bosch, qui vient de réintégrer le LAPD après trois ans de retraite, reçoit les résultats d'une analyse d'ADN qui remet l'affaire en selle. Et, plus ennuyeux pour lui qui doit se tenir à carreau s'il ne veut pas se retrouver définitivement hors course : avec ces résultats, ce sont les premières menaces qui arrivent. Colère, douleur et surtout danger, l'enquête prend vite des allures de cauchemar.

# ■ Ed McBain, L'Homme du 87th Precinct

Ed McBain, né Salvatore Lombino en octobre 1926 à Manhattan, est l'homme du 87th Precinct. Après des études et un passage à la Navy (1944/1946) il obtient sa licence en 1950. Il enseigne dans un lycée new-yorkais et de cette expérience frustrante et difficile il tirera plus tard "Graine de Violence" (1954) qui contribuera à asseoir son succès. En effet, le livre restera longtemps sur la liste des best-sellers et le récit est porté à l'écran par Richard Brooks en 1955. C'est également en 1955 que son éditeur lui commande une série policière. Il se plonge alors dans des romans mettant en scène les flics d'un commissariat et 3 premiers titres paraissent en 1956. C'est la naissance du mythique "87th Precinct" situé dans une ville fictive Isola (en fait Manhattan).

C'est la vie américaine qui est alors passée au crible, véritable microcosme de la société avec des références à la justice, la drogue, la guerre du Vietnam, le racisme... Cette formidable saga du 87th Precinct s'est poursuivie pratiquement jusqu'à maintenant avec près de 50 épisodes, le dernier en date étant publié en 1999. Très prolifique, Ed McBain est l'auteur de nombreuses nouvelles et romans, sous son nom ou sous d'autres pseudonymes, tels que Evan Hunter, Curt Cannon, Richard Marsten. En 1978, il débute une autre série avec Matthew Hope, avocat de Calusa en Floride. Il a également beaucoup œuvré pour le cinéma en écrivant les scénarios entre autres de "Les liaisons secrètes" de Richard Quine, "Les Oiseaux" de Hitchcock ou "Les poulets" de Richard Colla. Le cinéma le lui a bien rendu en adaptant beaucoup de ces romans avec en particulier pour la télévision la série "Hill Street Blues" avec le capitaine Furillo qui s'inspire directement de la vie du 87th Precinct.

Avec une écriture sèche, concise et pleine d'ironie, il est le digne héritier des premiers auteurs du roman noir, enrichissant le genre grâce à l'exploration de thèmes sans cesse renouvelés collant à la vie sociale du moment, à la violence de la société actuelle, des personnages différenciés et des dialogues percutants (propres à une adaptation télévisuelle). Ed McBain était l'un des plus Grands. Il est mort le 6 juillet 2005 dans sa maison du Connecticut des suites d'un cancer du larynx.

# Histoire du profiling criminel

par Emilie



Les origines du profiling criminel peuvent être retracées jusqu'au début des années 1800, avec les travaux de Cesare Lombroso, Alphonse Bertillon, Hans Gross, Ernest Kretschmer... Tous ont apporté leur petite contribution à un champ de connaissances, bien qu'ils soient rarement considérés comme des spécialistes du "profiling criminel", notamment parce que leurs travaux reflétaient souvent les idées reçues de leur époque.

## ■ Docteur Bond et Jack l'Eventreur



Le Docteur Thomas Bond, un médecin, a laissé à la postérité ce qui est sans doute le premier profil criminel, celui de Jack l'Eventreur.

Bond, un chirurgien qui travaillait pour la police, réalisa l'autopsie de Mary Kelly, la dernière victime de l'Eventreur. Dans ses notes, datées du 10 novembre 1888, il mentionnait la nature sexuelle des meurtres et la rage que les terribles mutilations mettaient en évidence. Le Dr. Bond essaya de reconstruire le meurtre et d'interpréter le comportement de l'assassin : il finit par établir un "profil", des traits de personnalité du tueur, afin d'aider les enquêteurs.

Selon Bond, les 5 meurtres avaient été commis par une personne seule, dotée d'une solide force physique, et qui était sûre d'elle. L'Eventreur semblait être un homme inoffensif et tranquille, peut-être d'âge moyen. Il était sûrement bien habillé et portait sans doute un long manteau pour cacher les taches de sang qui couvraient ses vêtements. C'était sans doute un homme seul, sans réelle occupation. Un excentrique mentalement instable.

L'Eventreur souffrait peut-être

de "Satyriasis", une déviance sexuelle que l'on appelle aujourd'hui "hypersexualité".

Selon Bond, le tueur n'avait aucune connaissance médicale (Bond était chirurgien) et n'était pas médecin, ni même boucher.

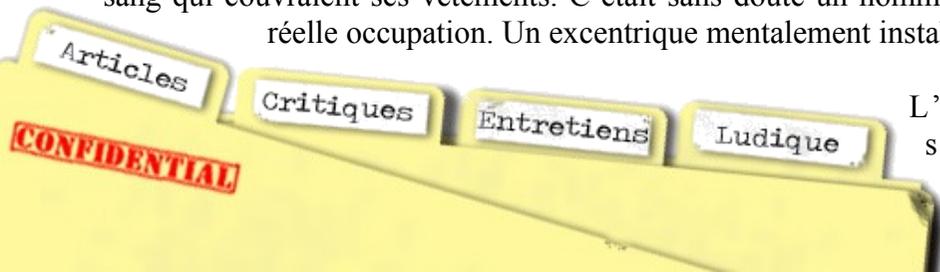
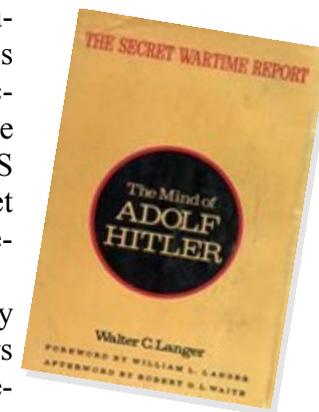
Le Docteur Bond pensait que la proposition d'une récompense pourrait pousser ceux qui connaissaient cet homme discret mais étrange à se rapprocher de la police.

## ■ Le profil d'Hitler

En 1943, alors que l'Allemagne Nazi commençait à subir des défaites, l'Office of Strategic Services (OSS, les services secrets américains, futur CIA) demanda au Docteur Walter Langer, un psychanalyste new-yorkais, de dresser un "profil psychologique" d'Adolf Hitler. L'OSS désirait en fait obtenir une analyse comportementale et psychologique en vue d'affiner ses stratégies, et de prédire le comportement futur de Hitler.

Le Dr. Langer, aidé par le Dr. Henry Murray (psychologue à Harvard), utilisa notamment des discours de Hitler et son livre "Mein Kampf" ainsi que les entrevues avec plusieurs centaines de personnes qui avaient côtoyé Hitler. Ils produisirent un profil de plusieurs centaines de pages décrivant les traits de comportement probables d'Hitler ainsi que ses possibles réactions à l'idée que l'Allemagne pourrait perdre la guerre.

Le Dr. Langer décrivait Hitler comme un homme méticuleux, conventionnel, prude concernant son apparence et son corps. Il se considérait comme un porte-drapeau pour l'Allemagne, mais était bien moins courageux que ce qu'il voulait faire croire. Il avait des phases maniaques : il craignait la syphilis, les germes et la pleine lune... Il avait tendance à parler en long monologue plutôt



qu'à converser avec les autres. Il avait des difficultés à établir des relations intimes avec qui que ce soit.

Le profil pointait également un complexe d'Oedipe, à cause duquel Hitler ressentait le besoin de prouver sa virilité à sa mère... et qui aurait provoqué des déviances sexuelles (coprophilie et urophilie).

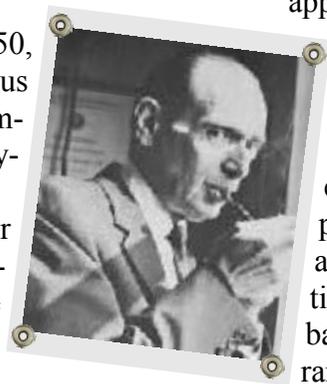
Bien que ne faisant pas de sport, il était en bonne santé, et il était donc peu probable qu'il meurt de cause naturelle. Toutefois, année après année, son état mental se détériorait. Si l'Allemagne perdait la guerre, il ne tenterait pas de fuir dans un pays neutre.

La conclusion de ce volumineux rapport ? Hitler somrait peu à peu dans une sorte de délire, et il était possible que ses structures psychologiques s'effondrent face à une défaite imminente. Il risquait donc de se suicider, à moins qu'il demande à l'un de ses hommes de confiance de l'aider à mettre fin à ses jours...

## ■ Le Docteur Brussel

Entre la fin des années 1940 et le milieu des années 1950, plusieurs endroits célèbres de New York étaient devenus la cible d'un "tueur fou" qui avait placé plus de 30 bombes dans des lieux publics, et envoyait des lettres anonymes aux journaux.

Le tueur à la bombe ne demandait aucune rançon pour arrêter ses crimes. C'était l'un des facteurs qui intriguaient le Docteur James Brussel, vers qui la police se tourna en 1956 pour tenter d'identifier l'assassin.



Le Docteur Brussel "inventa" le profiling moderne en examinant les photographies des scènes de crime et les lettres que le fou à la bombe envoyait à la presse. Il en conclut que le suspect était un paranoïaque qui détestait son père, qui était obsédé par sa mère et qui était ou avait été employé par la Consolidated Edison, une compagnie d'électricité à qui la majorité des lettres étaient destinées.

D'autres détails révélaient qu'il souffrait sûrement d'un problème cardiaque et vivait dans le Connecticut. Le Docteur Brussel concluait ainsi son rapport : "Cherchez un homme trapu. D'âge moyen. Né à l'étranger. Catholique. Célibataire. Qui vit avec un frère ou une sœur. Il existe des chances pour que lorsque vous le trouverez, il portera un costume boutonné

jusqu'en haut."

Brussel expliqua que son profil, incroyablement exact, n'était que le résultat d'un raisonnement logique et de sa grande expérience de psychiatre.

Selon lui, le suspect était d'âge moyen parce la paranoïa met une dizaine d'années à se développer et que la première bombe avait explosé en 1940. Si la maladie avait commencé à se développer vers 1930, l'homme avait entre 45 et 55 ans en 1956. Pour ce qui était de son apparence, c'était une hypothèse tirée des études menées sur la paranoïa : ceux qui souffrent de cette maladie mentale accumule souvent la rancune durant des années avant d'y céder et sont soignés jusqu'à l'obsession. Ils se considèrent comme intellectuellement supérieurs aux autres et le manifestent dans leur apparence.

L'écriture des lettres révélait un individu éduqué, mais l'absence de langage familier laissait penser que l'homme n'était pas natif de New York. L'expression "actes ignobles" faisait même penser à un étranger. Les bombes étaient les armes favorites des criminels d'Europe centrale. Quant à sa stature imposante, Brussel avait lu une étude allemande qui démontrait que 85% des paranoïaques sont de forte constitution. Et enfin, Brussel avait déduit que le "fou à la bombe" était célibataire parce que le "W" qu'il traçait était exagérément courbe, suggérant une poitrine féminine, ce qui révélait un individu sexuellement réprimé.

La description physique donnée par le docteur Brussel correspondait à un nombre trop élevé d'hommes pour que le FBI puisse enquêter sur chacun d'eux. Brussel suggéra alors un moyen d'attirer le tueur au grand jour. Afin d'exploiter son ressentiment envers tous ceux qui, selon lui, lui avaient fait du mal, les journaux devaient publier une lettre ouverte offrant un forum d'expression aux doléances du tueur. Ce dernier ne pourrait y résister.

En quelques jours, trois lettres parvinrent aux journaux, critiquant la Consolidated Edison qui avait "exploité ses employés". L'une des lettres

*Le Docteur Brussel, qui a créé les profils psychologiques du tueur fou à la bombe de New York et de l'Étrangleur de Boston (entre autres) est, lui, considéré comme le père du profiling moderne. Un agent du FBI a même fait appel à lui, en 1969, pour l'aider à mettre en place un département dédié au profiling.*



# Histoire du profiling criminel

citait même la date de l'incident qui avait tant outragé l'auteur : le 5 septembre 1931.

Armés de ces informations, les enquêteurs fouillèrent les dossiers personnels de la "Con Ed", cherchant un ex-employé qui aurait fait part de sa rancœur depuis l'automne 1931. Ils tombèrent assez rapidement sur le nom de George Metesky, qui avait porté plainte et demandé une compensation financière après un accident de travail, ce qui lui avait été refusé car sa blessure était moins grave que ce qu'il affirmait.

Metesky correspondait au profil. Il était rondouillard, avait 54 ans, né en Pologne, catholique romain, et avait des problèmes cardiaques. Il vivait dans le Connecticut avec ses deux soeurs célibataires. Lorsque les enquêteurs arrivèrent chez lui, le 21 janvier 1957, et l'invitèrent à le suivre au commissariat, il alla se changer et revêtit un costume à double boutonnage... pour sa première apparition en publique, celle qu'il avait attendue si longtemps.

Lorsqu'on demanda au Docteur Brussel comment il avait pu "deviner si juste", il répondit qu'il avait simplement inversé la technique qu'il utilisait pour diagnostiquer ses patients. Au lieu d'examiner le comportement du sujet afin de prédire comment il pourrait répondre dans certaines conditions, il avait cerné le type de personnalité que la police cherchait en étudiant ses actes. Ce processus est connu sous le nom de "raisonnement inductif" (faire des hypothèses basées sur l'expérience) : c'est la base des sciences du comportement.

## ■ Voleurs de banques & preneurs d'otages

Les voleurs de banque furent une source de matériel particulièrement riche. Après avoir interrogé nombre d'entre eux durant des mois, Douglas commença à identifier un ensemble de comportements communs, puis fut capable de créer des stratégies actives et prédictives, pour les arrêter pendant l'acte.

Il apprit par exemple que les voleurs de banque étaient souvent très consciencieux dans l'élaboration de leur cambriolage, surveillant la banque visée durant des

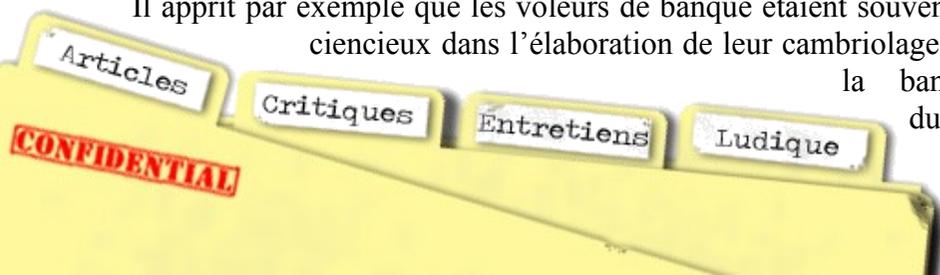
semaines, notant les habitudes des employés, évaluant les risques pris... Les banques, de leur côté, étaient rarement aussi consciencieuses : elles étaient même parfois incroyablement laxistes dans leur sécurité. Elles oubliaient de changer le film de leur caméra de surveillance ou négligeaient de ré-enclencher l'alarme silencieuse lorsqu'un employé l'éteignait accidentellement... Après un cambriolage, la majorité des banques retournaient à leurs affaires comme si rien ne s'était passé et sans changer leurs habitudes ! Elles n'avaient rien appris, alors que les cambrioleurs affinaient leur technique à chaque fois.

Douglas permit notamment d'améliorer la sécurité des dirigeants des banques : le directeur devait allumer la lumière ou mettre un objet devant sa fenêtre tous les matins et si un employé ne voyait pas ce signal, c'est que quelque chose n'allait pas et il devait appeler la police. On apprit également aux employés à noter les numéros d'immatriculations des clients qui venaient simplement pour demander de la monnaie ou qui restaient là, à observer les allées et venues... Avec ces simples précautions, le nombre de cambriolages baissa de manière spectaculaire.

Dans les années 1970, les négociations de prise d'otage offrirent également aux futurs profilers du FBI certains de leurs entraînements les plus instructifs. Après le massacre de Munich en 1972, il y eut plusieurs détournements d'avions en Europe et au Moyen-Orient par des terroristes qui réussirent ensuite à s'enfuir. Ce genre d'exploits donnait à tout cambrioleur armé, terroriste ou extrémiste politique l'idée qu'il pouvait prendre des otages et, si le plan tournait mal, qu'il pourrait malgré tout s'en sortir.

À cette époque, les autorités n'avaient aucune marche à suivre pour gérer ce genre de situation et ne connaissaient aucune technique pour établir un rapport avec ces individus, qu'elles voyaient uniquement comme des hommes désespérés et imprévisibles. Sans entraînement adéquat, le moindre vol dans une épicerie ou cambriolage de banque pouvait se transformer en cirque médiatique et finir en bain de sang.

Les autorités devaient concevoir une stratégie officielle pour résoudre ce genre de situation. Dans leurs cours de criminologie, les jeunes stagiaires du FBI ne faisaient qu'écouter des enregistrements inspirés par de vraies prises d'otages et débattaient de la manière dont ils réagiraient. Leurs enseignants leur demandaient d'imaginer ce qu'ils feraient face à un pédophile ou un assassin qui





prendrait des otages... ce que ce type d'agresseur fait très rarement. Il fallut même attendre les années 1980 pour que les stagiaires puissent jouer le rôle du preneur d'otages afin d'apprécier son point de vue.

Les agents qui se penchèrent sur la question comprirent rapidement que, dans ce genre de situation, il fallait avant tout chercher à connaître les demandes du preneur d'otages, lui proposer un moyen de s'en sortir avec l'assurance qu'il serait bien traité s'il se calmait et libérait ses otages. Le preneur d'otages ne devait parler qu'à un seul et même négociateur, qui ne devait pas se moquer de lui ni l'infantiliser. L'essentiel était de faire baisser

la tention.

L'agent Patrick Mullany, qui travailla avec Howard Teten, permit de résoudre dans le calme une prise d'otages où un jeune homme noir souffrant de schizophrénie, Correy Moore, menaçait de son arme un officier de police et sa secrétaire, dans un commissariat de l'Ohio. Sa demande ? Il voulait que tous les hommes blancs quittent la planète... Les médias et la télévision entourèrent le bâtiment et la prise d'otage fit l'ouverture du journal de 13h. Le Président Jimmy Carter proposa alors de parler directement avec Moore. Mullany refusa : il avait compris qu'il ne faut jamais laisser la possibilité à un preneur d'otages d'avoir un accès direct à une personne qui prend réellement des décisions. Dans une telle situation, cette personne pourrait avoir à répondre "Non", ce qui ne laisserait d'autre choix au preneur d'otages... que de se mettre à tirer. Mullany continua à parler au jeune Moore, l'amadouant heure après heure, lui assurant qu'il voulait lui aussi trouver une solution... mais n'était qu'un petit maillon dans une chaîne de commandement. Finalement, Mullany promit à

Moore qu'il lui offrirait une conférence de presse pendant laquelle il pourrait exprimer ses vues. Moore accepta... et relâcha ses otages.

## ■ L'unité de sciences du comportement

En 1972, l'unité des Sciences du Comportement à Quantico fut créée lorsque Howard Teten joignit officiellement la petite équipe (Robert Ressler, Dick Ault, John Douglas, Roy Hazelwood) d'un instructeur du FBI, Patrick Mullany.

Teten et Mullany mirent en place une méthode en vue d'analyser les criminels impliqués dans des affaires non résolues. L'idée était d'observer les manifestations comportementales sur une scène de crime, à la recherche d'un désordre mental ou d'un trait de personnalité, dans le but d'aider les policiers dans leur raisonnement et leurs déductions.

Leurs idées sur le « profiling » furent rapidement testées lorsqu'une fille de 7 ans fut enlevée dans un campement des Rocky Mountains (Montana) en juin 1973. La petite fille, Susan Jaeger, dormait dans sa tente, au beau milieu de la nuit, lorsqu'un homme s'était saisi d'elle. Il l'avait fait taire pour qu'elle ne puisse pas prévenir ses parents, qui dormaient juste à côté. Malgré des recherches intensives, Susan n'avait pas été retrouvée.

Teten, Mullany et Ressler employèrent leur technique d'analyse criminelle pour trouver l'agresseur. Selon leur profil, l'homme était jeune et blanc. C'était un voyeur avec des pulsions très brutales, un agresseur sexuel qui mutilait ses victimes après les avoir assassinés, et qui prenait parfois des morceaux de leurs corps comme souvenir. Ce profil mena à l'arrestation de David Meirhofer, un jeune homme célibataire de 23 ans habitant dans la région, qui était déjà suspecté d'un autre meurtre. La fouille de sa maison permit de découvrir des morceaux de corps ayant appartenu à Susan et à une autre fillette. Meirhofer fut le premier tueur arrêté grâce à l'aide de la nouvelle technique du FBI. Dix ans plus tard, cette technique devint un outil plus sophistiqué et systématique que l'on renomma « Criminal Investigative Analysis Program » (CIAP : Programme d'Analyse des Enquêtes Criminelles).

## ■ Robert Keppel

En 1974, le détective Robert Keppel utilisa de nouvelles méthodes de profiling psychologique, dans le but d'appréhender un tueur en série qui sévissait dans l'état du Washington (Ted Bundy). Dix ans plus tard, il allait recommencer, cette fois pour identifier le tueur de la Green River (Gary Ridgway).

Il créa une sorte de base de données puis utilisa l'un des premiers ordinateurs afin de classer toutes les informations reçues durant les enquêtes et faire ressortir les points intéressants. L'ordinateur permit de savoir combien de fois le nom d'une personne précise apparaissait parmi toutes les renseignements, les notes, les informations, les indices et les enquêtes : il lista 25 personnes d'intérêt... dont Ted Bundy.

Keppel passa ensuite un doctorat en criminologie et avança la théorie novatrice selon laquelle les tueurs en série laissent derrière eux une « signature », une « carte de visite psychologique ».

Keppel combina son expérience du terrain avec les connaissances du psychologue criminologiste Richard Walter.

Ce dernier, en tant que psychologue en établissements pénitenciers, avait interrogé plus de 2000 assassins, agresseurs sexuels et tueurs en série. Il avait réalisé qu'il existe des points communs entre les criminels et était parvenu à catégoriser les meurtres et les crimes sexuels en quatre groupes distincts :

- Le pouvoir pour s'affirmer (« compensant »)
- Le pouvoir pour se reconforter (« exploitant »)
- La colère de revanche (« punisseur »)
- La colère d'excitation (« sadique »)

Walter fut le premier à développer une matrice utilisant le comportement d'un suspect avant le crime, pendant le crime et après le crime, utilisable comme outil d'enquête. Il co-fonda également la « société Vidocq », une association de professionnels de la psychologie criminelle, qui aide les polices du monde entier à résoudre de vieilles affaires.

Ensemble, Keppel et Walter créèrent

la base de données HITS, qui listait les caractéristiques d'un crime violent, afin que les points communs avec d'éventuels autres crimes puissent être plus facilement

remarqués. Le FBI allait reprendre cette idée pour développer le VICAP. Keppel et Walter publièrent également l'un des principaux articles sur le profiling : « Profiler les assassins : Un modèle de classification révisé pour comprendre le meurtre sexuel ».

## ■ Entrevues privées...

En 1978, les agents John Douglas et Robert Ressler, après des années de routine quotidienne et d'enseignement à partir de sources de seconde main, réalisèrent qu'ils étaient parvenus dans une impasse.

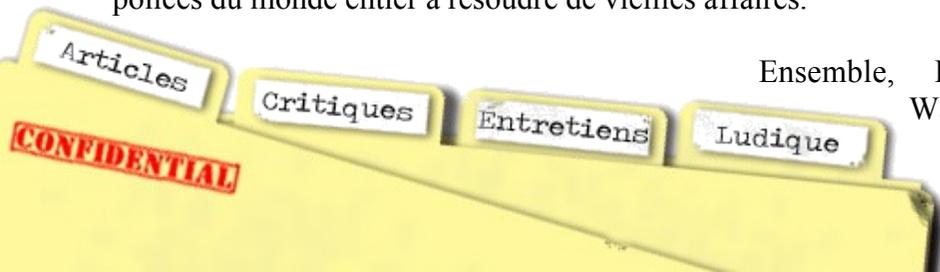
Pour connaître ce qui se trouvait dans la tête des tueurs, il fallait observer ce qu'ils avaient fait à leurs victimes. Mais un autre moyen existait, sans doute meilleur : leur parler, face à face, de préférence en prison, alors que tous leurs appels avaient été rejetés et qu'ils n'avaient plus de raison de retenir des informations ou de mentir. C'était l'une de ces idées qui paraissent si simples et évidentes que l'on se demande pourquoi personne n'y avait pensé avant...

Les deux agents commencèrent alors ce qui allait devenir la première de plusieurs études sérieuses menées à l'intérieur même de l'esprit des criminels en série. Douglas, Ressler et leurs collègues sortirent le profiling criminel des classes de cours et le confrontèrent à la réalité.

Douglas comptait sur le fait que la majorité des criminels n'aime rien plus que



© Gabriel Rimbault



de parler d'eux-mêmes, et cherche à obtenir la reconnaissance qu'ils imaginent que leurs crimes devraient leur apporter. Du matin au soir, chaque jour qu'ils passent en prison, ces hommes n'ont rien d'autre à faire que de penser à eux-mêmes, se vanter de la manière dont ils ont pu bernier les autorités et maudirent les erreurs qu'ils ont pu faire et qui ont éventuellement mené à leur capture.

Douglas et Ressler s'attendaient à ce que quelques individus ressentent réellement du remords et profitent de leur visite pour se libérer du poids qui les assaillait... mais la majorité allait coopérer parce qu'ils ne voulaient pas laisser passer la chance de partager leurs fantasmes avec ceux qui, croyaient-ils, "appréciaient leur art".

Bien entendu, il existait un risque de n'obtenir que des mensonges, en se reposant sur les paroles des criminels, qui ont pour habitude de présenter les choses en leur faveur... Mais tant que leurs histoires étaient vérifiées de manière objective et indépendante, et que les "sujets" étaient interrogés en prison, sans risque et sans frais pour l'état, il y avait tout à apprendre et rien à perdre.

Se méfiant des réactions des dirigeants du FBI, Douglas et Ressler décidèrent de conduire leurs entrevues de manière informelle, sans approbation officielle. Dès qu'ils avaient quelques heures devant eux, durant les week-end ou le soir, ils contactaient la prison locale et demandaient qui y était emprisonné. Ils pensaient avec raison que la meilleure approche était d'arriver au pénitencier sans être annoncés, même s'ils prenaient ainsi le risque que le prisonnier refuse de les rencontrer. Le criminel n'avait pas le temps de réfléchir ni d'appeler son avocat. Le but était de pousser ces hommes à s'ouvrir comme ils n'avaient jamais eu la possibilité de le faire auparavant, même aux policiers, au psy ou à l'avocat à qui ils avaient admis leurs crimes. Seul le directeur du pénitencier était prévenu.

## ■ Face à Face

La première entrevue que réalisèrent Douglas et Ressler eut lieu dans l'hôpital psychiatrique-prison de Vacaville, en Californie.

Ils durent laisser leur arme de service à l'entrée, pour des raisons de sécurité, eux qui, d'habitude, mangeaient et dormaient avec leur Smith & Wesson... Ils durent égale-

ment signer un document absolvant l'établissement de toute responsabilité au cas où ils seraient pris en otage (Aux Etats-Unis, aucun état ne négocie avec des prisonniers, même pour sauver la vie de policiers).

Les agents rencontrèrent donc le premier "interviewé" de leur liste, le tueur en série Edmund Kemper, un géant au physique imposant mais d'une amabilité désarmante. Même Douglas, un athlète lui-même de grande taille, admit qu'il avait été intimidé par le tueur.

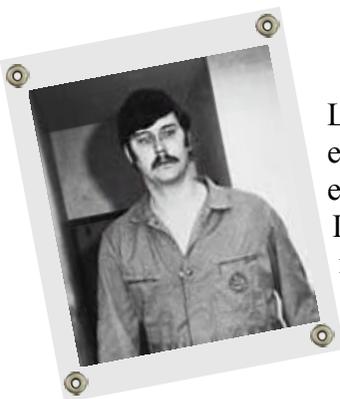
Douglas et Ressler avaient étudié le dossier et l'histoire personnelle de Kemper. En fait, ils discutaient même de ses crimes lors de leurs cours à l'Académie de Quantico, mais ils ne l'avaient jamais vu d'aussi près.

Leur surprise initiale face au physique du géant passa rapidement : Kemper se montra affable et leur parla sincèrement de ses crimes. Kemper avait un QI qui dépassait les 145 et désirait connaître les études que le FBI conduisait sur les criminels. Il fit preuve d'un esprit analytique très vif en catégorisant ses propres désordres mentaux, renforçant l'idée de Douglas et Ressler selon laquelle les meilleurs experts de l'esprit criminel... se trouvent derrière les barreaux.

Toutefois, Kemper ne montra aucun remords. Le seul sujet qui parvint à le faire vaciller fut l'énonciation des abus que sa mère lui avait fait subir.

Il était difficile pour les agents de garder à l'esprit que cet homme sympathique et souriant, à l'air inoffensif, avait assassiné ses grands-parents dès l'âge de 14 ans, puis 6 étudiantes, en terminant par sa mère et une amie de celle-ci. Les autorités pénitentiaires le considéraient toujours comme un individu extrêmement dangereux.

Les agents ne réalisèrent la dangerosité de Kemper que lorsque le gardien mit plus de temps que prévu pour ramener Kemper dans sa cellule. Alors qu'ils attendaient, à la fin de leur entrevue, Kemper leur rappela qu'ils n'étaient pas armés et que, s'il le voulait, il pourrait leur arracher la tête et jeter leurs corps sur la table, avant même que le gardien n'arrive. De toute façon, il était emprisonné à perpétuité et il gagnerait sûrement un énorme prestige face aux autres détenus s'il tuait deux agents du FBI de ses simples mains. Douglas et Ressler tentèrent de lui faire croire qu'ils portaient sur eux une arme dissimulée mais Kemper les regarda avec un petit sourire. Le gardien arriva enfin et ouvrit la porte. Kemper se leva alors et, avec un clin d'oeil, il assura que tout cela n'était qu'une plaisanterie...



# Histoire du profiling criminel

Après cet incident, les deux agents prirent pour habitude de ne jamais interroger seul un criminel et de toujours requérir la présence d'au moins un gardien avec eux, dans la pièce.

## ■ Responsables et coupables

Durant les mois qui suivirent, l'équipe parvint à interroger une demi-douzaine de tueurs en série, et notamment David Berkowitz (le "Fils de Sam" qui avait abattu plusieurs couples dans leurs voitures, à New York) et Jerome Brudos (son fétichisme des pieds l'avait poussé à tuer 4 femmes et à couper leurs pieds, qu'il gardait dans un réfrigérateur).

De Berkowitz, les agents apprirent que le meurtre en série est très souvent la dernière étape d'un long crescendo qui commence avec l'exercice de la violence sur des êtres vivants familiers (la cruauté aux animaux) et passe parfois par l'incendie criminel, qui - étrangement - est alors l'expression extrême d'une frustration sexuelle. Pour beaucoup de pyromane, le feu est un fétiche, quelque chose qui leur procure une excitation sexuelle et une satisfaction. Berkowitz admit qu'après avoir allumé un feu, il se glissait dans la foule qui regardait et se caressait pour parvenir à l'orgasme. Avant de commencer à tuer, il avait allumé plus de 2000 feux à Brooklyn et dans le Queens, qu'il avait tous décrit de manière extrêmement détaillée dans des journaux intimes.

Après cette entrevue, Douglas demanda aux policiers de tout l'état d'informer leur photographie de scène de crime de prendre des clichés des curieux qui s'attroupaient lors d'un incendie. S'ils voyaient un homme avec un air envoûté et les mains dans les poches, ils devraient lui poser quelques questions...

Les agents interrogèrent également des tueurs en devenir, des violeurs en série, des assassins, des arnaqueurs professionnels...

Ils découvrirent que ces criminels avaient souvent une enfance malheureuse.

Ils avaient quasiment tous été abusés ou négligés. Berkowitz, par exemple, était un enfant illégitime. Ses parents adoptifs lui avaient assuré que sa mère était morte en couche et il avait grandi en s'accusant de sa mort. À l'âge adulte, il avait découvert qu'elle était encore en vie et lui avait

rendu visite. Mais elle ne voulu rien

savoir de lui et le rejeta, ce qui le blessa profondément. Ce traumatisme fut pour Berkowitz le début de la fin...

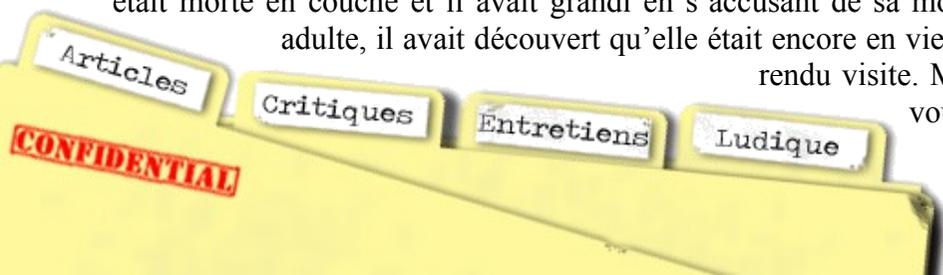
Mais comme Douglas et Ressler le remarquèrent, bien d'autres gens ont souffert de manière similaire et sont parvenus à faire face sans tuer qui que ce soit. Une enfance, même affreuse, n'est pas une excuse pour infliger des horreurs aux autres.

"Nous pouvons discuter du fait que nous soyons ou pas responsable de ce que nous sommes, mais dans l'immense majorité des cas, nous sommes tout à fait responsable de ce que nous faisons " (John Douglas)

## ■ Des résultats concluants

Cette première série d'entrevues informelles provoqua suffisamment d'intérêt pour qu'une seconde étude, plus large et plus scientifique, soit commandée et financée par l'Institut National de Justice, en se concentrant uniquement sur 36 agresseurs sexuels violents. Cette étude originale fut supervisée par le Docteur Ann Burgess, professeur en psychiatrie à l'université de Pennsylvanie, qui aida à compiler le questionnaire de 57 pages que les agents devaient remplir après chaque entrevue.

Les points théoriques relevés par cette étude seraient discutés durant des années, mais ces applications pratiques furent évidentes et purent être mises en place presque immédiatement. Des catégories purent être établies (Agresseur organisé / désorganisé). On pu mieux comprendre comment une scène de crime pouvait être "mise en scène" et l'on découvrit ce que l'on peut apprendre de la localisation et la condition de la victime... Toutes ces découvertes permirent de façonner les processus et les procédures qui allaient déterminer le développement du profiling.



## ■ Le développement du profiling en dehors des USA<sup>g</sup>

A partir des années 1980, l'utilisation du profiling moderne se répandit en dehors des Etats-Unis, avec ou sans rapport avec le FBI. Des psychologues, criminologues et/ou policiers mirent au point diverses techniques, inspirées par le profiling criminel.

En juin 1986, la police du sud de l'Angleterre cherchait en vain le « Voleur/Tueur des chemins de fer », qui avait agressé plus de 18 femmes entre 1982 et 1985, puis avait violé et assassiné 3 jeunes femmes entre décembre 1985 et mai 1986. Elle contacta alors un professeur en psychologie appliquée de l'Université du Surrey, le Dr. David Canter, pour qu'il dresse le profil psychologique de ce criminel. Canter était un expert en Sciences du comportement, mais n'avait jamais travaillé avec la police.

Il demanda à lire tous les rapports de la police et des médecins légistes, toutes les déclarations des victimes survivantes. Il étudia également une carte pointant les lieux où avaient eu lieu les attaques, dans le but de trouver où habitait le tueur/voleur. (À l'époque, David Canter s'intéressait plus particulièrement au profiling géographique, et cette affaire le conduisit à mettre en place une méthode baptisée « Investigative Psychology » (psychologie dédiée à l'enquête), dans laquelle il est devenu un expert reconnu).

En deux semaines, le professeur Canter produisit un rapport au sein duquel il offrait à la police 17 indications sur le caractère, le comportement et la possible localisation du voleur-tueur. Lorsque la police entra ses indications dans sa base de données de 2000 suspects, un seul nom fut mis en évidence : celui de John Duffy, qui fut arrêté le 23 novembre 1986.

L'image du profiling, qui était alors considéré comme de la science-fiction par nombre de policiers, se modifia brusquement lorsque les enquêteurs appréhendèrent le coupable, un certain John Duffy : il s'avéra que 13 des 17 « prédictions » du Dr. Canter étaient exactes.

## ■ Kim Rossmo

Rossmo, ancien policier à Vancouver et docteur en criminologie, est surtout connu pour son travail dans le développement du profiling géographique au milieu des années 1990.

Cette méthode d'enquête analyse les endroits où a été commise une série de crime afin de déterminer l'endroit le plus probable où réside le criminel. Cette technique, utilisée principalement dans les affaires de meurtres et de viols en série (mais aussi d'incendies criminels, d'attentats à la bombe ou de cambriolages), aide les enquêteurs à classer par ordre de priorité les informations qui s'accumulent dans des enquêtes qui, souvent, impliquent des centaines ou des milliers de suspects et d'indices.

Les méthodes d'analyse spatiale ont été formalisées par les recherches de l'école de criminologie de l'Université Fraser, au Canada, en 1989.

La police de Vancouver a été la première à créer une « capacité » (équivalent d'un diplôme) en profiling géographique, mais la technique est à présent utilisée par nombre de polices américaines, canadiennes, britanniques et européennes.

Des logiciels spécifiques ont même été créés pour se coupler à des bases de données d'indices et de personnes : Rigel (créé par Rossmo) et CrimeStat, entre autres.



Les "Sciences Forensiques" ?

Cet anglicisme barbare désigne à la fois les sciences légales et la criminalistique, voir la criminologie (les anglo-saxons incluent la "forensic psychology" à ces sciences, par exemple).

Nous allons ici survoler les sciences légales dédiées au criminel, à la victime et à la scène de crime, aussi bien dans leurs interprétations (et utilisations) anglo-saxonnes que françaises. Pour lire l'article complet, rendez-vous sur le site [www.tueursenserie.com](http://www.tueursenserie.com).

## ■ Introduction

Les sciences forensiques peuvent être utilisées pour résoudre toute une variété de crimes ou, du moins, pour aider les enquêteurs. Elles tirent leur origine du "principe de Locard" selon lequel « tout contact laisse des traces ».

Par exemple, si quelqu'un s'appuie sur un meuble, des fibres de ses vêtements vont s'attacher à ce meuble mais une écharde de ce meuble pourra également rester dans ses vêtements. De la présence, la nature et l'abondance de ces traces, les scientifiques peuvent découvrir beaucoup sur la personne qui les a laissées.

Ce principe n'est pas totalement fiable s'il est utilisé seul.

Il existe un autre principe qui doit également être pris en compte lorsque l'on examine des indices : le "principe d'individualité", selon lequel deux objets ne sont jamais identiques. Si on peut distinguer deux objets l'un de l'autre, il est évident qu'ils ne proviennent pas de la même source. Au contraire, si on ne peut les distinguer, ils doivent être examinés plus en détail afin de déterminer s'ils

ont la même origine.

Ces deux principes appliqués ensemble sont inestimables pour le scientifique forensique et l'accusation. Si l'on peut prouver qu'une empreinte digitale relevée sur une scène de crime ne peut être distinguée d'une empreinte prélevée sur un suspect, une preuve positive peut être présentée par l'accusation lors d'un procès.

De nombreux tueurs en série ont été condamnés, entre autre, parce que les sciences forensiques ont pu prouver que des fibres trouvées sur les victimes correspondaient à celles prélevées sur la moquette de leur voiture.

En utilisant ces deux principes, les scientifiques forensiques peuvent apporter énormément de preuves dans une affaire de meurtre. Tous les événements, avant, pendant et après le meurtre peuvent être recréés.

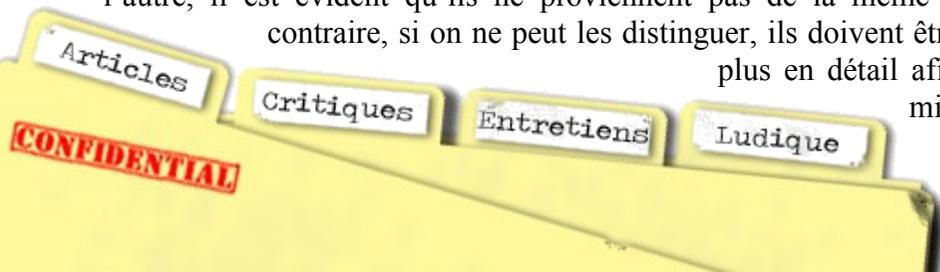
## ■ Les sciences forensiques En rapport avec le corps

### ● L'ADN

"Arme magique" utilisée de plus en plus souvent durant les procès, l'analyse d'ADN permet, grâce à des échantillons prélevés sur une scène de crime, un corps ou suspect, de dresser un profil génétique. En comparant avec succès le profil d'un suspect avec celui dressé grâce à du sperme trouvé sur un corps, par exemple, on peut prouver que ce suspect est responsable du viol de la victime, voir plus.

### ● L'Anthropologie légale

L'anthropologie légale est l'application de l'anthropologie physique lors d'une enquête criminelle. Cette science, que l'on confond souvent avec la médecine



légale, concerne les corps brûlés, décomposés ou à l'état de squelettes. Les anthropologues légaux vont souvent sur les sites où l'on a découvert le corps dans cet état et tentent de fournir des informations qui permettront de l'identifier. Ils interprètent également les blessures et cassures qui peuvent être relatives à la cause de la mort.

## ● L'Art forensique

L'objectif premier de l'art forensique est de présenter une information visuelle qui aide à l'identification, l'appréhension ou la condamnation d'un criminel, ou qui permette d'identifier une personne décédée dont on ignore l'identité.

► **Portrait robot** : un dessin du visage du criminel réalisé grâce à la description d'un témoin ou de la victime ayant survécu, ou la recréation du visage de la personne décédée à partir de son

► **Sculpture forensique** : une reconstitution faciale en 3 dimensions, à partir du crâne d'une personne décédée inconnue ou disparue.

► **Modification d'image** : modifier la photographie d'une personne disparue en la vieillissant afin de tenir compte du temps qui a passé depuis sa disparition (victime) ou sa fuite (criminel).

## ● L'Entomologie légale

L'analyse des larves d'insectes sur et dans les cadavres. Selon l'état d'avancement de leur développement, la présence d'œufs, d'asticots ou de mouches peut déterminer précisément depuis combien de temps est morte la victime. L'entomologie permet également de savoir si le corps a été déplacé depuis que la personne a été assassinée, et si c'est le cas, dans quelles conditions il a été conservé durant cette période et combien de temps elle a duré.

## ● La Médecine légale

Cette spécialité concerne l'investigation des corps, l'interprétation des blessures afin de déterminer comment la victime est morte, la cause et la manière de la mort. La fameuse autopsie est la partie principale de la médecine légale.

En utilisant les informations des enquêteurs, des preuves physiques, son rapport d'autopsie et d'autres informations médicales, le médecin légiste peut



crâ -

## ● L'Odontologie légale

La dentisterie moderne appliquée à la loi. Généralement, cette science est utilisée afin de comparer les radios dentaires d'une victime et celles d'une personne disparue. Mais elle concerne également l'analyse de marque de dents sur un corps (Bundy) ou un aliment (Ramirez) afin d'en identifier l'auteur. Elle permet aussi de déterminer si des morceaux d'os minuscules trouvés sur un lieu de crime sont des dents (Baumeister), même si l'assassin a voulu faire disparaître le corps.

## ● La Toxicologie

Elle concerne les aspects médicaux-légaux de l'alcool, des drogues et des poisons. L'interprétation et l'analyse des niveaux de drogues présents dans le sang ou de poison dans le corps (foie, cheveux...), l'utilisation habituelle de drogues, peut permettre de connaître les circonstances et la cause de la mort, les habitudes de vie de la victime, etc.

■

## ● La Vieille Dame qui ne Voulait pas Mourir

avant de l'avoir Refait  
*un roman de Margot D Marguerite.*

### ● God's Pocket

*un roman de Peter Dexter*

L'art diabolique du contre-pied sied magnifiquement à Pete Dexter, ici pour son premier roman (publié en 1983 aux USA).

Roman noir, s'il en est, par l'omniprésence du mal et de la douleur de vivre, par ses descriptions ciselées des personnages ordinaires, par la violence des situations, il devient par le détour de scènes incroyables et inattendues aussi

drôle que jubilatoire, aussi incongru que sentimental. Imaginatif, efficace, rythmé, drôle, sombre, l'auteur y déploie une superbe panoplie d'intelligence et d'astuce pour délivrer un vrai bijou.

Du chien qui éternue sur les fesses d'un vieux journaliste en train d'honorer une dame, du cadavre embaumé de Léon Hubbard qui se balade tout au long du livre, en passant par la vieille tante Sophie qui défouraille plus vite que deux mafieux rompus aux armes à feu, ces éclairs sont comme des feux d'artifice tirés dans un ciel très sombre, qui dépeint God's Pocket, quartier pauvre de Philadelphie, par ailleurs ville aux records de criminalité. J'avais découvert Pete Dexter avec PaperBoy, que j'avais déjà chaudement recommandé, alors précipitez vous sur ce livre et sur toute sa production traduite en français.

[Gérard 🌐]

Voilà un roman à découvrir ! Etonnant, captivant, bien troussé, personnages sortant de l'ordinaire, une teinte politique nous ramenant quelques années en arrière (vieille dame oblige), ce roman est une réelle bonne surprise. Voilà une vieille dame, figure tutélaire d'une famille (au sens large) de vieux gauchos révolutionnaires (même très vieux) rangés des voitures qui retrouve le chemin de la lutte armée pour venger sa petite fille, sauvagement torturée et assassinée par des mafieux sans foi ni loi. Comment Papy, Mammy, leurs potes et leur descendance fouraillent à tout va comme au bon vieux temps des rizières indochinoises ou des plateaux espagnols franquistes au grand dam et à l'incompréhension effarée des nouveaux malfrats, proxénètes et autres dealers de drogue actuels.

L'articulation entre des thèmes somme toute assez classiques prend ici une dimension particulière grâce à l'originalité des personnages, à leur attachement au passé et à l'épaisseur de leur vécu. Voir une dame en âge d'être grand-mère (voire même arrière grand-mère) évoquer le bon vieux temps de ses luttes révolutionnaires, parler assez crûment de sexe et de sa libido presque intacte, partir en vendetta contre le milieu est assez réjouissant et donne un coup de fraîcheur à ce roman.

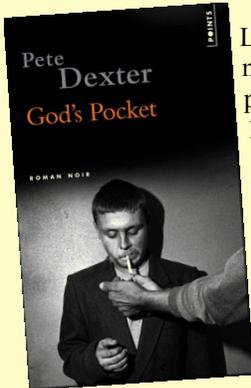
Tous les ingrédients d'un bon roman noir sont ici présents. Biographie de l'auteur dans cette histoire où s'entremêlent corruption de politiques véreux et collusion avec des malfrats de tout poil, flics pourris, sauvagerie meurtrière, vengeance au nom du sang, luttes de clans, trahison, instinct de survie. Mais la recette est réussie grâce aux épices et saveurs particulières pour lier tout cela : humour, mélange des genres avec un arrière fond politique nous ra-

menant aux heures chaudes des luttes résistantes et révolutionnaires contre tout oppresseur et en particulier le colonialisme, dénonciation du racisme et de l'antisémitisme, vieille amitié solide à toute épreuve entre un vieux couple juif et la famille noire, des Papys et Mammys qui manient le flingue mieux que quiconque (reliquat des vieilles luttes armées) avec des trucs que seuls les vrais

révolutionnaires connaissent. Et que dire de l'incompréhension matinée d'effarement des jeunes voyous aguerris se faisant avoir et même dessouder par des vieillards cacochymes, n'est-ce pas jouissif ? La police, les politiques évidemment tous corrompus, se perdent en conjectures et imaginent bandes rivales, mafieux russes, trahison, là où il n'y a que douleur et vengeance individuelles. La revanche du paysan vietnamien face à l'ogre impérialiste américain !

On pourrait éventuellement reprocher un brin de manichéisme avec les purs et durs de la lutte révolutionnaire armée du côté des bons (même pour des causes personnelles), les nouveaux voyous, politiques et policiers du côté des méchants, des digressions sur le racisme ou l'antisémitisme parfois un peu trop évidentes, mais la recette est réussie et le roman se déguste sans modération.

[Gérard 🌐]



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

### ●Seul Demeure son Parfum

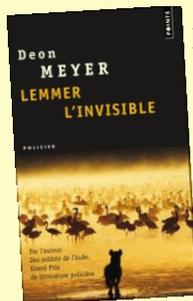


*un roman de Feng Hua*

Si vous vous attendez à plonger dans les bas fonds de la pègre chinoise, passez votre chemin. Par contre, si les tourments de l'âme d'un serial killer chinois vous intéressent, si la ténacité et la patience d'un flic chinois vous impressionnent, si la complexité des rapports humains éveille votre curiosité et enfin si la Chine contemporaine et sa culture vous séduisent, alors dévorez ce livre singulier, empreint de poésie, de fraîcheur stylistique et vraiment décalé par rapport à la production habituelle des polars. Il s'apparente plus à une cérémonie du thé avec une dégustation lente et raffinée qu'à l'ingurgitation d'un gros hamburger style best-seller américain.

[Gérard 🌐]

### Lemmer l'Invisible



*un roman de Deon Meyer*

Efficace, intelligent, politique, noir et blanc, vous retrouverez tout cela dans cet opus du Sud Africain Deon Meyer qui mêle avec brio une intrigue policière, l'histoire politique de son pays, des états d'âme tourmentée de plusieurs de ses personnages et des relations inter personnelles riches et complexes. Lemmer, garde du corps de son état, va déroger à sa première « loi de Lemmer », Ne pas s'investir » pour aller au delà de ses préjugés sur les riches sud afrikaners et pour (re) découvrir ce qui se cache derrière le vernis de ce pays multiracial et sorti de l'apartheid depuis plus de 10 ans. Malheureusement la haine et la violence sont toujours là et la violence a été à un moment de sa vie sa compagne la plus vicieuse.

[Gérard 🌐]

### ●Versus, un roman d'Antoine Chainas

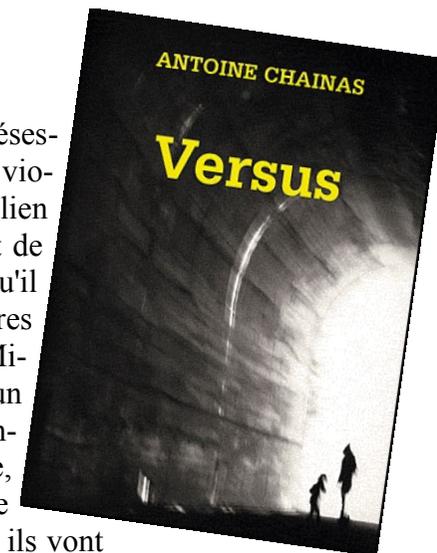
Force est de constater que ce livre ne vous laisse pas indifférent ! Un vrai coup de poing ! On peut l'adorer pour l'adrénaline qu'il procure ou le détester pour les valeurs et le désespoir qu'il véhicule. J'ai été pour ma part, très vite entraîné dans ce maelström de violence, de fureur, d'odeurs nauséabondes, de haine, de désespoir, avec toutefois, assez souvent, un sentiment de malaise, d'écœurement, voire de rejet total pour ne pas dire de vomissement (au sens figuré bien sur, encore que ?). Continuer ou laisser tomber cette lecture ? La réussite du livre (car c'en est une !) est justement de nous maintenir constamment sur une corde raide, entre fascination et dégoût, obscénité et moment de grâce, perversité et poésie, entre récit captivant et personnage repoussant. Nazutti, ce vieux flic intolérant, raciste, violent, asocial, à côté de qui le Charles Bronson d'un Justicier dans la Ville ferait figure d'humaniste, tient de fait le livre et le lecteur à bout de bras. Parler de chef d'œuvre ou de renouveau du polar français, comme entendu ici ou là, me paraît un peu excessif, mais j'ai plutôt bien aimé ce ton décalé et nouveau, même si l'utilisation d'un argot que j'ai eu parfois du mal à suivre s'avère vite aussi superflue qu'irritante.

Nous voilà donc reparti pour une énième histoire de tueur en série pédophile, mais vue au travers du filtre du flic Nazutti, pour qui la Les Bonus La société se résume à ses côtés les plus sombres, à l'affrontement systématique

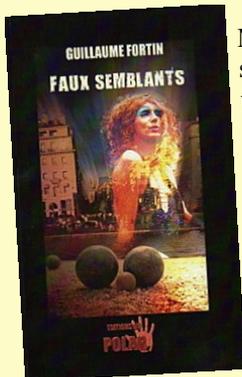
des êtres, au désespoir le plus noir, à la violence comme seul lien de communication et de dialogue. Et il sait qu'il en côtoie des monstres à la Brigade des Mineurs. Affublé d'un petit nouveau, Andreotti, ex idéaliste, broyé par la machine et par ses supérieurs, ils vont former ce tandem improbable tentant de dé mêler les fils plutôt poisseux d'une série de meurtres d'enfants et d'adultes en lien avec une histoire vieille de 20 ans.

L'histoire est bien construite, le style accrocheur et prenant, sauf peut-être cet argot inutile et désuet, donnant au livre une vraie épaisseur. Il y a bien parfois quelques digressions superfétatoires, nous entraînant dans des méandres sur les différentes perversités sexuelles et autres pratiques sadomasochistes, qui affaiblissent le récit, mais la lecture de ce livre vaut vraiment le coup,....si vous ne vous êtes pas arrêtés à un moment, par dégoût et écœurement. A lire pour tester votre résistance !

[Gérard 🌐]



## ●Faux Semblants



*un roman de Guillaume Fortin*  
Marseille. Une série de meurtres sordides ébranle le milieu de la prostitution masculine. Banquier, cadre, notable, clients et amateurs de travestis sont sauvagement assassinés par un serial killer.

Un univers très noir, une intrigue minée de fausses pistes, un style cru et efficace, voici les ingrédients d'un polar, portrait au vitriol d'un petit monde où personne n'est

épargné. Milieux aisés de la ville, flics, travestis, tous pourris : tous coupables ?

Guillaume Fortin est réalisateur de courts métrages de fiction et de films documentaires, membre du collectif « Sans Lieu d'Activité Artistique Fixe », directeur de publication d'un mensuel de presse alternative, feuilletoniste, animateur culturel dans les quartiers nord de Marseille, l'auteur est observateur passionné des mœurs sociales et un amoureux inconditionnel du voyage.

[Gérard 🌐]

## ●Assassination

*une bd de Fred Vervisch*

Assassination est un polar sombre dont l'ambiance évoque immanquablement celle des polars en noir & blanc des années 50, avec un brin de violence en plus.

Le cynisme du héros est pleinement assumé, l'ambiance impulsée par sa voix off qui rythme le récit, le tout parsemé de pointes d'humour sombre du meilleur aloi, dans une tonalité évoquant Pulp Fiction de Tarantino. Les dialogues sont efficaces et les réparties cinglantes, donnant un relief à un scénario de facture classique mais fort bien mené.

Le premier tome avait laissé l'inspecteur Dinorizzi, flic désabusé aux méthodes expéditives, dans une situation des plus périlleuses. Passé à tabac par un gang chinois, lâché par son supérieur corrompu et baignant dans de sombres magouilles politiques, il va se tourner vers sa famille, incarné par son oncle Pauli, qu'il décrit lui-même comme un enfoiré de première, chef d'un gang mafieux de Little Italie et nostalgique de Cosa Nostra. Bien décidé à mener son enquête sur le viol suivi de la mort violente d'une prostituée de 17 ans, il va user de méthode très peu orthodoxes, s'attirant l'inimitié de son supérieur et des ennuis en cascades.

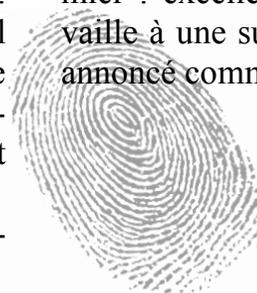
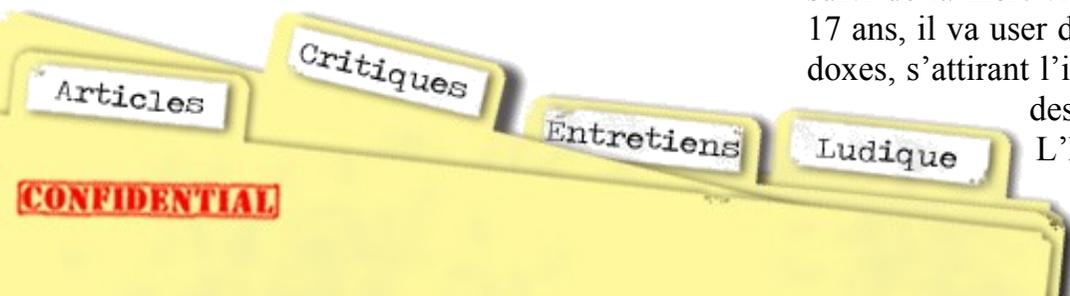
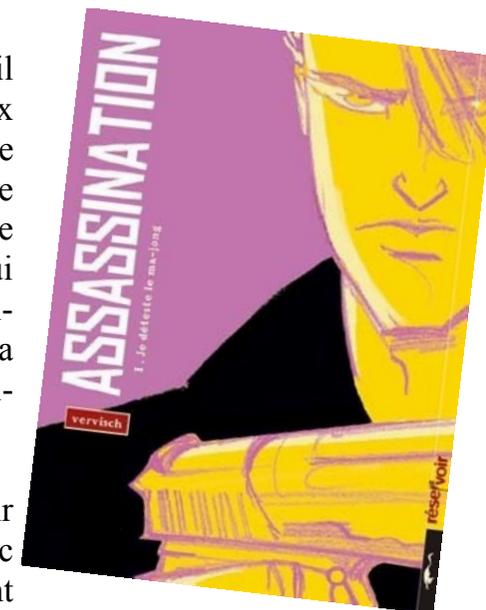
L'histoire d'amour impossi-

ble qui sert de fil rouge aux deux albums confère cette pointe de nostalgie et de mélancolie qui inscrit Assassination dans la veine des classiques du genre.

Le dessin en noir très stylisé, blanc et gris, évoquant parfois Baru, est d'une sobriété et d'une efficacité redoutable. Ses cadrages et son sens du mouvement sont tous deux très cinématographiques confèrent au récit un dynamisme appréciable et un rythme soutenu.

Ce deuxième tome est dans la lignée du premier : excellent! Espérons que l'auteur travaille à une suite de ce qui fut il me semble annoncé comme une trilogie.

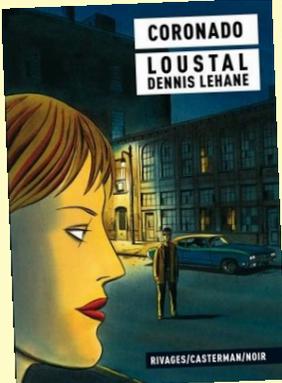
[Le Korrigan 🌐]



## ●Coronado

une bd de Dennis Lehane et Jacques de Loustal

Dennis Lehane fait partie de ses auteurs talentueux dans l'œuvre desquels Hollywood (*Gone Baby Gone*, *Mystic River*) n'a pas fini de piocher. C'est à présent aux auteurs de BD de se pencher sur ses romans ou nouvelles. On avait grandement apprécié l'excellent *Shutter Island* mis en image par Christian De Metter, et c'est



avec un réel plaisir que l'on a abordé *Coronado*, nouvelle tirée d'un recueil éponyme. Cette dernière met en exergue des thèmes chers à l'auteur : l'amour, la vengeance, la culpabilité et la rédemption. Le titre en lui-même étant en fait une adaptation théâtrale d'une nouvelle de l'auteur, « Avant Gwen ».

Lorsqu'il sort de prison, Bobby sait bien que si son père qui l'attend dans une voiture volée, de la coke dans la boîte à gant et une pute sur la banquette arrière, ce n'est sans doute pas anodin...

La mise en page aérée (une à deux cases par pages) et le dessin assez naïf de l'auteur se marie très bien avec l'ambiance de cette nouvelle à l'atmosphère savamment travaillée. Le drame se noue avec subtilité et une désarmante simplicité. La trame, d'une élégante pureté, ne s'embarrasse pas de fioritures, allant à l'essentiel, usant avec finesse de flash back pour donner à l'album un rythme impeccable.

Un reproche cependant, l'album se lit vite mais cela n'enlève rien à sa construction impeccable.

*Coronado* vient enrichir cette décidément délicieusement noire collection Rivages/Casterman/Noir.

[Le Korrigan 🌐]

## ●Du plomb dans la tête

une bd de Matz, Colin Wilson et Chris Blythe

Avec *Du plomb dans la tête* Matz fait montre de sa formidable capacité à nous conter des histoires efficaces et percutantes.

La première scène et ses dialogues ciselés évoquent inmanquablement les meilleurs films de Quentin Tarantino, de l'incontournable *Reservoir Dog* en passant par le superbe *Pulp Fiction*. La discussion légère et décalée qui entame l'album n'est pas sans rappeler l'échange anodin entre copains autour d'une table de restaurant sur le message portée par Like a Virgin et sur l'absurdité des pourboires ou les digressions sur le mac Donald du duo inimitable formé par Samuel L. Jackson / John Travolta.

Tout commence par une discussion dans une voiture entre deux types apparemment ordinaires qui devisent sur l'utilité de porter une paire de pompe italienne à 2000 dollars. Deux types pas si ordinaires puisque, poursuivant la discussion, ils vont froidement un couple en train de batifoler dans un appartement. Deux tueurs efficaces qui viennent d'abattre un sénateur en compagnie d'une prostituée de luxe mineure. Cela fait mauvais genre et il semblerait qu'en haut lieu, on cherche à estomper l'aspect compromettant de l'affaire...

Le découpage, très cinématographique, est dynamique et efficace. Le trait est sûr et il est fort dommage que la mise en couleur ne soit pas à la hauteur. Bien que classique, le scénario est solidement charpenté et qui plus est servi par des dialogues aussi futiles que savoureux, en total décalage avec la noirceur de l'intrigue. Les amateurs apprécieront !



Les titres des albums de la trilogie et la théorie des poissons, gros et petits, et du bordel dans l'aquarium sont particulièrement bien trouvés et résument à eux seuls ce polar à l'intrigue classique mais au schéma narratif impeccable et sur lequel il règne une ambiance délectable...

*Du plomb dans la tête* est un polar incontournable qui ravira les amateurs d'atmosphères sombres, décalées et légèrement déjantées...

[Le Korrigan 🌐]

## ●Sang pour Sang



*un roman de Gipsy Paladino*

C'est le titre d'un film culte des Freres Cohen, mais c'est aussi pour le mois de mars, le nouveau roman de Gipsy Paladini qui aime le noir profond avec une traque sanglante menée par deux flics new-yorkais contre des tueurs qui semblent suivre un parcours aussi chaotique qu'incompréhensible.

Roman policier particulièrement noir, Sang pour Sang raconte la traque sanglante menée par deux flics new-yorkais contre des tueurs qui semblent suivre un parcours aussi chaotique qu'incompréhensible. Une enquête qui sera une véritable descente aux enfers pour l'inspecteur Al Sériani, policier à l'esprit torturé qui préfère la compagnie des prostituées à celle de ses collègues, et pour son coéquipier, David Goldberg, un jeune flic fraîchement sorti de l'académie de police. Un polar haletant et incisif.

[Gérard 🌐]

## ●Souvenez-vous de moi

Comment d'une histoire toute simple d'un braquage de seconde zone qui tourne mal, faire un roman fort, dense où les personnages sont fouillés au plus profond de leur être où on voit vivre un quartier de New-York comme si nous y habitons, où les tourments de chacun sont dépeints avec force et économie. Sans esbroufe, sans effet appuyé, avec des dialogues d'une justesse incroyable et des comparaisons de situations ou sentiments aussi pertinentes que ciblées, Richard Price nous donne à voir et ressentir la vie quotidienne de gens simples et la vie d'une communauté engluée dans ses contradictions. Peut-on être vraiment différent dans un système qui prône le clonage des communautés et qui voit se côtoyer dans le Lower East Side, les bobos aux lofts branchés et les dealers des cités.

“Mon fils Ike aimait New York. Et cette ville l'a broyé dans ses mâchoires....Cette ville a du sang sur son mufler....Que faut-il avoir pour survivre ici ? Le courage est-il un handicap ? L'innocence, la joie sont-elles un handicap ?” s'interroge un père tout à sa douleur suite à l'assassinat de son fils.

Une galerie de personnage représentative des habitants du quartier : Une famille et un père décomposé par la douleur, des bandes de dealers à la petite semaine dont le futur se limite souvent aux prochaines heures, un flic magnifique Matty

Clark, pour qui tout cela a un sens et qui paie de sa personne, un gérant de restaurant branché, témoin du meurtre et de sa

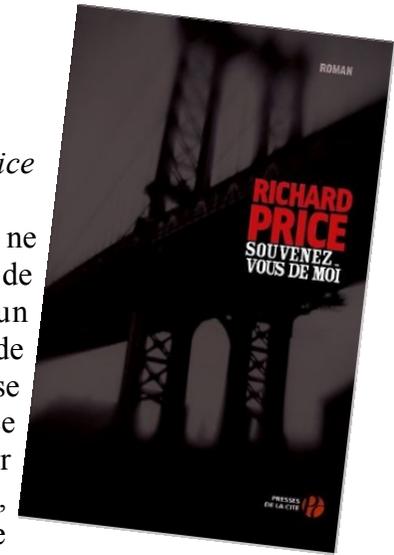
*un roman de Richard Price*

propre lâcheté qui ne sortira pas indemne de cette aventure, un pauvre bougre effaré de sa propre audace qui se découvre une force nouvelle pour dépasser ses blessures d'enfants, toutes ces tranches de vie font du livre une lecture agréable et forte, qui rendent palpables chacun des moments forts (et il y en a, même si l'histoire est d'une simplicité biblique et n'est qu'un prétexte à cette dissection au scalpel) et encore plus attachants chacun des personnages.

Peut-être la vraie force du roman est là, cette démonstration simple et percutante que chacun d'entre nous est différent, unique, digne d'intérêt, même si le système a tendance à niveler, cloner et broyer. Et si la différence était une force et non un handicap ?.

A noter que Richard Price est un scénariste reconnu auteur entre autres de La Couleur de l'Argent de Scorsese, de Mad Dog and Glory et qu'il aime bien apparaître comme acteur dans les films qu'il scénarise.

[Gérard 🌐]



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ●Portrait de femme Avec tueur

une bd de Andrea H. Japp et Katou



Si Andrea H. Japp n'a pas signé de nombreuse BD, elle n'est néanmoins pas inconnue dans le milieu du polar... Toxicologue de métier, docteur en biochimie et chercheuse renommée, elle a traduit de l'anglais les romans de Patricia Cornwell et écrit bon nombre de romans et de scénarios de téléfilm. Pour la petite histoire, son premier roman lui a valu le prix de Cognac en 1991... Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'elle maîtrise son sujet.

Portrait de femmes avec tueur est un polar sombre et tourmenté, remarquablement construit. La mécanique scénaristique est impeccable et les personnages mis en scène savamment travaillés. L'auteur parvient tout en déroulant son intrigue à dresser un portrait étoffé des deux principaux protagonistes, Lucy et Elizabeth, les deux femmes flics qui vont se lancer sur la piste d'un serial killer particulièrement macabre.

Le trait réaliste de Katou est sans doute un peu trop rigide dans la posture des personnages. Néanmoins, il sert plutôt bien le scénario de ce polar impeccablement ficelé dont le recours au noir et blanc renforce le côté sombre.

Cet album d'une rare efficacité ravira à coup sûr les amateurs de polar appréciant les intrigues complexes et les personnages travaillés.

[Le Korrigan 🌐]

## ●L'oeil était dans la tombe

une bd de Christian De Metter

Christian De Metter est un incroyable conteur qui impose, album après album, un style et un univers sombre et inquiétant, peuplé de personnages torturés.

L'Oeil était dans la tombe, dont le titre est tiré d'un poème de Victor Hugo (La conscience) évoquant le remord et la culpabilité, met en scène un personnage tourmenté qui va perdre pied et glisser vers l'abîme de la folie et du crime, avant de lui redonner cette parcelle d'humanité qui fait qu'on ne peut sombrer dans la facilité et se contenter de qualifier de monstre sadique... La touche finale déconstruit l'intrigue en la replaçant dans une nouvelle perspective, celle d'une ancienne blessure qui n'a jamais cicatrisée...

Classique mais remarquablement construit, le scénario glaçant d'efficacité est servi par des dessins magnifiques. Le pinceaux nerveux de l'auteur fige les personnages dans des positions théâtrales exacerbant les sentiments ressentis par les différents protagonistes, accentuant ainsi l'aspect dramatique et inquiétant de l'action. Son découpage, sobre et efficace, est pleinement au service d'un récit sombre et sans concession... Les formidables couleurs de De Metter imposent un rythme lancinant à l'album, alternant teintes charbonneuses lorsque la folie meurtrière domine et teintes lumineuses, lors-

qu'elle s'apaise, accompagnant le lecteur au bout de l'horreur...

Les lecteurs attentifs déceleront des clin d'oeil à Shutter Island (chef d'oeuvre de Dennis Lehane que Christian De Metter allait adapter avec le brio que l'on sait) et à l'univers inquiétant d'Alfred Hitchcock...

L'Oeil était dans la tombe est un polar sombre et tortueux comme l'âme humaine. Tirant vers le thriller, il démontre une fois de plus le formidable talent de Christian De Metter... A lire, impérativement...

[Le Korrigan 🌐]



## ● Les clous du Fakir



un roman de Pierre Hano

Une lecture en crescendo : Au début, il m'a été difficile de rentrer dans ce livre à l'écriture déstructurée, éclatée, parfois logorrhéique, mais ce qui m'a fait poursuivre est l'urgence de cette écriture, sa densité, sa violence contenue en parfait accord avec l'état d'esprit du personnage principal, frénétique, violent, définitif, animal mais également terrassé par l'amour pour sa petite famille. Un père, fou de douleur et de haine suite à la perte de sa fille, un père qui pense vengeance, vit vengeance et en profite pour dresser le bilan d'une vie et d'une éducation, qui peut-être et même sûrement, sont loin d'être étrangères à la terrible situation qu'il affronte.

Le dénouement du livre, d'ailleurs, abrupte et surprenant, apporte un éclairage singulier sur cette responsabilité. J'ai poursuivi ma lecture avec un plaisir grandissant pour m'être totalement retrouvé dans l'esprit et les références de ces années 60-70, mêlant Hendrix, Oum Kalsoum et Battle Briton pour l'atmosphère, l'urgence et le plaisir de ces années bénies que les moins de 40 ans auront du mal à comprendre et qui sont excellemment restitués.

[Gérard 🌐]

## ● Blacksad

Une bd de Canales Juan Diaz et Juanjo Guarnido

Blacksad est un polar noir, un vrai, et son héros homonyme au pelage sombre y est un détective privé se débattant entre les emmerdes et les horreurs du monde moderne, quelque part dans des années 50 alternatives.

La série rend hommage à ce genre littéraire et cinématographique, et en est au demeurant l'un des plus beaux flambeaux récents.

Les personnages zoomorphes, comme il a déjà été dit justement, permettent au lecteur de les situer directement sans avoir à les décrire trop poussivement, ce qui permet de faire la part belle à l'intrigue proprement dite et aux pensées du héros (cet aspect me rappelle la série TV « Mike Hammer », bien que je n'en fusse pas un inconditionnel). Le tout est bien ficelé, efficace et aussi ordinairement glauque que ne peut l'être la réalité.

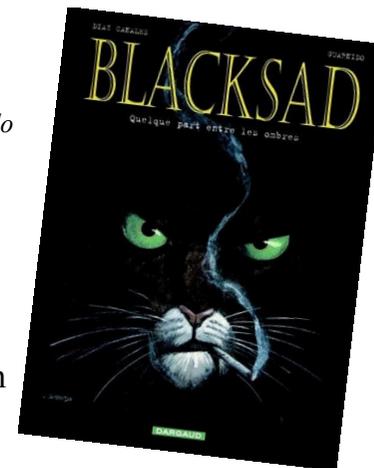
Dans le monde de Blacksad, les privés sont des chats, bien sûr, mais les boxers sont des gorilles, les journalistes des fouines et les financiers des lézards au sang froid. Par des analogies du même acabit (cf. « Artic-Nation », ou John Blacksad se retrouve opposé à une société de zoomorphes blancs et xénophobes), les auteurs nous entraînent quelque part entre les ombres de notre propre monde. C'est peut-être là la grande force de la série, qui ne

présente qu'un reflet à peine déformé de ce que nous sommes.

Les dessins y sont bien sûr pour quelque chose. Nerveux et sombres, ils rendent l'action inhérente au genre plus percutante que celle d'un film. Les décors typiques des Etats-Unis des fifties oscillent entre l'hollywoodien et l'industriel, à la fois sombres et écrasants, de la ruelle crasse au building de verre et d'acier. Les personnages, tous plus caricaturaux les uns que les autres, témoignent d'une solide base zoologique, car Juanjo sait en faire ressortir les traits saillants avec maestria, pour mieux nous marquer.

Au final, Blacksad est une claqué bédéistique comme on en compte peu. En à peine deux tomes (et ce n'est pas fini), notre chat noir s'est d'ores et déjà imposé comme un classique non seulement de la BD, mais peut-être aussi du genre...

Après ça, vous redemanderez de la pâtée pour chat.



[Keenethic 🌐]

Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ● Au delà du mal

Un roman de Shane Stevens



Une Somme ! Du Lourd, du Très Lourd et je ne fais pas référence aux 700 pages environ du livre. En vous plongeant dans ce livre, vous aurez la quintessence des affres d'un serial killer, les arcanes nauséuses de la politique corrompue, la manipulation de l'information,

les luttes assassines de pouvoir des médias, l'horreur des crimes les plus terrifiants, les joutes sexuelles au service du plaisir ou de l'intérêt, le frémissement de l'aile du papillon qui infléchit les destinées, la psychologie fouillée d'êtres "normaux", "fous", une empathie certaine pour ce Thomas Bishop, Serial Killer marqué par une haine farouche et des sévices dans sa tendre enfance, une foultitude de personnages dont les interactions sont menées de main de maître par l'auteur, le tout sur fond d'Amérique du début des années 70 et de l'ère Nixon, propice aux complots, à la collusion des politiques et au retour à un conservatisme assumé. Bien qu'écrit en 1980, ce livre est d'une modernité et d'une actualité évidentes pour les thèmes qu'il développe et surtout par la maestria de Shane Stevens qui démonte, sans avoir l'air d'y toucher, les mécanismes complexes de la responsabilité collective de chacun de nos actes individuels. Un livre noir, réaliste, dense, sec comme un documentaire, qui ne laisse pas insensible et qui s'avale tout cru. A lire de toute urgence

[Gérard 🌐]

## ● Remington

un roman de Joseph Incardona

Remington, c'est le nom d'une marque de fameuse machine à écrire, chère aux écrivains, mais aussi celui d'une marque de fusil, à l'efficacité non usurpée. Le roman joue justement sur ces deux registres en décrivant un personnage d'écrivain tourmenté en herbe, Matteo, dont l'histoire va mal se finir. On sent confusément dès le début que la vie va lui jouer un sale tour, mais l'auteur prend son temps et nous dépeint, avec une certaine justesse, le quotidien de cet apprenti écrivain. Petits boulots pour vivre, atelier d'écriture pour la passion, orgueil du romancier maudit pas encore publié mais sûr de son talent, les pages du roman s'égrènent sans ennui et l'on comprends à l'irruption d'Elsa qu'elle sera l'instrument de sa perte. Liaison fatale certes, mais dans un sens assez surprenant bien en phase avec ce monde de dupes et de paillettes que celui de l'édition, tel que le décrit l'auteur. Un polar (ou presque) dans le monde feutré de l'édition et des écrivains ou comment mêler la plume et le fusil. Belle trouvaille et plutôt bien traitée !

Matteo, l'écrivain en herbe, a plutôt du mal à joindre les deux bouts : petits boulots d'intérim subissant les sarcasmes de sa patronne, vigile ou chauffeur de maître, il accepte tout cela pour continuer d'écrire "Le Roman" qui le consacrerait nouvelle coqueluche de l'édition. Alors évidemment les séances régulières à l'atelier d'écriture, sa collection de faits divers pour l'inspiration sont autant de soupapes à un moteur

qui le propulsera le moment venu au sommet. Toute sa vie est focalisée sur cet objectif. A moins qu'Elsa, extravertie, toute de feu et de flammes, apprentie écrivain comme lui, ne vienne perturber ce bel ensemble et lui faire tourner la tête. Car elle est tout ce qu'il ne sera jamais : survoltée, extravertie, calculatrice. Deux rivaux peuvent-ils partager le même objectif et une passion amoureuse sans faire des dégâts ? Du perfectionniste talentueux à l'opportuniste prête à tout pour être publiée, du "loser" magnifique à la garce sans scrupules, l'histoire va mener tranquillement mais sûrement vers l'irréversible. Plaisamment écrit, de facture assez conventionnelle mais efficace, personnages crédibles, ce roman, à la limite du Polar, se laisse avaler facilement sans pour autant être formidable. La trouvaille "Remington" et le contexte littéraire lui donnent ce petit "plus" indispensable.

Écrivain suisse né en 1969, Joseph Incardona a beaucoup voyagé et pratiqué de nombreux métiers. Aujourd'hui professeur de sociologie de l'art, il anime des ateliers d'écriture. Remington est son troisième roman.

[Gérard 🌐]



## ● Les Allongés

un roman de Charlie Williams



### ● L'homme qui marchait avec une balle dans la tête

un roman de Philippe Pollet-Villard

Chronique d'un gangster ordinaire, ce livre est une sorte de road-movie singulier et attachant, tout simplement parce qu'il nous parle au cœur. On est ici loin, très loin, de certains canons actuels faits de sang, de sexe, de violence gratuite.



C'est un premier roman de l'auteur mais c'est surtout une réussite car ce personnage de gangster qui fait des casses comme on devient représentant de commerce ou mécanicien pourrait être votre copain d'enfance à qui la vie a joué un mauvais tour. Une vie donc, remplie de tous ces petits riens qui vous font grandir, de ces quelques grands drames qui vous font vieillir prématurément.

[Gérard 🌐]

Chronique d'un petit malfrat de province anglaise ou dérive d'un psychopathe un peu bas de plafond ? Les allongés de Charlie Williams est un peu des deux avec les déboires de Royston Blake qui passe du statut de videur en chef respecté de la seule boîte de nuit de Mangel à la spirale infernale des meurtres et violences pour tenter de retrouver son honneur perdu. Mais cette descente aux enfers est aussi l'occasion de découvrir les limites de ce cher Royston, qui croit fourbir ses armes et monter des plans astucieux mais qui ne fait que réagir à ses pulsions primaires qu'elles soient sexuelles, violentes ou vénales. Quand la bêtise crasse le dispute à la méchanceté, quand la violence est au service d'une virilité primaire, on hésite entre rires, consternation, jubilation ou écœurement.

C'est donc parti pour la description d'un milieu de petits caïds d'une ville banale de la campagne anglaise, Mangel, où les Manton, aussi violents que tarés, font régner leur loi et cherche des crosses à Royston. Celui-ci a atteint son nirvana professionnel en tant que videur en chef de la boîte de nuit locale et se verrait donc bien finir ses jours entre le respect des jeunes qui veulent venir y boire un coup et les œillades des femmes, chavirées par les muscles de notre héros. Oui, mais cette belle harmonie se voit perturber par la nouvelle rumeur qui fait de Royston un dégonflé !

Faut donc réagir et il s'y emploie mais avec une stratégie et une tactique qui tiennent plus du bulldozer que de la dentelle machiavélique. Alors pas étonnant s'il sème des ennuis et des cadavres supplémentaires à chaque décision, plus dictée par ses muscles (même s'il a

perdu de sa superbe) que par un cerveau qui a tout l'air de tourner au ralenti ! En plus, il n'est guère aidé par des supposés copains d'enfance, Legs et Finney mus par l'appât du gain, la bêtise crasse ou tout simplement la volonté de bien faire sans discernement.

Le bouquin se lit très facilement avec un style efficace et alerte qui restitue une ambiance de "ploucs" de la rue anglaise, avec sa galerie de personnages dignes des "Redneck" américains (péquenaud ou bouseux plutôt péjoratif et caricaturés par une série télévisée comme Shérif, fais-moi), où l'humour noir vire parfois au grotesque (tel l'épisode avec Susan, la tronçonneuse préférée des Manton), où l'improbable devient réel par la force brute des protagonistes ou leur instinct primaire, où la méchanceté fait office d'alibi.

On pense à certains auteurs de la Série Noire qui mettaient en scène les petits Blancs du Sud des États-Unis (les fameux redneck), comme Charles Williams (évidemment et à ne pas confondre donc avec son presque homonyme) ou encore les Day Keene et autres Harry Whittington, qui maniaient l'art de tels récits avec maestria et une technique quasi chirurgicale. C'est peut-être aussi l'occasion de se replonger dans ces titres des années 50 et cette période faste de la collection culte de Gallimard.

[Gérard 🌐]

Articles

Critiques

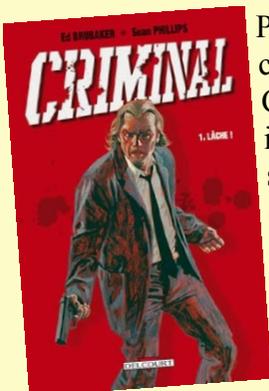
Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ●Criminal

une bd de Ed Brubaker, Sean Phillips et Val Staples...



Petite perle de la collection contrebendes de Delcourt, Criminal est une BD de genre impeccablement réalisée. Le scénario est fort bien rythmé et aspire littéralement le lecteur. Mais le point fort de la série est incontestablement l'épaisseur de ses personnages, leur densité et leur complexité. Le travail de création réalisé par Ed Brubaker est saisissant et donne une furieuse envie de regarder du côté de ses autres publications.

Côté dessin, on reconnaît la patte de Sean Phillips que les lecteurs francophones hermétiques aux comics ont pu découvrir le travail à travers le superbe 7 Psychopathes, premier tome de la série Sept aux tomes inégaux mais au dessus du lot. Les couleurs de Val Staples sonnent très comics et pourront rebuter certains lecteurs non avertis. Un conseil à ceux ci : faites vous violence! Car chacun des deux scénarios de cette nouvelle série vaut le détour par l'atmosphère lourde et crasseuse qu'ils distillent à travers des personnages entre ombres et lumières, grâce à un découpage très dynamique et des dialogues ciselés.

Scénarios classiques mais superbement réalisés, Criminal est une série de gangster d'une rare efficacité, parfaitement maîtrisée par ses auteurs...

[Le Korrigan 🌐]

## ●Brooklyn 62ND

une bd de Michel Koeniguer

reuses.

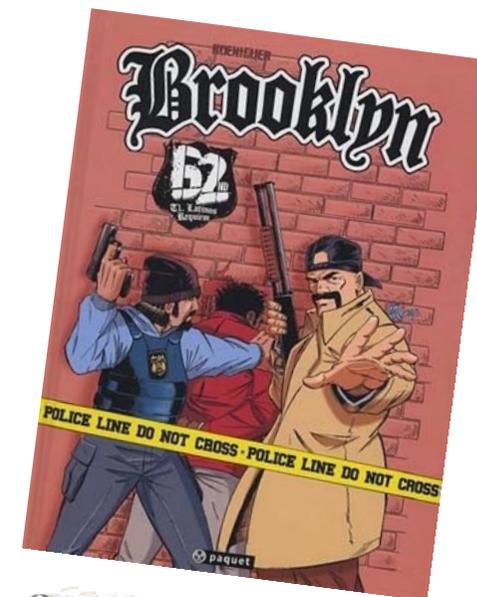
Brooklyn 62ND s'inscrit dans la droite lignée des meilleures série policières américaines, The Shield en tête...

Polar musclé et dynamique, mêlant habilement enquête et vie privée, Brooklyn 62ND est incontestablement une réussite. Intrigue classique mais prenant très bien ficelée, servie par des dialogues percutants et des personnages haut en couleurs, l'histoire concoctée par Michel Koeniguer se déroule impeccablement. L'intrigue prend ses racines dans Bushido, première série scénarisée et dessinée par l'auteur. Mais non content de nous livrer une histoire haletante, l'auteur s'aventure à dénoncer certaines dérives de la société contemporaine qui laisse sur le bas côté de la route son lot d'exclus, de parias et de laissés pour compte...

Le changement de coloriste sur le tome 2 apporte un petit plus mais un travail plus fouillé au niveau des couleurs aurait cependant mieux mis en valeur le trait du dessinateur et ses cadrages très cinématographiques. Petit bémol à la maquette : le choix des couvertures n'est peut-être pas des plus percutant, n'insistant pas assez sur l'aspect polar réaliste dans mouvance des séries américaines en vogue. La couleur de fond de la couverture du premier n'est sans doute pas des plus heu-

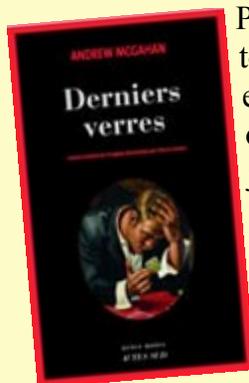
Une série policière dynamique et fortement ancrée dans la réalité qui monte en puissance et dont on attend avec impatience la suite et fin dans le troisième opus qui devrait sauf accident paraître en début d'année prochaine...

[Le Korrigan 🌐]



## ● Dernier Verre

un roman de Andrew McGahan



Polar profond, agréable, qui touche aux tourments de l'âme et aux fêlures internes. Quand on est alcoolique repent, journaliste dans le journal d'un bled perdu du Queensland, qu'on coule, ma fois, une vie paisible, voir en pleine nuit resurgir son passé trouble que l'on a mis

près de dix ans à enfouir très profond et même à réussir à vivre avec, c'est vraiment dur d'autant plus quand cette irruption prend la forme pour le moins désagréable du meurtre horrible d'un de vos anciens compagnons de fortune. Car fortune, il y avait dix ans auparavant quand Georges était un journaliste reconnu, qu'il vivait la grande vie au prix de quelques arrangements avec la loi et la morale.

[Gérard 🌐]

## ● Tout ce que Vous Direz Pourra être retenu contre Vous

Un roman de Laurie Lynn Drummond

Beaucoup d'humanité dans un monde de brutes. Surtout quand les brutes sont cinq jeunes femmes, qui n'ont pas froid aux yeux, qui font un job difficile dans un monde d'hommes, qui se posent des questions, en clair des femmes flics. Le premier livre de Laurie Lynn Drummond, ex-flic de Baton Rouge en Louisiane, est un recueil de nouvelles mais qui a la cohérence d'un roman, avec en fil conducteur le vécu réaliste de ces cinq femmes flics et de leur difficulté à supporter au quotidien un métier où elles côtoient mort, violence, viol et tourments personnels. Ce premier livre, très réussi, est bien dans la veine Hardboiled car il s'attache aux faits bruts, à l'action, aux comportements, mais aussi et surtout, aux réflexions basiques ou métaphysiques de ces femmes face à leur relation avec ce métier.

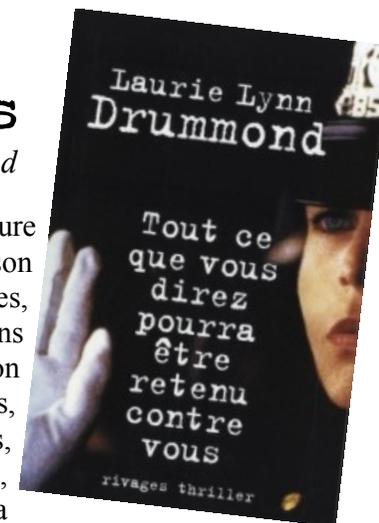
Comment supporter l'odeur de la mort qui vous colle à la peau, bien après avoir retiré son uniforme du pressing, comment un officier de police femme va aux toilettes quand elle est harnachée avec son attirail autour de la ceinture (pistolet, ceinturon, lampe torche, radio portable, etc.), comment vivre avec ses blessures fussent-elles physiques ou psychologiques.

Ici, pas d'intrigues policières, pas de procédures judiciaires, pas de super héroïnes. Qu'elles s'appellent Katherine, Liz, Mona, Cathy ou Sarah, qu'elles soient débutantes ou flic expérimentées, elles nous expliquent le quotidien du métier de flic à Baton Rouge, la peur, le moment d'inattention qui fait basculer une vie, la pénible routine des rondes, les pots entre

collègues, la meilleure façon de recharger son arme, d'aller aux toilettes, d'utiliser tous ses sens face à une situation équivoque. Les odeurs, les bruits, les silences, la fatigue, l'adrénaline, l'amour, l'affection, la pitié sont comme des perles dont Laurie Lynn Drummond parsème ses récits avec un style brut, comportementaliste, précis, simple et à la fois.

Même si son livre est très bien documenté (elle a passé elle-même une dizaine d'années à exercer ce métier), il ne s'agit nullement d'une somme des trucs et astuces du flic de base, ou comment bien faire son métier quand on est une femme. Le réalisme est ici au service de tout ce qui n'est pas apparent, ce qui est derrière la vitrine des faits bruts, de l'arrière boutique ou se terrent les blessures cachées, les tourments et cauchemars, le manque d'affection, la tentation de faire la justice soi-même, la capacité de vivre difficilement avec une plaie béante, la remise en question sur ce métier qu'elles aiment malgré tout cela. On reste accro au livre, aux destinées de ces femmes, qui in fine ne nous laissent pas indifférents. Pour un coup d'essai, un coup de Maître

[Gérard 🌐]



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ●Baka

*un roman de Dominique Sylvain*

Baka !, Non, non, je ne vous insulte pas en japonais (baka veut dire idiot ou con dans la langue de Mishima), mais il s'agit tout simplement du titre du dernier et premier livre de Dominique Sylvain. Premier roman car publié en 1995, dernier car réécrit et actualisé en 2007. Je suis donc tombé sous le charme du style de Dominique Sylvain, direct, déroutant, emprunt parfois de fantastique sans rien concéder à la complexité et aux rebondissements de l'intrigue. Et puis, le roman se passe à Tokyo, ville pour laquelle j'ai plus qu'un faible, mélange de cauchemar de banlieue, Sarcelles à la puissance dix, de modernité et de tradition, avec sa faune improbable de yakusas, de politiciens corrompus, d'ados reclus volontaires (hikikomori), d'hommes de mains de la mafia japonaises (chimpura), de gaijins (étrangers pour les japonais).

[Gérard 🌐]

## ●une erreur judiciaire

*un roman de Anne Holt*

Captivant, profond, psychologique, bien ficelé, le livre de Anne Holt est à l'image de l'école scandinave chère à Mankell ou Staalesen et objet d'un dossier spécifique sur ce site avec le Polar Scandinave. J'y ajouterais même ici pour cette Erreur Judiciaire, un côté angoissant du livre, lié au thème de l'enfance maltraitée avec une série de disparitions et meurtres d'enfants, qui met vite mal à l'aise. Pourtant l'intrigue vous prend par le collet très rapidement pour ne pas vous lâcher et vous traîner, je dirais même vous entraîner dans les recoins d'une enquête qui parcourt près de 50 ans de la société norvégienne.

[Gérard 🌐]

## ●Jérôme K Jérôme Bloche

*une bd d'Alain Dodier*

Découvrir un nouvel album de Jérôme K Jérôme Bloche, c'est un peu comme retrouver un vieux camarade... Au bout de 19 albums, le plaisir est toujours là, bien présent.

Ce personnage, né en 1985 de la plume talentueuse de Makyo et des pinceaux d'Alain Dodier n'en finit pas de nous séduire. L'auteur (Dodier a repris seul les rênes de la série à partir du tome 6) parvient avec brio à nous entraîner dans un univers intimiste et cohérent. Entre chaque album, on a l'étrange et agréable impression que les personnages ont continué à vivre et à évoluer, les êtres de papier auquel Dodier a donné vie continuant d'exister en dehors des albums... Par de petites touches aussi discrètes que subtiles, le lecteur est renvoyé aux albums précédents, la série formée de tomes indépendants formant alors un tout cohérent, les personnages principaux et secondaires s'étoffant au fil des albums.

Comme le titre de ce dix-neuvième tome l'indique, Jérôme K Jérôme déboule dans cette histoire comme un chien dans un jeu de quille. Pensez-donc! Suite à un quiproquo, voilà qu'une jeune fille lui propose la coquette somme de 15000 euros pour tuer un homme. Ni une ni deux, Jérôme K Jérôme la jette hors de son modeste bureau de détective

privée... Avant de réaliser que la vie d'un homme dont il ne sait rien est en jeu! Tentant de comprendre les raisons l'équivoque proposition de la jeune fille, Jérôme va avoir besoin de tout son flair pour retrouver cet homme et tenter de lui sauver la vie...

Si le scénario est original, son traitement l'est toujours autant. Car Dodier ne se contente pas de raconter une histoire. Il entraîne une fois de plus le lecteur à rencontrer une foule de personnages ignobles ou attachants qu'il dépeint avec une impressionnante justesse. Il parvient avec un réel talent à les poser en quelques cases, mettant en lumière leurs qualités et leurs défauts, leur conférant une épaisseur et une densité troublante. Son sens du découpage et de la mise en scène est toujours aussi bluffant...

Un chien dans un jeu de quilles est un excellent album, à l'image d'une série attachante. L'histoire se déroulant en deux tomes, c'est avec impatience qu'on attendra sa conclusion...

[Le Korrigan 🌐]



## ● Bon Anniversaire Gabriel

Un roman de Luiz Alfredo Garcia-Roza

### ● L'Affaire du Dahlia Noir

un documentaire de Steve Hodel

Steve Hodel aurait-il enfin mis un terme à près de 50 ans d'atermoiments et d'inconnus dans l'affaire du Dahlia Noir? Il publie en effet "Black Dahlia Avenger" (l'Affaire du Dahlia Noir", publiée au Seuil Policier) chère à James Ellroy pour résoudre (ou tenter de le faire) une des affaires criminelles les plus passionnantes que l'Amérique de l'après-guerre savait nous concocter. Pour mémoire cette affaire a fait couler beaucoup d'encre (noire) dont celle de la plume de James Ellroy sous le titre "Le Dahlia noir", qui s'est intéressé à l'affaire à cause des similitudes qu'elle présente avec l'assassinat de sa propre mère, Geneva Hilliker Ellroy, le 22 juin 1958 et dont le coupable n'a jamais été identifié. En effet, le 15 janvier 1947, le corps d'une jeune femme de 22 ans, Elizabeth Short, est retrouvé coupé en deux dans un terrain vague de Los Angeles. La jeune fille a été violée et torturée. Sa beauté ténébreuse, ses rêves de starlette et ses habitudes vestimentaires lui valent rapidement le surnom de "Dahlia noir".



[Gérard 🌐]

Singulier, atypique, parfois envoûtant, cet anniversaire brésilien nous amène doucement vers une fin qui nous laisse sur notre faim ! Le point de départ est un peu bizarre car Gabriel vient rencontrer le commissaire Espinosa pour lui signaler qu'il va commettre un meurtre avant son prochain anniversaire mais sans en connaître ni la victime, ni le motif ni même la date. Tout ceci à cause de la prédiction d'un voyant faite quelques mois plus tôt. Vous me direz que ce Gabriel est bien crédule et naïf, voire même un peu fou. Soit, mais quand les rues de Copacabana commencent à se peupler des cadavres qui apparaissent autour de ce Gabriel, force est de constater la dure réalité des faits. Et ce n'est pas la fine pluie tombant sur Rio de Janeiro et le vent hivernal balayant les plages qui vont venir alléger cette ambiance plombée dans laquelle se glissent quelques personnages intéressants : Irène, belle plante brésilienne, pour laquelle le commissaire se reconvertirait bien (temporairement) en jardinier, Hidalgo, voyant ayant des dons indéniables d'escroquerie, ou encore la maman de Gabriel, engagée dans une croisade pour sauver son fils d'un démon que même l'église ne reconnaît pas.

farfelue, Garcia-Roza parvient à nous plonger peu à peu dans une réalité parfois tendue, toujours crédible et in fine captivante. La première réticence sur le point de départ passée, on s'intéresse vite au petit groupe de personnages, à leur différent ressort d'actions, aux états d'âmes de Gabriel et au mode de fonctionnement d'Espinosa, parfois un peu déroutant. Le livre se lit sans trop d'efforts, comme une planche ballottée par les vagues, s'égarant parfois dans les ressacs de l'âmes des personnages et même se désintéressant de l'énigme elle-même. D'ailleurs, pour tout vous dire, avec un minimum de perspicacité et de psychologie on perçoit bien avant la fin, la chute et la résolution de cette intrigue, accentuant ainsi le goût d'inachevé et de nonchalance qui préside à la lecture de ce livre. Mais malgré cela, il mérite le détour comme une rencontre inopinée avec des personnages singuliers mais proches, attachants mais inquiétants.



Comment d'une situation aussi improbable que

[Gérard 🌐]

Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ●Blue Bottle

*un roman de James Sallis*

Elliptique, vagabond, rêveur ou encore nébuleux, le dernier roman de James Sallis, même s'il est construit autour d'une trame policière n'en demeure pas moins différent, vaporeux. Retour sur les aventures d'un privé (ou pas) noir, féru de littérature française, Lew Griffin qui se réveille (aveugle momentanément) après avoir pris

quelques bastos dans le buffet. Dans un club miteux de la Nouvelle-Orléans, il fait la connaissance d'une femme blanche d'un certain âge qui se présente comme journaliste. À peine sortent-ils du bouge qu'une fusillade éclate et Lew se prend plusieurs balles dans le corps.

Il se réveille plusieurs mois plus tard, privé de la vue. Qu'est-il arrivé ? Était-il la cible ou bien était-ce la femme ? Qui avait tiré ? Pourquoi la mafia locale voulait-elle, elle aussi, mettre la main sur cette femme ? Pour trouver la réponse, Lew Griffin devra s'allier à d'étranges personnages et déterrer les racines des traumatismes de la société américaine... Le moins que l'on puisse dire c'est qu'il faut s'accrocher pour suivre l'auteur dans les méandres de la mémoire incertaine pour ne pas dire sélective de Lew Griffin et l'accompagner dans son mal de vivre, ses doutes et questionnements en particulier avec sa compagne LaVerne.

Evidemment au détour de ces escapades de l'esprit, on retrouve la mafia, quelques gros bras, un peu de baston, les ingrédients habituels du polar, mais mijoté à une sauce douce amère avec des saveurs qui peuvent vous amener très loin, pour peu que vous consentiez à jouer le jeu du vagabondage et des retours en arrière.

[Gérard 🌐]

## ●36 Quai des Orfèvres

*Un film d'Olivier Marchal*

Sur fond de guerre des polices, le dernier film d'Olivier Marchal mérite le détour.

La mise en scène, la bande son et le jeu d'acteurs distillent une ambiance noire à souhait.

De la confrontation entre deux policiers, incarnés par un Daniel Auteuil et un Gérard Depardieu en grande forme, naît une intrigue captivante, nerveuse et tendue. Loin d'être des personnages monolithiques, Denis Klein et Léo Vrinka apparaissent comme complexes et intéressants. Mais les têtes d'affiche ne doivent pas éclipser les seconds rôles dont la distribution a été très réussie.

L'histoire est celle de deux potes, qui ont sans doute fait leurs classes ensemble, avant de se retrouver l'un à la BRI (brigade de recherche et d'intervention, souvent appelée brigade antigang), l'autre à la BRB (brigade de répression du banditisme). A partir de là, leurs chemins se séparent, les écarts se creusent, les jalousies naissent et pourrissent leur

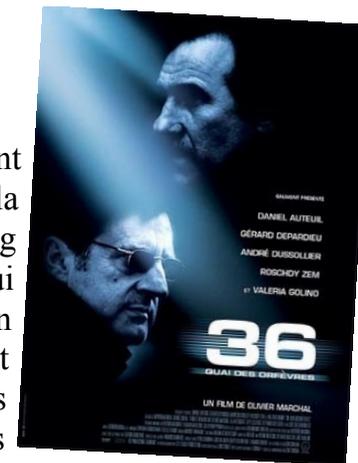
histoire d'amitié. S'inspirant de faits réels, la bavure de la rue du Dr Blanche et le gang des ripoux, le cinéaste, lui même ancien flic, brosse un tableau sombre et saisissant de la Police, des antagonismes internes, des relations au pouvoir. Truffé d'éléments authentiques (le type qui pisse sur son patron, le coup de la plaque émaillée), le film y gagne en densité et en crédibilité.

Si les scénarios et les personnages tiennent plutôt la route, quelques incohérences flagrantes auraient sans doute pu être évitées. L'un des pivots du film, la pute, improbable témoin oculaire d'un triple meurtre est des plus notable...

La musique étrangement décalée soutient de façon surprenante les différentes scènes du film.

Au final, un film plutôt bon qui devrait ravir les amateurs de polars noirs et glauques.

[Le Korrigan 🌐]



## ● American Gangster

*un film de Ridley Scott*

### ● Pierre qui roule

*Une BD de Lax et Westlake*

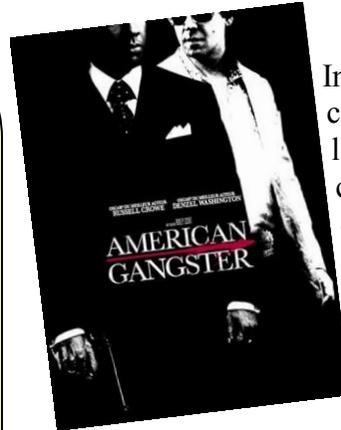
Pierre qui roule s'intègre dans la collection Rivages/Casterman/Noir, collection qui a pour objet d'adapter des romans policiers en BD. Cette collection naissante est captivante à plus d'un titre et il semblerait bien que Pierre qui roule est pour l'heure l'un de ses meilleurs titres, avec le superbe Shutter Island du talentueux Christian De Metter.

John Dortmunder fait parti de ces cambrioleurs aussi talentueux que malchanceux. Récemment sorti de prison, il va se laisser entraîner dans un casse audacieux au cours il va pouvoir laisser libre court à son talent. Le plan très élaboré visant à s'emparer d'une émeraude pour quelque obscur pays africain va s'avérer des plus concluant si ce n'est que l'un de ses complices va se faire arrêter... Fâcheux contretemps et ce d'autant plus que ce dernier portait l'émeraude ! Va alors s'en suivre une succession de coups fumants pour tenter de remettre la main sur la pierre... Mais quand le sort s'acharne, le talent ne fait pas tout !

Le dessin très inspiré de Lax sert admirablement bien ce polar bourré d'humour cinglant concocté par Westlake et superbement adapté par Lax. Sont traitement des texture, ses cadrages dynamiques et ses visages très expressifs sont pour beaucoup dans l'excellence de ce polar.

Pierre qui roule est un polar plein de surprise, rythmé et fertile en rebondissement chaudement recommandé à tous les amateurs du genre...

[Le Korrigan 🌐]



Inspiré de faits réels édifiants, ce film de gangster nous conte l'ascension de Frank Lucas, chauffeur et homme de main de Bumpy Johnson, parrain de Harlem. A la mort de son employeur, il va mettre sur pied un trafic de cocaïne à grande échelle tout en s'efforçant de rester discret

et de garder profil bas. D'une froideur glaçante, son personnage est brillamment interprété par un Denzel Washington en grande forme... Russell Crowe n'est pas en reste avec son personnage de Richie Roberts, inspecteur intègre, qui va s'attaquer au marché de la drogue en créant le SIU qui engendrera plus tard la Drug Enforcement Agency.

La mise en place de ces deux personnages principaux est efficace et la narration de leurs itinéraires parallèles qui finissent par se télescoper est faite avec brio.

Chacun possède une personnalité complexe, avec sa part d'ombre et de lumière. La mise en abîme de l'ingéniosité et la respectabilité de Frank Lucas et des dégâts engendrés par ses trafics apporte au film une force appréciable.

La réalisation est impeccable et le cinéaste nous raconte avec talent cette histoire de gangster délicieusement classique mais

bougrement efficace. En s'efforçant de resituer l'action dans son contexte historique avec en toile de fond la guerre du Vietnam qui permit à Frank Lucas de développer son trafic en s'inspirant des business-man américains, Ridley Scott nous dépeint la face sombre de l'American Dream...

La bande son, mixe de compositions originales du rappeur Jay-Z et de musique d'époque souligne à merveille l'action du film et immerge le spectateur dans les seventies.

American Gangster est un film fleuve (près de 2h40!) passionnant, captivant et enrichissant qui nous replonge dans une époque reconstituée avec minutie et efficacité. Un excellent film de genre...

[Le Korrigan 🌐]



Articles

Critiques

Entretiens

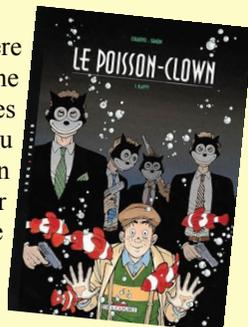
Ludique

CONFIDENTIAL

## ●Le Poisson Clown

une BD de David Chauvel, Fred Simon

Le poisson clown est une série policière à l'histoire classique servie par une galerie de portraits puisant dans les poncifs du genre. Du provincial naïf au grand frère intégré dans le milieu, en passant par la vamp prête à tout pour s'en sortir, le policier véreux et le parrain dont le bras droit rêve de prendre sa place.



Mais les auteurs évitent le cliché et font sortir cette série du lot par son schéma narratif audacieux et impeccable. La série est construite autour d'un casse qui ne se déroule pas tout à fait comme prévu. Chaque album nous invite à un flash back gravitant autour du casse en présentant la version de l'histoire vu par l'un de ses protagonistes et éclairant les versions précédentes d'une lumière nouvelle. Les personnages, qui peuvent apparaître stéréotypés sont de fait bien plus nuancés et bien moins manichéens qu'il n'y paraît. La pire ordure peut ainsi apparaître plus tard comme un personnage attachant écorché par la vie.

L'album évoque le superbe Reservoir Dog de Tarantino où l'on reconstruit un casse à rebours au fil des récits de chacun. L'originalité aussi réside dans le recours à un personnage à contre courant, naïf jusqu'au bout des ongles, entraînés malgré lui dans une histoire mafieuse, un petit clown nageant en eau très trouble sans percevoir les dangers qui rôdent et menacent de le broyer.

Le trait réaliste de Fred Simon joliment mis en couleur par Jean Luc & Fred Simon atténue la noirceur du récit tout en rehaussant les nombreuses notes d'humour parsemées dans les dialogues. Ses cadrages et son découpage résolument cinématographiques l'ambiance polar classique du récit.

Le poisson clown est une excellente série, tant pour son dessin réaliste et coloré que par sa structure narrative magistrale

[Le Korrigan 🌐]

## ●Le Casse, Saoul Man

Une BD de David Chauvel, Denys et Hubert

A l'instar de la série Sept, le Casse est une série de six albums liés par une thématique commune, celle d'un casse. Chaque album sera conduit par des auteurs différents, chacun offrant sa variation autour du thème imposé. Et si 7 Psychopathes était la perle incontournable de la série 7, il est fort possible que Soul Man - Pittsburgh, état de Pennsylvanie. 1964 soit celle du Casse, tant elle impressionne par sa forme et son fond. Son intrigue ramassée qui se dévoile peu à peu, est solidement charpentée, tendue à l'extrême et fertile en rebondissement... une gageure puisqu'elle se passe pour sa majeure partie dans le décor/étriqué d'une prison!

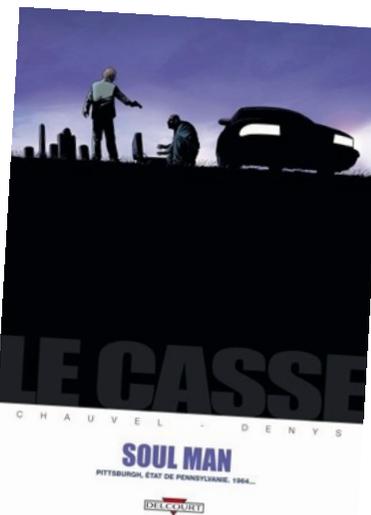
Centre correctionnel d'Attica, Pittsburgh, état de Pennsylvanie. 1964. Accusé d'avoir tué sa petite amie, le jeune Félix à la gueule d'ange est placé dans la sinistre cellule 701, celle occupée par Soul Man, prisonnier violent connu pour avoir tué tous ses codétenus. Sentant que cela cache sans doute quelque chose, le tueur lui donne une semaine pour lui donner une explication plausible sur sa présence dans ces murs et dans sa cellule. Passé ce délai...

A l'instar de Reservoir Dog, l'action s'est noué bien avant que l'album ne commence et se reconstitue peu à peu, par strate... Si Soul Man et Felix ont entamé un inquiétant

jeu du chat et de la souris, les deux auteurs s'amuse avec le lecteur comme le chat avec sa proie, l'entraînant peu à peu loin du carcan carcéral par le truchement de multiples rebondissements aussi audacieux qu'inattendu, réservant pour la fin une ultime pirouette à couper le souffle.

Le trait réaliste de Denys (rehaussé par la colorisation de Hubert) et son inspiration cinématographique accentue la dynamique du récit et sert admirablement bien cet album qu'on referme avec la furieuse impression d'avoir visionné un polar magistral sur grand écran.

L'exercice périlleux du one-shot sous contrainte thématique est relevé de main de maître par les auteurs qui ont su développer une intrigue millimétrée en prenant néanmoins le temps d'installer des personnages denses et étoffés. Soul Man est un album puissant et prenant qu'on referme avec la furieuse envie de s'y replonger...

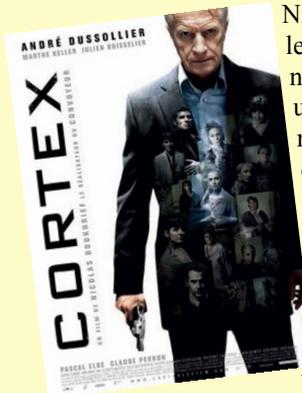


[Le Korrigan 🌐]



## ●Cortex

*un film de Nicolas Boukhrief*



Nicolas Boukhrief à qui l'on doit le très intéressant « Convoyeur » nous propose avec Cortex un univers original, créatif et néanmoins oppressant. Ceux ont des proches atteintes de la maladie d'Alzheimer devraient mieux percevoir la façon dont le cadre est posée avec une remarquable justesse.

Les acteurs incarnent avec un brio remarquable patients et médecin, à commencer par André Dussollier, impeccable dans son rôle d'ex flic qui voit sa mémoire rongée par la maladie et dont les habitudes du métier vont le pousser à s'intéresser à des morts apparemment inexplicables qui endeuille la Résidence.

Si le scénario est étrange, il n'en est pas moins prenant. Il flotte dans le film un léger vent de folie et on ne sait si Charles Boyer a flairé une affaire louche dans ses morts en série ou si sa maladie parasite son jugement au point de lui faire échafauder des crimes imaginaires.

Cortex est au final un film étrange qui, sans être un chef d'œuvre, mérite sans doute le détour.

[Le Korrigan 🌐]

## ●Braco

*un e série d'Olivier Marchal*

Braquo est une série policière en huit épisodes, qui en appelle d'autres, tant la fin de l'ultime épisode de la première saison est un modèle de Cliffhanger...

Scénarisé entre autre par Olivier Marchal (36 quai des orfèvres, MR 7), la série se veut réaliste et quoi de plus normal puisque le scénariste et réalisateur fut membre de la Crim puis de la section antiterroriste...

Le scénario met en scène des flics borderline qui vont peu à peu s'engluer et sombrer dans le côté obscur en mettant le doigt dans un engrenage dévastateur. On se demande d'ailleurs comment ils vont pouvoir faire pour se sortir de l'infâme borborygme dans lesquels ils s'enfoncent un peu plus à chaque épisode... En cela, un parallèle peut être tissé avec The Shield, la série choc et diablement efficace, incontournable pour les amateurs de polars musclés où la guerre contre les narcotrafiquants se mâtime de magouilles politiques et de malversations policières...

Les scènes d'action sont filmées avec talent et dynamisme, caméra sur l'épaule. Cependant, la jolie bande son (vraiment excellente !), qui accentue l'aspect sombre et désespéré du film,

manque cruellement de punch et de dynamisme lors des scènes d'action, atténuant un aspect visuel pourtant très soigné et la qualité très léchée de la photo. La prestation des acteurs est plus qu'honnête même s'ils incarnent des personnages parfois trop archétypaux.

Alors évidemment, Braquo souffre de la comparaison avec ses cousins américains (The Sield, The Wire...) mais il n'en est pas pour autant un pâle remake et se situe bien eu dessus des séries policières françaises lénifiantes diffusée sur TF1... Alors ne boudons pas notre plaisir, Braquo est sans conteste une très sympathique série policière et, à l'instar de The Shield, on sent bien que ce groupe d'intervention va droit dans le mur et que personne ne sortira indemne de ce borborygme...

[Le Korrigan 🌐]



## ●L'Ivresse du Pouvoir

Un film de Claude Chabrol

Si le film ne dit pas explicitement qu'il retrace l'affaire Elf, le cinéaste s'est amusé à distiller savamment de nombreux indices pour ceux qui ne trouvent l'intrigue seule suffisamment explicite. Dans les noms et les apparences des protagonistes d'une part (Jeanne Charmant, Roger Dumas) mais aussi dans le nom subtilement codé de la société pétrolière qui n'est que quelques secondes à l'image (FMG) mais qu'un casseur de code en culotte courte peut aisément décoder (petit indice pour les distrait: code de César de Clef -1). Le spectateur peut alors s'amuser à relever les clins d'oeils qui émaillent le film.



La mise en scène est à la fois sobre et efficace. Les mouvements de caméra, subtils et légers, soulignent les différentes scènes, distillant avec exactitude le sentiment voulu par le metteur en scène... Les premières secondes du film et l'avertissement « Toute ressemblance avec des faits réels et des personnages connus serait, comme on dit, fortuite.. » plonge d'emblée le spectateur dans l'univers malicieux d'un cinéaste talentueux à la mise en scène sobre mais redoutablement efficace. Il utilise l'affaire Elf pour dénoncer l'ivresse du pouvoir qui corrompt même les gens animés de bonnes intentions. Le pouvoir grise et fait tourner la tête de tous ceux qui l'approchent, à commencer par la juge d'instruction, qui poursuit un idéal de justice et se perd dans les coulisses d'un pouvoir corrompu...

Les acteurs sont tous impeccables, Isabelle Huppert en tête bien sûr. Mais les seconds rôles sont tous d'une rare justesse, même ceux qui comme Jean-François Balmer ne font qu'une rapide apparition, deux petites scènes et puis s'en vont...

Un film cinglant, efficace et jouissif qui nous entraîne au delà des apparences, Chabrol oblige...

[Le Korrigan 🌐]

## ●Gardiens de l'Ordre

Un film de Nicolas Boukhrief

Sans être une chef d'oeuvre impérissable, Gardien de l'ordre est un polar sombre et efficace. Servi par un casting de haute tenue, avec un Fred Testot excellent dans ce rôle à contre emploi, le scénario commence par une ronde de nuit comme les autres, avec de nombreuses interventions routinières. Mais tout bascule lors d'une banale intervention pour tapage nocturne... Un jeune, camé jusqu'à la moelle, abat l'un des gardiens de l'ordre, ses deux collègues ripostent et blessent gravement le jeune Junkie en état de légitime défense.

Hélas, les choses se compliquent quand leur hiérarchie leur demande de signer un faux rapport, le jeune homme étant le fils d'un député... Contraints et forcés, il signent et le spectateur comprend que s'amorce un engrenage qui risque bien de les broyer... Car quand le jeune homme sort de sa léthargie, il conteste la version des policiers et compte bien les traîner en justice... Lâchés par leur hiérarchie, les deux flics ne vont avoir pour solution que de mener leur propre enquête qui va les mener à franchir la ligne jaune qui sépare les flics des gangsters, le tout se concluant en apothéose, dans un final empruntant au registre du western...

Le film souffre certes d'un défaut de crédibilité : deux gardiens de l'ordre peuvent difficilement devenir en

quelques heures des pros de l'infiltration, encore que leur premiers pas sont des plus hésitants... Le final qui laisse augurer qu'ils vont s'en sortir est lui aussi assez peu plausible au vu des détours qu'ils ont

emprunté et des entorses à la loi dont ils ont fait montre. Cependant, on se laisse facilement happer par le rythme soutenu du film et la galerie de portrait, du collègue syndicaliste au commissaire désireux de ne faire aucune vague en passant par les petites frappes et les grossistes de substances psychotropes, est fort intéressante et pourra donner bon nombre d'idées aux rôlistes pour camper des personnages qui gravitent dans les milieux interlopes en général, et dans des jeu de rôle comme COPS en particulier...

Un polar percutant, tendu, sombre et efficace qui fait passer un agréable moment et qui révèle un acteur (Fred Testot) dans un registre où on ne l'attendait pas...

[Le Korrigan 🌐]



## ●Truands

*Un roman de Frédéric Schoendoerffer*

### ●La nuit nous appartient

*un film de James Gray*

Si le film nouveau film de James Gray flirte avec le polar, il n'en est pas un à proprement parler sinon par son contexte. L'intrigue aurait pu être transposée à une autre époque et en d'autres lieux, de l'ouest sauvage en passant par la cour de Louis XIV tant le sujet qu'elle traite est universel puisqu'elle n'est pas sans évoquer la parabole du fils prodigue.

De facture classique, l'intrigue n'en est pas moins convaincante et digne des tragédies cornéliennes: Bobby Green va devoir choisir entre sa famille et écartelé entre sa famille et sa famille d'adoption...



Les scènes d'action sont rares mais filmées avec une redoutable efficacité, d'une fusillade époustouflante à une poursuite en voiture mémorable... Les jeux de caméras sont très fluides et accentuent avec brio la tension générée par le scénario.

Ajoutons à cela des personnages touchants, bouleversants même par moment, une bande son soignée et vous obtenez un film qui sort du lot... seule une fin un peu trop convenue apporte un bémol à l'ensemble.

La nuit nous appartient est un film sombre et efficace, une tragédie policière rondement menée qui a tout pour séduire les amateurs du genre...

[Le Korrigan 🌐]

Film plutôt décrié par la critique, « Truands » est pour son auteur Frédéric Schoendorffer l'occasion de nous offrir une plongée dans le milieu du grand banditisme, après avoir proposé un « Agents Secrets » qui se voulait lui aussi réaliste, mais qui manquait peut-être un peu d'allant. Bien sûr, comme dans toute plongée en eaux troubles, il vous faudra parfois retenir votre souffle devant le manque de scrupules que peuvent montrer ceux qui ont oublié leur conscience quelque part sur leur route, mais le cinéma se prête également à retranscrire les franges d'une réalité qui, si elle est ignorée par la plupart, existe pourtant bel et bien.

L'interprétation confine à l'excellence, et le malaise que l'on pourrait ressentir en visionnant le film repose en grande partie sur les épaules de Philippe Caubère / Claude Corti, monstre de violence habité par une folie hystérique et irrémédiable, mais qui n'en cherche pas moins à briser sa solitude.

La solitude, d'ailleurs, m'est apparue comme étant presque l'un des personnages de l'histoire de ces truands, tant on ne peut s'empêcher de les plaindre pour l'isolement dans lequel ils sont plongés, et qui constitue la condition sine qua non de leur survie, en même temps que son corollaire logique. Enfermés dans un monde auquel ils appartiennent sans souvent avoir aucun droit sur lui, privés des contacts humains ordinaires au profit des abus de toutes les sortes, on n'est pas sûr d'envier la voiture ou l'appartement de ceux qui doivent tuer ou être tués chaque jour.

Dans ce sens, Benoît Magimel apparaît comme un symbole, une incarnation plus qu'un

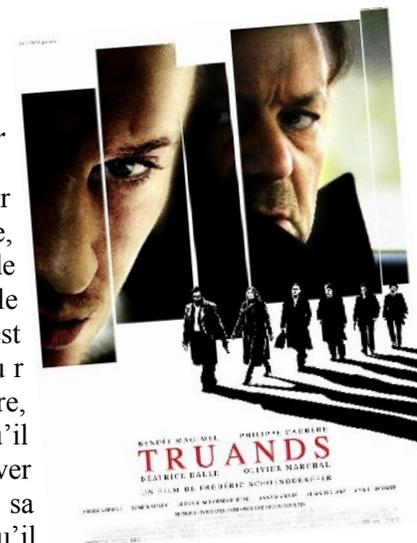
personnage. Tueur sans états d'âme, baigné d'une solitude que rien ne semble pouvoir briser, il est le prédateur opportuniste solitaire, qui louvoie plus qu'il n'avance, pour trouver ou plutôt garder sa place, la seule qu'il sache tenir.

On notera également la présence d'un impressionnant Tomer Sisley, facile de violence insolente, et celle d'Olivier Marchal qui propose un second rôle forcément très vrai avec cette petite frappe pris entre violence et amour.

La musique pose le débat dès les premières secondes, et l'on ne sera donc guère étonné de retrouver Bruno Coulais au générique, pour un film documentaire forcément dur au vu du sujet, mais qui ne perd pas de vue ce dernier dans un déploiement de feu et d'artifices, malgré un fil peut être un peu lâche et une direction d'acteurs sans doute un peu floue.

Efficace, vrai, « Truands » est donc plutôt le tableau d'un monde qu'une histoire dans ce monde, et ne prétend à mon sens pas expliquer le pourquoi de cette réalité. Aussi, malgré une violence parfois démentielle, le film de Frédéric Schoendorffer ne donne pas de clé, mais un instantané qui donne le vertige...

[Keenethic 🌐]



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ●MR73

*un film d'Olivier Marchal*

Puisant dans son expérience personnelle, Olivier Marchal a longtemps travaillé à la Brigade Criminelle et à la Section Antiterroriste. Autant dire que le métier de flic, il connaît. Après avoir été acteur, il est passé de l'autre côté de la caméra, courts métrage d'abord avec Un bon flic, puis long métrage (les Gangsters puis le très remarqué Quai des Orfèvres où Daniel Auteuil et Gérard Depardieu se partageaient la vedette).



Daniel Auteuil, impressionnant dans son rôle de flic ravagé par la vie et rongé par l'alcool, est ici encore au casting de ce film dont le nom est celui d'un célèbre modèle Manurhin fabriqué en 1973 et qui équipa plusieurs unités de la police. Dans ce troisième volet du triptyque amorcé avec les Gangsters, Olivier Marchal se propose de nous dresser le portrait d'un flic qu'un accident tragique a coupé de la vie. Détruit, il tente tant bien que mal de survivre, sans même chercher à donner un sens à son existence.

L'ambiance est glauque et désespérée. La lumière blafarde que vient hanter les fantômes du passé, baigne les décors crasseux d'une lumière irréaliste. La photo est superbe et la mise en scène puissante et percutante, entraînant souvent le spectateur au bord de la nausée par des flash-back oppressants et bouleversants. La bande son est magistrale et accentue l'ambiance glauque distillée au fil d'une intrigue prenante et écrasante.

MR73 est un film violent et oppressant avec comme fil conducteur la rédemption et l'oubli. Un bon polar sans nuls doute, mais un polar vraiment très sombre et absolument désespéré.

[Le Korrigan 🌐]

## ●We are the Night

*Une BD de Antoine Ozanam et Kieran*

Les histoires chorales, histoire mettant en scène de multiples personnages dans de multiples intrigues qui finissent par se rejoindre, ne sont pas choses communes en BD... Pourtant, force est de reconnaître que ce schéma narratif particulièrement subtil permet d'immerger le lecteur dans une histoire de la plus élégante des façons. Mais si le genre est largement sous exploité, c'est aussi et sans doute parce qu'il est difficile de bâtir une telle intrigue, de développer suffisamment les personnages pour les rendre crédibles et intéressants tout en conservant la fluidité nécessaire à ce type de récit.

C'est pourtant ce que Kieran et Ozanam parviennent à faire avec brio avec le premier tome du diptyque We are the Night. Mêlant une foule de personnages hétéroclites qui pour la plupart ne se connaissent pas (chauffeur de taxi, flics, femme infidèle, mari jaloux, amant, vendeuse subissant la tyrannie d'une patronne acariâtre, paumée suicidaire, veilleur de nuit alcoolique, braqueurs amateurs, jeune fille subissant la pression familiale...), les auteurs parviennent en quelques cases à poser des personnages à la fois denses et crédibles. Si certains caressent l'espoir d'un avenir meilleur, poursuivant un rêve qui risque de tourner au cauchemar, d'autres sont englués dans un quotidien trop lourd ou rongé par la routine... Hasard ou destin, leurs vies vont se télescoper et il n'est pas sûr que beaucoup en sortent indemnes.

La couverture, évoquant un miroir brisé reflétant dans ses multiples facettes les différents

protagonistes de l'histoire, laisse augurer un dénouement tragique pour nombre d'entre eux...

Les transitions entre les différents personnages et intrigues ont été particulièrement soignées avec l'utilisation d'un langage très cinématographique. La caméra s'attarde sur l'un d'eux, avant de glisser sur une voiture qui passe pour s'intéresser à ses occupants avant de filer vers un autre marchand sur le trottoir... Ainsi, malgré un nombre de protagonistes conséquent, le récit est d'une rare fluidité. On passe d'un personnage à un autre sans heurt et sans se perdre dans les méandres de ces multiples intrigues que tissent les auteurs. La lecture de l'album s'avère extrêmement ludique, le lecteur assemblant les différentes pièces du puzzle éclaté que constitue chaque personnage. Du grand art!

Le style de Kieran, qui signe à ma connaissance son premier album, est des plus prometteurs. Son travail sur la couleur et son vocabulaire graphique très cinématographique confère au récit son dynamisme et sa fluidité.

We are the Night est une petite perle inattendue, un polar des plus prometteurs dont on attend la conclusion avec une impatience jubilatoire...



[Le Korrigan 🌐]

## ● Des kilomètres de linceul

un roman de Léo Malet



Une fois de plus, Léo Malet nous invite à découvrir un pan de ce Paris disparu, remplis de truands, de policiers tatillons et de détective de choc... C'est toujours avec un réel plaisir que l'on retrouve le personnage un brin désabusé de Nestor Burma, privé aux commandes de l'Agence Fiat Lux, et le style inimitable de Malet, son usage immodéré de l'argot parisien des années 50, qui confère à chacun de ses romans cette atmosphère délicieuse, teintée d'un humour cinglant comme un bourre-pif dans la gueule.

Cette enquête filera pas mal de fil à retordre à Burma et à sa petite équipe, de même qu'au lecteur qui tente de démêler l'écheveau de ces cadavres qui s'amoncellent, hommes et femmes tombant comme des mouches au dessus d'un camembert faisandé, justifiant si besoin était le titre, toujours intrigant, de ce roman.

Mais la lumière se fera, révélant une intrigue complexe teintée de politique mais fort bien construite qui prend sa source durant la guerre d'Espagne, à moins que tout ceci ne soit qu'un leurre voilant une intrigue bien plus perverse...

Un Léo Malet grand cru que les connaisseurs apprécieront sans doute, en attendant son adaptation en bande dessinée par un génial Tardi ou un talentueux Emmanuel Moynot...

[Le Korrigan 🌐]

## ● The Shield

une série créée par Shawn Ryan

The Shield est l'une de ces petites perles venues d'outre-atlantique. Composée pour l'heure de 6 saisons, les scénaristes ont concocté un petit bijou d'orfèvrerie, privilégiant la qualité à la quantité. Le nombre d'épisodes par série, oscillant de 10 à 15, est résolument faible mais ces dernières ne connaissent aucun temps mort et ne diffusent pas la désagréable impression de remplissage qu'on peut ressentir dans d'autres séries.

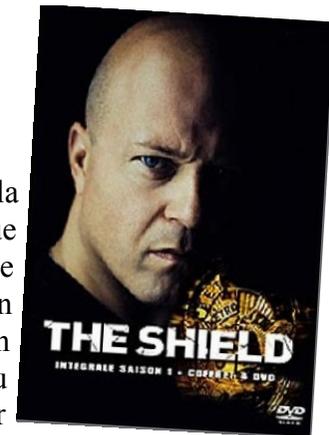
Chaque épisode est mené tambour battant, avec son lot de rebondissements, d'affaires sordides et de coups tordus. Le spectateur est emmené à suivre une poignée de flics du bercail, gravitant autour du personnage central de Vic Mackey, flic ripou aux méthodes peu orthodoxes qui finit par devenir attachant au fil des épisodes, malgré une morale des plus distendues. Son histoire est le fil rouge qui charpente les différentes séries mais le point fort de The Shield c'est d'avoir su créer des personnages denses, complexes, s'éloignant du syndrome manichéen qui peut frapper de nombreuses séries. Personne n'est ou tout noir ou tout blanc et tous doivent marcher en équilibriste sur une ligne invisible qui sépare le bien du mal. En filigrane, c'est la violence latente de la société américaine qui est ici dénoncée, de même que la collusion entre force de l'ordre, politiques, mafias, groupes ethniques qui se mêlent et s'entremêlent inextricablement.

Les acteurs sont irréprochables et font montre d'un grand talent d'interprétation. À noter la prestation hallucinante de

Forest Whitaker dans la saison 5... Les prises de vue sont d'une rare efficacité. Le spectateur a l'impression d'être immergé dans l'action avec une action filmée au plus près, caméra sur l'épaule. Ajoutons à cela une bande son puissante, variée et efficace et vous obtenez l'une des meilleures séries policières jamais réalisées... Si la VF est honorable, la série est tout de même plus percutante en VO.

De l'amorce jusqu'à l'épilogue, cette série formidablement addictive est un succès incontestable qui fera date dans l'univers de la série policière...

[Le Korrigan 🌐]



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ● Roman de gare

*un film de Claude Lelouche*

Claude Lelouche explore l'univers polar sous le pseudonyme d'Hervé Picard. Et force est de reconnaître que le scénario, très ludique, est particulièrement bien travaillé. Les acteurs qui incarnent ces personnages donnent le meilleur d'eux même, peut-être à cause de la façon si particulière de travailler du cinéaste. Dominique Pinon y est impeccable, montrant si besoin était qu'il possède une très large palette de jeu.



Entre faux semblant et demi-vérité, l'intrigue se déroule, laissant planer un doute sur l'identité de cet homme inquiétant qui vient en aide à Huguette la midinette, incarnée par Audrey Dana, actrice qui devrait faire parler d'elle. Une fois que le doute s'est insinué, il se dissipe pour revenir hanter le spectateur. Le cinéaste joue avec le spectateur au chat et à la souris, oscillant avec un certain brio entre humour et gravité... Difficile d'en dire plus sans trop en dévoiler et gâcher le réel plaisir procuré par ce film...

Claude Lelouch signe avec « Roman de Gare » un polar ludique et original, sans doute l'un de ses films les plus réussis... Les amateurs se laisseront gagner par la magie qui plane sur les films du cinéaste, quand aux autres... eh bien tant pis pour eux!

[Le Korrigan 🌐]

## ● 7h58 ce samedi-là

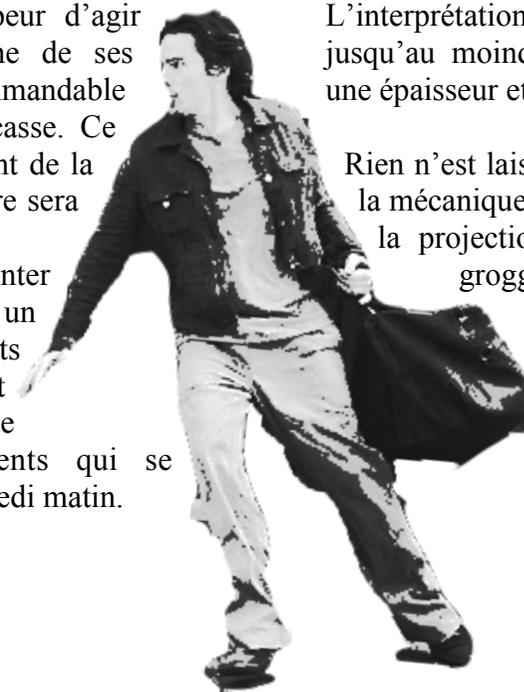
*un film de Sidney Lumet*

7h58 est un film surprenant et captivant qui nous conte le destin de deux frères, englués dans des problèmes d'argent, et décidé à tout mettre en œuvre pour s'en sortir. Hélas, cela ne fera que précipiter leur chute, rendu inexorable par des engrenages grippés qui vont tous deux les broyer.

L'originalité du film réside dans son montage à rebours. Après avoir appris les problèmes d'argent de Hank, le frère cadet, le spectateur va apprendre comment l'aîné, Andy, lui-même dans le besoin, malgré une situation au prime abord honorable, va l'inciter à commettre l'impensable : réaliser un casse dans la bijouterie familiale.

Mais à 7h58, heure du braquage, rien ne se déroulera comme prévu. En lieu et place d'une employée, c'est la mère qui se trouve dans la bijouterie et Hank, par peur d'agir seul, a eu recours à une de ses connaissances peu recommandables pour l'épauler durant le casse. Ce dernier ne sortira pas vivant de la bijouterie, alors que la mère sera envoyée à l'hôpital.

Dès lors, on va suivre remonter le temps et en apprendre un peu plus sur les différents protagonistes de l'affaire et découvrir leur angle de vue sur ces tristes événements qui se déroulèrent à 7h58, un samedi matin.

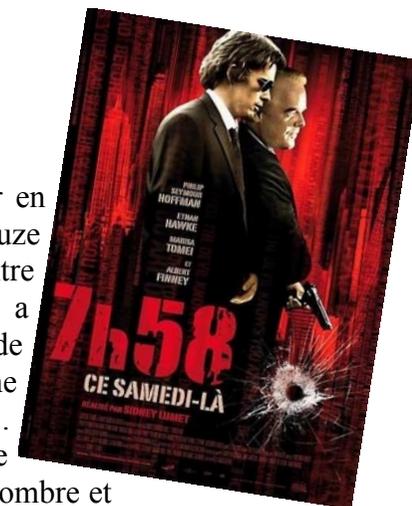


Sidney Lumet, le metteur en scène de l'inoubliable Douze hommes en colère, montre qu'à l'âge de 83 ans, il a encore l'art et la manière de conter des histoires d'une redoutable efficacité... L'ambiance qui règne dans ce film est à la fois sombre et désespérée et la mise en scène sobre et dénuée d'effets spéciaux à couper le souffle est bougrement efficace. Les scènes de transitions entre le point de vue de chaque protagoniste sont intéressantes et confèrent au film une personnalité propre.

Les acteurs, Philip Seymour Hoffman et Ethan Hawke, sont pour leur part fidèles à eux-mêmes : d'une bouleversante authenticité. L'interprétation magistrale des acteurs, et ce jusqu'au moindre second rôle, donne au film une épaisseur et une crédibilité peu communes...

Rien n'est laissé au hasard dans ce film noir à la mécanique parfaitement huilée... A la fin de la projection, le film laisse le spectateur groggy sans lui souffler la morale de l'histoire. A lui de la reconstruire avant de porter un jugement...

[Le Korrigan 🌐]



## ●Le Rêve de Cassandra

*Un film de Woody Allen*

Le Rêve de Cassandra et le troisième volet de la trilogie londonienne de Woody Allen, complétant Match Point et Scoop. Plus sombre que ses films précédents ce film n'est pas sans évoquer des tragédies antiques, comme le suggère le titre qui annonce le drame à venir.



Terry et Ian vont mettre le doigt dans un engrenage qui va les broyer. Les deux frères, pour poursuivre leur rêve, vont se retrouver aspirer dans une spirale infernale et perdre peu à peu pied, aveuglés qu'ils sont par leurs chimères. Colin Farrell est très convainquant dans son rôle à contre emploi de loser, registre dans lequel on est peu habitué à le voir. Les autres acteurs ne sont pas en reste. Tous interprètent avec efficacité la partition jazzy de Woody Allen. Le jazz est d'ailleurs étrangement absent de la bande son...

L'intrigue semble classique mais la narration est impeccable, le dénouement inattendu et les dialogues incisifs.

Pourtant, le spectateur amateur des films du cinéaste restera sur sa faim... A part l'oncle Howard, on ne retrouve pas l'humour caustique de Woody Allen, pas plus que ce désespoir joyeux qui teinte ses films de nuances si particulières... Le film semble sombre, dénué de cette pointe de folie et de poésie qui caractérise le réalisateur...

Et pourtant, à y regarder de plus près... La trame n'est pas sans évoquer celle de 7h58, film brillant de Sidney Lumet et la comparaison fait étrangement ressortir la patte du réalisateur de Scoop. L'univers de Woody Allen pointe sous la noirceur apparente d'une intrigue amoureuse...

Le Rêve de Cassandra est assurément un bon film, même s'il n'égale pas d'autres films du cinéaste...

[Le Korrigan 🌐]

## ●Shane Black's Kiss kiss, bang bang

*un film de Shane Black*



Après avoir porté la casquette de producteur (Au revoir, à jamais, Le Dernier samaritain) et de scénariste (L'Arme fatale, Last action hero, Au revoir, à jamais), Shane Black se lance dans la réalisation d'un premier film qu'il a co-scénarisé avec Brett Halliday, auteur

de polar...

Shane Black détourne avec un plaisir jubilatoire les poncifs des films de détectives et recycle à sa sauce les codes du genre... Ecornant l'image d'un Hollywood glamour et aseptisé, il nous livre avec ce film une part de son univers, un joyeux bordel parfaitement maîtrisé, où la société, gangrenée parle fric, sombre peu à peu dans l'abîme...

Difficile de résumer ce film à l'intrigue dense et rythmée, parfois confuse mais bougrement efficace... Harry Lockhart, le narrateur, se propose de nous raconter une bien étrange histoire, la sienne... Cambrioleur notoirement incompetent, loser et un anti-héros, il va se retrouver bien malgré lui aspiré dans une spirale infernale pour se retrouver assez rapidement dans une merde noire...

Par hasard et pour échapper à la police après

un cambriolage lamentable, il va se retrouver à auditionner pour tenir le rôle d'un détective dans une production hollywoodienne. Pour l'aider à incarner son personnage, il va marcher dans les pas de Gay Perry, détective de son état.

Si on retrouve le duo classique du loser assisté par un cadot, le classicisme vole rapidement en éclat lors de l'arrivée d'un troisième personnage, la charmante Harmony Faith Lane, actrice ratée... Elle va quelque peu dérégler la partition déjà discordante des deux personnages principaux... Notons d'ailleurs au passage la brillante prestation de ce trio d'acteur (Robert Downey Jr., Val Kilmer, Michelle Monaghan)...

Doté d'une mise en scène dynamique, une structure narrative délicieusement chaotique, des dialogues incisifs et percutant, des acteurs plutôt efficaces, de quelques scènes particulièrement inventives et d'une intrigue des plus originales, Shane Black's Kiss kiss s'impose comme un film de genre, étrange, décalé, déjanté, un OVNI finalement très rock'n roll.

[Le Korrigan 🌐]



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ●Le Grand Alibi

*un film de Pascal Bonitzer*

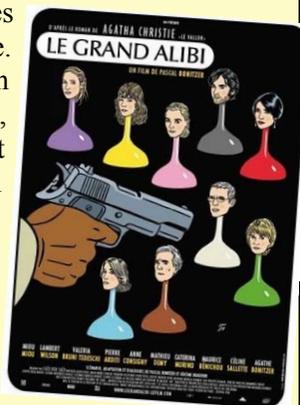
Le Grand alibi s'inscrit dans les classiques d'Agatha Christie. Peu connu, le Vallon, roman dont est tiré le scénario du film, met en scène Hercule Poirot enquête sur l'assassinat d'un médecin, John Christow au bord d'une piscine.

Modernisant l'oeuvre, tant dans sa structure (le détective à la célèbre moustache ne figure pas au générique) que dans les dialogues, Pascal Bonitzer nous propose une version moderne d'un huis clos délicieux.

Une victime, plusieurs coupables possibles. Tels sont les bases de ce roman dont le genre a induit le principe des murders party (ou soirée enquête) et d'un jeu de société célèbre (le Cluedo). Variation autour d'un modèle toujours efficace, le Grand Alibi propose une galerie de personnages riche et séduisante, de la maîtresse de maison volubile que rien ne semble vraiment affecter, en passant par le sénateur collectionneur d'armes à feu, à l'écrivain ravagé par l'alcool, la gamine paumée, l'artiste amoureuse qui se plaît à brouiller les pistes et l'actrice provocante.

L'ambiance qui aurait pu être lourde est allégée par des pics d'humours glacés qui détendent l'atmosphère pour mieux surprendre le spectateur par un final plus sombre.

Le grand alibi est un film prenant par son atmosphère et sa mécanique impeccable.



[Le Korrigan 🌐]

## ●Un Prophète

*un film de Jacques Audiard*

A l'heure actuelle en France, je suis passionné par 3 réalisateurs français et Jacques Audiard est l'un de ceux là...

J'aurais du mal à faire une critique complète du film tellement il se vit.

On assiste à un film dans l'univers carcéral français avec tout ce qu'il contient de violences psychologiques, physiques, de corruptions et à la montée dans le milieu du crime de Malik (énorme révélation Tahar Rahim, époustouflant !) de derrière les barreaux de prison ou lors de ses rares permissions. Et de quelle manière il réussira à se défaire de la mafia corse qui le manipule et l'exploite (Niels Arestrup en chef de gang bouffe toutes les scènes où il apparaît, sa fureur contenue en impose tellement !). Il y a des relents de Scarface là-dedans !

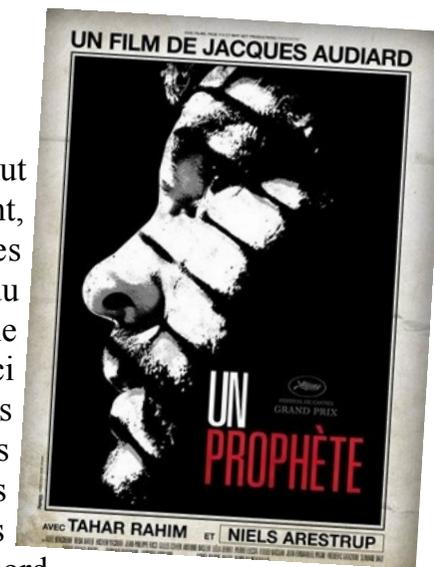
Il faut applaudir le scénario extrêmement bien écrit (par Abdel Raoul Dafri notamment qui s'était révélé avec l'excellent Mesrine), dense et sacralisé par la réalisation qui flirte souvent avec le fantastique ou la poésie. Et on retrouve comme toujours chez Audiard cette violence sourde qui est de

chaque plan, qui peut exploser à tout moment, mais également ces personnages au bout du rouleau à la recherche d'eux même... Tout ceci réussit à rendre ces personnages monstrueux ambigus voire émouvants, on les comprend, on est d'accord avec leurs choix même s'ils sont amoraux (le meurtre vraiment atroce de Reyeb par un Malik sous la contrainte).

Il ne faudrait également pas oublier de parler de la musique oppressante d'Alexandre Desplat et les quelques rares morceaux jazz/hip hop qui collent sublimement aux séquences où ils sont diffusés...

Bref du très très très grand cinéma et sûrement l'un des plus beaux films de 2009 !

[Mirmo 🌐]



## ●Millenium



La trilogie Millenium s'achève avec ce troisième et dernier opus. Stieg Larsson, auteur de la série à succès, avait prévu plusieurs volumes mais sa mort prématurée prive les fans de Lisbeth et Mikael Blomkvist d'une suite... Encore que le mythe d'un quatrième tome inachevé se développe et le fantasme de son édition fait couler beaucoup d'encre.

Le troisième opus de la série, *La reine dans le palais des courants d'air*, ne déroge pas à la règle des titres à rallonge suscitant l'intérêt du lecteur potentiel en titillant sa curiosité. Le tome 2 avait laissé Lisbeth Salander dans une bien fâcheuse posture. Blessée d'une balle dans la tête et d'une dans l'épaule lors de sa tragique confrontation avec son paternel et son frère, elle était retrouvée agonisante par Mikael Blomkvist... Fin à la cliffhanger qui ne pouvait que donner envie au lecteur de se plonger dans le troisième et dernier opus.

Le rythme de ce dernier est plus lancinant que celui, trépidant, du second. On y avance à pas feutrés et c'est avec un réel délice qu'on suit le jeu du chat et de la souris auquel se livrent, entre autres, Mikael Blomkvist et une

cellule occulte de la Säpo, services secrets suédois. Chacun des partis travaille activement dans l'ombre afin de préparer le procès de Salander qui, comme on s'en doutait, va survivre à ses blessures. Les manœuvres de chaque groupe sont décrits avec efficacité et c'est avec un plaisir jubilatoire que le lecteur la progression de ce récit d'espionnage ou chacun avance masqué derrière un épais nuage de brouillard pour mieux surprendre l'adversaire. Et si l'on se doute que Mikael Blomkvist sera à ce petit jeu le plus doué, le récit s'avère très prenant et fort bien construit.

Comme dans le premier tome, le récit s'emballe soudain et s'accélère au fur et à mesure que la date du procès se rapproche, pour s'emballer lorsque ce dernier commence.

L'organisation très classique du roman, suivant les actions de plusieurs protagonistes, les abandonnant aux moments cruciaux pour décrire celles d'un autre acteur du roman entretient savamment le suspens et la délicieuse frustration qui en résulte font qu'il est bien difficile de lâcher le livre avant la conclusion du procès.

La toute fin du roman, si elle a le mérite de conclure ce cycle et les relations de famille houleuses de Lisbeth, ne paraît pas indispensable et tranche peut-être trop avec le fil du récit, atténuant le climax

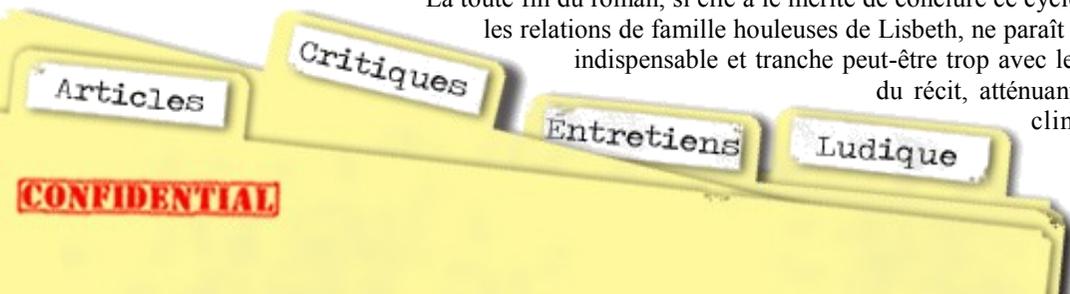
### *une trilogie de Stieg Larsson*

savamment mis en place dans les pages précédentes.

Cependant, force est de reconnaître que globalement, Millenium est un très bon polar qui ne se contente pas d'utiliser la Suède comme toile de fond. L'histoire du pays et ses zones d'ombre, du nazisme menaçant périodiquement la démocratie (des néonazis du premier tome en passant par l'assassinat du Premier ministre Olof Palme) aux dérives possibles d'une police secrète en l'absence de contrôle. La Suède est ici un personnage à part entière, l'un des protagonistes majeurs, rendant l'intrigue non transposable et ce roman policier dépaysant, loin des clichés rabattus des polars américains. Un personnage complexe et dense venant renforcer une galerie riche et foisonnante, complexe et originale, sortant pour le moins des sentiers battus...

Le style de l'auteur reste lui plutôt clinique, froid mais incisif, précis et très descriptif... très journalistique en somme. Il confère au récit un ancrage réaliste assez séduisant. Par cela, il présente de nombreuses similitudes avec les romans de Jean-Claude Izzo, lui aussi journaliste, qui avec sa trilogie formée par Chourmo/Solea et Total Khéops, décrit avec efficacité les groupuscules d'extrême droite gangrénant la ville de Marseille tout un déroulant un récit impeccable dont le principal protagoniste n'est autre que la cité phocéenne (trilogie dont je recommande plus que chaudement la lecture !).

Ainsi s'achève un polar de près de 2000 pages au succès bien mérité qui vaut inmanquablement le détour, même si le tapage médiatique autour de ce récit, sans doute renforcé par gloire posthume d'un auteur foudroyé, est peut-être un peu too much... Mais ne boudons pas notre plaisir ! Millenium est incontestablement une trilogie à découvrir et à faire découvrir...



## ● Les Enquêtes de Sam & Twitch

une bd de Marc Andreyko et Paul Lee



Tout droit sorti de Spawn, Sam et Twitch reprennent du service dans une série parallèle fort réussie. Ce premier opus nous propose une enquête fort efficace où se mêle politique, corruption, meurtres et chantages.

Le trait de Paul Lee fait plus que coller à l'ambiance sombre de l'intrigue, il contribue fortement à poser une atmosphère de polar avec une redoutable efficacité.

Son travail sur l'éclairage, sur les cadrages et les décors emprunte au vocabulaire cinématographique pour ancrer définitivement son récit dans un genre clairement défini. L'impression de visionner un classique du genre n'est pas que fugace tant et si bien que l'on se prend à imaginer les mouvements de caméra entre les cases.

L'intrigue est classique mais n'en reste pas moins efficace. L'histoire de ce candidat au Sénat, poussé par son père et qui cache dans son placard quelques squelettes encombrants est solidement charpentée. Le récit concis, rythmé et sans temps mort est captivant et les différents personnages suffisamment travaillés pour donner de la crédibilité à ce polar noir de chez noir. Les flash back sont très bien gérés, enrichissant l'intrigue tout en permettant aux auteurs d'étoffer leurs personnages.

La couverture de l'album souple au format comics est superbe, ce qui ne gâte rien...

Découvert par hasard, je vais sérieusement me pencher sur les autres enquêtes de ce duo de choc...

[Le Korrigan 🌐]

## ● Berceuse Assassine

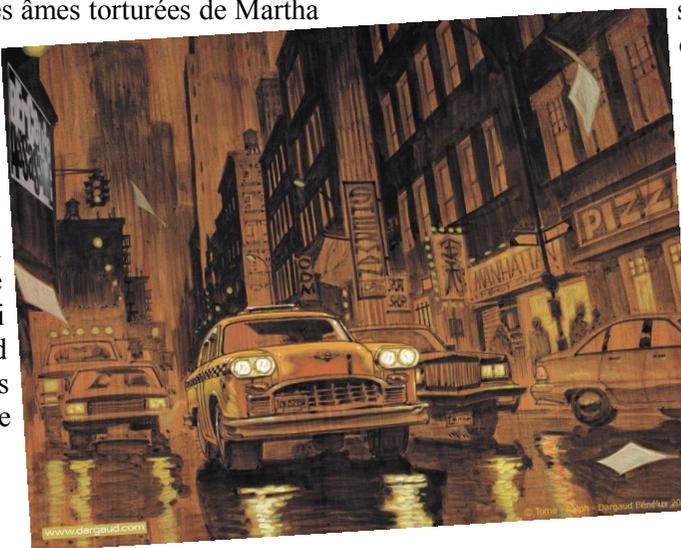
une bd de Tome et Ralph Meyer

Autant le dire tout de suite, Berceuse Assassine est l'un des thriller les plus percutants du neuvième art.

En trois tomes, les auteurs nous entraînent à découvrir une histoire vue sous trois angles différents. Une histoire violente, dense, sombre, emplie de haine, de misère et de sang. Les deux premiers tomes entraînent le lecteur à découvrir un couple à ce point rongé et détruit qu'ils ne restent ensemble que pour éprouver le plaisir de voir l'autre crever. Et s'il ne crève pas assez vite, ils sont bien prêts à forcer la main au destin en assassinant purement et simplement leur conjoint.

L'histoire n'a rien d'exceptionnelle mais son traitement est impeccable. L'ambiance sombre et malsaine est distillée par petites touches, par les monologues introspectifs des protagonistes, par un usage audacieux mais réussi de la couleur, par ces personnages horriblement réalistes et terriblement glauques. La rancœur, l'animosité, l'amour changé en haine à la suite d'un tragique accident, sont les moteurs de ce thriller sordide d'une redoutable efficacité. Le scénario est à la fois cru et cruel. Il nous entraîne dans les âmes torturées de Martha et de Telenko et les expose dans toute leur horreur et leur noirceur.

Le dernier opus surprend le lecteur en proposant un troisième personnage qui portera un regard extérieur des plus intéressants sur ce



couple en bout de course et sur notre société qui s'écroule sur elle-même, rongée de l'intérieur... La série prend alors toute son ampleur, explicitant ce titre étrange et lancinant de Berceuse Assassine.

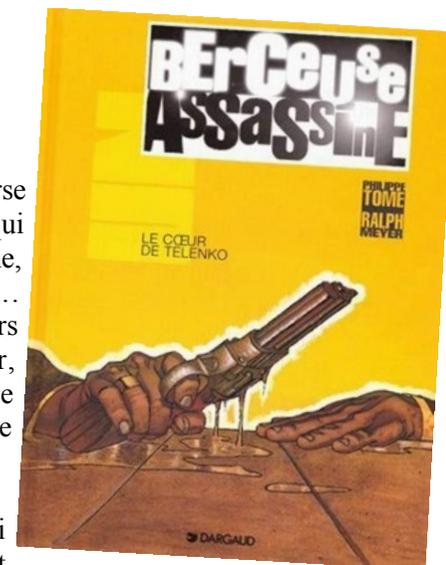
Tome, nous montre ici son immense talent et sa très large palette. Car passer de l'univers enfantin et guilleret du Petit Spirou à celui sombre et désespéré de cette Berceuse Assassine n'est sans doute pas donné à tout le monde!

Le dessin de Ralph Meyer est superbe et colle contribue à poser l'ambiance sordide de cette série magistrale. En n'utilisant que le jaune et le noir, il distille dans ses planches une atmosphère oppressante, malsaine et dérangeante.

Ses cadrages et l'ambiance si particulière de ce scénario sont furieusement cinématographiques. La trilogie achevée, on a l'impression de sortir groggy d'une salle de ciné, assommé par cette histoire emplie de cruauté.

Un des monuments du neuvième art...

[Le Korrigan 🌐]



## ● Martin Squelette

Une BD de Rodolphe et Jacques Ferrandez

Cette quatrième enquête du commissaire Raffini s'inscrit dans la lignée des romans noirs des années 50. Particulièrement par son accroche, elle va entraîner le commissaire et ses hommes dans une intrigue complexe et pleine de rebondissements qui prend ses racines dans les zones sombres de la seconde guerre mondiale.

La progression de l'enquête s'avère intéressante et son aboutissement pour le moins inattendu.

Les dessins de ce dernier album de la série signé par Jacques Ferrandez ont certes quelque peu vieillis mais collent plutôt bien à l'ambiance et l'atmosphère de l'époque.

Un excellent polar où l'on croise un certain Burma au hasard d'une rue, clin d'œil à l'œuvre de Malet et l'adaptation de Jacques Tardi qui faisait ses premiers pas en BD avec Brouillard au pont de Tolbiac et 120, rue de la gare...

[Le Korrigan 🌐]

## ● Truands

Le doulos s'inscrit dans la lignée des polars noirs, bien noirs, qui fleurirent après guerre. Pierre Lesou signe avec ce titre l'un de ses meilleurs romans, bourré de qualité et truffé de dialogues savoureux et de vocabulaire fleuri.

Dans le jargon des truands, « porter le doulo » signifiait alors porter le chapeau, i.e. être soupçonné d'être d'accointance avec la police, d'être un indic ou pire ! une balance. Le titre pose dès lors le décor : Maur Faugel, un truand récemment sorti de taule, va avoir maille à partir avec un doulos ce qui risque fort de compromettre un coujuteux et de le réexpédier fissa à la Santaga (petit nom de la prison de la santé).

La galerie de personnage est savoureuse et chacun des personnages possède des traits forts qui le rende unique. On retrouve

l e

Un roman de Frédéric Schoendoerffer

milieu du banditisme décrit dans les films noirs d'après guerre, ceux où les truands et flics semblaient s'estimer et posséder un certain sens de l'honneur. Ce n'est pas un hasard si le bouquin a été vite adapté par Jean-Pierre Melville avec Jean Paul Belmondo, alors jeune premier, en tête d'affiche.

Mais le point fort du roman, outre son ambiance délicieusement bien rendue, réside dans le vocabulaire, le jargon de la truanderie, ce parler savoureux qui fit les grandes heures de dialoguistes de génie tel qu'Audiard.

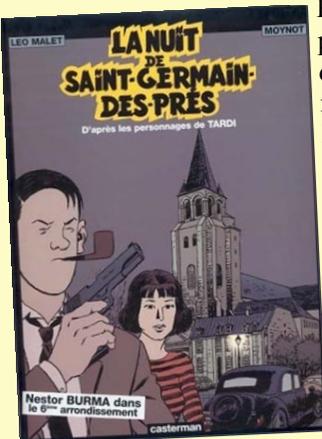
Le doulos est un polar savoureux, sombre et désespéré, tragique et magnifique... A lire autant qu'à voir...

[Le Korrigan 🌐]



## ● La nuit de Saint-Germain-des-près

une bd de Léo Malet, Emmanuel Moynot et Laurence Busca



Reprendre la relève de Tardi pour donner vie aux enquêtes de Nestor Burma était un pari risqué... Mais Emmanuel Moynot a un talent certain! Il suffit pour s'en convaincre de lire le sublime Monsieur Khol ou le fabuleux Temps des Bombes dont on espère secrètement la réédition tant les bonnes bandes dessinées sur l'Anarchie sont rares...

Et le fait est qu'il a su adapter son trait à celui de Tardi,

tout en conservant son originalité. On retrouve avec plaisir ce personnage fascinant, détective désabusé et désinvolte, qui manie le verbe comme personne et auquel Léo Malet, dont je ne peux que recommander à tous de lire les romans, a donné vie... La couleur surprend au prime abord mais elle ne dénature absolument pas ce Paris des années 50 qui partage avec Burma la tête d'affiche... Car ne nous y trompons pas, ici encore, Paris est l'un des personnages centraux de cette intrigue, avec ces ruelles, ces bars louches et cette faune atypique aux mœurs étranges.

Tardi n'abandonne pas pour autant l'un de ses personnages phare, il est probable qu'il connaîtra encore quelques enquêtes sous les pinceaux de Tardi... Mais on ne peut que se réjouir que Moynot s'attèle lui aussi à faire revivre ce Paris haut en couleur en y faisant évoluer Nestor Burma, détective de choc...

Et pour ceux qui ne connaissent pas l'œuvre de Malet, et au risque de me répéter, essayez-vous y! Si vous êtes amateur de polars simples et efficaces, truffé de répliques savoureuses, vous adorerez!

[Le Korrigan 🌐]

## ● Malone

une bd de Michel Rio, Pierpaolo Rovero et Fabio Pacciuli

Première BD du romancier Michel Rio, Faux pas est l'adaptation de son roman éponyme paru en 1991 et mettant en scène l'enquêteur Francis Malone. Signant lui-même l'adaptation, ce premier opus d'une nouvelle série (on espère que d'autres enquêtes de Malone feront l'objet d'une adaptation) révèle d'emblée une maîtrise de la narration et un sens du rythme propre à la bande dessinée. Il parvient à alterner scènes lentes mettant en scène avec un certain brio des dialogues complexes et travaillés et des scènes quasi muettes où seuls le son étouffé des balles rompent le silence.

On peut être troublé par les premières pages, dénué de tout texte et qui mette en scène le personnage du tueur. Mais elle contribue grandement à installer l'atmosphère inquiétante et étouffante de la scène qui va suivre et la tension qui ne cessera de monter jusqu'au fatal dénouement.

Le trait de Pierpaolo Rovero, diplômé de l'Académie Disney de Milan, est sobre et épuré tout en étant très efficace. Le découpage des planches est très cinéma-

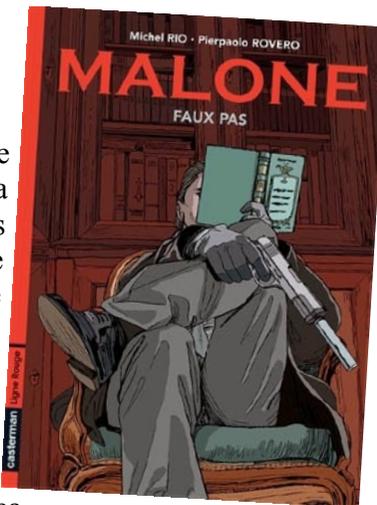


tographique. Le dialogue de près de huit pages qui suit la rapide intrusion du tueur dans la demeure du journaliste Pierre Brémont fait montre d'une maîtrise certaine des cadrages et un sens aigu de la mise en scène. De même que dans les scènes muettes se passant de tous récitatifs tout en étant claire, tendues et efficaces. La colorisation signée Fabio Pacciuli est très froide, peut être un peu fade mais colle toutefois plutôt bien à l'ambiance glacée qu'impose d'emblée le personnage du tueur.

L'atmosphère lourde et pesante que les auteurs parviennent à mettre en place dès les premières pages font de Malone un polar sombre et rigoureux qui fait inmanquablement penser au superbe Tueur des très talentueux Matz et Jacamon. Ce premier tome fait émerger de multiples questions quand aux motivations du tueur et l'envie de découvrir la conclusion de cette intrigue est bien réelle qui passera sans nuls doutes par la confrontation entre Malone et ce mystérieux tueur...

Conçu en diptyque, ce premier tome de Faux pas est incontestablement une réussite qui devrait ravir les amateurs de polars noirs et bien ficelés...

[Le Korrigan 🌐]



## ●Justice Imminente

une bd de François Corteggiani, Sébastien Verdier  
et Claudine Blanc-Dumont

Ultimate Agency est une série qui s'inscrit dans le polar noir par sa tonalité, son sujet et son personnage, Louis Barma, Balou pour les dames et Lou pour les autres. Par son discours et son rôle de narrateur à la première personne, il fait inmanquablement penser à Nerstor Burma, détective, né sous la plume du grand Léo Malet et mis en image par le grand Tardi.

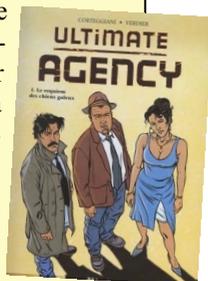
Le premier tome, faisant la part belle à l'action et au suspense, pouvait faire penser à une nième série mettant en scène un détective sans renouveler vraiment le genre, creusant un sillon déjà tout tracé. Mais le second tome, en renforçant plus encore la proximité entre fiction et histoire contemporaine, donne à la série une tonalité particulièrement savoureuse.

La trame imaginée par François Corteggiani puise dans l'actualité proche pour dépeindre une Amérique gangrenée par l'argent et les malversations de l'administration Bush. La construction scénaristique est intéressante, audacieuse et tient plutôt bien la route...

Le dessin et la narration sont de factures très classiques tout en restant des plus honorables. Les personnages au prime abord très caricaturaux sont plus nuancés qu'il n'y paraît, même s'il s'inscrivent dans la grande tradition du polar, du détective désabusé à la secrétaire sexy...

Ultimate Agency est une série prometteuse, fort originale qui devrait ravir les amateurs de polars classiques et dont le point fort est son enracinement dans le monde contemporain.

[Le Korrigan 🌐]



## ●L'Oeil était dans la tombe

Une bd de Christian De Metter

Christian De Metter est un incroyable conteur qui impose, album après album, un style et un univers sombre et inquiétant, peuplé de personnages torturés.

L'Oeil était dans la tombe, dont le titre est tiré d'un poème de Victor Hugo (La conscience) évoquant le remord et la culpabilité, met en scène un personnage tourmenté qui va perdre pied et glisser vers l'abîme de la folie et du crime, avant de lui redonner cette parcelle d'humanité qui fait qu'on ne peut sombrer dans la facilité et se contenter de qualifier de monstre sadique... La touche finale déconstruit l'intrigue en la replaçant dans une nouvelle perspective, celle d'une ancienne blessure qui n'a jamais cicatrisée...

Classique mais remarquablement construit, le scénario glaçant d'efficacité est servi par des dessins magnifiques. Le pinceau nerveux de l'auteur fige les personnages dans des positions théâtrales exacerbant les sentiments ressentis par les différents protagonistes, accentuant ainsi l'aspect dramatique et

inquiétant de l'action. Son découpage, sobre et efficace, est pleinement au service d'un récit sombre et sans concession... Les formidables couleurs de De Metter imposent un rythme lancinant à l'album, alternant teintes charbonneuses lorsque la folie meurtrière domine et teintes lumineuses, lorsqu'elle s'apaise, accompagnant le lecteur au bout de l'horreur...

Les lecteurs attentifs décèleront des clin d'oeil à Shutter Island (chef d'oeuvre de Dennis Lehane que Christian De Metter allait adapter avec le brio que l'on sait) et à l'univers inquiétant d'Alfred Hitchcock...

L'Oeil était dans la tombe est un polar sombre et tortueux comme l'âme humaine. Tirant vers le thriller, il démontre une fois de plus le formidable talent de Christian De Metter... A lire, impérativement...

[Le Korrigan 🌐]



●RG

une bd de Pierre Dragon et Frederik Peeters

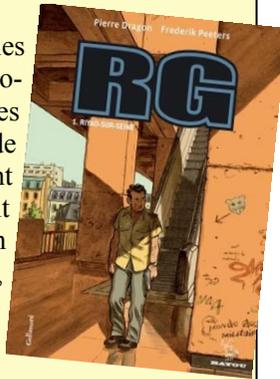
RG est une série se situant à milles lieux des clichés qui émaillent le polar. Ici, point de poursuites endiablées ou de fusillades échevelées, point de flics justicier sortant plus facilement son revolver que sa plaque et point de manichéisme... Juste le quotidien de flics des RG, livré sans fioritures, avec les longues et ennuyeuses heures de planques, leurs vies de famille en lambeaux, leur impression de lutter contre des moulins à vent, la futilité de leur boulot à laquelle ils ne doivent pas penser, sous peine de sombrer, sans oublier l'impression désagréable de vivre à côté des autres, en marge de la société, de passer à côté de sa vie, rongée jusqu'au trognon par le boulot.

Le cynisme n'est jamais loin dans la description que fait Pierre Dragon du quotidien d'un flic, englué dans les luttes internes, les magouilles politiques qui entravent leurs actions et la misère qu'ils côtoient chaque jour. Il faut dire que s'il écrit sous un pseudo, Pierre Dragon connaît son affaire... Travaillant aux RG, devenu depuis RI depuis sa fusion avec la DST, il puise dans son quotidien pour nous narrer ces histoires impeccables, froides et réalistes.

Le dessin de Frédéric Peeters retranscrit très bien l'ambiance qui règne sur chacun de ses albums. Chacun d'entre eux dépeint une affaire, tout en développant le personnage central et ses relations aux autres.

Au final RG est une série particulièrement réussie ne ressemblant à aucune autre et qui parvient à s'éloigner des clichés et autres lieux communs du polar pour nous entraîner dans le sombre quotidien d'un flic des RG, ni bon ni mauvais, juste humain... Une sorte de reportage-fiction, bien documenté, passionnant et glaçant de par la réalité qu'il dépeint.

[Le Korrigan 🌐]



## ●Tête de Turc

Un film de Pascal Elbé

Pour son premier passage derrière la caméra, Pascal Elbé n'a pas, et de loin, choisi la facilité... Avec Tête de turc, il entraîne le spectateur au cœur d'une cité dite sensible. L'arrestation quelque peu musclée d'une dealer va mettre le feu au poudre et entraîner une succession d'événements tragiques qui vont bouleverser le quotidien de bon nombre de personnes...

Du médecin dévoué qui va osciller entre la vie et la mort suite au jet d'un cocktail molotov, au flic en quête de rédemption avide de vengeance, du gang vivant de trafics en tous genres au jeune ado héros et bourreau, de cette mère incroyable qui porte sa famille à bout de bras et tente tant bien que mal d'élever leurs enfants dans un milieu quelque peu hostile, au mari sombrant dans la folie suite au décès de son épouse, sans oublier les cyniques récupérations politiciennes... Cette histoire chorale ne s'attarde pas uniquement à décrire le quotidien des cités, mais met surtout en avant les répercussions dévastatrices d'un

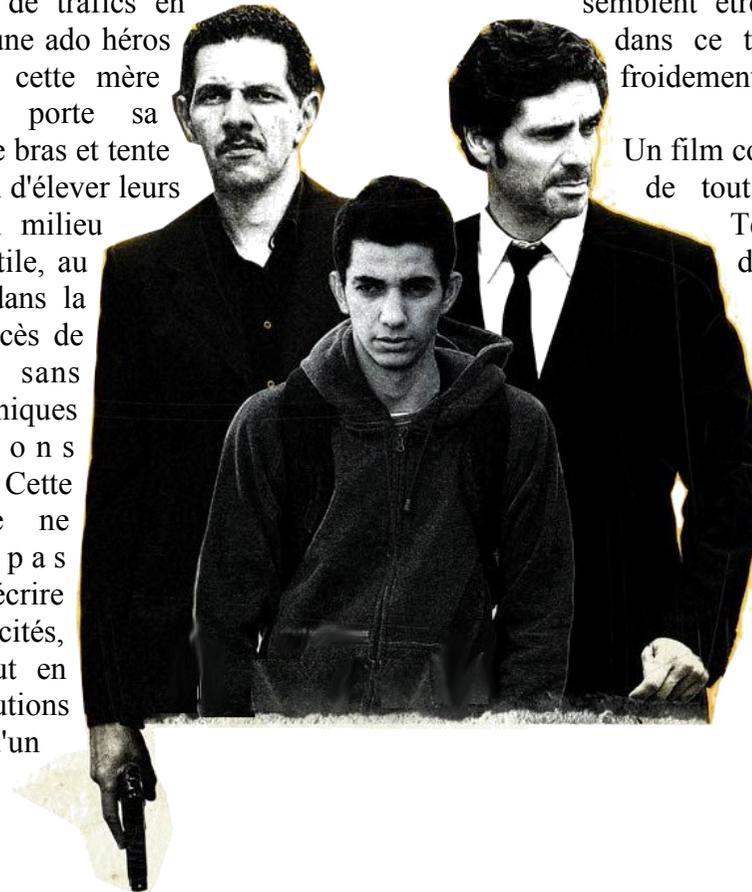
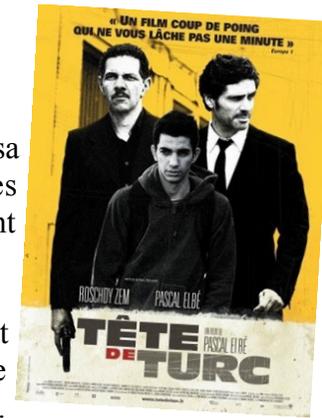
fait divers tragique banalisé par sa fréquence, s'attardant sur les hommes et les femmes qui vivent cette violence au quotidien...

Les acteurs sont tous excellents et servent formidablement cette intrigue d'une froide crédibilité.

Pascal Elbé maîtrise son sujet de bout en bout et le spectateur est happé par l'histoire et ces personnages qui tentent tant bien que mal de survivre, malgré leur morne quotidien... La solidarité qui unit les habitants de ces quartiers semblent être la seule note d'espoir dans ce tableau pessimiste et si froidement réaliste.

Un film coup de poing qui se garde de tout discours moralisateur, Tête de turc marque le début d'un réalisateur lucide et sans angélisme qui a, malgré la noirceur du propos, une profonde foi en l'humanité... une réussite incontestable...

[Le Korrigan 🌐]



## ●Entre ses mains

*un film de Anne Fontaine*

Enfin !... Enfin, on retrouve l'extraordinaire Benoît Poelvoorde dans un rôle de composition taillé à sa mesure... Je ne vais pas m'étendre sur tout le bien que je pense de celui que je découvre avec stupeur et tremblements (et rires) dans « C'est arrivé près de chez vous », vrai-faux reportage d'un cynisme et d'un humour noirs, noirs, noirs...



Et le voici à contre-emploi dans un thriller original et d'une rare intensité dans lequel la ravissante et non moins talentueuse Isabelle Carré lui donne la réplique. Leur relation, par laquelle se résume tout le sens du film, est une véritable plongée au cœur de ce qu'il y a de plus sombre -mais aussi de plus sensuel- dans l'inconnu d'une rencontre et d'un jeu de séduction qui s'amorce...

L'envie et la peur se mêlent dans cette intrigue –adaptée du roman "Les Kangourous" de Dominique Barbéris- que met habilement en scène Anne Fontaine (« Nettoyage à sec »), pour nous offrir un film intime et angoissant comme le cinéma français en compte peu.

A voir ne serait-ce que pour la performance de son acteur principal ; mais aussi pour sonder vos passions les plus folles...

[Keenethic 🌐]

## ●Shutter Island

*Une bd de Dennis Lehane et Christian Demetter*

La couverture intrigue d'emblée et attire l'œil et le lecteur. Mais sa composition ne prend tout son sens qu'une fois l'album refermé. C'est alors qu'on se rend compte qu'en plus d'être esthétique et intrigante, elle se révèle fort bien construite. Tout comme le récit apparaît alors plus solidement bâti et charpenté... Car le scénario de Shutter Island est des plus machiavéliques et une relecture est nécessaire pour en percevoir toutes les subtilités, pour traquer les signes qui annonçaient le dénouement et la chute ahurissante de ce fantastique récit, le moment où le voile se lève, révélant la véritable nature du drame qui s'est joué dans cette île coupée du monde.

Lorsque démarre l'histoire, Teddy Daniels et Chuck Aule, tous deux marshals fédéraux débarquent à Shutter Island pour enquêter sur un cas bien épineux : la disparition d'une patiente d'un asile psychiatrique dont la cellule était fermée de l'extérieur. A-t-elle bénéficié de complicité parmi le personnel soignant ? Où se trouve-t-elle puisque l'île a été fouillée sans succès de fond en comble et qu'il est impensable qu'elle ait tenté de la quitter à la nage...

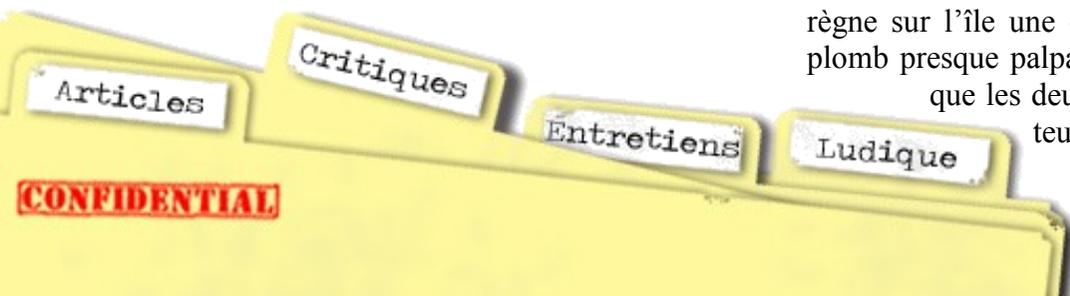
L'atmosphère de cet album est une réussite indéniable. Il règne sur l'île une chape de plomb presque palpable alors que les deux inspecteurs avan-

cent dans les ténèbres. Vouloir adapter ce roman dense et passionnant de Dennis Lehane était pour le moins périlleux mais Christian De Metter, tant par son découpage efficace que par ses dessins et ses mises en couleurs inquiétante y est parvenu avec un brio qui force le respect. Les couleurs ancrent d'ailleurs le récit dans son époque, celle qui fit les beaux jours du polar noir, les années 50. Bien sûr, le récit original a dû être amputé de certains aspects qui contribuaient sa profondeur et sa richesse mais pouvait-il en être autrement ? Si adapter c'est souvent trahir, De Metter a su être fidèle au roman tout en simplifiant la trame. Du grand art...

Un album indispensable qui fait montre une fois de plus du formidable talent de conteur d'histoire de Christian De Metter.

Notons qu'une adaptation cinématographique plutôt réussie du roman de Dennis Lehane a été réalisée par Martin Scorsese

[Le Korrigan 🌐]



## ●Collateral

un fil de Michael Mann  
sorte

Collatéral est un film à part, une de road movies à travers sur les avenues de Los Angeles, un voyage au bout de la nuit, plein de cynisme et de désillusions.

Les deux personnages principaux sont denses et intéressants, plus complexes qu'il n'y paraît au prime abord. Vincent est un tueur froid, cynique et mysantrope. Max, un chauffeur de taxi humain à tendance bon samaritain qui poursuit un rêve inaccessible. Mais leurs différences masquent ce qui les rapprochent, finalement : la solitude et les rêves brisés. Tous deux vont s'enfoncer dans la nuit de Los Angeles qu'ils sillonnent, laissant derrière eux une traînée sanglante.

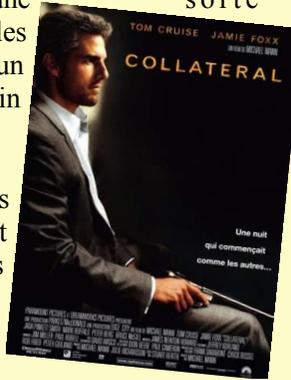
Les acteurs sont bons, avec une mention spéciale à Jamie Foxx dont l'interprétation brillantissime éclipse celle de Tom Cruise, convainquant dans ce rôle à contre emploi de tueur.

La mise en scène est fluide et nerveuse. Le scénario, dont l'issue est peut-être trop prévisible, réserve néanmoins de très bonnes surprises, délicieusement cyniques. Les scènes d'action sont menées avec efficacité et dynamisme. On retiendra particulièrement la scène très réussie se déroulant dans une boîte de nuit bondée de la Cité des Anges.

La bande originale du film est un petit bijou, la musique soutenant admirablement bien l'action.

Sans être le plus grand film de Michael Mann, Collatéral n'en reste pas moins un très bon film.

[Le Korrigan 🌐]



## ●Soda

une bd de Tome, Luc Warnant et Bruno Gazzotti

David Elliot Hanneth Solomon n'a pas la vie facile. D'abord tout le monde l'appelle Soda, ce qui est moins long à dire (et à écrire dans les phylactères) et rappelle astucieusement qu'il est un héros de BD. Ensuite, tout New York sait que cet inspecteur de police quitte chaque matin l'appartement de sa maman déguisé en pasteur, afin d'épargner le cœur fragile de sa génitrice qui semble tout droit sortie d'une publicité pour une marque de café bien connue. Lorsque par malheur il ne parvient pas à se changer à temps dans l'ascenseur, Soda est contraint d'accomplir son devoir tout de noir vêtu, crucifix et faux col en option.

On pourrait croire à une blague (franco-)belge, compte tenu du graphisme « ligne-claire » de cette série. D'autant que Soda partage avec Spirou la même chevelure rousse (la houppette en moins, je vous l'accorde). Et pourtant, le taux de mortalité des enquêtes de Soda est bien au dessus de la moyenne municipale. Pour tout dire, on ne serait pas surpris qu'il lui arrive de faire face à un malfaiteur, Magnum.45 au poing, en débitant quelque chose du genre « je sais ce que tu penses : c'est six balles qu'il a tirée, ou cinq seulement... ». C'est certain, Soda a le physique émacié d'un Clint Eastwood. Comme l'inspecteur Harry, il doit combattre les criminels tout autant que la société qui les crée. Soda est cependant un peu plus « politicaly correct », il semble porter encore un espoir malgré sa vision pessimiste du monde... Sans doute est-ce l'innocence de sa mère qui le sauve, elle qui vit derrière une porte à fermeture cinq points, sans lire les journaux (trop vio-



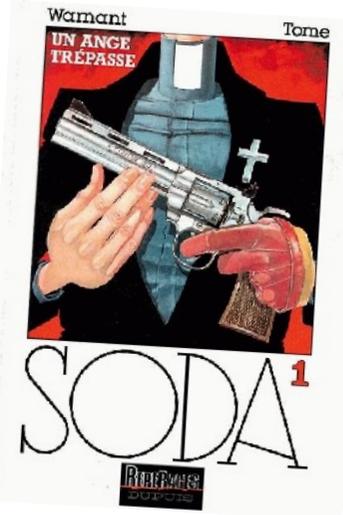
lents). Les aventures de Soda relèvent cependant bien du même genre narratif que celle de Harry : le « noir »...

Et même le « hard-boiled » si l'on en juge par sa féroce envie de (sur-)vivre même lorsque tout semble perdu face aux éléments qui s'acharnent contre lui. Quitte à répandre le rouge sang sur bon nombre de planches de papier, Soda n'est pas prêt de se laisser abattre.

Toute une galerie de personnages secondaires vient animer les albums : un chef de la police passionné de petites bêtes, un gros matou de compagnie, une plantureuse coéquipière afro-américaine... Mais ces derniers cachent difficilement le côté obscur de la série. Tour à tour Soda les entraîne avec lui dans un univers contre-nature où existent bel et bien la violence, le sexe ou la cupidité propres à notre monde d'aujourd'hui...

On l'aura compris, derrière les apparences innocentes d'un héros de « bédé » traditionnel, Soda est un personnage ambivalent, tout en demi-teintes. Cerise sur le gâteau : chaque album est un « one shot » que l'on peut lire indépendamment. Toutefois, quelques fils rouges entretiennent l'intérêt du lecteur de l'un à l'autre. Notamment ces mystérieux doigts manquants à la main gantée de notre héros.

[Julien F. 🌐]



## ● Cuervos

une bd de Richard Marazano et Michel Durand

Avec la colle pour seul ami et la violence comme seul horizon, Joàn fait partie de ces gosses perdus qui errent par centaines dans les rues de Medellín, où misère et pauvreté règnent en maîtres et s'assemblent dans un cocktail détonnant. Dénué de tout sentiments, les événements ne semblent avoir aucune prise sur lui et aucune émotion ne transparait si ce n'est dans ses macabres mais si fascinants dessins.

Voir vieillir au fil des tomes cet enfant plongé dans un monde violent et passé trop vite à l'âge adulte laisse un arrière goût de sang dans la bouche. Aspiré dans la spirale de la violence, il n'aura d'autre choix que de devenir un tueur froid qui sera le bras armé d'un cartellito, risquant à tout moment d'échapper au contrôle de ses employeurs.

Joàn me fait inmanquablement au Jesuit Joe d'Hugo Prat, anti héros déshumanisé dont on suit l'itinéraire en pressant l'inéluctable fin.

On est révolté par son destin, mais aussi et surtout par ses actes où compassion et sens du bien et du mal n'ont pas leur place. Le microcosme des trafiquants de drogue, où le dollar est le fossoyeur de tous idéaux y est décrit avec une effroyable précision.

Les cadrages, alternant plongée et contre plongée sont parfois des plus surprenants, rendant la lecture étrange et trouble, comme vue de l'œil d'un oiseau de mauvaise augure qui regarderait la scène en spectateur attentif, renforçant l'analogie avec le chef d'œuvre de Pratt mais brouillant quelque peu la lisibilité du dessin et donc la lecture. Mais cela renforce sans doute la sensation de malaise induit par cette histoire atypique dont on souhaite voir l'aboutissement. Et il est peu probable qu'on s'oriente vers une happy-end hollywoodienne...

BD sombres et violente, dure et dérangeante, bouleversante et inquiétante, amère et puissante comme un coup de poing dans le bide... Série sans concession aucune qui marquera incontestablement le lecteur...

[Le Korrigan 🌐]



## ● Un crime

un film de Manuel Prada

Un crime... titre étrange dont on ne sait à quel crime il se rapporte... Celui qui a été commis, celui qu'Alice incarnée par Emmanuelle Béart est en train de tisser, taillant un costume d'assassin sur mesure à un innocent chauffeur de taxi, ou celui que ce dernier risque de commettre lorsque l'infâme machination dont il est victime éclatera au grand jour... Crime sanglant dicté par une sombre vengeance, par l'amour, la haine ou la peur...

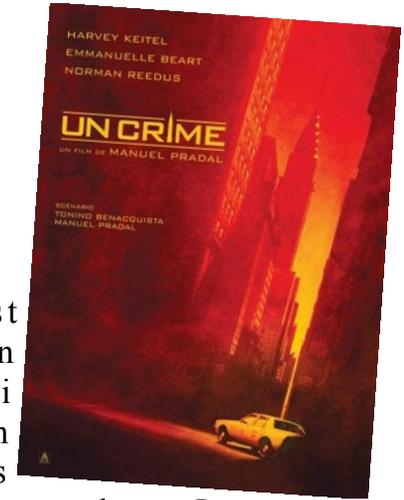
Dès les premières images du film, on ne peut manquer d'être impressionné par le travail réalisé sur la lumière et la qualité impeccable de la photo qui fait de chaque plan et de chaque image un petit bijou de composition, soulignant la tristesse indicible qui se lit dans le regard sombre et désespéré d'Alice qu'un rayon de soleil illumine rarement...

Harvey Keitel est impeccable, comme à l'accoutumée. A la fois grave et inquietant, bouleversant et émouvant, il incarne impeccablement la victime innocente sacrifiée dont l'innocence va se lézarder... La bande son est magistrale, à la fois discrète et d'une rare justesse... Et le fait qu'elle soit signée Ennio Morricone n'y est peut-être pas pour rien...

L'intrigue est comme le vol d'un boomerang qui revient à son envoyeur alors qu'on l'imaginait perdu... Le scénario truffé d'enchaînements dicté par le seul hasard fait que le film tient plus du conte sanglant que de l'histoire ancrée dans la réalité. En cela il n'en est pas moins réussi.

Un film lent, improbable et séduisant visuellement très réussi, à l'image de l'affiche...

[Le Korrigan 🌐]



## ● Tony Corso

*une bd d'Olivier Berlion*

Tony Corso, c'est la série élaborée par Berlion qui a pour cadre le panier de crabe qu'est la jetset et dont le personnage éponyme exerce, avec un certain talent, le métier de détective privé... Berlion fait partie de ces auteurs dont chaque album est une réussite, tant sur le plan narratif que sur le plan scénaristique, qu'il travaille en tandem avec Eric Corbeyran (Sales Mioches ou le Cadet des Soupétard) ou en solo (histoire d'en ville, cœur tam-tam, lie-de-vin, récemment le très remarqué Rosangella).



ou plus

On sait peu de choses finalement sur Tony Corso, le personnage central de la série, sinon qu'il est beau gosse, cynique et nonchalant. Mais chaque album apporte son lot de révélation sur son passé et celui de sa famille, un passé bien éloigné du strasse et des paillettes... Ce fil rouge, bien que ténu, confère au personnage une certaine profondeur qui n'est pas pour déplaire. Reste à savoir comment tout cela sera exploité dans le développement futur de la série...

Le trait de Berlion fait toujours merveille et la mise en couleur de Christian Favrelle, qui a notamment travaillé sur la Croix de Cazenac avec Eric Stalner est soignée et confère à la série une note réaliste fort agréable. Néanmoins, j'avoue préférer les mises en couleur de Berlion et sa façon si particulière de jouer avec les ombres et la lumière dans ses autres séries.

L'intrigue est comme de coutume fort bien rythmée, avec son lot de rebondissement. Elle répond comme en écho à l'actualité récente, ancrant plus encore cette série dans son siècle. Le récit est fort bien structuré et sa mise en scène laisse aux lecteurs attentifs la possibilité de remonter l'enquête jusqu'au mystérieux Kowaleski, enjeu de ce cache-cache mortel.

Un série efficace qui vaut le détour...

[Le Korrigan ]

## ● A history of violence

*Un film de David Cronenberg*

John Wagner et Vince Locke sont les auteurs d'un roman graphique noir et blanc (édité par Delcourt) dont est tiré le scénario de ce film... Il est d'ailleurs fort désagréable de la voir estampillée «BD du film» alors qu'un sticker «BD dont a été tiré le film» serait plus juste, mais certes moins commercial.

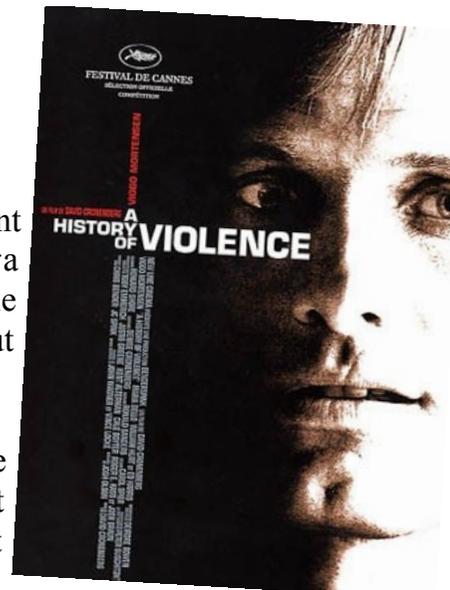
Loin de se réduire à un Thriller plutôt efficace, ce film nous propose de démonter les mécanismes de la violence, une violence filmée sans concessions. David Cronenberg ne cherche pas à filmer des scènes de combats esthétiques et bien léchée mais à montrer la violence telle qu'elle est : crue et brutale... une violence qui est tout, sauf séduisante. Des contre-champ montrent furtivement des visages tordus de douleurs, défigurés par les coups ou l'impact d'une balle, rompant avec le classicisme apparent de la mise en scène, la caméra pointe l'horreur de la brève scène qui vient de se dérouler. Le calme n'est qu'apparent et la violence omniprésente, perçant sous le calme apparent de manière toujours palpable. Le

spectateur sent qu'il suffira d'une étincelle pour que tout s'embrase...

Le film laisse une grande part à l'ironie et l'humour qui vient émailler l'atmosphère pesante distillée par le scénario, la mise en scène et le jeu impeccable des acteurs, Vigo Mortensen (Aragorn, ça vous dit quelque chose?) en tête. Son regard expressif est pour beaucoup dans la crédibilité de son personnage, renforçant sa dualité et le paradoxe de cette vie calme et rangée qui bascule soudainement dans l'horreur et le sang... violence qui semble prendre racine

bien en amont de ce que pouvait imaginer le spectateur... Le rêve américain se lézarde peu à peu pour finir par exploser dans un déluge de sang.

Un film fort à la fois brutal et prenant...



## ●Voies Off

une bd de Nicolas Pothier et Yannick Corboz

A voir la couverture, on pourrait croire à une histoire chorale mettant en scène de multiples personnages dans de multiples intrigues qui finiront par se rejoindre pour n'en former plus qu'une. On aurait tort... et raison à la fois.

Car cet album au format atypique est atypique à plus d'un titre... Il est à la BD ce que Le Horla et autres contes fantastiques est au roman... Voies off se propose de raconter non pas une mais 10 histoires. Dix nouvelles remarquablement bien écrites dont chacune, finement ciselée, est un petit bijou, avec une chute à chaque fois bien sentie et remarquablement bien amenée.

Le dessin très typé est lui aussi une incontestable réussite. Les pages de prologue et d'épilogues sont de toutes beauté et le trait nerveux de Yannick Corboz et sa mise en couleur impeccable sont des plus agréables...

Même le titre de cet album est remarquablement bien senti puisque si l'histoire est à chaque fois racontée par un narrateur en voix-off, chaque personnage suit une voie de traverse, en marge de la norme qui l'entraînera bien loin des sentiers battus... une voie off...

Une ovni dans le monde de la Bd qui consacre si besoin était l'immense talent de conteur de Nicolas Pothier (dont on a pu percevoir l'humour dans le brillant Ratafia) et de Yannick Corboz, dont le dessin dynamique et aérien nous avait littéralement envoûté dans Célestin Gobe Lune...

Un ouvrage incontournable qui ravira sans nuls doute tant les amateurs de BD que les béotiens...

[Le Korrigan 🌐]



## ●Mystic River

Un film de Clint Eastwood

On savait déjà que Clint Eastwood était un réalisateur hors norme, sortant des sentiers battus hollywoodiens... Si ses derniers films ne sont pas tous des chefs d'oeuvre (Space Cowboy notamment), on se souvient de l'excellentissime Impitoyable qui à mon sens révolutionna le western en abandonnant à la fois le manichéisme hollywoodien et en s'éloignant des westerns spaghettis qui ont fait sa célébrité en teintant l'ouest américain de la noirceur du remord. Et à sa façon, Mystic River marque lui aussi un tournant dans l'univers du thriller.

Le jeu d'acteur est vraiment bon, même si la prestation de Kevin Bacon est nettement en retrait par rapport à Sean Penn plutôt convainquant dans son rôle de père de famille désespéré (bien qu'on puisse trouver qu'il surjoue par moment)... Mais l'acteur le plus époustouflant est sans nul doute Tim Robbins, qui incarne à merveille la souffrance et le traumatisme héritée de son enfance volée. Son jeu d'acteur est vraiment hallucinant, son regard, désespérément désespéré, son attitude d'une rare justesse... Sa composition mérite à elle seule de voir ce film !

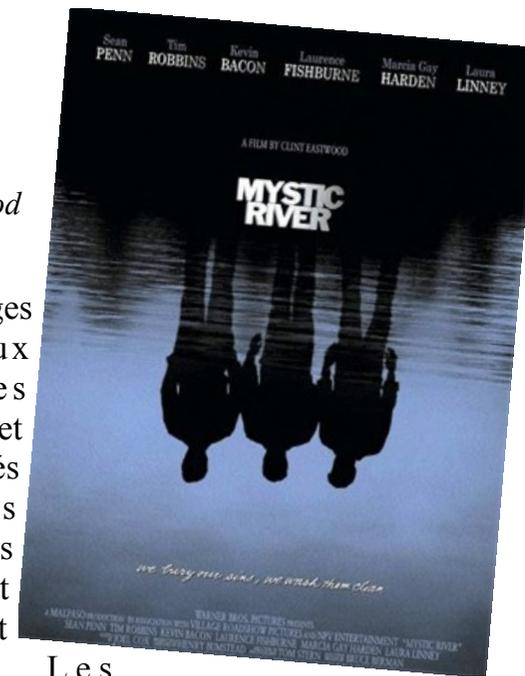
Le jeu d'acteur est au service d'une intrigue dense, sombre et tourmentée.

Les personnages jouent aux équilibristes entre le bien et le mal, guidés par des sentiments basement et superbement humains.

Les sentiments sont ici exacerbés : remords, vengeance, amour, amitié brisée, traumatisme de l'enfance se mêlent et s'entremêlent pour former le noeud de l'intrigue. Les frontières entre bien et mal s'estompent peu à peu. La chute est bouleversante, magnifique et terrible...

Pour ce qui n'était pas encore convaincu, Clint Eastwood s'impose avec ce film comme un des plus grand réalisateurs contemporains. Un petit bijou à ne pas manquer qui marquera sans nul doute le Thriller comme Impitoyable a marqué le Western...

[Le Korrigan 🌐]



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ● A Cosa Nostra

un film de Francesca Comencini

Loin de nous plonger dans l'univers de la Mafia comme le titre et la bande annonce le laissent présager, Casa Nostra est un film intimiste qui, en nous racontant le destin croisé de différents protagonistes, fait une photographie instantanée d'une ville.

Francesca Comencini nous invite à découvrir des personnages riches et denses dont on sent qu'ils ont un vécu avant le début du film et qu'ils poursuivront leur destin bien après. De l'homme d'affaire véreux blanchissant l'argent à sa maîtresse mannequin cocaïnomanne en passant par le capitaine de police enquêtant sur ses activités troubles, son amant, les parents retraités de ce dernier, un homme d'affaire russe, un ex tolar amoureux d'une prostituée, un couple dont le mari va être tenté, la galerie de portrait est riche et variées.

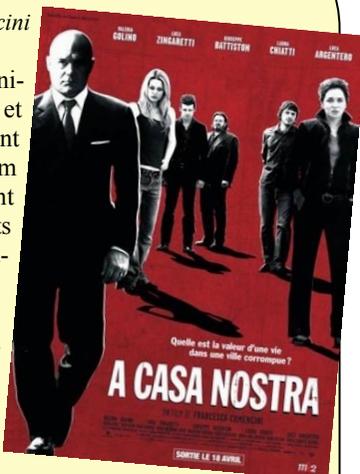
Il n'y a pas d'intrigue à proprement parler, seulement des destins qui se mêlent et s'entremêlent, des histoires de rencontres, de gens qui se frôlent et partagent sans le savoir des désirs communs. Si l'argent, qui corrompt et ronge l'être de l'intérieur, est au cœur des préoccupations de plusieurs protagonistes, il est loin d'être le seul moteur.

On peut regretter que le film ne fasse qu'effleurer la vie des ces personnages plein d'humanité, pénétrant leur intimité et leurs désirs, avec une caméra très proche d'eux avant de s'en éloigner. On a l'impression fugace d'être un oiseau qui passe dans le ciel de Milan, qui s'approche un instant d'une poignée de personnages avant de reprendre son envol.

La musique de Banda Osiris est superbe et souligne l'atmosphère étrange et blafarde qui baigne Milan tout au long du film.

A Casa Nostra est un film choral à la fois engagé et intimiste qui dessine en filigrane la déliquescence de l'Italie.

[Le Korrigan 🌐]



## ● Dans la nuit

Une BD de Joël Callède, Denys & Hubert

Dans la Nuit est l'une des grandes réussites de la collection Insomnie. Chaque tome est un one-shot qui peut se lire indépendamment du reste de la série. Il existe cependant un fil rouge qui relie toutes ces histoires entre elles : la voie qu'on imagine profonde et désabusée du « Bon Samaritain » un animateur de radio qui se propose, chaque nuit, d'écouter et d'aider les auditeurs qui l'appellent pour parler des problèmes qui rongent leur vie. Cette subtile trouvaille va permettre au lecteur de mieux cerner la personnalité des personnages principaux de l'intrigue qui vont confier au bon samaritain leurs soucis et leurs difficultés.

L'ambiance est le maître mot de cette série dans laquelle les auteurs reprennent les poncifs cinématographique du genre. On glisse peu à peu dans l'horreur et l'épouvante, sujet rarement traité en BD. Et le fait est que Callède et Denys, les deux auteurs de cette série sont fichtrement doués pour décrire et poser cette ambiance sombre et oppressante. Mais ils n'en sont pas ici à leur coup d'essai car les deux compères ont signé les angoissantes mais excellentes Comptines d'Halloween... Le dessin et ici en osmose avec l'intrigue, renforcé par la palette sombre et subtile d'Hubert qui nous prouve si besoin était son immense et protéiforme talent (c'est lui qui a mis en couleur le legs de l'alchimiste,

le Maître de pierre, Reality show, le Clan des Chimères, l'Ordre de Cicéron... entre autre!)

Les scénarios sont efficaces et les personnages bien décrits, ce qui est sans conteste l'une des grande force de cette série. La tension est savamment entretenue et monte crescendo au fur et à mesure que le dénouement approche. Teinté d'éléments fantastiques, ces intrigues résolument encrées dans l'horreur contemporaine sont d'une rare efficacité. Le lecteur est littéralement happé par l'atmosphère pesante qui s'installe et l'écrase comme une chape de plomb. Chacun des tome de cette série noire et sombre est un thriller efficace rondement mené...

En achevant chaque tome, le lecteur ressent l'étrange impression d'avoir éteint sa télé après un excellent épisode d'une excellente série américaine. Du grand art...

[Le Korrigan 🌐]



## ●Le Tueur

une bd de Matz et Jacamon

Le tueur, c'est le personnage central d'une série hallucinante scénarisée par Matz et mise en image par Jacamon. C'est un pur chef d'œuvre d'originalité, d'inventivité et de créativité. Une série qui, comme le récent Cyclope, des même auteurs, se sert d'une histoire tendue et nerveuse pour dénoncer les dérives de notre société, les magouilles financières et politiques qui se tapisent dans l'ombre des événements.



C'est à mon sens une BD culte, incontournable, un monument.

Le scénario du premier cycle était parfaitement maîtrisé, de même que le trait d'une précision diabolique, la mise en couleur, les jeux d'ombre et de lumières superbement travaillés... sans oublier un découpage audacieux et inventif et les trouvailles graphiques qui donnent au récit un poids plus percutant encore.

Le tueur, c'est une biographie à la première personne d'un tueur à gage. Le texte est fort et dense, les dialogues subtilement travaillé et la mise en scène de l'action impeccable.

Avec ce sixième tome, le tueur reprend du service après quatre années de vacances. Mais l'affaire dans laquelle il met les pieds prend des tournants inquiétants et on a beau faire son travail sans état d'âme, il est difficile d'abattre sa troisième cible qui n'est autre qu'une sorte de mère Thérèse vénézuélienne... Désireux d'en savoir plus sur les motivations de ses commanditaires, le tueur va s'apercevoir qu'il a mis les pieds dans un borborygme dont il ne sait trop comment se débarrasser...

Un sixième opus passionnant qui donne une suite à cette série dérangeante en la hissant d'emblée à la hauteur du premier cycle... Sans contester un des titres les plus attendus de la rentrée...

[Le Korrigan 🌐]

## ●No Country for Old Men

un film des frères Coen

No Country for old man est sans nul doute l'un des meilleurs films des frères Cohen depuis longtemps, pour ne pas dire l'un des meilleurs tout court.

Le prologue du film nous fait doucement entrer dans son propos, posant les personnages principaux, à commencer par le dérangeant Anton Chigurh, incarné par l'époustouflant Javier Bardem. Le rythme du film est lent et lancinant mais la tension omniprésente est presque palpable. Les dialogues, rares mais finement ciselés, sont d'une efficacité redoutable. Ils véhiculent un humour incisif et sombre très percutant.

Llewelyn Moss, triste héros de ce film, va mettre le bras dans un engrenage qui va finir par le broyer. S'emparant d'un mallette contenant plusieurs deux millions de dollars trouvée aux abords de véhicules jonchés de cadavres, suite à un deal qui a très mal tourné opposant trafiquants mexicains et acheteurs américains, Llewelyn Moss va tenter d'échapper à plusieurs factions fermement déterminées à remettre la main sur l'argent. S'ensuit alors une foule de péripéties qui conduiront à l'inéluctable.

La galerie de personnages est, comme souvent avec les frères Cohen, d'une grande richesse et d'une grande originalité. Le tueur psychopathe est particulièrement glaçant et réussit; le personnage du shérif texan désabusé, incarné par l'inimitable Tommy Lee Jones est une petite perle. Il tente désespérément de comprendre un monde devenu fou où la violence gratuite est monnaie courante. Sa tentative de sauver Llewelyn Moss de ses poursuivants est peut être sa dernière chance d'appréhender cette époque à laquelle il se sent

étranger. Par contraste à ces deux personnages forts et denses, celui de Llewelyn manque peut être un peu de relief...

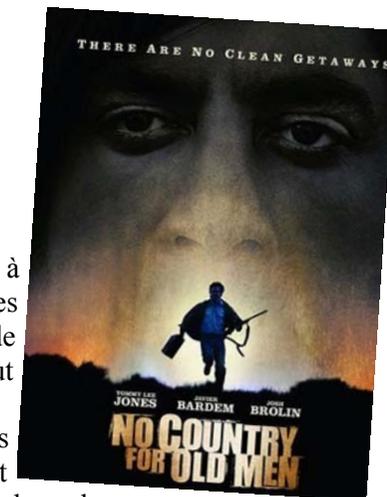
Les acteurs sont tous excellents et convainquants, chacun dans leurs rôles mais c'est sans nul doute la prestation de Javier Bardem qui marquera le plus les esprits.

La réalisation est impeccable. Les frères Cohen ont réussi l'exploit de mettre en scène une traque aussi implacable haletante avec des mouvements de caméra d'une lenteur exquise qui s'alternent avec vue suggestive et des gros plans saisissants, conférant au film un rythme étrange, faisant osciller le spectateur entre la contemplation et une violence crue et suffoquante.

No country for old man résulte d'une étrange alchimie. C'est sans nul doute un film d'action mais il contourne les codes du genre en privilégiant les personnages sur l'action proprement dite, conférant à l'histoire, adaptée du roman éponyme de Cormac McCarthy, une force rare.

Au final, no country for old man est un film d'une rare efficacité. La dernière séquence est déroutante mais l'ensemble fait de ce film l'un des meilleurs de ce début d'année.

Le Korrigan 🌐]



Articles

Critiques

Entretiens

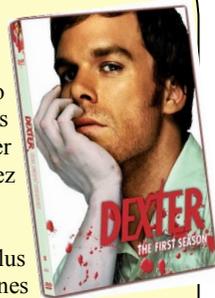
Ludique

CONFIDENTIAL

## ●Dexter

*un série de James Manos Jr*

Dans le genre atypique et dérangeant, le fait est que Dexter remporte sans nul doute la palme... Imaginez un brillant expert du service médico légal spécialisé dans les tâches de sang, bien sous tout rapport. Faite de ce dernier un serial killer implacable, froid et méticuleux et vous obtenez Dexter.



Mais ce personnage troublant cache un passé plus trouble encore qui le feront remonter aux racines du mal. Enfant adopté suite à un tragique événement, il a été éduqué par un père adoptif policier qui a très tôt décelé en lui son désir de tuer. Il a tout fait pour le canaliser et lui apprendre à revêtir l'apparence d'un type normal tout en orientant ses pulsions de mort vers les gens mauvais qui échappaient à la justice des hommes. Appliquant scrupuleusement le code Harry, du nom de son père adoptif, Dexter parvient à faire illusion bien qu'il souffre de l'incapacité d'éprouver des sentiments qu'il ne peut que simuler pour avoir l'air ordinaire.

Mais un mystérieux tueur en série va entamer avec lui un jeu morbide. Ce dernier connaît la véritable nature de Dexter et ces deux prédateurs vont s'affronter au cours d'un jeu de pistes sanguinolent...

Le générique de la série est un petit bijou d'inventivité qui vaut à lui seul le détour. Ou comment rendre inquiétant et violent l'utilisation d'un rasoir, la découpe d'une tranche de viande ou d'une orange ou encore le fait de nouer les lacets d'une chaussure..

Le personnage particulier de Dexter n'est pas sans évoquer le Tueur de la série bd éponyme de Matz

& Jacamon et le recours au récitatif n'y est sans doute pas étranger...

Cette première saison est fertile en rebondissement et particulièrement bien montée dans sa façon d'alterner souvenirs et action contemporaine pour construire peu à peu et par petite touche le personnage complexe et malsain de Dexter. Personnage dérangeant et angoissant, un pur psychopathe à gueule d'ange, qui n'est qu'une coquille vide incapable de comprendre les sentiments des autres donne à la série une vision cynique et sombre de notre humanité pleine de mensonges et faux semblants.

Cette adaptation du roman de Jeff Lindsay, Darkly Dreaming Dexter, est une des série les plus remarquables de ces dernières années, à ranger aux côtés de The Shield et de Weeds...

[Le Korrigan 🌐]

## ●Enchaînés

*Une bd de Joël Callède et Gihef*

Enchaînés fait parties de ces Bd rares dont on ne peut s'arracher et dont on guette avec avidité la suite dans les bacs... Ce second tome vient confirmer tout le bien qu'on pensait du premier et s'impose comme le meilleur album de ce début d'année...

Le scénario est un petit bijou finement ciselé où aucune place n'est laissée au hasard. Le suspense est savamment orchestré avec une montée en puissance fort bien dosée. On y suit le destin croisés de personnages comme en existent des millions. Des êtres humains qui traînent leurs valises de soucis, qui tentent vainement de s'en sortir, mais qui restent englués dans leur misérable existence. Alors survient le tentateur. Homme ? démon ? Satan lui même? Peu importe qui il est en définitive... Il n'est que l'élément qui va faire basculer quatre vies vers l'abîme, celui qui va les mettre devant un choix machiavélique : continuer à s'enfoncer dans sa morne et misérable existence ou avoir la chance d'un nouveau départ, d'une nouvelle vie, quitte à risquer de se précipiter vers l'abîme qu'on souhaiter éviter...

Et, surtout, il n'a pas donné toutes les règles du jeu... Car si celui qui tuera sa cible gagnera la cagnotte, tous ignorent qu'ils sont eux même la cible de ce grand jeux pervers... A l'instar du Killer qui se pratique dans les lycées et les facultés, tous sont à la fois cible et tueur potentiel... Avec une différence de taille cependant : dans Enchaînés, le jeu se joue à balles réelles...

Et c'est avec Maestria que Joël Callède et Gihef nous entraîne sur les pas de ces quatre paumés, exclus du système, dans leur lente descente aux enfers. Passant d'un personnage à l'autre à la manière d'un Tarantino ou d'un Robert Altman, ils nous livrent une BD rythmée et impeccable à tous points de vue...

Car le dessin de Gihef contribue grandement à la réussite de cet album. Il dépeint avec justesse cette Amérique des laissés pour compte, dont la vie peut à tout moment basculer. Ses cadrages, alternant plans larges et plan rapprochés, renforcent le dynamisme cinématographique de l'album. En refermant ce tome, on y repense comme à une excellente série télé, nerveuse et efficace, dont le générique est tombé trop tôt. Prévu en quatre tomes, cette série est sans nul doute l'un des meilleurs thriller du neuvième art...

Si vous n'avez pas encore lu ce chef d'œuvre, je me demande bien ce que vous faite encore ici à lire cette chronique! Foncez... vous ne le regretterez pas !

Mais avant, une petite question... Jusqu'où seriez vous prêt à aller pour un million de dollars?

[Le Korrigan 🌐]



## ● Faux Coupable

un roman de John Katzenbach

Une soirée de fête et de consommation d'alcool se finit au lit pour Ashley Freeman et le garçon dont elle vient de faire connaissance Michael O'Connell. Pour elle, c'est une aventure sans suite mais pour lui c'est l'amour de sa vie. Ashley tente vainement de se débarrasser du jeune homme, mais celui-ci s'accroche, persuadé qu'ils s'aimeront toujours.

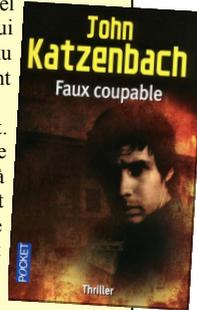
Cette conviction inébranlable se transforme en harcèlement. Michael O'Connell surveille et épie Ashley, lui impose une présence et une pression de tous les instants. N'arrivant pas à décourager le garçon, Ashley fait appels à son clan : son père Scott éminent professeur d'université, sa mère Sally avocate, divorcée de Scott et Hope, la compagne de Sally, conseillère d'éducation et entraîneur sportif. Ces bourgeois, notables bien établis, pensent pouvoir faire cesser rapidement le harcèlement de ce garçon issu d'un milieu modeste qui n'a ni leur culture ni leur argent. Mais la détermination, l'astuce et la compétence informatique de Michael va non seulement les mettre en échec mais en plus va compromettre leur situation personnelle.

Face à la détermination sans faille et l'obsession dont fait preuve O'Connell, ils doivent se rendre à l'évidence : ils ne sont pas de taille à maîtriser le jeune homme, par les moyens légaux, les seuls qu'ils savent utiliser. Ils ne peuvent pas non plus faire appel à la police car le garçon n'a rien fait qui soit contraire à la loi. Cependant il impose une tension permanente et l'angoisse gagne chacun des membres du clan d'Ashley. Alors, il faut envisager d'utiliser d'autres moyens ...

John Katzenbach n'a pas son pareil pour montrer la fragilité des situations, mêmes celles qu'on pense bien établies : du jour au lendemain les carrières des notables provinciaux que sont les parents et amis de la jeune Ashley sont mises en péril. Leurs moyens de défense face à une détermination supérieure sont nuls. Alors il faut bien se poser les questions essentielles: sont-ils vraiment capables de défendre leur enfant ? Et jusqu'où sont-ils décidés à aller pour la protéger ? L'évolution de la mentalité des victimes est parfaitement rendue. L'auteur montre parfaitement leur prise de conscience progressive : leur ennemi est très intelligent et machiavélique et cela implique de remettre en cause leurs certitudes et leur confort. Seront-ils prêts à payer le prix de la tranquillité de leur fille ?

Le suspense est prenant, la tension de tombe jamais. Les psychologies des différents personnages sont très bien décrites. Le style de l'écriture est agréable. C'est excellent !

[Gérard 🌐]



## ● Swinging London

une bd de Christian De Metter

Dead en street n'est pas une Bd facile d'approche. Le dessin de De Metter, qui nous a littéralement envoûté dans Dusk, le Sang des Valentines, Emma ou le Curé semble ici quelque peu grossier et rebutant. Et pourtant, ne pas s'attarder pour découvrir cette BD, c'est passer à côté d'une série fascinante à plus d'un titre.

Loin d'être grossier et approximatif, le trait et les couleurs psychadéliques qui émaillent les cases nous replongent avec délice dans une époque révolue, où raisonnaient la voie puissante de Janis Joplin, les guitares de Jimmy Endrix, la voix suave de Jim Morrison ou les rythmes envoûtants de Ray Manzarek. Une époque où une jeunesse utopiste scandait des slogans contre la guerre et rêvait encore d'un monde meilleur, et où la révolution et les idéaux de la Beat Generation se dissous dans l'acide, la violence et les drogues psychotropes.

Le dessin de Christian De Metter, plein de finesse et de subtilité, suggérant plutôt que de montrer, pose d'emblée cette ambiance de fin des sixties et début des seventies. Un dessin halluciné envoûtant et fascinant qui mieux qu'aucun autre parvient à nous immerger dans cet univers du Rock 'N Roll, où l'on devine, en filigrane la misère et la violence et la drogue, sans jamais sombrer dans la caricature. Surprenant au prime abord, le style que De

Metter adopte ici, plus proche du dessin que de la peinture, donnant à la BD un rythme lancinant et pénétrant qui entraîne le lecteur dans une époque que beaucoup considère comme l'âge d'or du Rock Roll, musique de toutes les folies et de tous les excès.

Le scénario est une petite merveille. Non content de broser le portrait d'une époque, Thomas Benet fait montre d'une grande maîtrise narrative. L'intrigue se noue de façon impeccable autour de la mort de Jasper Brown, chanteur excessif et charismatique. Et lorsqu'on sait que c'est là sa première bande-dessinée, on se dit que Thomas Benet fait inmanquablement partie des scénaristes talentueux dont il faudra suivre les travaux avec la plus grande attention! L'ombre diaphane d'un certain Jim Morrison, poète devenu chanteur charismatique mort dans des circonstances controversées plane sur ces albums.

Une excellente série dont je recommande chaudement la lecture, que vous soyez fan de rock psychédélique, de spiritisme ou de polar bien ficelé...

[Le Korrigan 🌐]



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ●Le Pouvoir des Innocents

une bd de Luc Brunschwig et Laurent Hirn

Entendons nous bien : le pouvoir des innocents fait partie de ces séries rares dont on a bien du mal à s'extraire une fois les premières pages commencées. L'intrigue vous happe littéralement avec un tension qui va crescendo au fil des tomes pour une conclusion étourdissante et violente. Une série sombre au pessimisme ravageur d'une incroyable justesse.

Les personnages, fouillés et complexes apportent au récit un relief et une force que l'on trouve rarement dans la bande-dessinée. L'intrigue, savamment alambiquée, se tisse autour d'eux et se dévoile au fur et à mesure qu'on les découvre dans toute leur complexité. Les nombreuses trames narratives finissent par se rejoindre pour un final à couper le souffle. Du grand art!

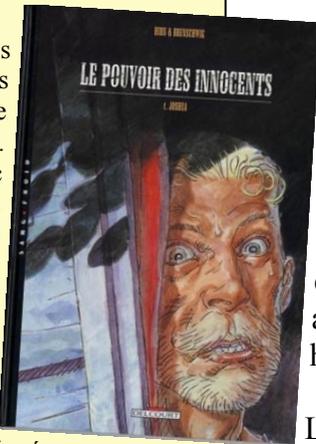
Politique fiction fortement ancrée dans son temps, ce récit ne peut laisser personne indifférent. Ca si le scénario est magnifiquement bien construit (et je pèse mes mots !), cette BD pose de nombreuses questions sur la fin et les moyens, sur la place de l'homme dans la société, sur le capitalisme outrancier qui broie et digère les individus au nom du sacro-saint profit et n'hésite pas à les sacrifier sur l'autel du dollar...

Le dessin de Laurent Hirn s'améliore au fil des tomes, rehaussé par une mise en couleur superbe, qu'elle soient signées par Claude Guth ou Laurent Hirn lui même. Les découpages et les cadrages sont très efficaces et renforcent habilement le rythme haletant de l'intrigue.

Du dessin au scénario, en passant par les personnages, tous les ingrédients sont réunis ici pour faire du Pouvoir des Innocents l'une des série majeures et incontournables de la BD.

A découvrir d'urgence!

[Le Korrigan 🌐]



## ●Haute Sécurité

Une BD de Joël Callède, Gihef et Dina Kathelyn

Haute Sécurité s'inscrit dans la mouvance des séries télé américaines avec un rythme tendu et une tension qui va grandissante au fil des épisodes. Chaque histoire sera développée sur deux tomes et l'éditeur a eu l'excellente idée de faire paraître le diptyque en une fois, évitant ainsi une trop longue attente entre les deux tomes d'une même histoire.

L'univers carcéral semble revenu à la mode à en croire le succès de Prison Break. Le scénario concocté par le talentueux Joël Callède (qui avait signé les incontournables Enchaînés parus chez Vents d'Ouest, mais aussi les superbes « Dans la nuit » chez Delcourt) signe ici un scénario fort bien construit, qui ne laisse guère de moment de répit au lecteur.

Le premier tome est clairement un tome d'introduction qui pose les grandes lignes de l'intrigue et en esquisse les personnages principaux. S'il laisse un peu sur sa faim, force est de reconnaître que le second volume entre dans le vif du sujet.

Le format du diptyque permet, comme d'autres excellentes séries (Fog, pour ne citer qu'elle) de faire évoluer des personnages étoffés et de prendre le temps d'installer et de dérouler une intrigue qui aurait été trop étriquée dans un one-shot.

Pourtant, l'explication finale est peut-être trop rapidement expédiée, répondant à la montée de tension en quelques pages, alors qu'il aurait pu être intéressant d'affiner et de développer un

peu plus les motivations des différents protagonistes. Fallait-il pour autant développer l'intrigue sur trois albums plutôt que sur deux, prendre le temps d'étoffer plus encore les différents protagonistes de l'intrigue, voir de développer une ou deux intrigues secondaires qui ancrerait plus encore le récit dans la réalité? La question reste en suspens...

Les personnages, tous en clair-obscur sont très intéressants, loin du manichéisme que l'on peut parfois retrouver dans de nombreuses séries. Personne n'est ici ou tout blanc ou tout noir. Mais un savant mélange de ces deux extrêmes, qui leur confère cette humanité si précieuse au récit.

Le trait réaliste de Gihef s'affine au fil de ses albums. Certains personnages au second plan sont peut-être trop rapidement esquissés mais on sent dans son récit une certaine force et ses cadrages sont des plus percutants...

Un premier diptyque au final très prometteur pour cette nouvelle série réalisée par deux talentueux auteurs...

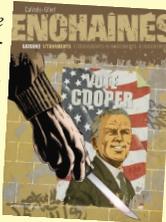
[Le Korrigan 🌐]



## ●Faux Coupable

Une série de Joël Callède, Gihef et cerise

Quelle le heureuse surprise que de voir débouler sur les étagères le premier tome de la seconde saison d'Enchaînés, série magistrale, charpentée comme une (excellente) série tv américaine... La tétralogie originelle, qui n'était alors pas encore la première saison, était bluffante de maîtrise. Le scénariste de Comptine d'Halloween et de Dans la nuit frappait un grand coup avec son intrigue haletante et son découpage impeccable qui tenait le lecteur en haleine avec ces quatre destins qui se télescopaient sous l'impulsion maléfique du tentateur, qui se fit tour à tour corrupteur, diviseur puis menteur...



Dans cette seconde saison, l'enjeu ne sera pas un million de dollar mais bien plus pervers... en échange d'une vie, le Tentateur se propose de sauver la vie d'un être cher... Alex, Philip, Stephen et Kathryn vont être les pièces de cette nouvelle partie macabre et ils seront prêt à tout pour sauver la vie d'un enfant ou d'une compagne... Issus de milieux sociaux hétérogènes, ils vont jouer à ce jeu macabre sans en connaître toutes les règles, prêt à tout une parcelle d'espoir... ou d'illusion...

C'est avec une délectation malsaine que nous avons entamé la lecture de ce thriller qui s'annonce aussi palpitant que la première saison. Reprenant les ficelles des scénarios de séries américaines, les auteurs parviennent à faire monter la tension de façon quasi palpable, de poser le décor et de camper des personnages complexes tout en nuances avec une facilité déconcertante. La façon dont est construite l'ossature de l'intrigue est une fois de plus remarquable et le trait réaliste de Gihef et son sens du cadrage sont des plus percutant.

Cette seconde saison démarre sur les chapeaux de roue et promet de nous entraîner loin dans les méandres de l'âme humaine, au milieu des remords et de la culpabilité... Un très bon cru à la hauteur de nos espérances...

[Le Korrigan 

## ●Travail soigné

Une roman de Pierre Lemaitre

Le commandant Camille Verhoeven est un policier atypique, ce n'est pas un grand balèze large d'épaule, non ! C'est un petit homme de 1,45 mètre. Petit homme mais grand policier ! Aussi c'est à lui qu'échoit l'enquête concernant un double meurtre terrifiant qui a eu lieu à Courbevoie. Lorsque, un peu plus tard, Camille fait le rapprochement entre la scène du crime et une description que fait Brett Easton Ellis dans American Psycho, cela lui rappelle un autre meurtre non élucidé qui a eu lieu à Tremblay. Là, la mise en scène du crime fait penser au Dahlia Noir de James Ellroy. Le meurtrier s'inspirerait-il de la littérature policière pour commettre ses atrocités ?

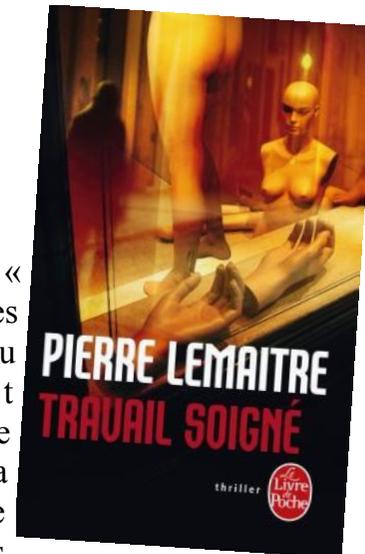
Cette hypothèse se confirme lorsqu'en reprenant les dossiers de crimes non élucidés, Camille constate qu'un meurtre en Écosse reproduit une scène de Laidlaw de McIlvanney. Un autre assassinat serait la reconstitution d'un autre classique policier Le crime d'Orcival d'Émile Gaboriau et un autre dans Paris, rappelle Roseanna des Suédois Sjöwall et Wahlöö. Par le biais de petites annonces Camille réussit à entrer en contact avec "Le Romancier", ainsi est surnommé l'assassin par la presse. Après s'être

épanché sur son « œuvre » à travers des lettres adressées au Commandant Verhoeven, « Le Romancier » va passer la vitesse supérieure et les choses vont se précipiter.

Si les policiers ont pu reconstituer que des meurtres passés étaient décrits dans des classiques de la littérature policière, le prochain homicide est déjà dépeint dans un livre. Mais lequel ?

Au fur et à mesure qu'on avance dans le livre, la tension ne cesse d'augmenter jusqu'au paroxysme final. Le suspense est très bien distillé et la dernière partie est à couper le souffle.

Pierre Lemaitre signe ici un excellent polar, tout en rendant un hommage à ses glorieux aînés. Travail soigné est le premier roman de Pierre Lemaitre qui lui a valu le Prix Cognac 2006. Ce livre a été réédité en juin 2010 au Livre de Poche. Ses autres romans sont Robe de Marié (2009) et Cadres Noirs (2010). Ils sont également excellents.



[Gérard 

Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

Sommaire





ON VENAIT D'ÊTRE APPELÉ POUR UN MEURTRE ...



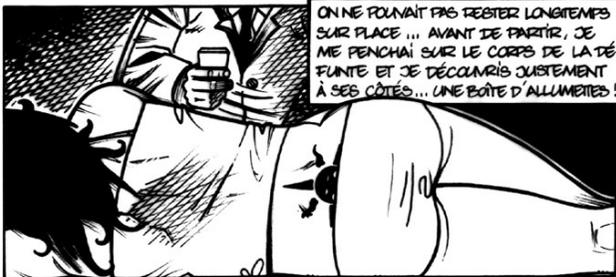
UNE JEUNE FEMME RETROUVÉE DANS SON APPARTEMENT POIGNARDÉE À PLUSIEURS REPRISES ...



ON SE SERAIT CRU DANS UN FILM HOOLYWOODIEN ... IL FALLAIT QUE JE TOMBE SUR UN HOMICIDE LE JOUR DE MA RETRAITE ... MATCHES, INSPECTEUR MATCHES ... ON M'AVAIT SURNOMMÉ AINSI EN RAISON DES NOMBREUSES ENQUÊTES QUE J'AVAIS RÉSOULUES GRÂCE À CES PETITES BOÎTES D'ALLUMETTES QUE L'ON TROUVE PARFOIS.



VOICI L'INSPECTEUR GREEN, MON PARTENAIRE ... ET ED, LE LÉGISTE ...



ON NE POUVAIT PAS RESTER LONGTEMPS SUR PLACE ... AVANT DE PARTIR, JE ME PENCHAI SUR LE CORPS DE LA DÉFUNTE ET JE DÉCOUVRIS JUSTEMENT À SES CÔTÉS ... UNE BOÎTE D'ALLUMETTES !



JE COMMENÇAI À RECONSTITUER LA SCÈNE DANS MA TÊTE : LE COUPABLE ET LA VICTIME DEVAIENT SE CONNAÎTRE. NE SUPPORTANT PAS DE VOIR LE CORPS MUTILÉ DE LA JEUNE FEMME, L'INDIVIDU AURAIT SORTI UN MOUCHOIR POUR MASQUER LES BLEUEUSES ET FAIT TOMBER L'OBJET EN QUESTION ...

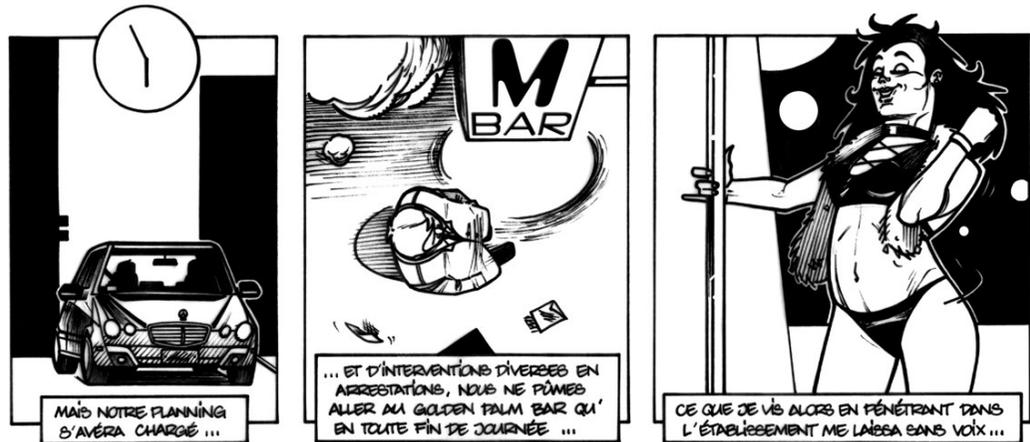


SI LE MOUCHOIR ÉTAIT BIEN À LUI, IL DEVRAIT CONTENIR DES TRACES ADN DU MEURTREUR. MAIS LES ANALYSES ÉTANT LONGUES ET LABORIEUSES, JE DÉCIDAI D'EMPLOYER LES BONNES VIEILLES MÉTHODES :

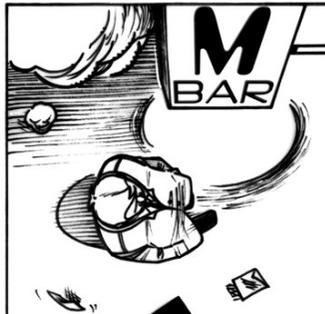


Golden Palm Bar  
306 S. High St  
Baltimore, MD  
21202

... ET COMMENCER À ENQUÊTER ...



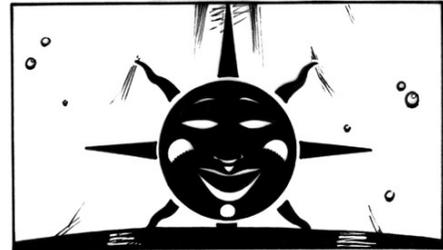
MAIS NOTRE PLANNING S'AVÉRA CHARGÉ ...



... ET D'INTERVENTIONS DIVERSES EN ARRÊTATIONS, NOUS NE PÔMÉS ALLER AU GOLDEN PALM BAR QU' EN TOUTE FIN DE JOURNÉE ...



CE QUE JE VIS ALORS EN PÉNÉTRANT DANS L'ÉTABLISSEMENT ME LAISSA SANS VOIX ...



SOIT IL Y AVAIT DU COUP FOURRÉ DANS L'AIR, SOIT LA MORTUE DE LA BARRE VENAIT DE VOIR SON SOCIÉ PASSER SIX PIEDS SOUS TERRE ...



ET C'EST EN TOURNANT LA TÊTE QUE JE COMPRIS TOUTE L'ÉTENDUE DE LA SUPERCHERIE ...



WARRICK, THÉÂTRALISSEUR, ED QUI, POUR LA PREMIÈRE FOIS DE SA CARRIÈRE, EMMÈNA, AU MATIN, UN CORPS TOUT SAUF INÉPTE AINSI QUE LES MEMBRES DE LA BRIGADE DU 7 ÈME DISTRICT S'ÉTAIENT TOUS RÉUNIS POUR ME SOULHAITER UNE BONNE RETRAITE ...

*Emmanuel Gharbi, auteur de Hellywood édité par John Doe nous a accordé un entretien pour parler de son jeu de rôle d'inspiration polar...*



**T**out d'abord un grand merci de te prêter au petit jeu de l'interview...Peux-tu nous en dire un peu plus sur toi ? ( Parcours, études, âges et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de compte numéroté en suisse)...

J'ai 36 ans, je suis marié et père de deux petites filles, je vis en région parisienne. J'ai suivi des études d'histoire avant de m'orienter vers la gestion de projets informatiques. J'ai été consultant et chef de projet, je travaille actuellement dans une société de conseil où je gère une activité de relation client. Et en parallèle, je suis gérant des éditions John Doe. Je suis auteur de quelques jdrs : Exil (chez edge), Final Frontier et Hellywood chez John Doe.

► **Comment es-tu tombé dans la marmite du JdR? Quels furent et quels sont à ce jour tes JdR de chevet ?**

Très classiquement : collégien, on m'a proposé de jouer à D&D, j'ai accepté sans savoir vraiment ce dont il s'agissait

et je suis tombé sous le charme des univers fantastiques. Ces premières parties étaient toutefois

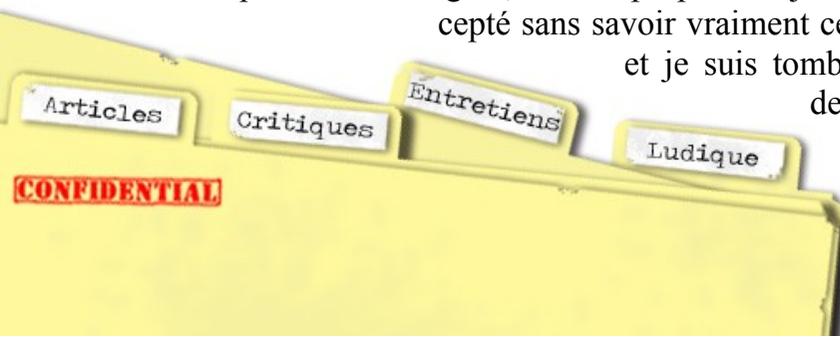
peu inspirées et je ne me suis réellement mis au jdr qu'au lycée lorsqu'un ami m'a proposé de jouer à Star Wars d6. A partir de là, c'est devenu un hobby régulier, même si ce n'est pas le seul : j'adore aussi le cinéma et la bande dessinée. Parmi mes jdrs de chevet, on compte l'Appel de Cthulhu, sans doute le jeu auquel j'ai le plus joué. J'adore également, au point de les collectionner, Shadowrun et Werewolf the Apocalypse. J'ai également eu des coups de cœur pour Kult, Château Falkenstein ou Blue Planet.

► **Peux-tu nous parler de ton pire et de ton meilleur souvenir de JdR ?**

Il y en a beaucoup des deux sortes à vrai dire ! Pour le pire, disons un scénario de Shadowrun où l'un des joueurs a quitté la table furieux parce qu'après une fuite dans les égouts, il voulait enfourcher sa moto. Pour lui, elle était inscrite dans son équipement et je n'avais aucun droit de l'en priver, même si cela signifiait qu'il l'avait traîné sur son dos dans un conduit où il ne tenait pas debout ! Pour le meilleur, c'est plus diffus, mais disons les longues campagnes que l'on jouait lorsqu'on était étudiant, à une époque où nous avions le temps d'y consacrer de nombreuses heures.

► **Si tu devais en quelques mots définir le JdR à ma grand-mère, que lui dirais-tu ?**

Je ne suis pas du genre prosélyte, donc je n'irais certainement pas expliquer le jdr à ta grand-mère ;-). Ceci étant dit, le plus simplement du monde : un jeu de société qui emprunte un peu au théâtre d'improvisation et repose entièrement sur l'imagination des joueurs. Un hobby



convivial et dépaysant.

**► Quand et comment sont nées les éditions John Doe et pourquoi avoir choisi ce nom quelque peu macabre?**

Les éditions John Doe sont nées de ma rencontre avec John Grümph, au sein du collectif d'auteurs Ballon-taxi, sur le projet de mon premier jdr, Exil. Nous avons aimé travaillé ensemble et nous avons envie d'aller plus loin. Nous avons aussi envie d'expérimenter un format de jeu court et maniable, tout-en-un, donnant du matériel pour jouer vite, qui correspondait assez à nos besoins de MJ trentenaires et pères de famille. Nous avons donc fondé John Doe en novembre 2006 avec l'aide d'un troisième

compère, Matthieu Gonbert. Quand au nom, nous cherchions sans trouver quelque chose qui nous satisfasse tous et c'est l'épouse de Grümph qui nous a soufflé cette idée. Elle a été immédiatement adoptée, justement pour son aspect un peu macabre qui nous plaisait bien. De plus, John Doe désigne un inconnu, ce qui collait bien avec notre envie de faire du jdr sur des sujets un peu atypiques (boite à outils avec le dK, space opera parodique ou film noir) : une sorte de niche dans une activité de niche...

**► Comment est née l'aventure d'Hollywood ? Peux-tu nous faire le pitch du jeu en quelques mots ?**

Hollywood est né avant tout de mon amour pour le roman et le film noir. C'est donc un projet autour duquel je tournais depuis quelques années et qui s'est concrétisé autour de l'idée d'ajouter au « Noir » un aspect fantastique qui soit une sorte de révélateur social et pas une fin en soi. D'où ce jeu où, dans une ville fictive des Etats-Unis, en 1949, on joue des « tough guys », des héros de film noir qui n'ont souvent pour seule morale que celle qu'ils se sont forgés. On ne sauve pas le monde dans Hollywood, on se contente de sauver sa peau dans un univers où la violence, l'intolérance, l'appât du gain et la corruption gan-



grènent tout. Le fantastique, sous la forme d'être démoniaques ayant réussi à s'introduire dans notre réalité, appuie sur ces thèmes mais n'est pas démonstratif : il n'y a ni magie ni boule de feu, les démons se comportent comme des mafieux monnayant leurs services, rajoutant une couche de corruption supplémentaire...

**► Peux-tu nous en dire un peu plus sur le système de jeu qui m'a l'air fort original. Comment a-t-il émergé dans la construction du jeu ? A-t-il été développé en parallèle, préalablement au jeu ou au contraire une fois le background solidement charpenté ?**

Le système d'Hollywood utilise la mécanique du craps, un jeu de dés où l'on doit réaliser des combinaisons avec deux dés à six faces. Nous en avons repris le fonctionnement, et les caractéristiques des personnages sont en fait des réserves servant à miser. Ainsi, chaque joueur estime ce qu'il peut risquer et mise sur le résultat des dés. Les talents des personnages, leurs compétences en quelque sorte, influent quand à elle sur les combinaisons à obtenir. Ce qui peut paraître un peu étrange au début, c'est qu'il n'y a pas d'échanges de coups, avec attaques et parades consécutives, mais qu'une mise peut représenter la globalité d'un affrontement : le but est alors de rester le dernier debout, parce

qu'on a la plus grande réserve et/ou qu'on a su bien la gérer. Ce côté « on en prend plein la figure, mais celui qui encaisse le mieux remportera l'affrontement » nous semblait bien adapté au genre Noir. Par ailleurs, les affrontements sociaux et moraux utilisent la même mécanique que les duels physiques.

C'est Le Grümph qui a eu l'idée de ce système basé sur le craps et qui l'a proposé après que j'ai pitché le jeu à l'équipe. Son développement est passé par de nombreux tests, en parallèle de l'écriture du jeu. Nous sommes allés progressivement vers une simplification du système : les premières versions étaient plus complexes, avec de très bonnes idées qu'il a été dur d'écarter mais qui alourdissait la résolution. Le Grümph, Raphael Andere, Pierrick « Akhad » May et Pascal Guillout ont à ce niveau fait un très gros boulot de test et de réécriture du système. Ma petite contribution s'est limitée à deux idées, celle de permettre aux personnages d'avoir recours à des flashbacks, laissant ainsi la narration aux mains du joueur pour un temps limité ; et les Fucking Bastard Points, qui permettent aux joueurs de « tricher » avec les règles, tout en prenant le risque d'un sérieux retour de bâton, à la discrétion du meneur. Ça nous semblait intéressant pour gérer l'idée de fatalité inhérente au genre, qui fait qu'un tough guy digne de se nom se fait tabasser au moins une fois par aventure ! Mais ces petits gimmicks auraient pu se greffer sur n'importe quelle mécanique, et l'identité du jeu à ce niveau a vraiment été élaborée par mes co-auteurs.

### ► Combien de temps s'est-il écoulé de l'idée à sa publication ?

Pas mal de temps. La toute première version a été présentée en 2005 à la défunte Convention des jeux de rôle amateur (CJDRA) et disons qu'il m'avait fallu un an pour aboutir à cette version jouable. C'est John

Grümph qui avait pris en charge l'aspect règles et abouti là encore à une pré-version du système de jeu défi-

nitif. Par la suite, le jeu a été largement retravaillé pour aboutir à la version publiée en avril 2008. L'arrivée de mon co-auteur, Raphael « Seagull » Andere, a été déterminante pour aboutir à un produit fini, tout comme celle de Pierrick « Akhad » May aux graphismes. Donc, grosso modo, 4 ans entre le premier jet et la version publiée.

### ► Si tu devais conseiller quelques lectures ou films pouvant aider à comprendre l'atmosphère d'Hollywood, quels seraient-ils ?

Il y en aurait une foule ! Niveau films, il ne faut pas hésiter à découvrir les merveilles du film noir américain classique : le carrefour de la mort, l'enfer est à lui, le port de la drogue, la soif du mal... Plus récemment, l'adaptation de « L.A Confidential » par Curtis Hanson donne une très bonne idée visuelle de l'époque et du type d'histoire qu'on peut raconter à Hollywood. Enfin, l'une des inspirations directes d'Hollywood, pour son mélange entre film noir et fantastique est Angel Heart, d'Alan Parker. C'est pour le privé Harry Angel une descente aux enfers dans une Nouvelle Orléans poisseuse hantée par des adorateurs de Satan qui est en tout point passionnante.

Pour les livres, là encore, il y a un choix pléthorique. Les grands classiques que sont les bouquins de Dashiell Hammett - le créateur du privé Sam Spade - et de Raymond Chandler - celui du détective Philip Marlowe - sont incontournables. Hollywood a également été très influencé par des auteurs plus contemporains, comme James Ellroy, dont le « Quatuor de Los Angeles » est une pure merveille : sa vue en coupe de Los Angeles pendant les années 50 a directement inspiré la description d'Heaven Harbor. Ce sont quatre romans d'une extrême dureté mais d'une humanité bouleversante. Avec son couple - aussi bien dans le métier qu'en privé - de détectives, Dennis Lehane m'a beaucoup marqué : le versant « social » d'Hollywood y puise ses racines. Son « Gone Baby Gone » est un livre magnifique, dont Ben Affleck a récemment tiré une très bonne adaptation cinématographique. Pour qui aime les histoires de flics hantés par leur mission, les enquêtes de l'inspecteur Harry Bosch, sous la plume de Michael Connelly, sont incontournables.

En BD, il ne faut pas louper Sin City, de Franck Miller. J'y ajouterais le



magnifique Blascksad et son privé à tête de chat. C'est une relecture des classiques du film noir, avec des animaux anthropomorphisés : mais on est bien loin de Disney.

### ► **Quels sont tes projets présents et à venir?**

Au sein de John Doe, j'apporte modestement mon soutien aux auteurs que nous choisissons de publier, et à ce niveau 2010 s'annonce passionnant pour nous : John Doe entre dans sa quatrième année, nous avons mûri et de nombreux projets vont voir le jour l'année prochaine. Au niveau de l'écriture, c'est tout d'abord la campagne d'Hollywood qui m'occupe, toujours en compagnie de Raphael. Nous avons pris du retard mais c'est un gros projet, qui entremêlera trois affaires différentes et s'étalera sur un an. On espère vraiment réussir à faire vivre la toile de fond que nous avons mis en place dans le livre de base et surtout offrir beaucoup de matériel aux meneurs de jeu. Pour le reste, il est un peu tôt pour en parler, mais je travaille notamment sur une campagne prête à jouer, du même format que « Notre Tombeau » que nous avons

publié cette année : c'est un format que nous souhaitons développer chez John Doe parce qu'il correspond bien à notre credo initial de « jeux prêts à jouer pour rôlistes trentenaires ».

### ► **En tant que créateur d'univers et d'histoire, es-tu tenté d'explorer de nouveaux médias?**

Pourquoi pas, mais l'écriture de JDR me satisfait pleinement ! Donc pour l'instant je n'ai aucun projet précis.

### ► **Y-a-t-il une question que je n'ai pas posée mais à laquelle tu souhaiterais néanmoins répondre ?**

Pas facile ! Peut-être « pourquoi continuer alors que tout le monde dit que le JDR est mort ? ». Et la réponse serait : tout simplement parce qu'on s'amuse. On a ce luxe incroyable de faire les jeux qui nous plaisent, ceux qu'on aurait eu envie de lire et ceux auxquels on a envie de jouer !

### ► **Pour finir et afin de mieux te connaître, voici un petit portrait chinois à la sauce imaginaire...**

Si tu étais...

- **Un personnage de cinéma :** Rick Deckard
- **Une créature mythologique :** un Satyre
- **Un personnage de BD :** hellboy
- **Un personnage biblique :** Hiram
- **Un personnage de roman :** Pete Bondurant
- **Un personnage de théâtre :** Scapin
- **Une œuvre humaine :** la déclaration des droits de l'homme et du citoyen
- **Un jeu de société :** Horreur a Arkham
- **Une recette culinaire :** la potée auvergnate
- **Une boisson :** un Pouilly fumé

### ► **Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé!**

Les dessins illustrant cet article sont signés Stéphane de Caneva ©John Doe



# Stéphane De Caneva

Propos recueillis par le Korrigan

*Stéphane De Caneva illustrateur et dessinateur de BD a travaillé sur le jeu de rôle Hollywood...*

**T**out d'abord un grand merci de te prêter au petit jeu de l'interview... Peux-tu nous en dire un peu plus sur toi? ( Parcours, études, âges et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de compte numéroté en suisse)...

Et bien je m'appelle Stéphane De Caneva, je viens du sud, de Marseille plus précisément et j'ai longtemps travaillé dans le domaine de la "sécurité numérique" (en gros de l'informatique et des télécoms). Parallèlement, je pratiquais le dessin et la BD en amateur jusqu'au jour où j'ai décidé d'essayer de vivre de ma passion. Je me suis jeté à l'eau il y a deux ans, en devenant illustrateur freelance tout en bossant sur des projets BD pour améliorer / affiner mon style. Dans l'intervalle j'ai aussi auto-édité un livre pour enfants et signé deux comic book pour des indépendants US (Night&Fog#5 pour studio407 et TheRippers #1 pour LDP.

Pour ce qui est de mes influences, elles sont plutôt à chercher du côté des comics, même si je pioche de plus en plus d'éléments dans la BD européenne. Je suis aussi influencé par pas mal de cinéastes, le choix des angles, des cadrages et des enchaînements m'intéressant au moins autant que le dessin pur, c'est d'ailleurs pour cette raison que je préfère la BD à l'illustration. Sinon, mais il n'est peut être plus utile de le préciser, je suis complétement autodidacte.

► **Peux-tu nous en dire un peu plus sur Horus, le pêcheur de lune? Pourquoi avoir choisi le pari risqué de l'auto-édition?**

"Horus" est un conte pour enfants qui aborde le thème de la préservation de l'environnement et qui raconte le périple d'un vieux pêcheur parti à la recherche de la lune, dans un monde où celle-ci a depuis bien longtemps disparu .

L'histoire a été écrite par une amie qui m'a proposé de l'illustrer à mes heures perdues, ce que j'ai fait, sur plus d'un an.

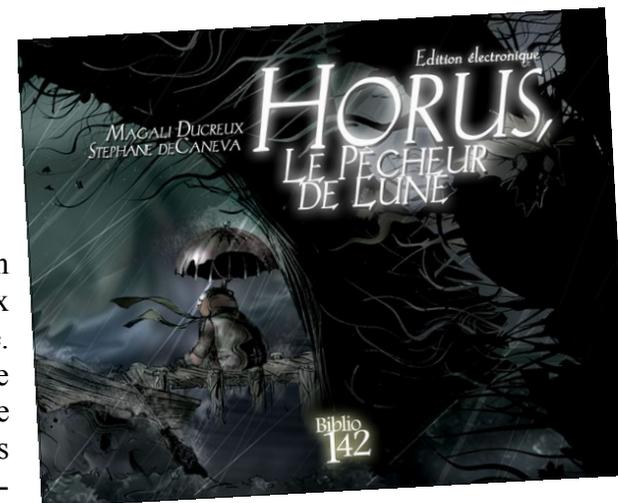
Une fois le livre achevé, nous avons démarché

certain éditeurs mais, malgré un certain intérêt, aucun d'entre eux n'a voulu se lancer dans l'aventure. Il faut dire que le style graphique est assez particulier, plutôt sombre et qu'il s'éloigne sensiblement des rendus traditionnellement rencontrés dans ce genre de livres.

Nous nous sommes donc renseignés sur les différentes possibilités qu'offrait l'auto-édition, pour finalement choisir un service de type « Print-On-Demand » : le principe est que chaque livre est imprimé au moment où il est commandé par un lecteur. L'investissement de départ est donc nul et toute la logistique est prise en charge par l'imprimeur, ce qui limite fortement les risques. En contre partie, le coût de fabrication est plus élevé ce qui réduit la marge dédiée aux auteurs. Mais comme nous recherchions surtout à rendre disponible le livre et pas forcément à en tirer des profits mirobolants, cette solution nous a semblé idéale

► **Signes-tu aussi le scénario de Night&Fog#5 et TheRippers #1?**

Non, le dessin uniquement, à partir d'univers existants qui plus est, ce qui fut parfois assez sportif. Pour prendre un exemple, les numéros 4 et 5 de Night&Fog ont été quasiment dessinés en parallèle par deux dessinateurs différents, ce qui a été un peu délicat à gérer en terme de cohérence. Il m'est arrivé d'avoir à dessiner des éléments censés être apparus dans le numéro précédent alors qu'ils n'avaient pas encore été réellement dessinés pour le numéro précédent ! :D Pour The Rippers, ça a été un peu la même chose. J'ai été engagé pour le #2, mais l'éditeur n'ayant pas été pleinement satisfait par ce que le l'ancien dessinateur avait fait pour le premier numéro, je me suis retrouvé à redessiner entièrement le #1 ! Il ne faut pas avoir peur des imprévus quand on travaille avec des petits éditeurs US, même si c'est au final plutôt drôle. Il faut aussi vous résoudre au fait que votre travail puisse mettre très très très longtemps à sortir, suivant les fluctuations de l'état financier de l'éditeur.



Articles Critiques Entretiens Ludique  
**CONFIDENTIAL**

► **Quel lecteur étais-tu enfant ? Quels étaient alors tes dessinateurs favoris ?**

Enfant, j'adorais à la fois Uderzo et John Romita Sr. Je dessinais beaucoup, ça allait d'Asterix à toute une batterie de super-héros sortis de Strange et consorts, je créais même de petites BD à partir de personnages secondaires aujourd'hui un peu oubliés, comme Mikros, pour ceux qui se souviennent. Il y a ensuite eu un très long passage où je n'ai plus du tout lu de BD, mon intérêt se portant plus sur le cinéma ou les jeux vidéo.

Ce n'est que dans les années 90 que j'y suis revenu, par le biais du certain enthousiasme, il y avait les premières colo. numériques et puis tous ces dessinateurs au style très affirmé comme Joe Madureira, Carlos Pacheco, Jae Lee, Travis Charest... C'est à ce moment là que j'ai retrouvé, comme lorsque j'étais enfant, l'envie de "faire la même chose". J'ai aussi redécouvert, grâce à des scénaristes comme Alan Moore ou Grant Morrison, qu'il y avait des choses à faire avec le langage de la BD, qu'on pouvait raconter y des histoires en imprimant une réelle personnalité, tout en exploitant à fond les particularités du média.

► **Comment es-tu devenu illustrateur ?**

Au culot. Comme je l'ai dit précédemment, j'ai toujours été attiré par ce domaine, mais sans jamais penser en faire mon métier. J'ai donc suivi des études dans une toute autre branche, puis je me suis mis à bosser, réservant l'illustration à mes loisirs.

L'envie d'y consacrer plus de temps a progressivement augmenté, jusqu'au jour où j'ai décidé de réellement me lancer, quitte à me planter. Pour un illustrateur au cursus classique, il est déjà difficile de se jeter à l'eau, alors pour quelqu'un n'ayant aucun réseau ni diplôme dans ce domaine, n'en parlons pas ! Voilà comment tout a commencé, de manière un peu téméraire, en fait ! :D



mic book. On y sentait un

► **Quels sont les grandes joies et les grandes difficultés de ce métier ?**

La plus grande joie est de pouvoir faire découvrir un univers, de proposer sa vision aux autres afin qu'ils se l'approprient. Il arrive aussi de se surprendre soi-même et de se demander "Mince ! c'est moi qui ai fait ça ?". Il y a toujours des éléments imprévus qui font que le résultat final est assez différent de celui prévu au départ, parfois pour le meilleur.

Le revers de la médaille c'est que lorsque cela se passe mal les doutes pleuvent, ce qui peut mener à certains blocages. Dans d'autres métiers, et je parle en connaissance de cause, on peut toujours abattre le boulot de manière plus ou moins "automatique", en faisant abstraction de ses états d'âmes. Or ce n'est pas le cas ici, ce n'est pas un métier que l'on peut faire sans un minimum d'inspiration, en tout cas moi je ne suis pas encore assez bon pour ça...

► **En 2008 paraît le livre de base du jeu de rôle Hellywood... Comment as-tu été associé au projet ? Pratiques tu ou as tu toi même pratiqué le JdR ?**

Tout est parti d'une rencontre avec le Grumph lors du Quai des bulles 2007. Il animait les rencontres pro amateur où il avait vu dans mon portfolio quelques planches de BD qui mêlaient un univers très "film noir" à de la science

fiction. Il s'est dit que ça pourrait peut-être coller avec Hellywood et m'a mis en contact avec Emmanuel Gharbi. Voilà comment je me suis retrouvé à travailler sur Hellywood. En ce qui concerne le jeu de rôle, ça fait vraiment très longtemps que je n'ai plus pratiqué, depuis mes années collège en fait, où j'ai joué à Donjon et Dragons ou Chtulu, bref pas vraiment les dernières nouveautés...

► **Comment abordes-t-on la mise en image d'un univers de jeu de rôle? Quel était ton degré de liberté dans la création d'illustrations pour Hellywood?**

Concernant Hellywood, j'ai travaillé sur les têtes de chapitre. L'idée était donc de plus illustrer un état d'esprit, une atmosphère que des personnages ou des décors précis. Pour chaque chapitre, les créateurs du jeu m'ont fourni une description du contenu ainsi que quelques idées auxquelles ils avaient pensé pour l'illustration. A partir de là, j'ai eu une totale liberté. Je me suis notamment amusé à jouer avec les contraintes de mises en page, en créant des compositions plutôt ludiques ou bien à ajouter quelques touches oniriques par-ci par-là, en supprimant les iris de certains personnages, par exemple. J'en garde un très bon souvenir, tout d'abord parce que c'est un univers que j'aime beaucoup, mais aussi parce que cela a été une occasion d'utiliser mon style de base, qui est très contrasté, très ombré, presque expressionniste. C'est un style que je n'ai pas encore pu utiliser pour des BD publiées car les histoires ne s'y prêtaient pas vraiment...

► **Peut-on en savoir d'avantage sur ce projet BD autour de l'aéropostale dont les premières recherches sont visibles sur ton blog?**

Il s'agit à l'origine d'un projet de film qui a été reconverti en une mini-série BD en 2 tomes. L'histoire se déroule pendant la première moitié du 20e siècle, dans l'aéropostale, donc. Ce projet m'a rappelé que rien n'était fait avant la signature d'un contrat, puisqu'il a failli se monter avec deux éditeurs successifs avant de finalement tomber à l'eau (à cause d'une réorganisation éditoriale pour le premier, pour des divergences artistiques avec le second). J'ai depuis passé le relais à un nouveau dessinateur sur ce dossier car

d'autres projets se sont concrétisés de mon côté.

► **Quels projets as-tu sur le grill en ce moment?**

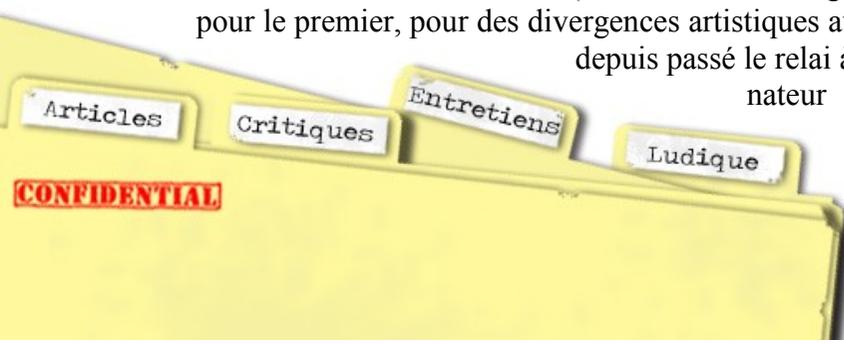
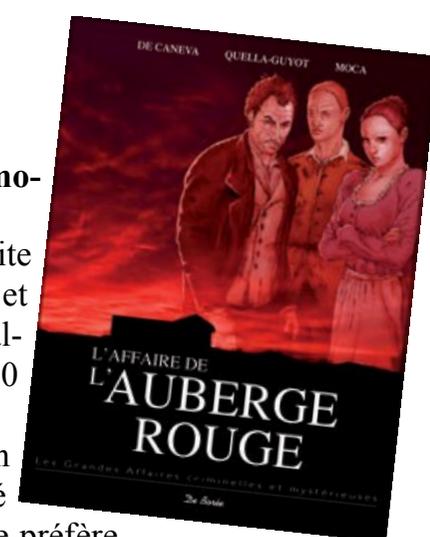
Il y a tout d'abord une BD historique, écrite par Didier Quella-Guyot et Julien Moca, et qui relate l'affaire de l'Auberge rouge. L'album devrait sortir autour de septembre 2010 chez DeBorée.

Il y a ensuite un projet de Science-fiction pour un gros éditeur, qui devrait être signé dans les prochains jours. Par superstition, je préfère en dire le moins possible tant que ce n'est pas complètement fait...

► **Quels sont tes derniers coups de coeur (ciné, romans, bd, musique...)?**

J'ai récemment lu "La route" de Cormac McCarthy, et même si j'ai été légèrement déçu par rapport à tout ce qui en avait été dit, ça reste tout de même un sacré choc. Sinon je lis pas mal de comics en import et dernièrement j'ai beaucoup aimé le crossover Hunter Killer/CyberForce dessiné par Kenneth Rocafort. J'avais déjà adoré son travail sur Madame Mirage et là encore, je suis tombé de ma chaise en voyant ses dessins, je le trouve vraiment extraordinaire. Dans le même genre, j'ai également apprécié les pages peintes par Travis Charest pour "Les armes du Méta-baron". J'aime bien le fait que la beauté des cases nous incite à prendre le temps, à savourer la lecture. Ça va complètement à l'encontre de la tendance actuelle des "tourne-pages" volumineux où il faut rapidement consommer de la case.

Côté cinéma, ça fait assez longtemps que je n'ai pas eu de vrai coup de cœur malgré le fait que je vois toujours beaucoup de films. Le dernier remonte peut-être à Martyrs, c'est assez extrême mais c'est probablement la dernière fois où j'ai vraiment eu l'impression de voir quelque chose de nouveau. Il fait aussi parti des rares films qui vont jusqu'au bout de leur principe de base, sans s'éparpiller ni faire de concessions.





► **Y-a-t-il une question que je n'ai pas posé et à laquelle tu souhaiterais néanmoins répondre?**

Non, c'était très bien. ;)

► **Pour finir et afin de mieux te connaître, un petit portrait chinois à la sauce imaginaire...**

Si tu étais...

► **Un personnage de cinéma :** Laurent Baffie dans le clé de bagnole

► **Une créature mythologique :** Un cyclope (pas gênant tant que les BD restent en 2D)

► **Un personnage de BD :** Alef Thau

► **Un personnage biblique :** Pierre

► **Un personnage de roman :** Andrew Wiggin

► **Un personnage de théâtre :** Bernard Tapie ;)

► **Une œuvre humaine :** La tour Eiffel

► **Un jeu de société :** Les 1000 bornes

► **Une recette culinaire :** Une escalope à la milanaise

► **Une boisson :** Rien que de l'eau

► **Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé...**

*Stéphane De Careva travaille  
actuellement sur 7 clones qui  
intégrera la seconde saison de la  
collection 7 chez Delcourt, avec  
Louis au scénario...*

Retrouvez les travaux de Stéphane de Caneva sur son blog : <http://abc142.free.fr/>

## Ozanam, scénariste de BD, nous a accordé un entretien pour parler de l'excellent polar *We are the Night*, paru chez Ankama...

**B**onjour et merci d'avoir accepté de répondre à notre interview !  
Enfant, quel lecteur étais-tu ? Les BD occupaient-elles déjà une place de choix ?  
Quels sont à ce jour tes auteurs de chevet ? (tout support confondus)  
J'ai appris à lire avec la BD. Et dans mon enfance, j'y ai voué un culte sans fin.  
Pour la liste des auteurs de chevet, ça va vite faire bottin ! En roman, je suis un grand lecteur d'Antoine Volodine, Jean Mecker, Svetislav Basara et Aldo Bioy Casares (et encore là je la fais courte). En BD, c'est pire. Mais je peux citer Andréas, Sampayo, Risso, Mattotti, Schuiten & Pieters, Peter Milligan, Zetner...

### ► Devenir auteur de BD, étais-ce un rêve de gosse ?

Complètement. Mais il m'a fallu un bon bout de temps pour comprendre que je voulais raconter des histoires plus que les dessiner.

### ► Quelles sont les grandes joies et les grandes difficultés du métier ?

Les rencontres ! Pour les deux côtés. Travailler avec quelqu'un qui se transforme petit à petit en pote, c'est vraiment quelque chose de très agréable. Ce n'est pas tout le temps le cas mais quand même. En revanche, c'est vrai que c'est un métier assez solitaire. Et scénariste étant en plus le métier de l'ombre par rapport au dessinateur... Faut aimer rester des heures sans parler. Et puis d'un coup devoir se vendre (enfin vendre son projet). C'est juste super bizarre.

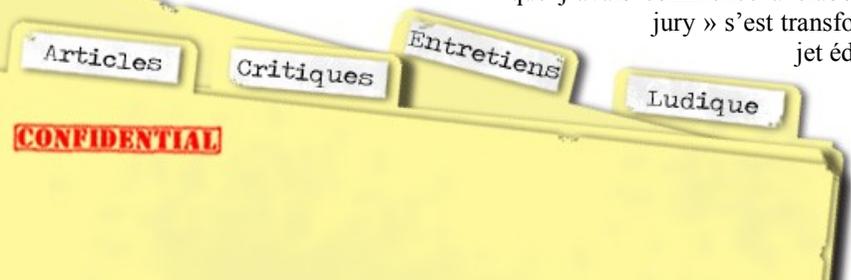
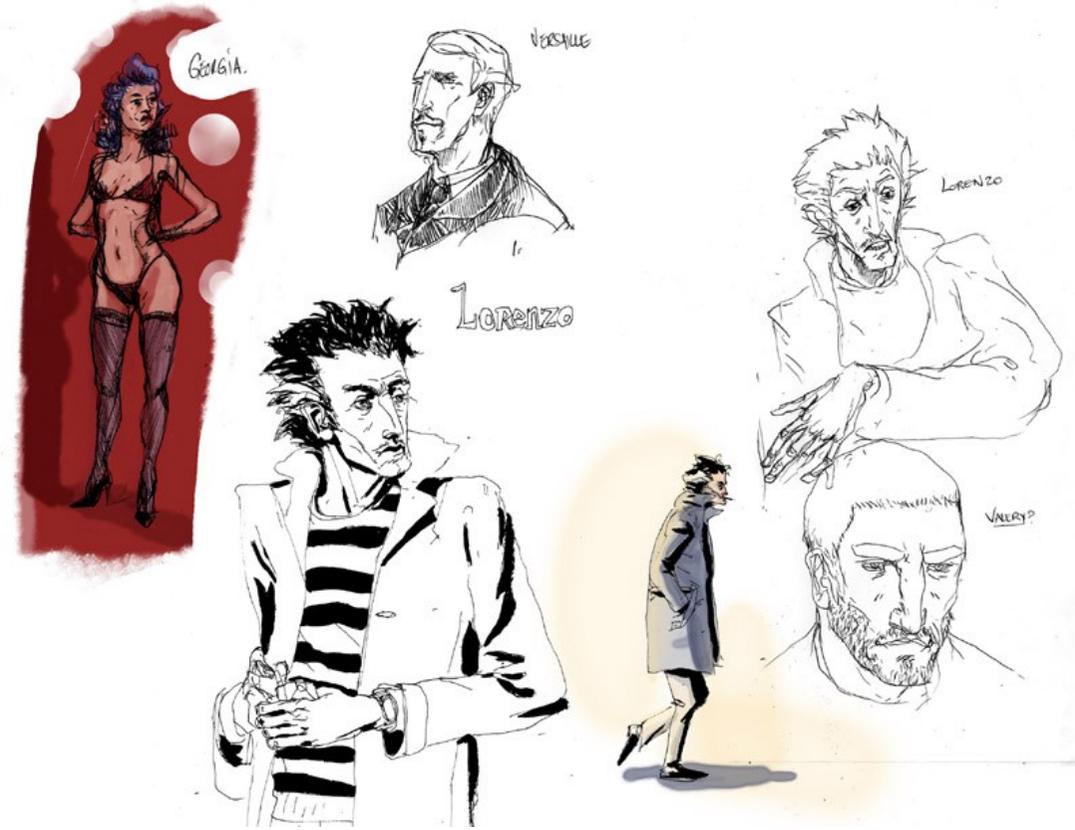
### ► *We are the night* partie [20h-1h] dans quelques jours. Comment est né ce projet ? Comment as-tu rencontré Kieran qui le met en scène ?

Un jour, Renart, un dessinateur avec qui j'ai travaillé sur *Seconde Chance* (à paraître au mois de mai chez KSTR), m'a dit que l'un de ses copains à l'école Emile Colh (école de BD à Lyon), cherchait un scénario pour son projet de fin d'étude. J'ai donc pris contact avec Sébastien et je lui ai proposé un projet que j'avais commencé à élaborer. Le projet pour « jury » s'est transformé peu après en projet éditorial.

Le projet en lui-même est né d'une envie de raconter une

histoire avec une structure un peu différente. J'étais étonné de voir que le genre « histoire chorale » n'existait pas vraiment en BD alors que c'est un genre en lui-même au cinéma par exemple. Une fois cette idée de structure mise en place, l'histoire est venue d'une façon assez naturelle. Mais il a fallu vérifier tous les liens une paire de fois !

► Les histoires chorales, malgré leurs formidables capacités à immerger le lecteur au cœur d'une histoire, ne sont pas légions en BD... Comment as-tu organisé ton travail pour échafauder l'ossature de l'histoire ? (Schémas, plans, fiches signalétiques ? ...)  
ça s'apparente à une immense toile d'araignée. après j'ai aussi fait un double découpage. une



chronologie globale et une autre par personnage avec un plan de la ville pour voir les croisement (ça fait un peu plan de métro). Un joyeux bordel où on flippe toujours de s'être trompé. du coup, c'est l'un de mes scénarios les plus construits. Sinon je préfère me laisser emporter par les personnages.

► **Comment s'est organisé le travail avec Kieran? Du synopsis à la planche finalisée, quelles furent les différents étapes de votre travail à quatre mains?**

J'adore travailler en même temps que le dessinateur. Du coup, je n'avais que cinq pages environ d'avance (mais avec la construction faite auparavant). ça a permis pas mal d'échange. Comme en plus, il s'agissait de sa ville, j'avais de temps en temps besoin d'infos... en gros je fais un découpage à la page avec un jeu de scène (un découpage très cinématographique ou théâtrale) et les dialogues. Sébastien me donne un storyboard, on discute et il attaque la page. ça s'est fait vite et très naturellement.

► **Dans quel état d'esprit es-tu à la veille de la parution de l'album?**

Ca va. au début je stressais un peu, j'allais voir les piles chez les libraires. mais maintenant, je continue à bosser. Si ça se passe super bien, les éditeurs

vous tiennent au courant de toutes façons...

► **Parmi la galerie de portrait de We are the Night, quel personnage as-tu le plus de plaisir à mettre en scène?**

Le truc vraiment sympa c'est de jouer avec tous ensemble. de les voir se rencontrer les uns les autres. Bien sûr, il y en a pour qui j'éprouve de la sympathie (et à qui j'ai prêté des anecdotes qui me sont arrivées) et d'autres que j'aime voir malmené car je les trouve vraiment pourris.

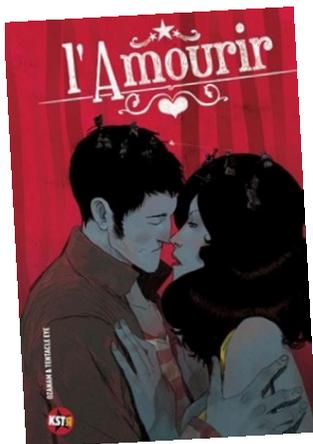
► **La musique occupe une place importante dans l'album, dès le titre qui est celui d'un album des Chemical Brothers... Comment as-tu conçu la... BO de l'album?**

Depuis le début que je fais de la BD, la musique est un élément très important. énormément pour les titres des albums mais aussi pour me donner une ambiance quand j'écris. Dans « Pills » qui sort en août (avec Guillaume Singelin au dessin), j'ai donné des noms de chansons à des drogues du futur...



# Entretien avec Ozanam

Là, pour WATN, le titre vient du dessinateur. Moi, j'avais trouvé « Against the night » (titre d'une chanson de Jason Webley) mais je dois avouer que We are the night est un super titre. Donc pour cet album la « BO » a été un échange avec Kieran. de mon côté, je voulais mettre « The Partisan » et « People are strange » car ils font parti de ma short liste. Après je n'ai pas envie que cela soit gratuit. Il faut des titres qui soient raccords avec le scénario. La chanson de Bob Marley par exemple est un excellent choix par rapport à l'histoire...



## ►Peux-tu nous dire quelques mots de L'amourir, à paraître en avril chez KSTR?

L'amourir est un ovni dessiné par tentacle Eye (avec qui j'ai déjà fait « le chant des sabres »). Le titre vient d'une chanson des Young Gods et résume parfaitement le scénario. C'est l'histoire d'un amour impossible. Je pense que c'est l'un de mes albums le plus personnel... Et j'espère qu'Antoine Volodine accepterait de l'inscrire dans son mouvement littéraire, le « post-exotisme ».

L'univers du récit est très « berlin 1930 ». Il y a tout mon intérêt pour le cabaret et le burlesque dans cette histoire. Et toutes mes peurs sur ce que

je serais capable de faire s'il y avait une dictature. Ces thèmes là sont les mêmes que pour mon premier album... Comme quoi ça doit me travailler...

## ►As-tu d'autres projets sur le grill?

Plein ! je sors donc l'amourir en avril, seconde chance en mai et Pills en aout (les trois chez KSTR). J'ai aussi une trilogie terminée qui ne sortira qu'en janvier 2011 (pour des raisons éditoriales). Ça s'appelle « les âmes sèches » et ça fait 345 pages en tout. J'y ai épuisé le talent de trois dessinateurs là dessus ! notamment mon ami Bandini avec qui je dois avoir 5 ou 6 projets supplémentaires ! J'espère que le succès sera au rendez-vous car je me suis vraiment attaché au personnage principal.

## ►Quels sont tes derniers coups de coeur (tous médias confondus)?

Alors en musique, je suis à fond sur the paperChase. Ils ont de l'energMie à revendre. un peu comme les Pixies à leur début. Mais mon dernier coup de cœur, c'est Oscar matzerath. Une voix superbe, des textes à tomber...

Point de vu roman, je suis à la moitié de « Le Conte de la pensée dernière » d'Hilsenrath. Et

comme à chaque

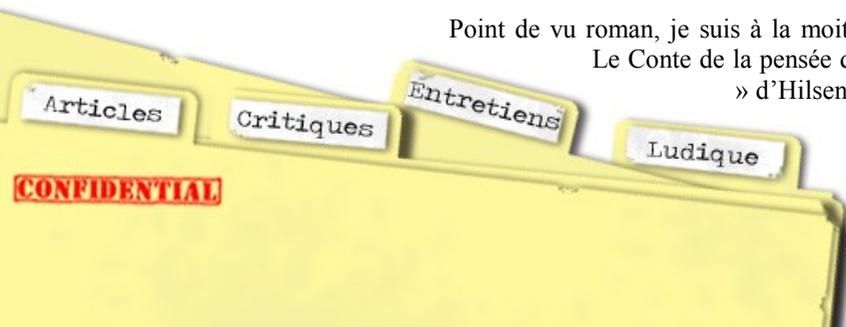
fois que j'aime vraiment un bouquin, je fais durer. Je le repose pendant des jours et je le reprends. Histoire de ne pas laisser les persos trop vite. Je vis avec eux ( du coup, il est pas rare que je sois sur plusieurs romans en même temps).

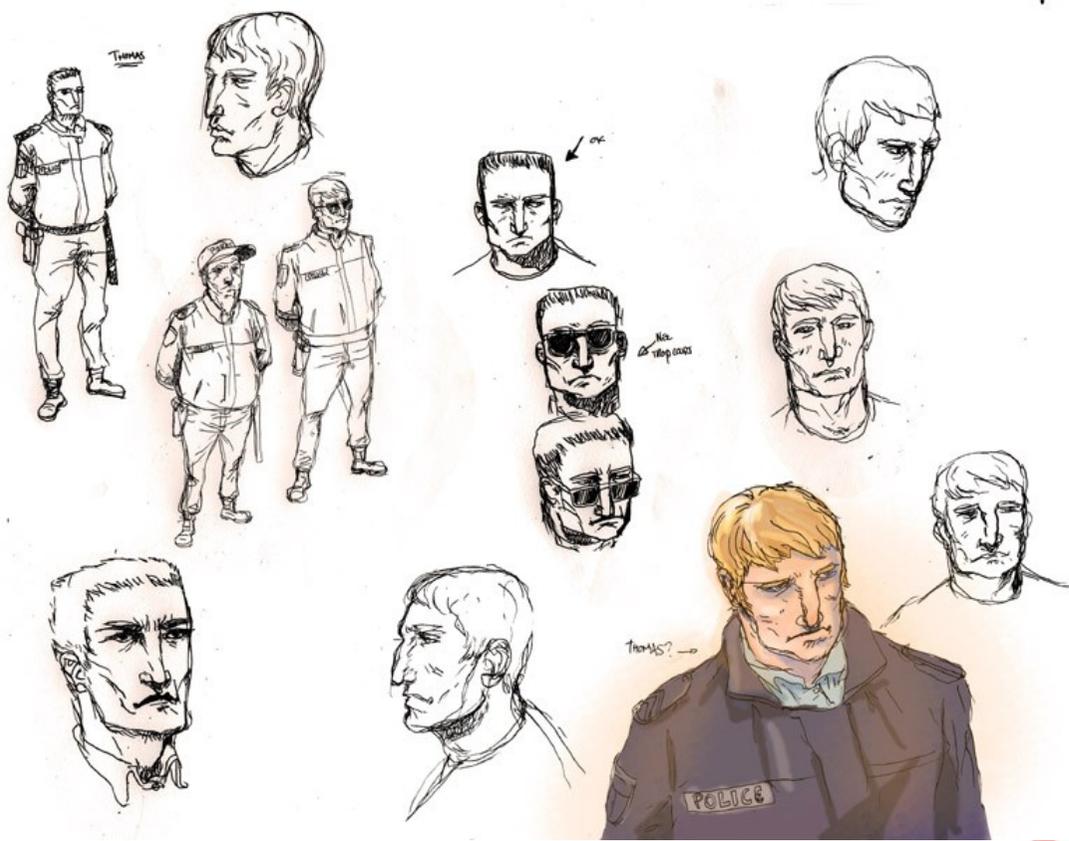
Pour la BD, le dernier truc qui m'a foutu KO c'est « l'hypnotiseur » chez casterman. Il y a aussi Parker, le chasseur de Darwyn Cooke. Ce type pourrait illustrer le bottin que j'achèterai.

Et enfin au cinéma... Je ne vais presque plus au cinéma. Mais j'ai vu en vidéo, il y a un an le second film du mec qui a fait « the road ». C'est un western australien intitulé « The proposition ». J'ai vu qu'ils le distribuaient actuellement en salle. C'est carrément bien. C'est Nick Cave au scénario...

## ►Y-a-t-il une question que je n'ai pas posée et à laquelle tu souhaiterais néanmoins répondre?

La question : qu'est-ce qu'il te manque en BD ?





La réponse : un vrai journal ! pas un torchon comme Bodoï. Non, un vrai truc à la (à suivre).

### ► Pourquoi un tel ressentiment envers ce magazine?

Voilà une question qu'elle est bonne.

Alors, je ne suis pas en total rejet de Bodoï... mais je les trouve symptomatique de ce que je n'aime pas dans l'idée de la presse et de la chronique.

Je trouve qu'ils font mal leur boulot. Quand c'était un journal, ce n'était que de la prépub de gros truc qui marche (aucune prise de risque, aucune direction littéraire, aucune direction réel si ce n'est ce que les autres proposent). Maintenant, ils font un webzine de plus. Et avec des façon de chroniquer les albums qui sentent mauvais. Ca ne sert à rien de descendre les albums. Surtout quand on ne justifie pas les attaques. A la limite, un crétin comme Zemmour va justifier ses dires. Ainsi on peut s'apercevoir qu'on va adorer tel ou tel roman car on est contre ses propos. Là, dans le cas de Bodoï, ces des critiques de cours d'écoles. genre: c'est pas beau ou j'aime pas.

A titre personnel, quand on dézingue We are the night en disant que ça c'est déjà vu au cinéma, je trouve ça stupide. Pour des mecs qui mettent sur un piédestal des séries à plus de 20 albums qui se répètent en continue, je trouve ça drôle. En plus c'est réducteur com-

me analyse. Le style « chorale », ça c'est vu ailleurs qu'au cinéma ! Il y a de très bons romans (bien avant le cinéma) qui exploitaient cette forme narrative.

En gros, ce qui me gêne, c'est le manque de culture associé à la mauvaise foi. c'est comme si j'étais blacklisté depuis mon premier album. et encore, si j'étais le seul, je fermerai ma gueule. mais là, c'est récurrent. D'ailleurs, l'inverse est vrai aussi. Pour certain auteur, ils sont capables de trouver la pire daube excellente uniquement car il faut pas y toucher. C'est amateur.

J'estime donc que j'ai le droit de les critiquer à mon tour.

Et enfin, pour finir, je dirais aussi que l'une de mes activités en dehors du scénario, ça a été de faire des chroniques BD à la radio. J'ai alors choisi une voie beaucoup plus dur que Bodoï : être objectif et ne jamais dire de méchanceté. je préfère ne pas chroniquer un album plutôt que d'en dire du mal. Le silence est simple quand on aime pas. et comme notre temps est compté, je préfère l'utiliser pour dire des gentilleses. Mais des gentilleses que je pense. Pas pour faire plaisir à tel ou tel éditeur. Quitte à passer sous silence une grosse sortie.

Bref, je crois que je n'ai pas la même vision du métier qu'eux. Ca s'arrête là. Je ne fais pas une fixation sur eux. Si certains trouvent leur compte à lire leurs âneries, grand bien leur fassent. Mais c'est vrai que ça a pas la classe d'un Thierry Bellefroid.

### ► Pour finir et afin de mieux te connaître, un petit portrait chinois à la sauce imaginaire...

#### Si tu étais...

- un personnage de cinéma : le mec de citizen dog
- une créature mythologique : un dieu bien cool. genre Bacchus.
- un personnage de BD : alack Sinner
- un personnage de biblique : vu que je suis païen, vaut mieux pas que je me retrouve dans la bible. ça craindrait trop pour moi, je suis sûr.
- un personnage de roman : Thursday Next (Jasper Fforde)
- un personnage de théâtre : un perso de Samuel Beckett.
- une œuvre humaine : un super ordinateur avec la mémoire du monde à l'intérieur (je sais, c'est pas une véritable œuvre humaine et alors ?)
- un jeu de société : le solitaire
- une recette culinaire : un plat indien.
- une boisson : l'un des alcool que je fabrique tout seul avec ma petite mallette de chimiste.

#### ► Un dernier mot pour la postérité?

à suivre ! j'adore ce mot. même si je doute que ça passe à la postérité.

#### ► Un grand merci pour le temps que tu nous a accordé!

merci aussi à vous !

# Gangsters & Mafiosi

Un article de Marc Laumonier

**L**e monde des brutes et des truands, des gangs et gangsters célèbres est bien attirant comme thématique pour un auteur de jeu et/ou un éditeur. Gangs ou gangsters célèbres des années 20 à 50 ? Petits filous ou truands notoires ? Créateurs de jeux et éditeurs ont-ils eu la main heureuse dans ce domaine ? Quels sont les grands ou petits jeux bien faits dont le thème est les gangsters, les bandits, la mafia ?

## ■ Quelques jeux de plateaux

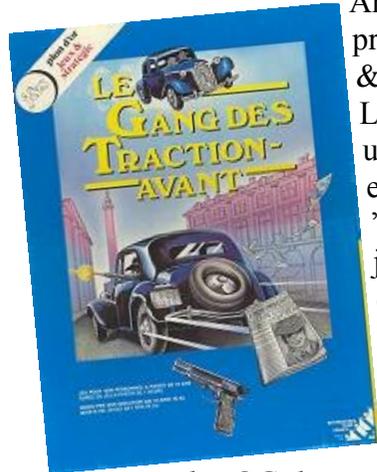
### ● Le Gang des Traction-Avants

Ah ! « Le gang des tractions-avant ! » C'est bien le premier jeu qui m'est venu à l'esprit ; pion d'or « Jeux & stratégie » en 1984. (International team, 1985)

Le jeu de Serge Laget et Alain Munoz a bien sûr pris un petit coup de vieux, mais je me souviens de parties endiablées, avec des règles incertaines (ce qui aujourd'hui paraîtrait scandaleux, autorisait jadis certains joueurs (souvent rôlistes) à n'en faire qu'à leur tête, ce qui faisait de ce jeu autant un jeu de société classique qu'un jeu de tchatte pour influencer ses petits camarades : de très bons souvenirs...). Le gangster le plus riche à la fin de la partie partait vainqueur, l'ambiance du milieu était particulièrement bien rendue avec

les QG des gangsters, les mitraillettes, les fourgons, banques, cafés piteux... ; ce jeu très vivant et facile à jouer permettait parfaitement de « pénétrer » dans l'univers de la pègre. Ah la célèbre « Sten Mark » si efficace ! Et la carte « Traction-avant »

seul moyen de filer à l'anglaise rapidos quand ça sentait le roussi !



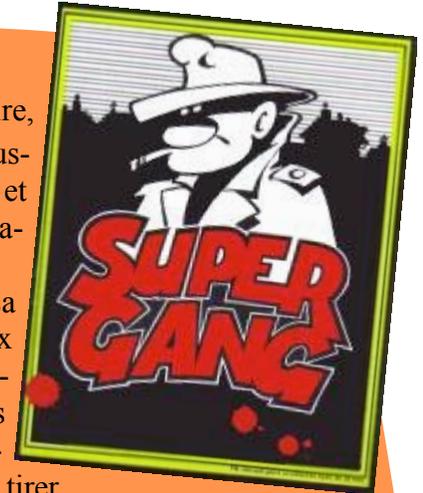
### ● Super Gang (Ludodélire, 1985)

est un vieux jeu aussi, les premières illustrations du désormais célèbre Gérard Mathieu, et la création de Ludodélire, un éditeur qui fit date !

Chacun faisait déambuler dans la petite ville sa vamp, son trafiquant et son tueur et le fameux « double-flic » ; 2 manières de gagner : posséder un quartier complet ou tuer tous les autres gangs ! Tout le monde sortait de prison au début et chacun s'observait, interdiction de se tirer dans les pattes, et puis rapidement c'était : racket, achat de boutique, vol à la tire, règlement de compte ...

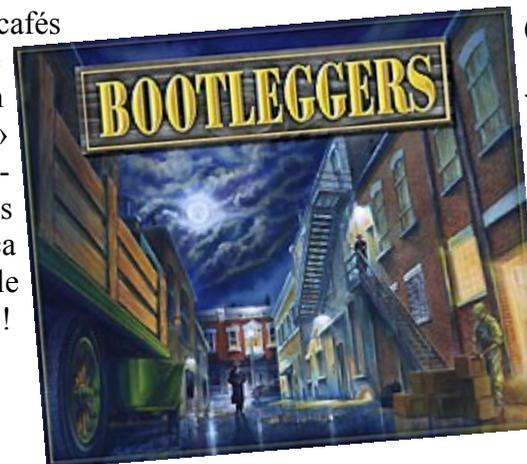
L'astuce suprême c'est que les duels se faisaient avec un vrai pistolet (à fléchette) avec des cibles en carton que l'on plaçait à quelques mètres du jeu ; non seulement il fallait abattre la cible, mais aussi regarder de quel côté le carton tombait : c'était alors la mort ou une simple blessure !

Que de rigolade avec ce jeu ! Aujourd'hui les parties pourraient paraître bien trop longues ; mais avec de bons joueurs connaissant bien le jeu et en utilisant habilement les raccourcis (égouts) cela pouvait aller très vite aussi ! Et c'est un jeu bien plus fin et tactique que la première impression que l'on peut avoir.



### ● Bootleggers date de 2004 ; ce

jeu bénéficie d'un matériel exceptionnel : beau plateau, cartes soignées, jolis petits camions... On est en 1921, c'est la prohibition, le jeu dure 12 ans (12 tours). C'est un beau jeu, très habile mélange de pleins de mécanismes qui fonctionnent très bien ensemble : majorités, enchères, commerce, intimidation, hasard, prise de risque... Il s'agit de s'enrichir au mieux en fabriquant, transpor-



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

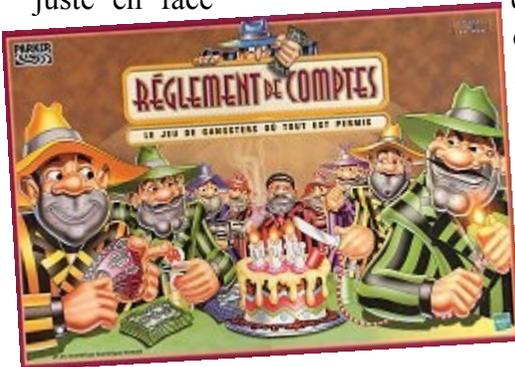
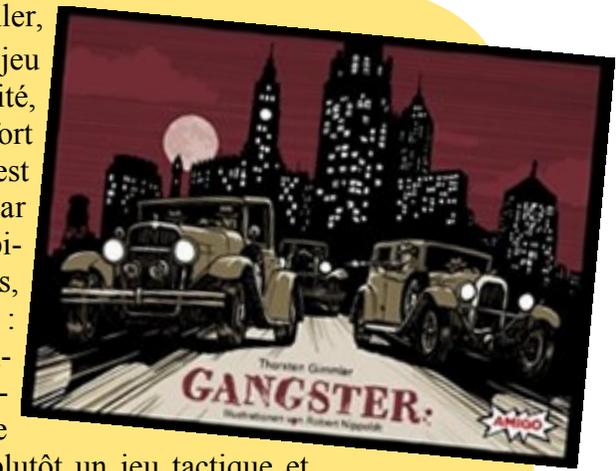
tant et vendant de l'alcool. Le thème est magnifiquement rendu et c'est un très bon jeu d'ambiance et de négociations. Mélange donc d'enchères (cartes muscles), placement des voyous pour s'assurer la vente à venir, production de whisky (dés), transport (à qui livrer ?), enfin vente de l'alcool frelaté dans les bars clandestins si possible les plus alléchants. Attention, la police veille avec une grosse masse pour éventrer les caisses découvertes ! Parti petit trafiquant, il va falloir s'agrandir pour mieux s'enrichir, attention aux voisins qui ont la même idée que vous. Il est possible de s'entraider : location de camion ou vente d'alcool. C'est donc un gros jeu de tchatte, de menace, d'entourloupette... mais aussi ... de hasard et de chance, car cette dernière est là tout le long du jeu : produire aux dés 12 caisses de whisky ou 2, ce n'est pas pareil ! Ma première partie à Essen m'avait déçu à ce titre. En y rejouant, force est de reconnaître qu'on peut encore se débrouiller... mais, bon, trop de mauvais dés ne pourra pas réellement vous aider. Un vrai jeu d'ambiance donc avec un thème incroyablement bien rendu. La meilleure configuration est plutôt 5 ou 6 joueurs.

● **Règlement de comptes** est un jeu de Dominique Ehrhard publié en 1999 chez le prestigieux éditeur Hasbro. Ce « gentil » jeu familial se déroule lors de réunions fort houleuses de tous les membres de gangs rivaux. On est tous assis autour d'une grande table. Certaines places possèdent des couteaux, des verres (on y versera quelques doses de somnifères) ou des revolvers pour mieux se défendre, d'autres ce sont des participations dans des bars, paris clandestins ou autres quartiers chauds qui rapportent de l'argent au début des tours de chaque joueur... Chacun commence avec 5 cartes d'action en main et positionne ses hommes de main autour de la funeste table. 4 possibilités : le parrain qui rapporte de l'argent, la lame d'acier très efficace au corps à corps, le tireur habile mais juste en face

et enfin la brute capable de tout... On dispose aussi d'un gâteau particulièrement meurtrier que l'on peut faire exploser au début de son tour ; on pourra donc poignarder un de ses deux voisins immédiats, soit tirer juste en face, poser le gâteau devant un adversaire : il explosera en tuant 3 personnes, pousser ce fameux gâteau d'un

côté ou de l'autre, le faire exploser prématurément, empoisonner les verres, téléphoner discrètement à la police : ce qui permet un remplacement complet des convives etc... Le but du jeu étant de s'enrichir un maximum, certaines places autour de la table valent chères, en particulier la caisse qui double les rentrées d'argent, le plus riche gagne à la fin du jeu, même si sa famille a fondu comme neige au soleil, voire même si tout le monde est mort ! Bon c'est un jeu familial tactique où il faut jouer au coup par coup sans trop prévoir de stratégie, il faut négocier pour éviter de mourir trop vite, mais ne pas hésiter à rompre quelques alliances si l'efficacité est au rendez-vous, surtout qu'au début ça meurt rapidement ! Donc malgré son côté familial, un jeu où on peut se faire des ennemis définitivement et très vite, à déconseiller aux enfants non assez machiavéliques. Mais est-ce un jeu pour enfants ? ☺

● **Gangsters** (Gimmler, Amigo Spiele, Gigamic, 2007) est un jeu de plateau, un énième jeu de majorité, plutôt bien ficelé, avec un matériel fort agréable ; la grosse astuce de ce jeu est qu'il n'y a qu'un seul tour par joueur (ce qui fait sa fluidité et sa rapidité) ; ça va vite, on ne s'ennuie pas, paradoxalement c'est aussi son défaut : il faudra s'adapter en permanence, voire répondre méchamment, mais en aucun cas bâtir une quelconque stratégie plusieurs coups avant et c'est donc plutôt un jeu tactique et fun. L'ambiance est là – très bien rendue - avec la possibilité de déplacer des gangsters, voire de les envoyer ad vitam aeternam bien au fond du lac, des pantoufles de béton au pied. Système de majorité traditionnel (quartiers de Chicago) : chaque quartier comprend 3 chiffres de majorité, du premier au troisième, attention parfois il vaut mieux être second que premier ; on peut déposer ses propres gangsters, ou kidnapper et déplacer vos adversaires. Coffre plus grand, moteur plus puissant ou pare choc plus fort sont des petits points de détails supplémentaires pouvant vous aider. Meilleur à 4-5 joueurs.



# Gangsters & Mafiosi

● **Mafia** est un vieux jeu de Marco Donadoni (International team, 1981) qui se déroule sur une carte de la Sicile. L'un des joueurs représente l'état, les autres des clans familiaux ; le jeu se joue à l'aide de dés et de cartes, c'est assez basique, mais l'ambiance était au rendez-vous et je me souviens de parties un peu trop longues, mais plutôt rigolotes ; l'état gagnait en récupérant 4 points dits « d'épuration » ou la première famille qui contrôlait 4 cases. On y apprendait aussi que les jeunes apprentis mafieux s'appellent des « picciotti ».

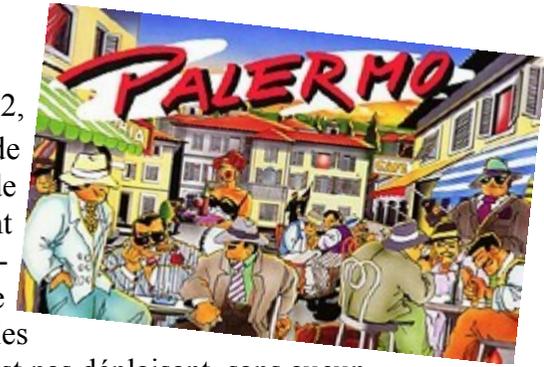


● **Crime Organisé** est un vieux jeu qui date de 1974 (de 2 à 4 joueurs), j'ai une vieille version de ce jeu et la dernière édition, celle de ICE ; le but du jeu ? Etre le dernier survivant ! Jeu trop vieux maintenant, trop long avec élimination directe des joueurs, donc un jeu qui n'est plus à la

mode... Néanmoins je me souviens bien aussi des rigolades en y jouant, en effet lors de problème, les joueurs peuvent voter (commission nationale des Boss) et décider ou non de pénalités ou de revenus, on passe son temps à se plaindre (les caïds sont ainsi) ; les dilemmes sont légions : défendre son Boss en laissant du monde, mais pour voter il faut avoir de l'argent (un vote par tranche de 100.000 \$ et deux votes par officiel corrompu contrôlé) et donc envoyer une partie de vos hommes (20 au départ) faire du racket, du trafic ou assassiner des truands adverses... Toute l'astuce du jeu est là : gérer vos cartes (4 types de cartes), vos déplacements (tueurs à gage et indics) et vos votes ; à trop défavoriser tel joueur, cela peut être dangereux mais c'est tout pareil, si vous acceptez toutes ses demandes de crédits. Crime organisé est donc un incroyable jeu de tchat, d'alliances et de trahisons, de sup-

pliques même pour ne pas mourir ; mais seul le plus retors gagnera ! La règle le dit bien : « Aucun joueur n'est tenu d'honorer ses engagements ».

● **Palermo** (Piatnik, 1992, de 3 à 5 joueurs) est un jeu de pose de tuiles, suivi d'un jeu de déplacement de pions (mafieux). Les pions se déplacent sur les maisons adéquates pour récupérer les rackets, chaque joueur dispose d'un pion « policier » censé freiner les ardeurs des truands adverses. Le jeu n'est pas déplaisant, sans aucun hasard, les déplacements augmentent en fonction du nombre de rackets effectués, ce qui donne un aspect « course » à la seconde partie de ce jeu. Les points de victoire acquis dépendent du nombre de points de déplacement non utilisés. Le jeu se termine lorsque tout le monde a racketté toutes les maisons, il y a cependant un bonus type « Jet set » pour les premiers arrivés, ceux-ci peuvent encore déplacer leur pion policier. Bon bien sûr le thème est complètement plaqué, mais le jeu (un jeu de course bien particulier) est assez agréable...



● **Gold Connection** est un grand jeu de Sid Sackson, il date de 1992 (Schmidt). C'est un jeu de hasard et de prise de risque à la « Can't stop ». Les joueurs y sont des cambrioleurs dans une chambre forte. Tous ces lingots alignés sont alléchants, mais à vouloir trop prendre on peut beaucoup perdre ! Les lingots les plus intéressants sont aussi les plus difficiles à obtenir car loin... Serez-vous un cambrioleur chanceux ? Il faut amasser dans sa valise la collection de lingots la plus belle pour gagner. Chaque voleur choisit un coffre-fort et les lingots à choisir (attention il y a un ordre à respecter pour les amasser), il lance 2 dés, la somme de ceux-ci doit être égale ou supérieure au coût de déplacement + la valeur des lingots. Si c'est réussi, les lingots sont stockés, sinon ils ne sont pas pris, mais le malchanceux voleur prend alors 2 jetons de consolation qui serviront plus tard à améliorer les lancers de dés. Il peut arriver à un pauvre voleur de voir la valise de son camarade fort trop remplie et d'attiser ainsi une certaine convoitise, là aussi tout se fait aux dés. Il a des bonus pour les séries de 5 et 6 lingots de la même couleur. Une très bonne variation de « Can't stop », quoique plus long bien sûr.



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

● **Warumono 2** est un superbe petit jeu qui plaira beaucoup ou ne plaira pas du tout, tant le mélange de mécanismes est surprenant. On y trouve des déplace-



ments simplissimes (dé), divers scénarii et beaucoup de bluff... Quelques mafieux japonais ont fait le coffre de leur patron et doivent filer rapidement, l'argent a été habilement dissimulé dans une seule valise, les autres valises sont des leurres avec de faux billets. Un des joueurs peut être un détective (ce n'est pas systématique, mais c'est souvent mieux), les autres des truands ; le but du truand : récupérer un passeport et un billet pour s'enfuir au plus vite, le but du détective : attraper le bon fuyard. Si l'on croise quelqu'un, on peut s'échanger les valises, on fait ça sous la table, caché des autres joueurs, on peut donc vraiment changer ou pas... Bluffer ou pas... Il est parfois dur de suivre la valise, on peut ainsi perdre un tour pour vérifier son contenu. Bref un jeu très agréable car très court, très fun et plein d'invention (divers scénarii changent certaines règles, dont un jeu en équipe fort intéressant) ; cela reste bien sûr un « petit » jeu juste là pour patienter ou finir une soirée. Grands stratèges s'abstenir. Le prix relativement élevé pour ce petit jeu de bluff (au matériel de grande qualité cependant) est le principal frein à son acquisition.



## ■ Jeux de cartes et petits jeux de plateau

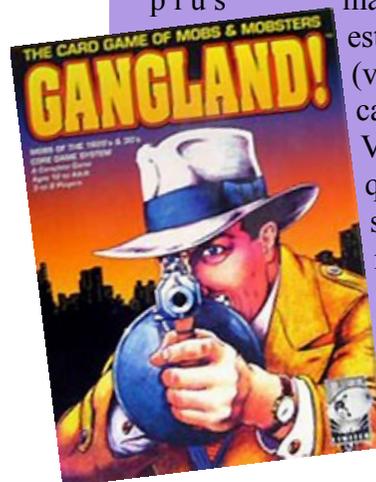
● **Gangland** date de 1996, seul jeu publié d'un nommé Bruce Quade. Cela se passe plutôt dans les années 20-30 et parle de la mafia et de la pègre. Si je vous parle de ce jeu, un peu obsolète aujourd'hui, c'est que j'y ai beaucoup joué jadis, à l'époque la vague du jeu allemand n'était pas encore arrivée sur les rivages ludiques. On pouvait y jouer jusqu'à 8 joueurs.

Les parties étaient parfois un peu longues, parfois celui qui ne tirait pas les bonnes cartes s'ennuyait ferme et ne pouvait rien faire, de même lorsque les dés n'étaient pas au rendez-vous, mais l'ambiance était là. (Humour dans les noms et dans les coups de feu en tout sens même si le jeu n'a pas été conçu foncièrement pour se terminer par des bains de sang ; car certes avoir des bonnes cartes massacre ou driveby c'est bien mais sans dollar, ni business, on ne peut rien faire). Théoriquement, aux dires de l'auteur, les probabilités ont été ajustées pour qu'il y ait un véritable équilibre entre les joueurs. Ceci dit, avec beaucoup d'argent et des bonnes cartes et de la chance, cela pouvait être très dévastateur !

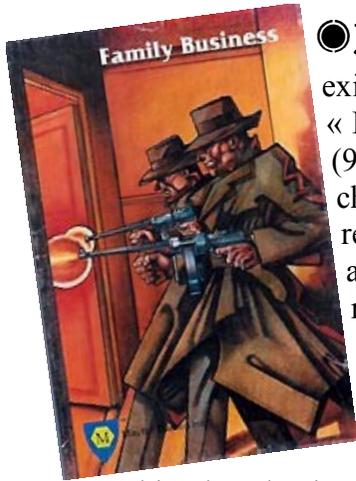
Chaque joueur reçoit 5 gangsters au début du jeu, chacun en choisit un pour être son chef de bande (« le boss ») et un autre qui sera son garde du corps. 3 caractéristiques pour chaque personnage : sa force, sa loyauté, son sens des affaires. Il s'agit de faire progresser l'empire illicite de votre bande tout en surveillant ce que font vos petits voisins.

Des cartes « événements » permettent de progresser dans le jeu, le plus malin (le plus d'affaires possédées + leurs revenus) gagne ; il est possible aussi de gagner en tuant tous les autres gangs (version hémoglobine). Certains personnages possèdent des capacités spéciales.

Voilà, je garde un très bon souvenir de ce jeu pour l'ambiance qu'il créait, maintenant par rapport aux standards actuels, il a sans doute pas mal de défauts, comme par exemple l'élimination complète d'un joueur (il pouvait recommencer, mais avec un gros écart !), ou un manque de mécanismes pouvant aider les moins chanceux.



# Gangsters & Mafiosi



● **Family Business** date de 1982 (le jeu existe aussi sous le nom de service compris avec un thème « Fantasy » et en version française) des cartes personnage (9 truands chacun au début) défilent sur une liste noire, chacun à l'aide de ses cartes actions, essaient de récupérer ses loyaux lieutenants, car à la fin de la liste (il faut au moins 6 gangsters sur la liste pour enclencher les tueries), c'est la mort certaine, et le dernier boss en vie sera le vainqueur de cette douloureuse guerre des gangs. On peut attaquer, contrer ou secourir, certaines cartes telles le massacre de la Saint Valentin étaient particulièrement efficaces. Les parties sont courtes et amuseront

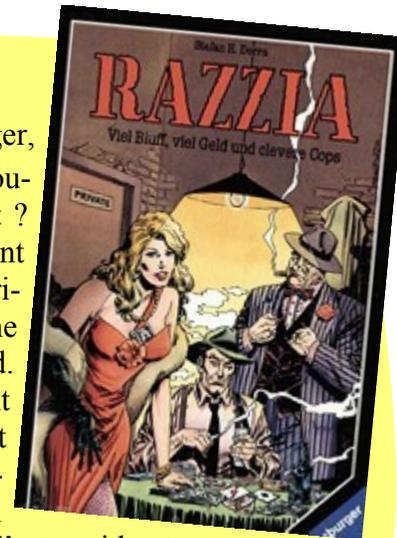
bien les plus jeunes ou toute la famille pour peu que chacun y mette un peu d'ambiance. Un jeu bref aux règles simples type « mille bornes », mais très réussi.

● **Don** (Queen, 2001) est un tout petit jeu de 30 cartes et quelques jetons très astucieux de Michael Schacht (réédité ensuite sous le nom de Serengeti avec un tout autre thème africain), les règles y sont très simples mais il n'est pas si aisé de bien y jouer. Bon le thème « gangster » est bien artificiel (contrôle de quartiers à Chicago), mais pour un excellent et très subtil petit jeu d'enchères, de bluff et de calculs. Une habile redistribution des jetons dans le pot permet de rééquilibrer un peu le tout. Elu meilleur jeu de l'année 2001 par Bruno Faidutti sur son site.



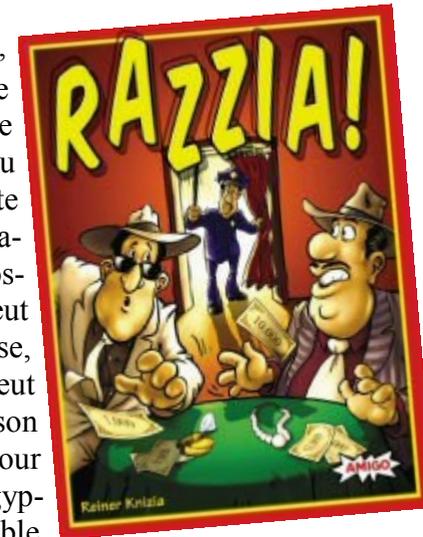
## ● **Razzia** (Dorra, Ravensburger,

1994). C'est un jeu qui se passe dans les bars louches et autres salles de jeux clandestines, le but ? Etre le plus riche à la fin de la partie, les règles sont simplissimes, de l'argent est distribué dans 6 tri-pots. Les joueurs choisissent puis révèlent en même temps une carte de leur main : policier ou truand. Les policiers bloquent les joueurs et confisquent les sous s'il y a des truands sur place, et on peut récupérer de l'argent que s'il n'y a pas de policiers. Si on est seul, on ramasse les sous, sinon on est plusieurs, il y a partage à l'amiable ou duel. C'est rapide et ça tourne ; si la malchance s'abat sur vous, vous couinerez fort. Réédité avec un thème « renard-poule » sous le nom de Picknik.



## ● **Razzia!** (Knizia, Amigo,

2004) il s'agit d'un habile jeu d'enchères et de prise de risques, une simplification (moins de cartes, disparition des catastrophes) du gros jeu de plateau « Râ » publié par le Maître, avec cette fois-ci un thème « mafia ». En 3 manches, chaque joueur avec des chèques différents en sa possession va enchérir sur des lots de butins, on peut attendre aussi pour que la taille des lots grandisse, mais si on attend trop, les flics arrivent ! On peut même y jouer à 2. Bref Râ était déjà excellent, son petit frère l'est tout autant, même davantage pour certains qui n'aimaient pas les catastrophes égyptiennes et qui trouvent ce format là plus agréable. Toujours des décomptes un peu alambiqués, mais une fois ce point de règles maîtrisé, tout tourne parfaitement, et clairement ce jeu est d'un rapport qualité-prix exceptionnel!



Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

## ●Famiglia

Famiglia (2F-Spiele) est un petit jeu de cartes très addictif pour deux joueurs exclusivement. L'auteur est l'homme en forme du moment : F. Friese.

Le principe est simple, on part chacun avec les mêmes petites frappes, miables, valant 0 et on va chercher à recruter dans la rue (= série de cartes sur la table) ; le jeu monte en puissance, quand plus personne ne peut jouer, c'est terminé, celui qui à l'équipe la plus costaute gagne. Le principe du recrutement est très simple : pour prendre un gangster niveau 1, il faut jouer 2 gangsters 0 : un que l'on reprend en main, un que l'on pose devant soi (= sa one de jeu). Pour un gangster niveau 2, 2 gangsters 1 etc...

Il y a quatre familles de gangsters, les rouges qui sont puissants en points de victoire, mais n'ont pas de pouvoirs spéciaux ; les verts qui sont des jokers fort utiles ; les bleus qui permettent de récupérer des cartes dans sa zone de jeu, mais font perdre aussi des cartes en main ; enfin les jaunes, les brutes épaisses qui à force de frapper permettent de prendre des gangsters de niveau plus élevé qu'autorisé.

Bref, un jeu assez calculatoire, où il faut bien gérer sa main de cartes, surveiller la main de l'autre, se souvenir de ce qu'il a pris et jouer en conséquence.

Au final : un jeu très réussi, rapide, pas trop prise de tête, très tactique, très plaisant.



## ●The Boss

"The boss" est un petit jeu astucieux d'Alain Ollier édité par Blackrock Editions. Il se joue de deux à quatre joueurs.

Le principe est très clair : des cartes montrant des villes sont alignées. Les cartes de ces villes (chaque ville a sa propre couleur dont on voit le dos en main de chaque joueur) sont ensuite mélangées et une carte face cachée est mise sous chaque ville : le boss majoritaire sur la ville (on y déposera des gangsters et des petites frappes, les petites frappes ne sont guère efficaces et disparaissent une fois jouées) gagnera ce qui est indiqué par la carte : cela pourra être un bonus ou un malus.

Chaque joueur recevant les restes des cartes possède donc des renseignements sur chacune des villes, au fur et à mesure de la partie chacun révèle à son tour une carte et donc tout se précise petit à petit.

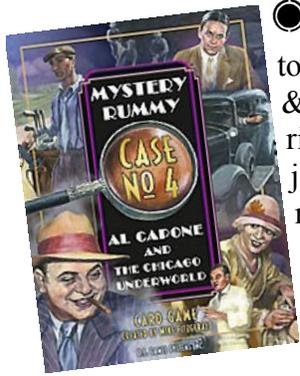
En outre le nombre de manches varie selon les parties ce qui rajoute de l'incertitude et de la tension jusqu'au bout.

C'est très simple, plein de bluff, amusant, subtil... Des règles supplémentaires sont là pour équilibrer l'ordre des joueurs.

Le plus riche à la fin l'emporte.

Un jeu très réussi !





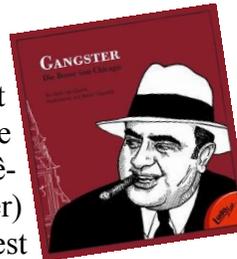
● **Les Mystery Rummy**: les tomes 4 et 5 tournent respectivement autour d'Al Capone et Bonnie & Clyde. Le principe du jeu est celui du rami : faire des séries, certaines cartes viennent brouiller le tout, la chance joue un rôle certain, mais les deux jeux marchent parfaitement et sont aussi réussis que leurs prédécesseurs (particulièrement le N°4 : Al Capone) ; Bonnie & Clyde, plus chanceux bénéficie lui d'un bien beau matériel.

● **Tony et Tino** fait partie

des premiers jeux du jeune créateur qu'était alors Bruno Cathala, il date de 2002 ; c'est un jeu pour deux, assez classique d'abscisse-ordonné. Chaque rue d'un quartier de Chicago va être rackettée, soit par les membres de Tony, soit par la bande à Tino, les deux frères ennemis. A chaque rue correspond un peu de cash, le plus riche à la fin sera le nouveau parrain. Chaque joueur dispose du même paquet de cartes et du même nombre de gangsters, mais le hasard de la distribution fera des jeux différents chaque fois, bon c'est agréable, court et plein de fun si on y met un peu du sien. Certaines cases sont occupées dès le début du jeu et on doit aussi poser ses hommes selon des points indiqués à chaque croisement. Les grands joueurs pourront jouer à ce jeu de manière très calculatoire, ceux en culotte courte joueront plus rapidement.

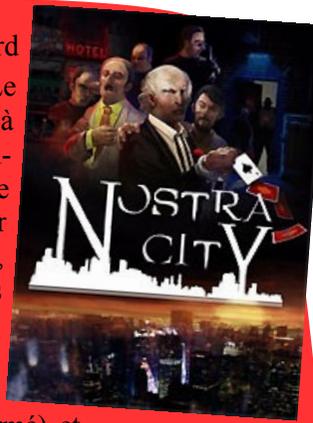


● **Gangster** (Czarnetzki 2006) Bien beau jeu dans sa petite boîte en bois et avec de « vraies » balles de 9 mm. C'est aussi un jeu simple d'abscisse – ordonnée comme sait si bien le faire Knizia (tel l'excellent Auf Heller & Pfennig). Petit jeu extrêmement simple (un peu trop peut-être à 2 joueurs en particulier) néanmoins c'est plutôt réussi, bien méchant, même si le thème est très plaqué, on peut jouer avec des "assez jeunes" et le matériel est fort sympathique ; chance ou malchance au tirage bien sûr, mais on discute fort autour de la table :-), le revolver posé dessus... mieux à 4.



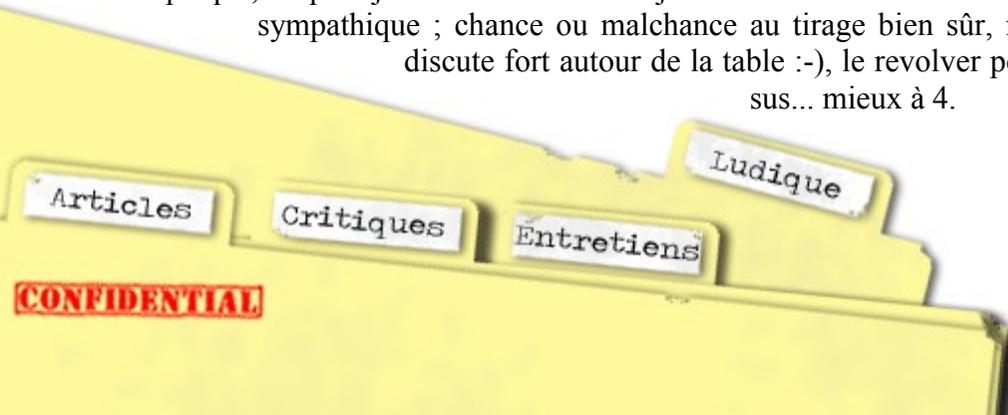
● **Nostra City** (Rakoto-Gigaudaut, Hasgaard

Ed., 2009) est un bien beau jeu de plateau et d'ambiance. Le parrain est en prison, il est vieux et a décidé de passer la main à son fidèle lieutenant le plus efficace, ceci dit avant cela il faudra aussi le faire sortir de prison ! Chaque joueur représente donc un fidèle lieutenant qui devra gérer les affaires et tenter de faire innocenter le vieux parrain. En 6 tours de 4 phases, vous devrez : récupérer de l'argent en envoyant vos truands faire quelques affaires classiques : prostitution, racket, bars etc ; attention, il est souvent possible de partager certaines affaires et dans ce cas, il est de bon ton de partager avec votre voisin... Puis chacun tentera de s'étendre (enchères poing fermé) et de devenir plus puissant ; enfin il faudra soudoyer les jurés plus ou moins efficacement selon vos souhaits. Attention il est possible que tout le monde perde si le parrain est condamné et que personne n'est devenu indic FBI (oui c'est dingue, mais ça peut arriver !). Bon ce jeu coopératif (ou semi-coopératif) est très réussi pour l'ambiance (style soprano) qu'il crée autour de la table, le jeu est très fun et court, bref personne ne s'ennuiera. Après il est sûr que certaines cartes sont déséquilibrées, entre le pouvoir des boss et les vendettas et que cela peut être gênant (à ce titre, il me fait penser à Gangland), mais le jeu tourne parfaitement, il faut s'adapter en permanence et si les joueurs jouent un peu leur rôle de malfrat plein d'honneur (roleplay), ils passeront un bon moment ludique.



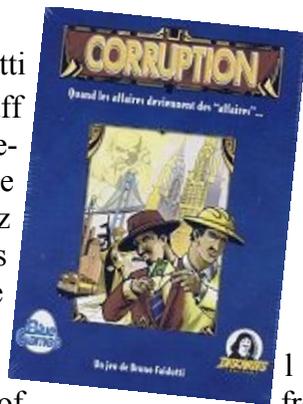
● **Kingpin** (Cywicki-Hanusz, Kusnia Gier,

2009) est un jeu polonais pour 2 joueurs au graphisme très particulier style « Sin City » (Franck Miller). Il y a 3 groupes de mafieux différents dans la boîte : Yakusas, mafias russe et italienne, chacun a ses particularités propres. C'est un jeu très rapide (15-30 minutes) stratégique et tactique où il faut gérer au mieux sa main, bien placer ses tuiles (placement et rotation), il n'est pas sans rappeler un autre jeu polonais du même style : Neuroshima Hex. Le principe est le même : des tuiles à poser et des effets différents selon leur orientation. 3 façons de gagner : contrôler le centre, tuer tous les adversaires ou faire franchir la totalité du plateau à un de vos personnages. Les icônes sur les tuiles sont assez explicites (attaque, défense, résistance), et attaquer ne coûte pas d'action ! C'est clairement un jeu de castagne. Le plateau a deux faces distinctes et le jeu bien sûr se joue sans hasard. La boîte est vraiment bien grosse, pour très peu de matériel dedans. (Soit c'est un peu de l'arnaque, soit c'est pour de futures extensions...). Bref un jeu plaisant pour deux, mais qui souffre de la comparaison avec Neuroshima hex, que je trouve plus abouti.



## ●Corruption

de Bruno Faidutti  
date de 1999 (Jeux Descartes). Un petit jeu de bluff (inspiré du jeu Banana Republic) avec quelques re-lents de poker dedans. Ca se passe dans l'Amérique des années 30, en tant que bâtisseur, vous devez corrompre les bonnes personnes avec les bonnes cartes : argent, juges ou journalistes... Chaque joueur prend des cartes pot de vin, un juge, deux journalistes et un tueur. 3 décideurs : l'état, la ville, le comté ; en dessous on pose des cartes appel d'offre : stade, université, métro etc. Chaque joueur pose ensuite 6 cartes (une par tour) soit sur les décideurs, soit sur les marchés, puis on révèle les cartes et les marchés sont attribués. Plus on progresse dans le jeu, plus on doit mettre de cartes face visible. Les tueurs tuent juge, journaliste ou autre tueur ; les journalistes permettent d'annuler un chèque et les juges annulent la totalité d'un marché pour cette manche. Au bout de 4 manches, le plus riche en marchés est le grand vainqueur. Un petit jeu rapide, fort plaisant.



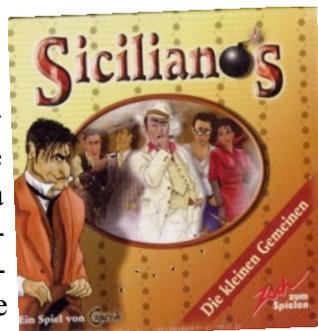
## ●Alcatraz

(Bernhard Weber, 1999, FX Schmid) est un bon jeu de parcours et de blocage. Le jeu est très simple : on déplace un évadé de sa couleur dans une colonne ou une ligne puis on déplace un des 8 gardiens de la rangée correspondante. Le gagnant est le joueur à réussir le premier à amener les 3 fuyards de sa couleur sur le bateau. Des règles habiles pour le déplacement des gardiens donne à ce jeu une assez grande profondeur stratégique ou tactique (type jeu abstrait dames ou échecs), on se gêne aussi mutuellement, ce qui est toujours un plus. Cependant parfois, partie un peu trop longue entre joueurs ardu réfléchissant beaucoup et le design peut surprendre.



## ●Sicilianos

(Zoch, Gigamic, Czarnetzki, 2005) est un petit jeu de cartes fort sympathique où l'on apprend à « bien » blanchir son argent « sale ». Encore aussi un jeu de guerre de gangs. 2 choix possibles : soit augmenter sa main en gangsters (limitée à 10 cartes) et ce à l'aide de dés (attention, parfois la malchance est tenace), soit déclencher une guerre entre gangs afin de récupérer un commerce et de pouvoir ainsi blanchir de l'argent illégal. Il y a des cartes particulières : bombes et traitres (cette dernière étant particulièrement efficace, voire trop forte, le gagnant du duel ne récupérant plus que le commerce OU l'argent, mais plus les deux) pour bousculer la logique. Un peu de bluff dans la manière de jouer ses cartes gangsters (choix de la couleur pour attaquer) : une vraie attaque ou une simple défausse ? 2 manières de gagner : soit posséder 3 commerces de même couleur, soit le plus riche gagne sachant que l'argent sale non blanchi est déduit et qu'il faut posséder au moins un commerce. La partie « guerre des gangs » est bien faite, facile à expliquer et peut être pleine de fun et de tactique, mais la chance au recrutement (et dans le vol des cartes) peut donner aussi l'impression d'un jeu non contrôlable. Un très bon petit jeu cependant, joliment illustré à la mode « Czarné ».



## ●Chicago Poker

un jeu (Bruno Faidutti et Bruno Cathala, Phalanx Games, 2007) inspiré du Poker, plusieurs boîtes de nuit, bars à jazz ou autres lieux de perdutions sont à acheter ; les joueurs posent des cartes face visible ou face cachée selon les cas afin de gagner, tout en gérant au mieux les cartes en main. Un peu de bluff et de chance, et de tactique seront nécessaires pour réaliser les meilleures combinaisons de poker et devenir le caïd N°1 de Chicago. Il y a 5 couleurs différentes ce qui autorise d'autres combinaisons que le poker classique comme la suite arc en ciel (5 cartes qui se suivent toutes de couleur différente) ou le « Chicago Poker » : 5 cartes de valeur identique. Il faut bien gérer non seulement les combinaisons de cartes, mais aussi la vitesse d'attaque de tel ou tel tripot car dès qu'un joueur a posé 5 cartes, on fait encore un tour, puis le décompte ; cette notion autorise de beaux coups de bluff. Le vainqueur sera celui qui le premier gagnera 5 tripots ou 3 tripots de même couleur ou 4 tripots de couleur différente. Le jeu est superbement illustré par Czarné qui décidément aime bien ce monde de la mafia des années 20-30.



## ■ Autres jeux sur ce thème

- ▶ **“Le jeu du parrain”** 1971 est surtout sympathique par la forme de sa boîte
- ▶ **“Chicago”** de Jean Vanaise (Ravensburger 1986)
- ▶ **“Vengeance à Chicago”** : (Parker Brothers, 1987) plateau rigolo avec ses deux grosses voitures qui tournent
- ▶ **“Capone”** (Amigo Spiele 1994): blanchir au mieux de l'argent illégal
- ▶ **“Mobcity”**
- ▶ **“Gangster II le pro”**, 2004, Martin Tremblay
- ▶ **“Der Boss”** de P. Bernard (Piatnik 2007)
- ▶ **“Chicago gangsters”** de J. Kiedaisch (Kosmos, 2009)
- ▶ **“Alibi”** dans la gamme petit jeu de Adlung Spiele, un jeu (assez moche) de déduction
- ▶ **“Défifoo noir”** : une sorte de loups garous dans le monde des truands (la paire de menottes est fournie)
- ▶ **“Oui, bien sûr parrain”**, de la tchatche !
- ▶ **“Rafle”**, un vieux jeu de déduction
- ▶ **“Langfinger”** 2009

## ■ Pour les enfants

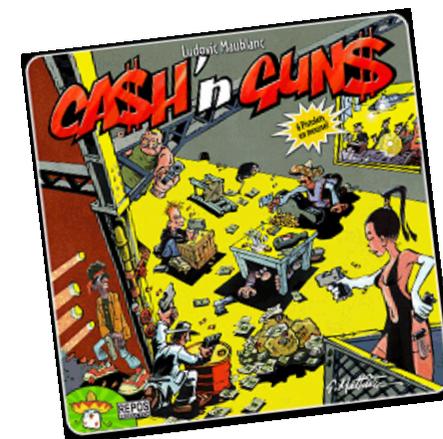
- ▶ **“Halte aux voleurs”**
- ▶ **“détective malin”**
- ▶ **“Polizei Alarm”**
- ▶ **“Haut les mains”** (Ravensburger)
- ▶ **“La Grande Évasion”** petit classique de jeux de parcours, 7 prisonniers s'évadent, il faut gérer à l'aide de dés leur déplacement afin que leur ordre d'arrivée soit celui que vous aviez prévu. Chance, coups vicieux, bluff et tactique sont les caractéristiques de ce petit jeu qui mériterait une réédition.

## ■ Un jeu d'ambiance

### ● **Cash'N guns** (Repos Production, 2005)

est un des chefs d'œuvre de Ludovic Maublanc (jeu suivi maintenant d'une extension Yakusas et d'une version « live »). J'avais eu la chance de tester le prototype, une nuit vers 3-4 heures du matin, le jeu s'appelait alors « Killdog » et on utilisait des armes bien lourdes. Le jeu me fit grande impression : astucieux, prenant, revanchard, intimidant et bien sûr surtout plein de fun. Rarement le thème et le jeu collaient aussi bien. En outre l'excellent matériel publié ultérieurement : pistolets en mousse, dessins de Mathieu, règles améliorées (flic infiltré, super pouvoirs), belle boîte font de ce jeu un « hit » indispensable à tout ludopathe sain de corps et d'esprit.

Il faut se partager le butin sur la table et les choses ne vont pas être faciles. En même temps, chacun pointe avec son arme un de ses compagnons, on peut réellement tirer, mais on peut aussi juste bluffer et intimider. On peut abaisser son arme ou rester le bras tendu, c'est selon ; les moins couards se partageront le gâteau, mais les spoliés auront bonne mémoire ! Grands fous rires en perspective !



Sommaire

Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

# Concours

Jusqu'au 14 février 2011 minuit,  
Gagnez l'un des lots offerts par nos généreux partenaires!

- ▶ 1<sup>er</sup> prix : le livre de base de COPS + 1 roman + 1 blackstories + 1 affiche dédicacée
- ▶ 2<sup>nd</sup> et 3<sup>ième</sup> prix : 1 roman + 1 black stories + 1 affiche dédicacée
- ▶ 4<sup>ième</sup> prix : 1 roman + 1 black stories
- ▶ 5<sup>ième</sup> prix : 1 roman

*Pour gagner, il vous suffit d'identifier les 7 malfrats présents sur la couverture du quatrième numéro d'Utopies... Tous se sont enfuis des jeux mentionnés dans l'article de Marc Laumonier (page 91 à 98 du webzine)... A vous de retrouver la liste des jeux d'où sont tirés leurs portraits et c'est gagné!*

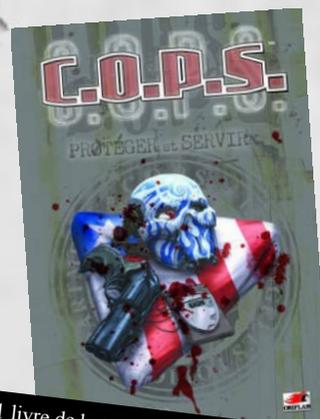
*Enfin presque!* Car les bonnes réponses seront départagées par la question subsidiaire :

*A la clôture du concours, combien de fois aura été téléchargé ce numéro d'Utopies.*

Envoyez vos réponses à [concours@chrysopee.net](mailto:concours@chrysopee.net)



## Les lots



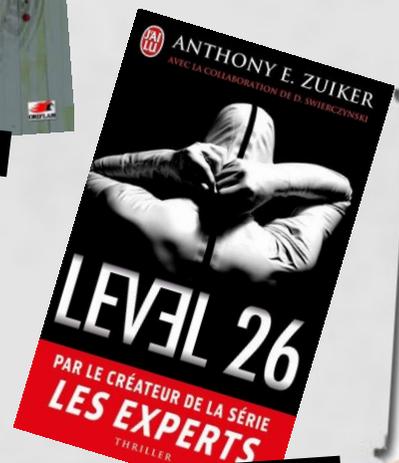
1 livre de base du JdR COPS



5 romans de Pierre Simonon

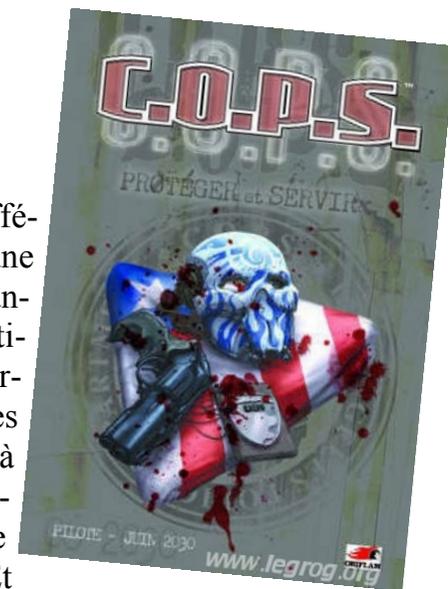


4 Jeux Blackstories



3 affiches dédicacées





**C**.O.P.S. est un jeu de rôle où les joueurs vont incarner des membres d'une unité d'élite du Los Angeles Police Department, en 2030, dans une Californie ayant fait sécession du reste des États-Unis quelques années plus tôt. Jeu d'ambiance, très réfléchi et hautement immersif, C.O.P.S. est sans doute une des meilleures réalisations françaises dans sa catégorie. Décryptage.

## ● L'univers du Jeu

Quand les auteurs d'Asmodée ont commencé à réfléchir au concept du jeu, l'idée de départ était avant tout d'avoir un jeu de flics, d'ambiance, tel qu'avait pu l'être Berlin XVIII.

La première idée de génie de G. Picard, responsable éditorial de la gamme et l'un des auteurs du jeu, fut son univers.

Reprenons, donc. Nous sommes en 2030. Le monde a évolué, mais n'est pas dominé par les machines ni par de petits hommes verts. Après tout, une seule génération séparait le joueur de l'univers du jeu à sa sortie. Pendant ces vingt-cinq ans, un tremblement de terre a frappé Seattle, détruisant une grande partie de ce qui fut le fleuron de l'industrie américaine : Boeing, Microsoft, Amazon, etc.). S'ensuit une crise économique majeure, déclenchant des émeutes de la faim et une hausse sans précédent des sans-abris. Refusant de s'avouer vaincus, les U.S.A. gonflent le torse et donnent un premier tour de vis moral à la politique du pays. La Cali-

fornie, symbole de la liberté et de l'ouverture d'esprit, devient le mouton noir d'une Amérique de plus en plus puritaine.

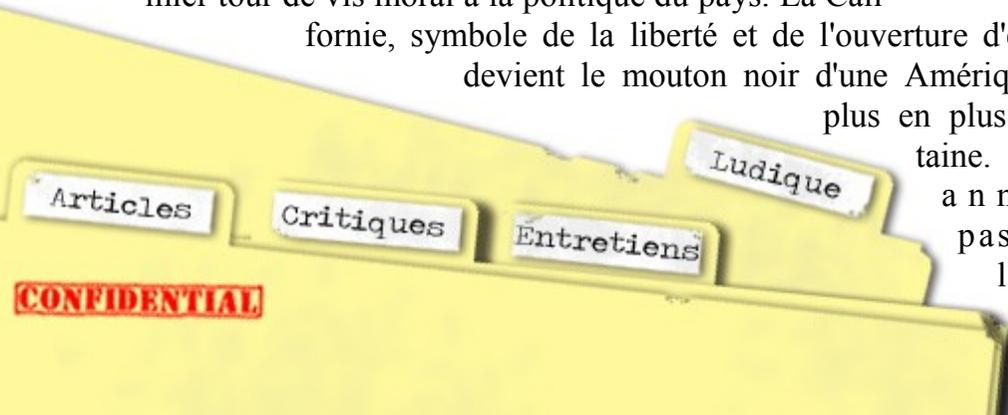


Les années passent, l'hom-

me finit par marcher sur Mars dans l'indifférence générale, les États-Unis perdent une nouvelle guerre en Corée, la physique quantique finit par trouver des applications pratiques dans l'informatique, les puces intradermiques viennent seconder la médecine, des multinationales riches se mettent à acheter des nations (le Liberia sera le premier à être introduit en bourse en 2030), le progrès suit son inéluctable cours... Et nous arrivons en 2026.

Le modèle de la *Californication*, le sexe à vendre sous toutes ses coutures façon californienne, à toujours fait grincer des dents les ultra-conservateurs des quatre coins de l'Amérique, qu'ils

soient WASP de Nouvelle-Angleterre, sudistes aux relents racistes ou Mormons du Midwest. Une Amérique qui, sous les coups de boutoir du destin, a plutôt tendance à chercher la rédemption morale. Plusieurs tour de vis moraux ayant finalement été donnés au cours de ces vingt-cinq dernières années, et la Californie ayant toujours été là pour stigmatiser ce que pouvait devenir le reste du pays si un doute persistait sur les raisons des lois liberticides qui furent votées, un incident – somme toute mineur – va mettre le feu aux poudres : l'ouverture à Los Angeles d'un musée dédié au dessous de la présidence, où une réplique en plâtre du sexe de B. Clinton pouvait être admiré, entre autre chose. Le peuple est choqué, Washington lance des menaces sur le budget de l'État de Californie, les représentants californiens répliquent et finalement, 250 ans jour pour jour après la déclaration d'Indépendance qui scella la création des États-Unis d'Amérique, la Californie fait sécession et proclame son Indépendance.



On s'insurge en haut-lieu, mais le peuple des U.S.A., abreuvé de discours moralistes depuis plusieurs années, est plutôt soulagé de voir le mouton noir quitter le troupeau. Et on encourage même finalement tout ce que la société peut compter de nuisibles à rejoindre le bateau des sécessionnistes californiens. Quelques coups de feu furent échangés aux frontières, mais la transition se fit dans un calme relatif, sauf au niveau des administrations fédérales (FBI et consœurs), où tenants et opposants de l'Indépendance y allèrent de leurs petits coups fourrés (effacement de bases de données, libération intempestive de criminels, etc.).

Le modèle californien fait rapidement tâche d'huile, et le Nevada – capitale du jeu et du vice – et Hawaï, rejoignent la sécession en 2027.

On a maintenant un décor. Mais à quoi va bien pouvoir servir le joueur dans ce bazar géopolitique ?

Il va y incarner un membre du C.O.P.S., l'acronyme pour Central Organization for Public Security, une des unités les plus prestigieuses de la police de Los Angeles. 200 membres en tout et pour tout, triés sur le volet, équipés à la création du service – quelques mois après l'indépendance – des meilleurs équipements. Sa principale caractéristique, qui en fait aussi sa force, est d'être polyvalent, quelque soit le crime envisagé : meurtre, trafics divers, escroquerie, gangs, mafias, etc. A l'heure de l'ultra-spécialisation des forces de police, ces hommes, capables d'intervenir sur tous les terrains, pouvant reprendre



d'office les enquêtes d'autres services, bénéficiant d'un traitement prioritaire par la police scientifique ou la médecine légale, deviennent vite la vitrine du L.A.P.D. et de la nouvelle République de Californie, qui peut ainsi démontrer que la liberté et le respect ne sont pas forcément parents du chaos.

Et pour enfoncer le clou, les cops doivent parfois patrouiller en uniforme dans les rues de la ville, prêt à répondre à toute demande de leurs concitoyens, prêt à honorer la devise du L.A.P.D. : *to protect and to serve*.

Mais en juin 2030, date à laquelle démarre le jeu, la vitrine est déjà bien poussiéreuse : trop de jalousies car trop de succès, trop d'intérêts en jeu, sont en train de tuer l'unité à petit feu...

## ● C.O.P.S., un bon jeu de flic

Et même un excellent ! Voyons pourquoi...

Une des idées de génie des créateurs, présente dès le départ sur les tablettes, fut de s'inspirer des séries policières américaines récentes, en ayant d'une part une storyline magnifiquement bien construite et d'autre



part en découpant ladite storyline en saisons, avec ses rebondissements et révélations diaboliques de derniers épisodes, laissant le spectateur dans l'attente fébrile de la suite...

Au niveau du matériel composant le jeu, nous avons donc un épais livre de règles, logiquement appelé Pilote, débutant en juin 2030. Il contient tout ce qu'il faut savoir pour commencer à jouer : l'histoire du monde, de la Californie, les règles de création des personnages, de gestion des aventures (compétences, combats, poursuites, etc.) et un premier scénario. La première saison est constituée de six suppléments, abordant chacun plusieurs points de

l'univers du jeu de manière détaillée : les différents quartiers de la ville, les drogues, les familles mafieuses, les gangs, les sectes, la technologie, etc.

Chaque saison, comme son modèle télévisé, à son ambiance propre, son atmosphère, sa couleur. La première saison permet ainsi de planter le décor et s'attache à décrire la société californienne. La seconde dégage des saveurs plus sombres, faites de complots et de services secrets. La troisième emmène les joueurs vers des Horizons Lointains, comme le titre l'un des suppléments de cette saison. L'homme a posé le pied sur Mars, rappelez-vous... Quant à la quatrième : motus ! La dernière saison est toujours celle de toutes les révélations...

La storyline, c'est-à-dire l'histoire de fond, la trame des événements qui vont faire les sursauts de l'Histoire, se déroule tout au long de ces quatre saisons, de 2030 à 2035, et implique bien entendu les

jeu e u r s , l e  
C.O.P.S. et  
la Répu-  
blique de  
Cali-



forne. On ne peut révéler ici ce que les joueurs vont découvrir, mais sachez que le scénario global n'a rien à envier à 24H, Lost et autres The Shield !

La soupe n'est-elle pas si riche qu'elle en devient finalement indigeste, me direz-vous ? C.O.P.S. est-il un jeu jouable ? Oui, sans conteste. En prenant C.O.P.S. à son premier niveau, c'est un jeu de flics, un peu futuriste, façon série américaine : des bons, des méchants, largement saupoudrés de violence et de testostérone. Sans vous servir de la storyline, et avec juste quelques suppléments, vous pouvez d'ores et déjà lancer vos joueurs dans les rues de L.A., à combattre les gangs qui gangrènent les quartiers défavorisés, démanteler des trafics de toutes sortes, coffrer la jet-set qui se croient au-dessus des lois. Presque tous les scénarios des séries policières actuelles peuvent être adaptés.

Le second niveau du jeu, qui nécessite certes plus d'investissement personnel mais qui en est d'autant plus jouissif, est atteint quand on utilise le potentiel d'immersion du jeu.

Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

CONFIDENTIAL

Par immersif, j'entends la capacité à pouvoir retranscrire en terme de jeu la complexité du monde réel et de ses composants. Plus cette retranscription est bonne, plus le joueur sera « dans son personnage ».

Ainsi, au premier niveau, une partie de C.O.P.S. pourrait se résumer à : « votre supérieur vous charge d'enquêter sur un meurtre. Vous interrogez les témoins, vous inspectez la scène de crime, vous découvrez les indices. Vous remontez de fil en aiguille au suspect et vous lui passez les menottes. Dossier bouclé, affaire suivante. »

Mais la réalité est un peu plus complexe, n'est-ce pas ?

Dans C.O.P.S., si vous allez un peu plus loin que le premier niveau, les joueurs devront interagir avec un procureur, ses adjoints, des indices, la police scientifique, le service médico-légal, sa hiérarchie, ses collègues, d'autres services du L.A.P.D. - amis ou ennemis, d'autres services encore chargés de les surveiller, des lois à respecter, des citoyens à respecter, plusieurs enquêtes à gérer en même temps, des échecs cuisants à digérer, des dilemmes moraux à résoudre...

Ça, c'est pour le côté professionnel. Vous pouvez y ajouter également la vie privée des joueurs : ses amours, sa famille, ses passions, ses défauts, ses emmerdes, qui peuvent – et vont - d'ailleurs empiéter sur le domaine professionnel. Bref, la vie, dans toute sa splendeur, où le joueur n'est plus que l'infime partie d'une machinerie complexe.

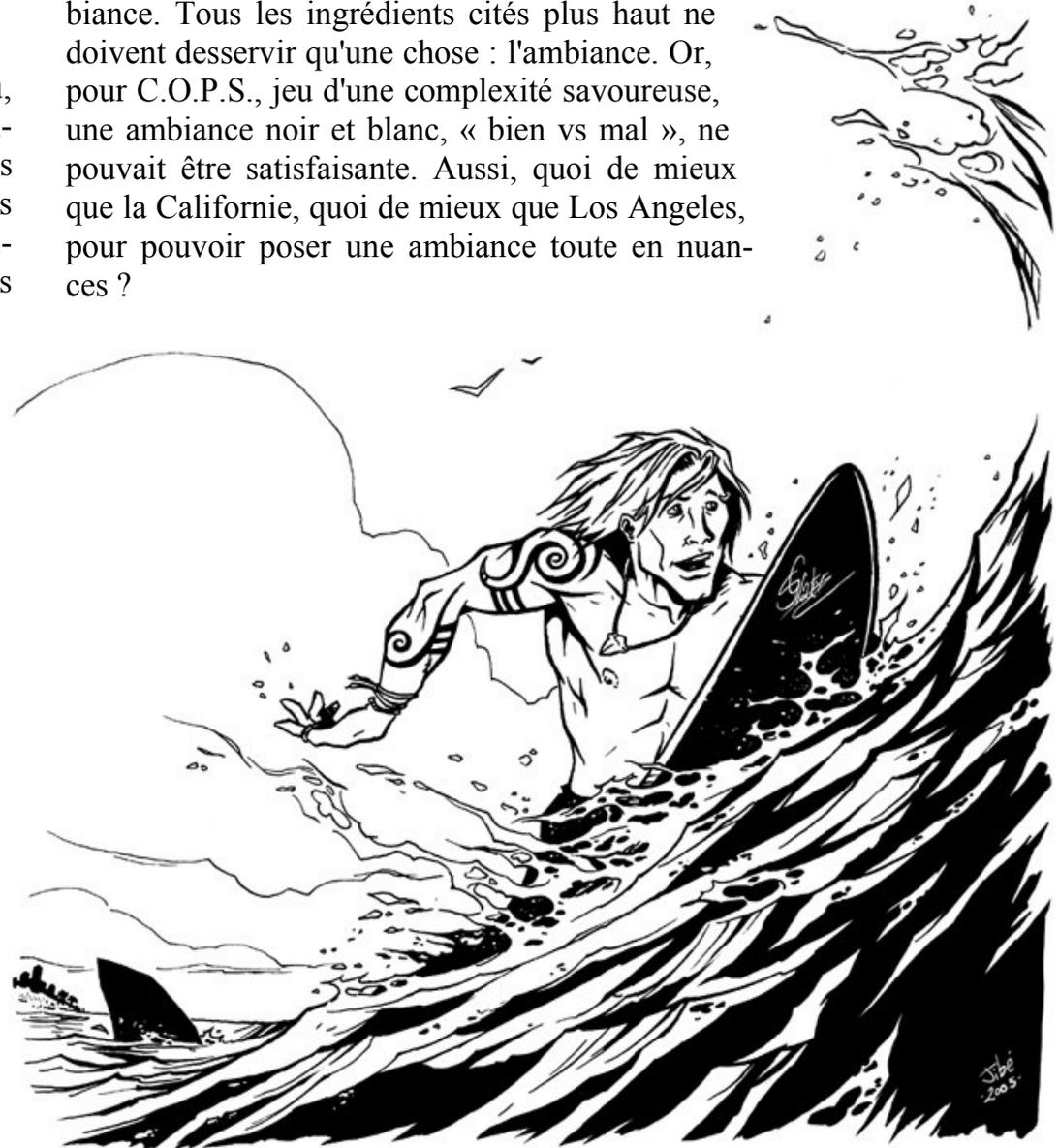
Les 200 cops sont répartis en groupe et en section. La vie, privée et professionnelle, des vingt membres de la section à laquelle appartiennent les joueurs est décrite sur l'ensemble de la storyline, au fur et à mesure des suppléments. Libre au MJ d'y faire intervenir celle de ses joueurs.

Cerise sur le gâteau : les cops sont syndiqués, et le journal syndical « Ground Zero », qui donne un aperçu de la vie des flics différent de ce qui est décrit dans les manuels, a été publié pour pouvoir être mis à disposition des joueurs. Immersif, n'est-ce pas ? Cerise sur la cerise ? Ce sont les joueurs qui ont élu le maire de Los Angeles sur la mailing-list de l'éditeur, élection qui a eu un retentissement non négligeable sur la storyline !

## ● Sous le soleil de Californie :

### l'ambiance!

Le troisième trait de génie des auteurs fut de situer le jeu à Los Angeles. Et l'on passe alors d'excellent jeu à jeu culte ! Car l'un des ingrédients essentiels d'un jeu de rôle, et plus encore d'un jeu de rôle de flics, c'est l'ambiance. Tous les ingrédients cités plus haut ne doivent desservir qu'une chose : l'ambiance. Or, pour C.O.P.S., jeu d'une complexité savoureuse, une ambiance noir et blanc, « bien vs mal », ne pouvait être satisfaisante. Aussi, quoi de mieux que la Californie, quoi de mieux que Los Angeles, pour pouvoir poser une ambiance toute en nuances ?

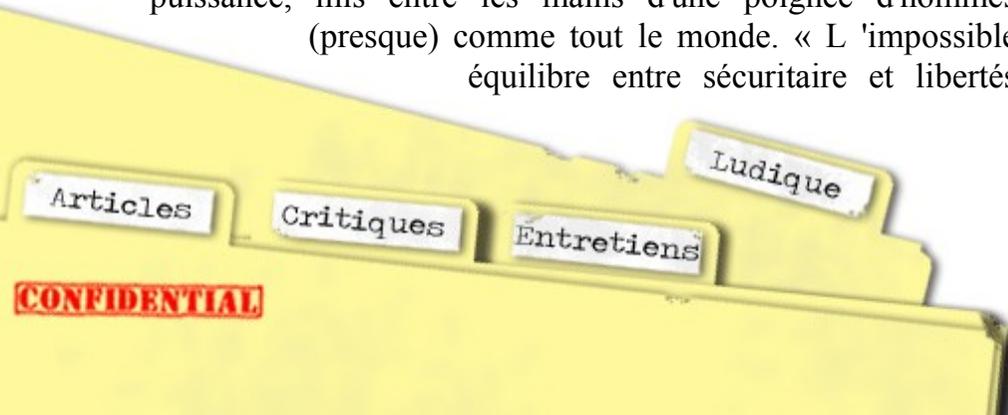


Los Angeles est à mon sens une bonne vitrine de l'être humain. D'un côté, l'usine à rêves d'Hollywood, les plus belles plages du monde sous un soleil éternel où hommes et femmes superbement sculptés joggent dans les embruns. De l'autre côté, l'envers du décor : capitale du porno tout style, camés à même les trottoirs dans les rues abandonnées par les services sociaux... Le rêve américain, devenu californien, qui se battit sur le dos des travailleurs des maquiladoras des frontières mexicaines. Un melting-pot incroyable, capable de tous les crimes possibles. Une mégapole où toutes les folies sont possibles. Des larges avenues ensoleillées de Beverly Hills aux ruelles glauques du quartier industriel de Norwalk, des maisons délabrées de Watts aux banlieues chics et bien gardées de Gardena, c'est un patchwork d'ambiances renouvelables à chaque partie que le MJ pourra donner à son scénario.

Et encore...

Vous ai-je dit que la pollution ravage parfois certains quartiers de la ville, au point où il est difficile d'y circuler sans le port d'un masque de protection ? Qu'une partie de la zone portuaire est sous les eaux suite à un tremblement de terre ? Et encore des dizaines d'autres détails à piocher en fonction de vos envies et de l'ambiance que vous souhaitez donner ?

C.O.P.S. peut également se jouer à un troisième niveau, plus philosophique, mais inhérent au jeu de flics, exacerbé ici par la position même du C.O.P.S. au sein du L.A.P.D. La tentation de la toute puissance, mis entre les mains d'une poignée d'hommes (presque) comme tout le monde. « L'impossible équilibre entre sécuritaire et libertés



individuelles », pour citer G. Picard. Dualité que l'on retrouve dans le destin même de la République de Californie tout au long des quatre saisons. Là aussi, le MJ à toutes les clés en main pour peaufiner son ambiance...

### ●En conclusion : Signez là...

C.O.P.S. est un véritable jeu de flics, culte, français, ciselé par une dream-team d'auteurs et d'illustrateurs ultra-talentueux. Il n'est pas exempt de défaut, c'est certains. Il peut sembler complexe, son anticipation de la vie en 2030 peut parfois paraître tirée par les cheveux, mais gardons à l'esprit que c'est avant tout un jeu. De rôle, qui plus est, le MJ étant donc libre d'en faire ce qu'il veut. Très immersif, pour les chanceux qui ont du temps à y consacrer, regorgeant de détails, C.O.P.S. permet de jouer sur toute la gamme des sentiments humains... surtout les plus sombres !

Oui, C.O.P.S. est riche. Bien plus que ne laisse penser la lecture de cet article.

Savez-vous par exemple que pas une fois je n'ai parlé du terrible secret partagé par tous les membres du service ? Secret intimement lié au destin de la nouvelle République ?

Une dernière chose, avant de retourner arpenter les rues de L.A.

C.O.P.S. vient d'être ré-édité par Oriflam.

Prêt à vous engager ?



*Les illustrations de ce scénario sont signées Djib*

*Visitez son site internet*

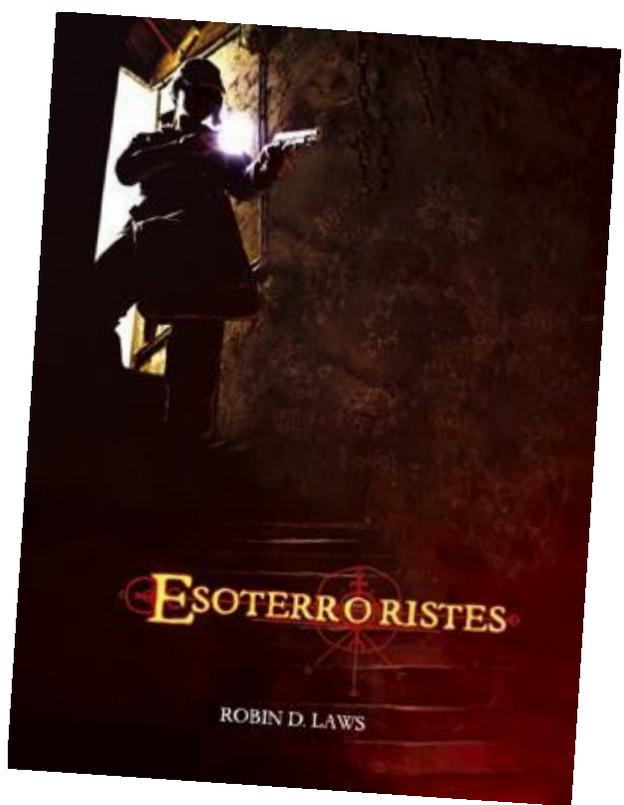
*<http://pagesblanches.over-blog.com/>*

**Sommaire**



# Gumshoe, un système novateur

Une critique d'Esoterroriste signée Sethmes



**V**ous êtes l'élite des investigateurs luttant contre les complots des Esoterroristes, une vaste organisation de terroristes occultes, visant à déchirer la trame du monde pour y laisser entrer des monstres.

Esoterroristes présente le système de règles Détective/Gumshoe qui révolutionne les scénarios d'enquête, en assurant aux joueurs tous les indices cruciaux dont ils auront besoin pour avancer dans l'intrigue.

## ● Est-ce nouveau?

Jeu light permettant de développer un système (Detective/Gumshoe) et une philosophie du jeu d'investigation plutôt qu'un univers (pas désagréable, fourre-tout et réduit à quelques pages), Esoterroristes se propose d'être une alternative rafraîchissante à toute une génération de jeux d'enquêtes. Tous les jeux d'enquêtes, en fait, car l'auteur estime qu'Esoterroristes arrive à point pour dissiper un malheureux malentendu : depuis toujours, on joue mal, avec de mauvais systèmes, hérités des poids lourds med-fan du passé dont le seul défi consistait à cogner des orcs pour en tirer quelques piécettes.

Esoterroristes est fondé sur une poignée d'axiomes censés être le fruit de la recherche high-tech en jdr outre-atlantique des 10 dernières années : un jeu d'enquêtes privilégie l'exploitation des indices par les joueurs, pas leur récolte par les personnages ; le combat n'est pas central ; il n'est pas question d'interrompre l'aventure faute de combattants ou d'indices. En somme, l'esprit sous-jacent du système et de la mise en scène est calqué sur les modèles des séries TV américaines : l'histoire doit avancer coûte que coûte, ne pas être bridée par les faiblesses des personnages et encore moins être confiée aux aléas des dés.

Beaucoup de choses me plaisent dans le

système Gumshoe qui fait tourner Esoterroristes. Ayant développé une approche similaire à certains égards pour un système maison (réussites automatiques, réserves 'professionnelles'...), je ne peux être que satisfait de voir ces principes mis en oeuvre, testés, peut être pas totalement finalisés, mais au moins diffusés de manière à peu près carrée. Les mécanismes et conseils de jeu apparaissent à certains comme réchauffés, évidents, de bon sens, mais pour moi, il est bon de les voir formalisés. Ca me parle, j'attendais quelque chose dans le genre depuis longtemps. Pas totalement révolutionnaire (c'est une forme de diceless à la Active Exploits en fin de compte, intégré à la structure du scénario d'enquête), mais une belle profession de foi et une solution technique adaptée.

## ● Aller à l'essentiel : l'histoire

Contrairement à beaucoup d'autres systèmes, Gumshoe ne cherche pas à modéliser un être humain que l'on confronte ensuite à un monde virtuel, en se félicitant des résultats plus ou moins réalistes fournis par les règles. Les caractéristiques d'un perso Gumshoe ne sont présentes sur la fiche que pour une seule raison : elle seront vraisemblablement utilisées en cours de partie, peu importe d'où elles sortent. On n'a pas droit à l'habituelle phylogénèse de la compétence acquise développée sur le socle d'une caractéristique innée. La question est : John, tu sais dater l'heure de la mort en te basant sur les pontes de mouches nécrophages ou pas ? Tu peux encaisser un coup de batte derrière l'oreille ou pas ? Pas de Dextérité susceptible d'expliquer pourquoi un tireur chevronné ne peut pas être complètement manché avec un bistouri.



Non, tous les personnages sont fondés sur une base similaire, qui importe peu. Seules leurs spécialités ont un intérêt car elles feront la différence dans l'histoire. Ainsi, la liste de compétences est brute, organisée mais pas hiérarchisée. L'important n'est pas ici d'avoir un personnage dont les scores reflètent une quelconque réalité des apprentissages ou du développement mais simplement un acteur doté de connaissances et de capacités dans le cadre d'un épisode de série. Period.

## ●Le héros du jour : l'indice

Gumshoe propose donc une batterie de compétences d'investigation couvrant les besoins habituels d'une enquête menée par des spécialistes. Elles sont divisées en Technique (Analyse de documents, Ballistique...), Académique (Histoire de l'Art, Compta légale...) et Relationnel (DéTECTEUR de mensonge, Réconfort...). Leur fonctionnement est au coeur du système Gumshoe. Chaque scène ou situation critique de l'histoire (le lieu du crime, l'appartement du suspect, une lettre tapée par la victime...) recèle un certain nombre d'indices qu'il est possible de révéler en faisant appel à une compétence d'investigation. Il suffit de posséder au moins un point dans la compétence pour obtenir l'information indispensable à la poursuite du scénario : un point en Analyse de documents permet de comprendre que la lettre trouvée chez la victime a été tapée à la machine à écrire, manifestement il y a plusieurs années de cela. Mais ce n'est pas tout : il est possible de dépenser des points de sa réserve de compétence pour obtenir des indices supplémentaires. En effet, à chaque compétence est associée une réserve de points dont la valeur maximale est égale au score de ladite compétence (score de 3 en Entomologie légale -> réserve de 3 points). Cette réserve traduit de manière abstraite l'expertise du personnage et à chaque point dépensé correspond une info en plus si la scène comprend réellement des infos supplémentaires. Le spécialiste en Analyse de documents pourra découvrir que la lettre a été tapée avec une machine à écrire du début du siècle et que le papier semble avoir été vieilli artificiellement (dépense d'un point). Il saura même que le papier est en fait récent et que le filigrane a été dissimulé à l'aide d'une technique que l'on peut trouver sur un forum internet fréquenté par des faussaires amateurs (dépense de 2 points). Simple, de bon goût mais ce principe demande une grosse préparation des scènes critiques, des indices et ainsi une bonne maîtrise de son sujet par le MJ.

## ●Un peu d'aléas

Il existe également une liste de compétences générales au fonctionnement différent, plus classique (Athlétisme, Conduite, Premiers Soins...) qui couvrent le reste de l'histoire. Plus adaptées aux situations incertaines et mouvementées, elles sont de simples réserves de points que l'on ajoute à un D6 afin de vaincre une Difficulté. J'ai 6 en Athlétisme et l'échafaudage sur lequel je me trouve s'effondre. Je dépense 3 points de la Réserve pour faire 1D6+3 et espérer atteindre le seuil de 6 fixé par le MJ. Simplissime. Et pourquoi pas ? Il faut ajouter à cela quelques règles de gestion de la santé physique et mentale, de récupération des réserves, tout aussi simples et on a un système exploitable en une heure.

## ●Un avis sur le fond

J'aime la philosophie du système Gumshoe, sa limpidité, sa modularité aussi : il suffit d'ajouter ou dégager une compétence adaptée à un contexte particulier, vu qu'il n'y a pas de grosse machine logique derrière la construction du personnage. Je ne l'ai pas trouvé si prétentieux qu'on a pu le dire. L'auteur pense simplement qu'il est idiot de faire des jets de dé pour trouver des indices dont la possession est de toute manière indispensable à la progression de l'histoire. Hum, tu as loupé ton jet de Toc, ton test de Perception/ Scène de Crime... Comment faire... Le MJ finira toujours par fournir l'info capitale, au mépris des règles, mais pourra faire l'économie des indices annexes. Gumshoe, c'est l'inverse. En 'activant' la compétence, on a l'info, pas la peine de tourner autour du pot, et c'est en dépensant des points que l'on obtient des indices complémentaires et des détails sur les protagonistes, l'histoire, son contexte, la big picture...

Gumshoe a également les défauts de ses qualités : il évacue un plaisir bien connu, celui de jeter les dés pour savoir si on a découvert l'indice, et le déplace vers celui de servir une histoire en exploitant au mieux les informations. Cela requiert une préparation solide des scénarios car le challenge n'est plus dans l'obtention des données, le suspense du dé qui roule, tombe de la table au milieu des cris d'impatience. Par ailleurs, il est parfois difficile de savoir quand déclencher les compétences : comment découvre-t-on fortuitement la bombe placée sous le siège de la voiture ? Le PJ ne peut être constamment en alerte, faut-il que le MJ propose la dépense de points de

# Gumshoe, un système novateur

Surveillance, comme ça 'sans raison' ? Pas question de faire de jet derrière l'écran. De même, un interrogatoire est une action essentiellement roleplay, comment retranscrire les effets de la dépense de points sans pour autant trahir ou contraindre les choix des joueurs ? Des exemples seraient vraiment bienvenus. Le scénario, que j'ai beaucoup aimé, clarifie pas mal de points, mais suscite également beaucoup de questions pratiques sur l'utilisation de ces règles. Espérons qu'un forum actif à ce sujet permette d'y voir plus clair. Enfin, l'histoire doit être sévèrement ficelée, les indices précis et techniques au vu des compétences proposées, dotés de différents niveaux de profondeur compte tenu du principe de la dépense de points. Il va falloir trimer et ce n'est pas le contexte qui va nous y aider.

Et oui... Vous aurez remarqué que j'ai volontairement laissé de côté l'aspect Esoterroristes au profit de Gumshoe. Le contexte de jeu est quasiment inexistant et ressemble plus à une manière d'illustrer les règles qu'autre chose. Ca ne me choque pas outre mesure car j'étais avant tout intéressé par le système. Toutefois, le livre aurait immensément gagné à disposer de descriptifs plus précis des nombreuses compétences d'investigation et de leur utilisation dans le jeu. Le volume du bouquin aurait sans doute triplé mais un rapide topo théorique sur la balistique, la comptabilité légale ou l'Histoire, accompagné d'exemples concrets d'élaboration d'indices me semble presque indispensable pour faire d'Esoterroristes LE jeu d'enquêtes pour spécialistes.

## ● Un avis sur la forme

Well... J'ai été déçu par la traduction, très inégale, un peu cahoteuse et qui peine souvent à décoller de l'américain original, un peu buggée : certains termes changent au cours des pages, comme Stabilité et Equilibre mental, Entomologie et Entomologie légale, entre autres... Il y a également pas mal de coquilles, même en quatrième de couv. Niveau maquette, il y a un bel effort dans les fonds mais la police Times a

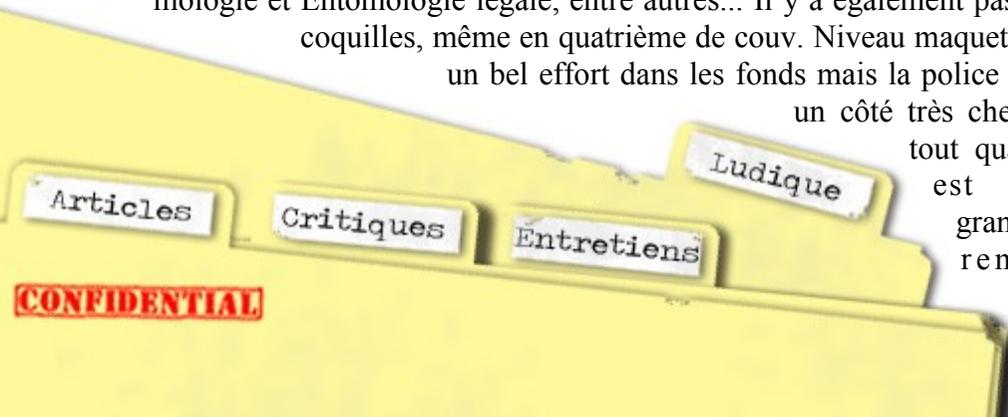
est aussi grande. J'ai remarqué pas

mal de soucis dans le coulage des textes, c'est donc bof. J'ai lu quelque part que ce jeu aurait mérité un format réduit. Totalement d'accord, ça aurait cadré avec le principe du 'système portable' et aurait sans doute plus rendu justice aux illustrations - sympas sans plus - dont la finition moyenne souffre beaucoup des pleines pages et des grands formats. En réduisant leur taille, les illus et les fonds auraient eu une apparence plus dense et fine. Les gros effets photoshop et les coups de crayons qui donnent une impression d'inachevé seraient sans doute beaucoup mieux passés. On appréciera néanmoins le fait que les illustrations ont une cohérence avec le contenu et suivent les exemples. Très joli couv par contre, parfaitement dans le ton.



## ● Une conclusion

Esoterroristes est porté par son système. Il met un très joli coup de projecteur sur nos petites manies de joueurs qui consistent à croire que la difficulté du scénario réside dans la réussite d'un jet de dé. Il propose une mise en oeuvre concrète de ce principe, sans sombrer dans le narrativisme et la construction collective totale, bien qu'il flirte avec cette idée, notamment en proposant au MJ de brandir une pancarte 'Scène' pour faire comprendre aux PJ qu'ils doivent arrêter de piétiner. Comme si les aventures des PJ étaient suivis par des millions de téléspectateurs et qu'il fallait les convaincre de revenir après la coupure pub. Le système est souple, clair, le livre se lit en un rien de temps, énorme avantage à mes yeux, mais contraint le MJ à un gros boulot de préparation pour ne pas se retrouver dans l'impasse. Dans d'autres systèmes, il est toujours possible de réussir avec un dé. Ici, sans compétence, pas d'indice, fin de l'histoire. Normalement... Développer des indices crédibles et intéressants est aussi un gros boulot. Le contexte est bateau et les conseils un peu ronflants sur la construction d'une enquête n'apportent pas grand chose. Ce qui manque, c'est bel et bien une trousse à outils technique permettant d'exploiter au mieux les compétences d'investigation. Quitte à se la jouer Experts, autant aller au bout.



Sommaire

# Dead Line, une variante du système Gum Shoe

De façon à expliquer pourquoi je propose dans ces pages une variante au pourtant très récent *Gumshoe*, le système de résolution d'enquêtes, je vais récapituler ici les éléments que j'apprécie et ceux qui m'ont quelque peu déçu :

## ■ Ce que j'aime dans Gumshoe

► avoir voulu faire un système de jeu dédié aux enquêtes. Environ 80 % du temps de jeu autour des tables que je fréquente (les 20 % restants étant, bien évidemment, consacrés à la juste et morale extermination des coupables...). Il est donc vraiment dommage d'utiliser pour cela des systèmes de jeu qui, bien souvent, se consacrent plutôt au combat ou autre fine interaction.

► avoir réussi à remettre en cause le déroulement classique des enquêtes dans les jdr : le but est ici d'éviter qu'un seul jet de dés, heureux ou malencontreux, décide de l'issue de celle-ci. Style jet de TOC ou d'Idée dans Keutulu.

► l'emploi d'un système de réserves. J'aime les réserves. Cela permet de garder un dispositif ludique en remplacement du jet de dé. Cela introduit une petite composante tactique : je dépense un peu ou beaucoup de ma réserve ?

## ■ Ce que je n'aime pas

► le système est trop passif : en fait, les joueurs n'ont pas à dépenser une partie de leur réserve pour trouver les indices ; il suffit pour cela d'avoir un point en réserve et hop, le tour est joué. Les dépenses de réserves ne servent qu'à avoir des détails sans grande importance pour la résolution de l'enquête. Bonjour la tactique...

► le système ne gère pas les fausses pistes. Vous savez ? Quand vous êtes persuadé que le tueur habite à l'intersection des droites tracées à partir des différents points de ses crimes... et que c'est bien évidemment une théorie foireuse. Mais dans laquelle vous vous êtes investi pendant des journées entières. Là, dans le système tel qu'il se présente, le joueur sait tout de suite si il y a quelque chose à trouver ou non avec telle ou telle compétence. Bonjour le suspens...

► le système ne gère pas le temps qui tourne. 24 h chrono, vous connaissez ? Vous êtes Jack Bauer et vous n'avez plus que 2 heures, 38 minutes et 49 secondes avant que le méchant ne fasse exploser une bombe au milieu du mall le plus fréquenté du monde civilisé. Tic tac, tic tac... Bien sûr, rien n'empêche de simuler cela par le décompte arbitraire des heures par le MJ. Ou même de le jouer en live (1 heure de jeu = 1 heure d'enquête). Mais il est dommage qu'un système dédié ne gère pas cela.

Voici donc quelques propositions qui permettent d'utiliser tout le système *Gumshoe* tout en essayant de résoudre, grâce aux excellentes bases du système, ces quelques frustrations.

## ● indices passifs

### et indices actifs

Lorsqu'il prépare son scénario, le MJ doit décider si un indice est actif ou passif. C'est d'ailleurs déjà plus ou moins le cas dans les règles actuelles mais cela prend ici une importance nouvelle et cela doit donc être strictement défini. Par ailleurs, il doit décider si l'indice est plutôt : Assez peu dissimulé, Très dissimulé, Presque introuvable. A cet adjectif est associé une valeur 1, 2 ou 3.

Indice	Valeur
Assez peu dissimulé	1
Très dissimulé	2
Presque introuvable	3

### ► indice actif

Pour obtenir un indice actif, le joueur doit prendre de lui-même l'initiative de dépenser 1, 2 ou 3 points de sa réserve selon l'investissement qu'il souhaite mettre dans l'utilisation de sa compétence d'investigation.

Par exemple, pour fouiller l'appartement d'un suspect, une dépense d'1 point de réserve va permettre de se promener dans l'appartement en ouvrant un tiroir de temps en temps, en feuilletant 2 ou 3 livres de la bibliothèque... Pas plus. 2 points correspondront plutôt à une fouille méthodique et systématique de l'ap-

## ■ Propositions

Il ne s'agit, soyons bien clair, en aucun cas de prétendre surpasser maître Robin (blasphème !). Simplement, en attendant impatiemment la publication du système, j'avais mal interprété les indices (aha !) laissés par le concepteur et l'éditeur sur leurs blogs et forums. Résultat : j'avais imaginé ma propre version de *Gumshoe*... qui ne s'avèra pas être totalement celle que j'ai finalement dans les mains.

# Deadline

partement, littéralement passé au peigne fin. Avec 3 points, les lattes du plancher seront soulevées une à une et les murs sondés tous les 10 cm.

Le joueur ne sait pas d'avance quelle est la valeur de l'indice ou même si il existe un indice lié à l'emploi de cette compétence d'investigation. Par contre, il est tout à fait possible de dépenser d'abord 1 point puis de voir si on veut, après la réaction du MJ, dépenser 1 ou 2 autres points de cette même réserve. Bien que ce ne soit pas tout à fait impossible, il est assez improbable qu'une analyse de niveau 1 n'apporte aucun indice, même basique, alors qu'une analyse de niveau 2 ou 3 apporte des indices précieux. La plupart des révélations d'indices se doivent d'être progressives.

## ● indice passif

Certains indices, notamment dans certaines compétences d'investigation, ne nécessitent pas d'analyses expresses de la part du personnage pour livrer des indices. Le MJ donnera donc les indices correspondants aux joueurs dont les personnages détiennent une réserve suffisante dans la compétence appropriée en fonction du barème (1, 2 ou 3) ci-dessus. La réserve du personnage qui est ainsi testée représente non pas son aptitude dans une compétence donnée (ça, c'est son niveau) mais plutôt l'attention qu'il peut y consacrer : si un personnage a déjà sacrifié des points de sa réserve, c'est qu'il s'est intéressé et s'intéresse peut-être encore à un ou plusieurs objets d'étude touchant à cette compétence et cela le rend moins disponible pour repérer « passivement » de nouveaux indices de ce type.

De fait, sur ce point, la règle change peu. De même, un joueur peut ensuite dépenser des points de réserve si il veut approfondir son étude.

## ● Compétences passive et compétences actives

Bien que la distinction ne soit jamais aussi stricte que cela, les compétences peuvent, pour simplifier, être considérées comme le plus souvent actives ou passives. Cela n'a aucun autre but que d'aider le MJ à décider rapidement de la façon d'utiliser une compétence.

### Académiques

Analyse de textes	x	
Anthropologie	x	x
Archéologie	x	
Architecture		x
Comptabilité légale	x	
Con. générales		x
Études occultes [•]	x	x
Histoire [•]	x	x
Histoire de l'Art [•]	x	x
Histoire naturelle [•]	x	x
Langues [•]		x
Linguistique		x
Loi		x
Psychologie légale	x	x
Recherche	x	

### Relationnelles

Bureaucratie	x	
Connaissance de la rue	x	x
Détecteur de mensonges		x
Flatter	x	
Flirter	x	x
Incarner	x	
Interrogatoire	x	
Intimidation	x   • •	x
Jargon policier	x	x
Négociation	x	
Réconfort	x	

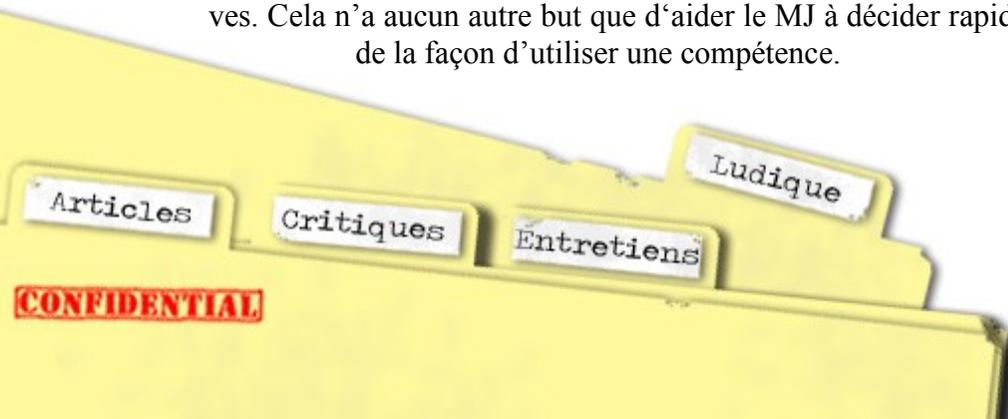
 actives  
 passives

### Techniques

Analyse de documents	x	
Anthropologie légale	x	
Astronomie	x	x
Balistique	x	
Chimie	x	
Cryptographie	x	
Dactyloscopie	x	
Engins explosifs	x	
Entomologie	x	
Photographie	x	x
Récupération de données	x	
Surveillance électronique	x	
Traitement des preuves	x	x

[•] L'ensemble des compétences du type « savoir académique » peuvent être passives si il s'agit de déterminer ce que le personnage sait de tête ou active si ce dernier cherche sur Internet ou dans des livres des réponses à des questions portant sur ces disciplines. Cela ne s'applique pas à « Connaissances générales », essentiellement passive.

[••] La présence de cette compétence dans les « compétences d'investigation » est bizarre. D'autant plus que les règles de *Esoterroristes* réclament des jets pour l'utiliser. Apparemment un bug.



## ■ Création de personnages

Evidemment, l'utilisation de cette variante conduit les personnages à dépenser plus de points de leurs réserves d'investigation. Il est donc souhaitable de leur permettre de disposer de meilleurs scores dans ces compétences. Quelque soit le nombre de joueurs présents (à ce propos, si on suit la règle de base : que faire si on veut jouer à 5 ou 6 avec des personnages créés précédemment lors d'une session à 2 joueurs ? ou vice-versa ??), attribuer 40 points semble un bon compromis. Ainsi, un personnage est créé à l'aide de 100 points : 60 dans les compétences générales, 40 dans les compétences d'investigation.

Il sera, on le devine, judicieux de doter son personnage d'un plus gros score dans les compétences « actives » que dans celles qui sont réputées « passives » puisque les premières demandent plus fréquemment des sacrifices de points que les secondes.

## ■ Utiliser le Chrono

Si le MJ estime que son scénario le justifie, on pourra utiliser un « chrono ». Il s'agit en fait d'un petit récipient (verre, bol...) dans lequel on mettra et enlèvera en cours de jeu des marqueurs (jetons, allumettes, billes, dés...). Il représentera le temps qui passe : plus le « chrono » est rempli et plus les personnages ont utilisé du temps pour leur enquête et donc plus les criminels se rapprochent du moment qui leur sera favorable (franchissement de frontière, explosion de bombe...).

A chaque fois qu'un PJ dépense 1 ou plusieurs points d'une de ses réserves de compétence d'investigation (et seulement celles-ci), le joueur place le nombre de marqueurs correspondant dans le « chrono ».

### ● Précisions sur l'alimentation du Chrono

#### ► se donner à fond

On a vu plus haut qu'un joueur prudent peut très bien choisir de dépenser d'abord 1 point de sa réserve puis 2, puis 3 afin d'analyser progressivement une éventuelle source (selon lui...) d'indices. Toutefois, lorsque le « chrono » est utilisé, il peut être plus rentable d'aller tout de suite « à fond » si on est persuadé de trouver là des indices à foison. En clair, si il dépense d'un seul coup 2 ou 3 points, le joueur place dans le « chrono » un marqueur de moins que le total de points dépensés (soit 1 pour 2 ou 2 pour 3) : cela représente le gain de temps dû à l'absence d'hésitations et de tergiversations.

#### ► Actions simultanées?

On peut penser que puisqu'il s'agit de mesurer le temps passé par les PJ à faire leur enquête il serait logique de ne pas décompter deux fois les actions simultanées.

Oui, ce serait logique. Mais en fait, non.

D'abord, la dépense de points de réserve ne représente pas seulement ou strictement le temps passé. Ce sont aussi les ressources dépensées, les contacts mobilisés... bref, le foin réalisé par les personnages remuant (ou non) ciel et terre pour trouver les coupables.

Surtout, il n'y a, à mon goût, rien de plus horripilant que les groupes de personnages de jeux de rôles implorant littéralement sous la multiplication de démarches individuelles. On s'enferme dans la cuisine avec un joueur pendant qu'un autre attend dans les toilettes alors que les deux derniers lisent des bédés dans le canapé. Super. Alors, non : faire des actions simultanées ne représente strictement aucun avantage. Et toc. Si vous voulez un système simulationniste, vous ne jouez pas avec *Gumshoe*, n'est-ce pas ?

### ● Que faire du « Chrono »?

L'utilisation du chrono nécessite de la part du MJ un petit travail supplémentaire : il doit remplir préalablement la petite fiche « compte à rebours ». Mais cela ne sera pas sans récompense : le « chrono » donne en effet au MJ la possibilité de répondre aux actions des joueurs et donc de s'amuser lui aussi en leur mettant des bâtons dans les roues ou en les laissant stresser devant le remplissage progressif et fatal du récipient : la deadline.

Sur la fiche (qui pourra être ensuite contrôlée par les joueurs si vous jouez dans ce climat de suspicion anti-MJ hélas si fréquent autour des tables...), le MJ devra indiquer deux types de renseignements :

#### ► la « deadline »

C'est le nombre de marqueurs accumulés dans le « chrono » qui déclenche la fin du scénario. La bombe explose, les méchants ont franchi la frontière mexicaine, le témoin principal est assassiné... bref, l'enquête devient plus ou moins inutile et les PJs ont échoué. La « deadline » doit être tenue secrète mais le MJ est libre d'accabler de sarcasmes les joueurs pour leur faire comprendre que celle-ci se rapproche dangereusement.



# Deadline

## ► les « Bâtons dans les roues »

Le MJ se donne avec eux la possibilité de faire évoluer la trame du scénario en rajoutant des rebondissements qui viennent compliquer la tâche des enquêteurs. Cela peut être des choses comme : supprimer un témoin, nettoyer une scène de crime, corrompre un officiel, tendre une embuscade aux enquêteurs... Avant la partie (sur la fiche donc), le MJ liste les « bâtons dans les roues » qu'il s'autorise et leur fixe un coût en nombre de marqueurs. Cela représente le temps et l'énergie que les PNJs, eux aussi, vont dépenser pour créer ces incidents. Cela peut représenter aussi les indices et opportunités supplémentaires que leurs manigances offriront plus tard aux PJs pour que ceux-ci remontent leur piste. Lorsqu'il le décide, le MJ peut donc retirer du « chrono » le nombre de marqueurs correspondant et se donne ainsi le droit d'activer ce « bâton dans les roues » (il le coche sur sa fiche). Bien sûr, il retire ces marqueurs au vu et au su des joueurs mais il ne leur dit pas ce qui va leur tomber sur la tête ! Suspens, suspens...

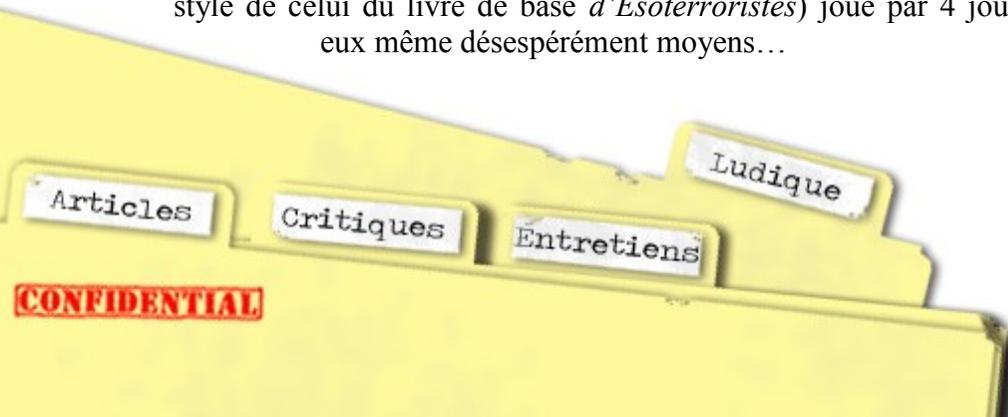
On aura aussi compris que le fait d'activer un « bâton dans les roues » éloigne le terme du scénario et donc, dans un certain sens, donne plus de chances aux joueurs de venir à bout de l'enquête avant la « deadline » : au MJ, donc, de doser sa tactique, que ce soit pour la satisfaction de faire échouer les joueurs (nierk, nierk...) ou, plutôt, pour doser la difficulté ou le rythme de la partie afin que tout le monde autour de la table en tire satisfaction.

Il n'est bien évidemment pas facile de calculer les niveaux de la « deadline » et des différents « bâtons dans les roues » de chaque scénario : cela dépend du nombre de joueurs, de la longueur et de la difficulté du scénario... A titre indicatif, on pourra se fier à la liste suivante qui correspond à un scénario moyen (du style de celui du livre de base *d'Esoterroristes*) joué par 4 joueurs, eux même désespérément moyens...

Composition du scénario	Nombre moyen de marqueurs
Pour chaque Scène principale	6
Pour chaque Scène alternative	3

Type de « bâton dans les roues »	Coût indicatif (en marqueurs)
Intimider un témoin	2
Tendre une embuscade aux enquêteurs	4
Corrompre un officiel lié à l'enquête	4
Nettoyer une scène de crime	6
Supprimer un témoin important	6



Nom du scénario :  
Nombre de scènes principales :  
Nombre de scènes alternatives :

# Compte à rebours

## DEADLINE

Événement final :

Nombres de marqueurs nécessaires :

## Bâtons dans les roues

Type d'évènement	Coût (en marqueur)	Achévé
		<input type="checkbox"/>

# Un scénario pour Hellywood

Un scénario signé Christophe «STC» Genoud

## Die, die my darling

### ■ une sale petite histoire

**W**inston Carmichael est un homme riche et discret de 65 ans. Puisant, il fait partie des hommes qui comptent à Heaven Harbor. Certains prétendent, sans preuve, qu'il pourrait être membre des 9... Toujours est-il que sa fortune faite dans l'industrie du coton l'a mis à l'abri des besoins. On le dit proche du Maire Harold J. Palmer, dont il serait l'un des importants mais discrets sponsors. Depuis le décès de sa femme Anna, ancienne comédienne célèbre dans les théâtres de Heaven Harbor, il y a une quinzaine d'année frappée par une maladie dégénérative foudroyante, il vit la plupart du temps reclus dans sa riche propriété au bord de la Sio River. On le voit rarement en ville pour des mondanités, sauf pour ses affaires qu'il gère en priorité depuis son domicile. On ne lui connaît pas de proches ou d'amis intimes.

Sa faiblesse : son fils, **Terrence Carmichael**, âgé de 30 ans. En permanence défoncé, Terrence mène une vie désordonnée entre cuites, cures de désintoxication et oeuvres de bienfaisances auprès des plus paumés que lui de Hoboland. Il a tout fait et tout essayé, toutes les drogues et toutes les folies. L'argent de poche que lui octroie son père ne suffisant pas, Terrence se prostitue et tourne dans des films érotiques.

Il y a quelques jours, Winston Carmichael s'est vu livré, anonymement, une **bobine de film** qui contient trois séquences. La première séquence dure 15 secondes. On y voit en plan fixe, une pièce carrée, dont les murs sont recouverts de lourdes tentures sombres.

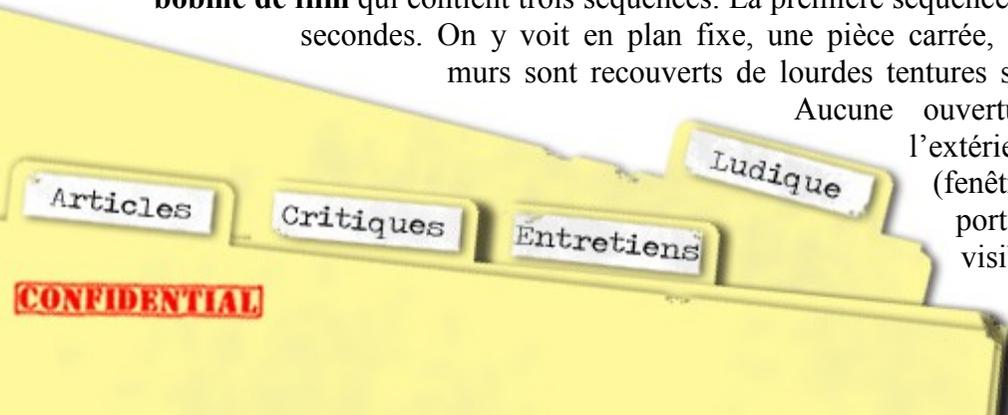
Aucune ouverture sur l'extérieur (fenêtre ou porte) n'est visible. La lumière pro-

vient d'un éclairage discret, hors-champ. Au centre de la pièce se trouve un lit rond. Sur le lit un homme et une femme sont enlacés. Dans le fond, trois hommes richement habillés sont installés dans trois fauteuils; il portent des masques empêchant toute identification. Les deux partenaires ne portent pas de masque. L'homme est Terrence Carmichael. La jeune femme est inconnue. Durant toute la séquence, le couple s'enlace devant le regard ravi des spectateurs.

La seconde séquence dure 20 secondes. Le décor est identique, tout comme le cadrage. Au premier plan, le couple est en pleine action et sont encouragés par un troisième individu, invisible dans la première séquence, dont on ne saurait déterminer le sexe. Les spectateurs en tout cas apprécient...

La dernière séquence est la plus courte : 10 secondes. Le jeune homme est face à la caméra, devant le lit, le regard fou. Il tient debout derrière sa partenaire et la menace d'un couteau. D'un coup sec et rapide, il lui tranche la gorge. La jeune femme s'écroule à ses pieds. Pendant tout ce temps, l'androgyne lui tourne autour gesticulant et

# DIE, DIE MY DARLING



l'encourageant. La séquence s'interrompt brutalement.

Winston comprend rapidement que quelqu'un a utilisé son fils pour le faire chanter. Pourtant, depuis deux jours aucune revendication ne lui est parvenue. Ses intentions d'apporter son soutien financier et politique au District Attorney, **Lawrence Gordon** candidat contre le Maire actuel ne sont peut-être pas étrangères à ce chantage.

Carmichael ne se trompe pas. Mr. Johnson, qui surveillait depuis quelque temps Terrence, attendait que l'occasion se présente pour attirer Winston Carmichael dans ses rets. Soucieux de faire réélire son poulain le Maire Palmer dans quelques mois, il voit d'un assez mauvais oeil l'éventuel changement de camp de Carmichael. Il a donc chargé l'un de ses «associés», un certain **Barry Goldwater**, producteur de films d'épouvante, et parfois de films érotiques de piéger Terrence en le filmant lors de l'une de ces prestations, sous l'influence d'une nouvelle drogue, conçu par l'esprit malade de «Pieces» (p. 109) qui est sur le point d'inonder le marché et qui est actuellement «testée» sur les junkies de Hoboland.



Winston Carmichael n'a pas l'intention de se laisser manipuler. C'est pourquoi il fait appel aux Tough Guys pour découvrir qui le fait chanter.

## ■Le Contrat

Les Tough Guys sont invités à se présenter dans la propriété de Carmichael en dehors de HH à 21h00. Carmichael les reçoit dans un petit salon aménagé en petite salle de cinéma et leur projette sans autres explications les trois séquences qui se trouvent sur la bobine. Une fois la projection terminée, il remet la bobine, avec sa boîte au TG et leur demande de retrouver celui ou ceux qui ont filmé ces séquences.

Il indiquera par ailleurs que son fils, que l'on voit, sur la bobine lui a été ra-

mené par une ambulance, il y a trois jours. Les forces de l'ordre l'ont retrouvé sur la Marina, dans la rue, nu comme un vers en plein délire. Depuis son retour, Terrence est plongé dans un état végétatif, ponctué de brefs épisodes délirants. Le médecin pense que son état est dû à la drogue qu'il a récemment prise.

Carmichael ne parlera pas des raisons qui pourraient présider au chantage dont il est la victime. Il paye, grassement, les TG pour qu'ils retrouvent les auteurs de ce film, par pour enquêter sur ses affaires ! La seule piste qu'il suggère de suivre est celle du **Père Jordan Carmichael** (aucun lien de parenté) qui aide les pauvres à Hoboland. Son fils passait pas mal de temps par là-bas.

Avant de conclure l'entretien, Carmichael indique qu'il souhaite être tenu au courant, par téléphone, tous les jours des progrès de l'enquête.

## ■L'Enquête

Sur le chemin du retour à HH, les TG sont les témoins d'une mobilisation impressionnante des forces de l'ordre au niveau du Old Green Bridge. Pas moins d'une vingtaine de voitures du HHPD sont stationnées sur le bord de la route. Une cinquantaine de flics s'affairent en contrebas de la route, sous le pont. Parmi les huiles, on y entr'aperçoit Stuart Perry, l'adjoint du District Attorney (p.49), Terrence Benneville, le Chef de la Police (p.51) et le détective, Joe «Mountain» Smith (p.53). Le cordon de police ne laisse personne s'approcher.

Le lendemain matin, la presse titre sur la découverte d'une nou-



# Un scénario pour Hellywood

velle victime du «Hachoir» à Hoboland : un homme de 20 ans retrouvé sous le Old Green Bridge.

Les TG disposent d'une grande liberté d'action. Les moyens pour parvenir aux informations et aux acteurs du chantage sont multiples. Libres au TG d'activer leurs réseaux et leurs contacts.

## ☉ «Les derniers seront les premiers»

Hoboland devrait être la première destination des TG, afin d'y rencontrer le Père Jordan Carmichael (p.122).

**Père Jordan Carmichael**

Prêtre dévoué

+/60, 100, 100/10

Les TG seront accueilli par une Père Carmichael de mauvaise humeur en train de retaper sa cabane qui fait office d'église, victime des dernières déprédations commises par les clodos du coin. Ses réponses aux questions des TG, ponctuées par des imprécations à la proche fin du monde, se limiteront à confirmer que Terrence fréquentait régulièrement la «Chapelle des désespérés» pour y donner un coup de main lors de distributions de vêtements et de nourriture. Le reste du temps, il le passait avec un certain «**Teddy Big Jaws**» qui crèche dans un ancien wagon proche des docks.



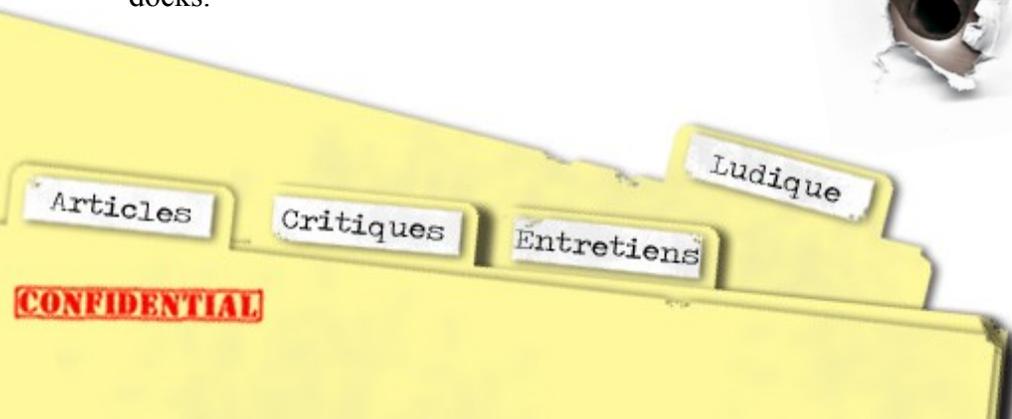
**Teddy Big Jaws**

Boxeur fatigué

-/120,30,40/5

Cette ancienne gloire de la boxe du d'Aisbury Park est un grand black qui après avoir fait le combat de trop est tombé dans la drogue, avant d'échouer à Hoboland. Il a sympathisé avec Terrence à qui il offre l'hospitalité dans son wagon lors de ses errances. Mis en confiance, Teddy livrera sans problème se qu'il sait. C'est-à-dire pas grand chose, croit-il : Terrence se prostituait. Il disait qu'on venait le chercher en voiture pour se rendre à des soirées organisées par une certaine Mme Veronica (Smith p.100) et financées par un certain Barry... Durant ces soirées, l'alcool et la drogue ne manquaient pas.

Alors qu'ils quittent le wagon de Teddy, les TG sont accueillis à l'extérieur par un comité d'accueil constitué de six hobos armés de barres de fer et autres armes improvisées. Menés par le caïd du coin, un certain «Ghost» (p. 122), ils ont bien l'intention de débarrasser les étrangers de leurs valeurs... En cas de besoin, Teddy viendra prêter main forte aux TG.



## ● La Bobine

Pour remonter aux auteurs du film, la piste de la bobine de film doit être suivie. Dans la mesure où la pellicule et le matériel utilisés pour le tournage (éclairage, caméra, montage-collage.) sont clairement professionnels, on peut chercher à dénombrer les studios de cinéma présents à HH. On en compte trois :

- ▶ La **BGB** (Barry Goldwater Barrow) installée à Stranglers Fields, produisant et réalisant des films d'épouvante;
- ▶ La **Columbia Pictures**, basée à L.A., mais qui disposent de deux studios à Redmond;
- ▶ La **Blue Velvet Production Corp.** nom pompeux pour une petite structure de production qui loue les studios de la Columbia pour ses propres films d'aventure de série B dans le style Pulp.

Si la Columbia peut être rapidement écartée, deux éléments permettent d'établir le lien entre la bobine et les deux studios restants. Une petite enquête dans les milieux du show-biz révélera assez rapidement que le catalogue de la BGB n'est pas des plus fournis et que la santé financière de la société n'est pas au beau fixe. Il n'est donc pas exclu que le fond de caisse soit assuré par des productions plus clandestines (films érotiques essentiellement). Le second élément peut être mis à jour lors d'un examen attentif de la boîte métallique qui contient la bobine de film. Sur le couvercle, de nombreuses étiquettes ont été apposées les unes sur les autres, la dernière ayant été arrachée. En procédant précautionneusement ont pu détacher les étiquettes du dessus pour mettre à jour le logo de la BGB avec son adresse à Stranglers Fields.

## ● "Rolling... and action!"

La BGB est la propriété de **Barry Goldwater**, un riche promoteur immobilier de Downtown qui a souhaité se doter d'une caution culturelle en faisant du cinéma. Pour produire ses films d'épouvante de série Z, il s'est associé, il y a dix ans, à Stanley Barrow, chef assistant ayant travaillé dans les grands studios de L.A. Goldwater est un homme discret qui a cherché à se créer une aura de mystère autour de sa personne en n'apparaissant plus en public depuis une dizaine d'années et faisant passer la rumeur qu'il ne sort plus de son penthouse au sommet d'un gratte-ciel de Financial District. Cela est en partie vrai. Goldwater passe bien la plupart de son temps chez lui, mais il ne dédaigne pas prendre



part à quelques soirées privées chez Veronica Smith dont il est également l'un des sponsors.

Goldwater «bénéficie» de la bienveillance de Mr. Johnson (p.107) qui le sollicite régulièrement pour quelques services rémunérés cash ou en nature. Récemment, Nick Van Loden, l'avoué de Mr. Johnson lui a demandé d'organiser une soirée privée filmée chez Veronica Smith avec le fils Carmichael comme acteur principal. Ce dernier avait été soigneusement «préparé» en lui faisant prendre une toute nouvelle drogue sur le point d'être mise sur le marché. Veronica Smith ayant trouvé la fille, il ne restait plus à Goldwater que de s'installer confortablement avec deux amis dans la pièce apprêtée comme il se doit de tout le matériel cinématographique nécessaire. Alléchée par le programme de

# Un scénario pour Hollywood

la soirée, Ashes (p.110) n'a pas hésité à s'inviter et à prendre une part active au spectacle qui se termina par la mort de la jeune femme. Une fois le tout mis en boîte, Stan Barrow s'est chargé de monter et de copier trois séquences du film avant de les faire livrer anonymement à Winston Carmichael.

Les studios de la BGB se trouvent à Stranglers Fields dans une zone à moitié désaffectée constituée de hangars industriels réaménagés à peu de frais en studios de tournage. Le bâtiment administratif accueille le bureau de Stan Barrow, de sa secrétaire et les locaux techniques du studio.



Barrow est un être chétif, animé par une ambition dévorante. Débordant d'imagination, il est persuadé, si on lui en donne les moyens, de révolutionner l'écriture et la réalisation du cinéma d'épouvante. Malheureusement, personne n'a reconnu son génie à sa juste valeur.

Barrow ne sait rien de raisons qui ont présidé à la réalisation du film qui amène les TG dans son studio. Il a appris depuis longtemps à ne pas poser de question à son associé et sait également que cette réserve est la condition pour qu'il puisse réaliser de temps en temps un moyen métrage. Il confirmera avoir réalisé le film chez Veronica Smith, l'avoir monté et l'avoir fait livrer chez Carmichael. Si on lui demande gentiment, il consentira à demander à Goldwater un rendez-vous avec les TG... Si les TG lui demande gentiment... il remettra la bobine originale qu'il tient enfermée dans un

coffre dans les locaux.

Une

fois les TG partis, il demandera à l'un de ses techniciens, présent sur le site, de les suivre, le temps qu'il prévienne Goldwater de l'intérêt que les TG lui porte.

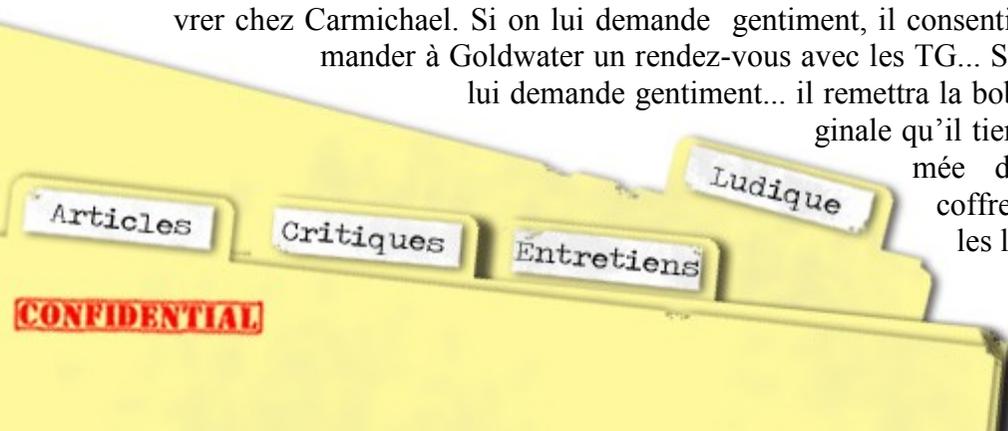
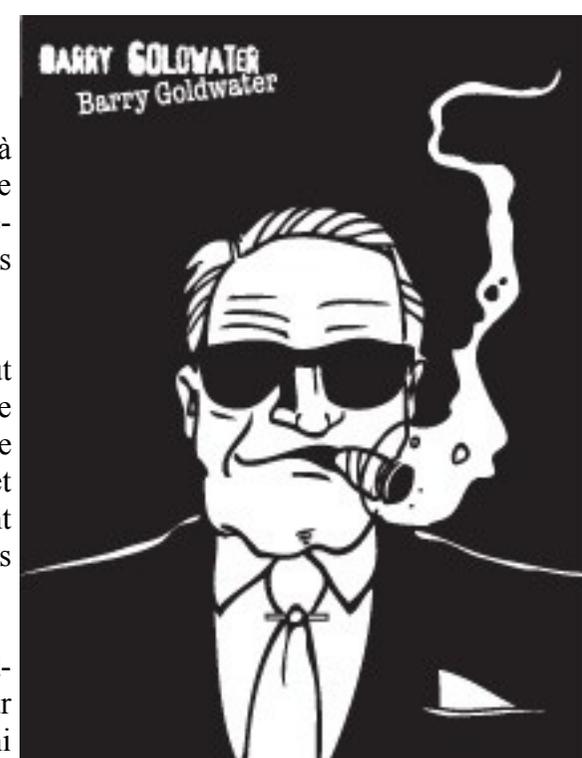
Dans les heures qui suivent, à tout moment opportun, les TG peuvent se faire corriger par les hommes de mains de Goldwater. Lors de cet «entretien», il leur sera amicalement recommandé de s'occuper de leurs affaires.

Tout contact direct avec Barry Goldwater est voué à l'échec. Il ne leur sera pas possible de le rencontrer, ni connaître son adresse privée.

A partir du moment où les TG connaissent l'identité du réalisateur et la communique à Winston Carmichael, celui-ci leur demande de récupérer l'original et toutes les copies du film et de poursuivre leur enquête afin d'identifier le commanditaire. Il est en effet persuadé que Goldwater n'est qu'un exécutant dans cette affaire. Si abattre Goldwater est le seul moyen de le faire craquer le morceau, Carmichael est disposé à payer le prix...

## ● Club Eros

Les TG peuvent chercher à se renseigner sur le marché des vidéos érotiques et pornos. Ce faisant, ils entendront parler d'un Club Eros (p. 99). Ce club est tenu par un Boris Rhys Meyer, qui promène son cinéma itinérant de lieux en lieux. Cette petite structure fonctionne sur le principe du réseau. Pour être sur la liste des «membres» du club, il faut connaître Boris et/ou être recommandé par un membre. Le système est simple, chaque semaine, une projection est organisée dans un local désaffecté ou chez un particulier. Boris se pointe avec son matos de projection et une petite équipe de techniciens. Il vend tout ce qu'il projette et c'est parfois du lourd...





Pour rentrer en contact avec Rhys-Meyer, on a de fortes chances de le trouver au Pit (p. 98), la célèbre boîte de jazz de Forbidden City. Contacté, sans recommandation, Rhys-Meyer se contente de reconnaître vendre des films, mais nie l'organisation de projections privées ou de tournages. Si l'interrogatoire devient plus musclé, il avouera connaître Goldwater de nom et de réputation, mais il expliquera que son fournisseur principal n'est autre que Jerry Ford (p.68) le producteur de pornos de Natividad. Il a entendu parler de l'arrivée de Goldwater sur ce marché, mais il ne l'a jamais rencontré et n'a jamais acheté sa came. Si les TG peuvent lui procurer des bobines provenant de chez Goldwater, dont la côte est en ascension, il offre une somme considérable. Si l'échange avec Rhys-Meyer se termine mal, il n'hésitera pas une seconde à leur coller sur le dos les hommes de main de Ford qui fera lui-même appel au capitaine Franck Smith (p.62) qui refrénera très vite les ardeurs des TG à se mêler des affaires de ses «indics».

## ● Madame Veronica

Veronica Smith est sans conteste la plus grande maquereille de H.H. Travaillant directement pour Ashes, elle offre une palette de prestations très diversifiées. Son établissement tient pignon sur rue et jouit d'une bonne réputation, puisqu'elle se vante de ne conduire que des activités légales. Cette affirmation n'est valable que pour les salons accessibles au tout-venant de son établissement. Derrière, ou dans les sous-sols, tout devient possible... et un autre monde s'ouvre aux initiés et aux clients particuliers.

En d'autres termes, les TG pourront visiter et profiter de toutes les prestations offertes dans le catalogue officiel disponible à l'accueil, mais n'ont que peu de chance d'obtenir quoi que ce soit en lien avec l'affaire qui les concerne. Il leur

faudra trouver un autre moyen...

## ● Mr Clay vous veut du bien

Cette opportunité leur sera fournie par un personnage qui suit cette affaire de près.

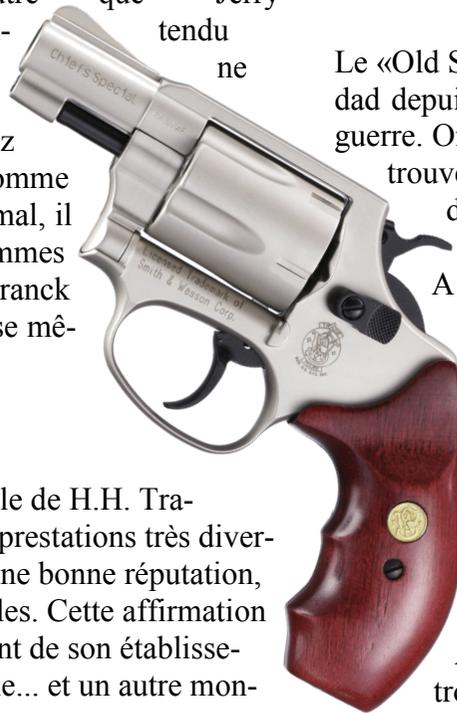
Alors que les TG sont en train de se faire refaire le portrait par les hommes de Mr Johnson appelé en renfort par Barrow et Goldwater, ou par la moitié du commissariat de Natividad sous les yeux amusés du capitaine Franck Smith, ou encore par toute autre personne ou groupe que les TG auraient un peu énérvé, deux grosses voitures s'approchent et en descendent une demi-douzaine de gros bras qui viennent leur prêter main forte. Une fois les agresseurs mis en fuite, un homme habillé en costume trois pièces (Nick van Loden, p.109) sort de l'une des voitures et leur propose de se rendre au plus vite au Old Spanish Theatre. Un homme qui leur veut du bien souhaite les rencontrer.

Le «Old Spanish Theatre» est une salle de spectacle dans le quartier de Natividad depuis longtemps abandonnée et qui a vécu ses heures de gloire avant la guerre. On y dansait, chantait et jouait des pièces de théâtre. Aujourd'hui, on y trouve parfois des clodos ou des clandestins qui squattent dans les loges ou dans les couloirs.

A l'intérieur du théâtre, au parterre, dans la pénombre, un homme portant un haut de forme attend les TG, assis sur une chaise au centre de la pièce vide, une canne à la main.

Mr Clay va proposer aux TG de leur livrer Barry Goldwater, rien de moins. En échange de quoi ? De rien ! Il a ses raisons. Il a le souci de préserver un certain équilibre à HH qui pourrait être sérieusement perturbé si la bobine que recherche les TG devait être rendue publique.

A la fin de l'échange, Mr. Clay explique aux TG que Goldwater se trouve actuellement dans les coulisses du théâtre. Pour le retrouver, il leur suffit de passer derrière le rideau et de descendre un escalier. Goldwater n'est pas loin. Face à l'incompréhension des TG, Mr Clay expliquera, qu'il existe des lieux qui ne sont accessibles qu'à certaines conditions et par un nombre très limité de personnes dont il fait partie... Vous voyez le genre...



## ● Behind then curtain

Derrière le rideau, l'escalier mène à un long couloir étroit, dont les murs sont drapés de tentures rouges écarlates. Une fois en bas des escaliers, les TG entendent le son d'une porte qui claque au haut des escaliers qu'ils viennent de descendre. Elle n'y était pas, il y a quelques instants ? En sont-ils si sûrs ? Ce long couloir comporte quatre portes toutes situées à droite. Aucun bruit ne sourd. La première porte est fermée à clé. La seconde s'ouvre sur une pièce en tout point similaire à celle que les TG ont pu voir sur la bobine. Elle est occupée par une femme nue en train de verser de la cire brûlante sur le corps d'un homme couché sur le lit circulaire au centre de la pièce et qui semble adorer...

La pièce suivante est identique. On y trouve un homme de forte corpulence accompagné de trois femmes, l'une très jeune, l'autre dans la trentaine et la dernière ne semble plus dans sa prime jeunesse. Des bouteilles d'alcool jonchent le sol. L'homme qui fait l'objet de l'attention des trois femmes est de forte corpulence. Il pourrait bien être l'un des trois spectateurs masqués visibles dans les trois séquences.

Complètement camé et bourré, Barry Goldwater déclinera rapidement son identité s'il est un peu aidé... Quant à lâcher le nom de son commanditaire, il faudra un peu plus de conviction... Face à la terreur que représentent les conséquences de donner le nom de Mr. Johnson aux TG, ces derniers devront faire au moins autant pour inciter Goldwater à parler.

Si les TG n'ont pas déjà la bobine complète originale, Goldwater leur donnera également son emplacement et la manière d'y accéder aux Studios de la BGB. De manière générale, Goldwater sera prêt à tout pour ne pas donner le nom de Mr. Johnson (argent, filles, protection etc.).

Que Goldwater survive ou pas, quitter les lieux ne sera pas chose aisée. Alors

qu'ils pensent se retrouver dans le théâtre en remontant l'escalier, le TG débarquent dans un dédale de couloirs et de pièces très enfumées et dont les vapeurs leur font tourner la tête. Au bout de quelques minutes, ils ont l'impression d'être souls. Les visages qu'ils croisent sont difformes et en permanence figés dans des sourires forcés. Finalement, ils ouvrent une porte qui les mène à l'air libre et se retrouvent en plein Forbidden City, à quelque pas du bordel de Mme Veronica... Il viennent tout juste de traverser un Hell Hole.

## ■ Epilogue

Lorsque les personnages communiquent l'identité du commanditaire, Mr Johnson, Winston Carmichael ne réagit pas. Il se contente de les remercier et les défrayer. Il n'obtiendront aucune explication supplémentaire avant qu'ils ne soient congédiés.



Les illustrations de ce scénario sont signées Ulric Maes.  
Visitez son site internet : <http://ulricmaes.free.fr/>

Articles

Critiques

Entretiens

Ludique

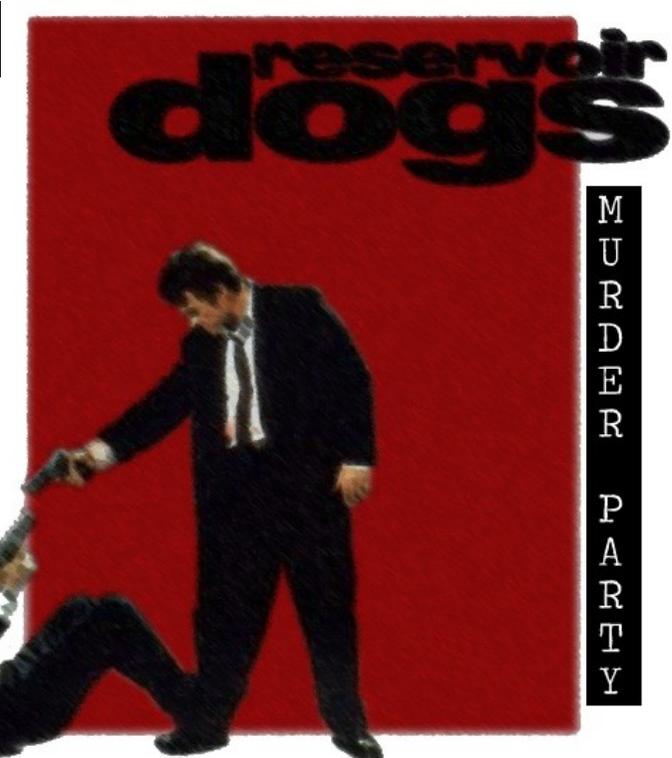
CONFIDENTIAL

Sommaire



# Murder Party

Une soirée enquête signée Vincent Choupaut



## ■ Synopsis

Joe, un gros caïd de la ville, a monté le casse parfait. 7 hommes qui ne se sont jamais vus auparavant vont braquer un petit diamantaire en plein jour et récupérer une mallette de diamants en stand by pour quelques heures à Los Angeles, attendant son transfert vers Las Vegas. La différence majeure avec le film est que Joe est en fait ruiné et qu'il est loin d'être sûr à 100% de ses hommes. Conséquence : L'un d'eux va chercher à le trahir.

Le GN commence une heure avant le casse dans un fast food. Les bandits taillent le bout de gras en attendant l'heure H. Le casse ne sera pas joué ! Le maître de jeu leur remet, après le repas, et contre toute attente, un supplément à leur fiche de personnage racontant à chacun la vision qu'il a eu du casse raté ( mais alors comme il faut ! )

Le braquage passé, les « réservoir dogs » vont retrouver Joe dans un entrepôt. Ils arriveront au compte goutte et tenteront de faire la lumière sur cette affaire en attendant Joe...

S'ils ne s'entretuent pas avant...

- **Note au maître de jeu**  
*Ce jeu de rôles grandeur nature s'inspire du film éponyme de Quentin Tarentino. Le scénario du film a toute fois été modifié et n'est pas impossible à jouer si vos joueurs l'ont vu. Il vous suffira de corriger quelques noms et quelques éléments.*
- **Durée :** 3 heures
- **Nb de joueurs :** 6
- **Nombre d'organisateur :** 1

## ■ Le Plan de Joe

(la théorie, à expliquer aux joueurs)

- ▶ La première voiture arrive devant chez le diamantaire. Blue conduit. White et Orange sont à l'arrière et Red est côté passager.
- ▶ La 2<sup>ème</sup> voiture arrive conduite par Brown. Il se gare à l'arrière du bâtiment, dans un terrain vague. Blonde est passager et Pink est à l'arrière.
- ▶ Pénétrant par les deux côtés de la boutique en même temps, Orange, Blonde et Red braquent le Staff pendant que White et Pink se chargent de braquer le diamantaire et de le conduire au coffre.
- ▶ L'alarme se déclenchera peut être. Ça vous laisse facilement cinq minutes avant que les flics se ramènent. Assez pour que chacun regagne la voiture par laquelle il est arrivée et qu'on se retrouve à l'entrepôt.

## ■ Le casse du siècle

(la pratique, pour l'organisateur)

Les horaires de cette chronologie ne sont pas fixés mais ils ne tiennent qu'à vous de les préciser si vous le souhaitez. Les bandits n'ayant pas jeté de coup d'œil à leur montre dans la confusion, ne devraient pas avoir de telles précisions. Les fiches expliquant le casse détailleront le point de vue de chacun durant le braquage. Le plan vous permettra de mieux comprendre l'agencement des événements.

- ▶ La première voiture arrive devant chez le diamantaire. **Blue** conduit. **White Orange** sont à l'arrière et **Red** est côté passager.
- ▶ La 2<sup>ème</sup> voiture arrive conduite par **Brown** qui transpire déjà. Il se gare à l'arrière du bâtiment, dans un terrain vague. **Blonde** est passager et **Pink** est à l'arrière.
- ▶ Pénétrant par les deux côtés de la boutique en même temps, **Orange, Blonde et Red** braquent le Staff pendant que **White et Pink** se chargent de braquer le diamantaire et de le conduire au coffre

- ▶ **Brown** fait une attaque. Il perd connaissance.
- ▶ **Blue** voit arriver les flics, sirènes éteintes et s'enfuit avec la bagnole.
- ▶ **White** s'apprête à descendre **Pink** pour partir avec les diamants mais il est coupé dans son action par l'alarme et les coups de feu de blonde qui dessoude le staff méthodiquement pour lui apprendre à se révolter. En vérité, l'alarme n'est déclenchée par un homme qu'après que **Blonde** ait tiré sur une jeune femme.
- ▶ Fusillade entre flics, **Blonde, Red, White**. **White** est à deux doigts de faire goûter du plomb à **Blonde**.
- ▶ **Pink** se fait la malle, voyant que **Blue** est parti, il fait une percée et s'arrache.
- ▶ **Orange et White** prennent la poudre d'escampette, ils arrêtent une voiture. La femme au volant sort un petit Derringer de la boîte à gants et quand **Orange** ouvre la porte, elle fait feu. Par réflexe, **Orange** tire. **White** prend le volant après avoir installé **Orange** à l'arrière. Celui-ci a une balle dans le buffet et ne peut détourner le regard de la femme étendue sur la chaussée, sans vie.
- ▶ **Red** s'est barré et est récupéré trois rues plus loin par **Blue**. Mort. Il lui donne le nom du traître.
- ▶ Ramona apprend que l'alerte a été donnée concernant un casse non loin de celui prévu par Joe et se rend sur les lieux. Prenant peur pour **Orange**, il pénètre dans le bâtiment par l'arrière.
- ▶ **Blonde** prend le flic en otage, se rend dans le terrain vague en maintenant les flics à l'extérieur de la palissade. Voyant que **Brown** est inconscient et le croyant mort, il jette son corps derrière des poubelles et charge le flic dans le coffre avant de démarrer. Le flic fait tomber sa carte pour donner son identité aux autres flics.
- ▶ **Pink**, soupçonnant une trahison, cache les diamants dans un casier de gare avec un serpent venimeux. La mallette s'ouvre avec un code qu'il n'a pas.
- ▶ **Brown** se réveille dans les ordures, il ne voit plus personne excepté les flics qui posent des scellés. Il se fait tout petit et taille la route avec la carte de Ramona.





## ■ L'entrepôt

- ▶ **White** et **Orange** arrivent à l'entrepôt où ils devaient tous se retrouver une fois le casse terminé (2 min)
- ▶ **Blue** arrive à son tour (5 min)
- ▶ Ils sont rejoint par **Pink** (7 min)
- ▶ **Blonde** arrive détendu et en retard (10 min)
- ▶ **Brown** débarque (12 min)



## ■ Casting

M. White.....	Vieux et réputé loyal.....	Marvin White
M. Blonde.....	psychopathe vindicatif....	Vic Vega
M. Pink.....	opportuniste délicat.....	Térence Tennessee
M. Orange.....	flic infiltré.....	Walter Donovan
M. Brown.....	drogué.....	Arthur Duncan
M. Blue.....	fil de Joe.....	Eddy Wallace
M. Red.....	maître de jeu.....	Zed Lawson

## ■ Les fiches pré-casse

Ces fiches de personnages expliquent la personnalité des personnages ainsi que leurs secrets et les raisons pour lesquels ils se sont engagés dans cette affaire. Après la scène du repas, le maître de jeu leur distribuera les fiches post-casse qui leur résumeront la manière dont le casse s'est déroulé. Il leur sera aussi distribué un plan du casse tel qu'il devait se passer. Ce plan ne sera pas le même pour

**dogs**

MURDER  
MURDER  
MURDER  
MURDER



# Mister Red

**M**onsieur Red se nomme Zed Lawson et est un des hommes de Cabot. Il sait que son patron est sur la paille et choisit de se joindre à Monsieur White pour partir avec les diam's.

Lors de la scène du repas il donne le ton en racontant des blagues sur les bourgeoises et en lançant des discussions tarantinesques.

Il se fait plomber lors du casse en tentant de fuir par les toits. Lorsqu'il retrouve Monsieur Blue quelques instants après le casse, il donne à Blue le vrai nom de Monsieur White et parle de lui comme un traître. Blue connaît le vrai nom du traître mais ignore de qui il s'agit.

Le maître de jeu pourra jouer ensuite Ramona lorsque Blonde décidera de le sortir de son coffre.

Vous pouvez aussi prévoir qu'un vétérinaire crèche en face de l'entrepôt. Certains seront tentés de se faire soigner par lui. Le tout sera de le convaincre.

# Mister Blue

**C**omme chacun d'eux, tu ne connais personne sauf Monsieur Blonde. Ce type a fait quatre ans pour ton père. Il est tombé lors du premier casse que tu organisais et c'était ton pote. Un pote comme on n'en fait plus. Le coup du garde du corps n'est pas de mise avec lui. Il sait très bien qui tu es vraiment. Lorsque les poulets ont mis la main sur lui, tu t'es dit qu'il ouvrirait peut-être sa gueule et tu redoutais d'avoir à le tuer. Mais Vic Vega n'est pas ce genre de mec. Il est la loyauté même. Il a purgé sa peine sans parler. Et quand il est sorti, il y a trois semaines, tu as bien cru que vous ne pourriez pas tenir les promesses que vous lui aviez faites. Les diamants sont votre seule chance de récompenser cet homme comme il se doit et de vous refaire une santé financière.

Tu t'appelles Eddy Cabot, tu es le fils d'un caïd nommé Joe Cabot connu sous le nom de « Joe » dans tout Los Angeles. Ça fait des années que ton père est dans les affaires et qu'il contrôle secrètement plusieurs réseaux et trafics dans La ville. À sa mort, tu devais hériter d'un empire mais voilà, l'empire n'est plus. Joe est ruiné et ton héritage représente plus d'emmerdes, de flics et de dettes que de pouvoir. Pour l'instant, seuls quelques-uns le savent et la rumeur a été étouffée à coup de club de golf. C'est d'ailleurs précisément sur un de ces swings que cette histoire commence...

Alfredo Furfillo était un bon comptable mais un incorrigible bavard. Si les flics avaient pu le faire parler, ils auraient tout connu de la comptabilité de Joe ainsi que de celle de plusieurs autres parrains de Los Angeles. Mais le problème, c'est moins les flics que la concurrence et quand les choses ont commencé à vraiment sentir le soufre pour Joe, cette enflure de Furfillo n'a pas hésité à assurer ses arrières en assurant la vie de ton père et en commençant à raconter un peu partout dans les milieux mal famés que Joe n'était plus aussi intouchable qu'avant. Voilà ce qui se passe quand on donne tous les droits à un petit scribouillard merdeux.

La plupart des gens ne l'ont pas pris au sérieux mais le coup de l'assurance vie à vraiment déçu le paternel. Et quand le Pater est fâché, il envoie la confiance incarnée...

...Nice Guy Eddy.

Joe n'a jamais voulu qu'on sache qu'il avait un fils. Pour la plupart des gens avec qui il fait des affaires, tu es Nice Guy Eddy, son garde du corps et son messenger.

Pour Alfredo, le message était le suivant :

► **Alfredo** : " Je peux pas signer ça !! Merde, dites à monsieur Cabot qu'on peut s'arranger ! "

► **You** : " T'as déjà signé un papier de ce genre il y a pas longtemps, alors prends ce



## Eddy Wallace

putain de stylo et signes ! "

► **Alfredo** : " Si... si vous voulez parler de l'assurance vie, il doit y avoir une erreur. Elle n'est à mon nom que sur le papier. Le... le pognon reviendra au fils de joe... Je le jure ... "

► **You** : " Au fils de joe ? "

► **Alfredo** hoche la tête : " Vous savez aussi bien que moi que Joe se fait vieux, il n'a pas dû penser que je faisais ça pour être plus discret, il ne veut pas qu'on sache qu'il a un fils... "

► **You** : " Écoute-moi bien Furfillo et regarde-moi dans les yeux. JE... SUIS... LE... FILS ... DE... JOE. . Regarde mon visage. ... Ca y est ... tu le vois... " Tu grilles une sèche

► " Bien essayé mais c'est raté " Le club de golf s'abat sur les doigts du comptable avec un craquement sec."

► **You** : " Signes cette putain d'assurance sur ta putain de vie, MAINTENANT, et appliques toi parce que c'est le dernier papier que tu gratteras... Furfillo "

La main du comptable signe avec difficulté en bas de la page. Tu le soulèves de sa chaise et lui fais traverser les couloirs, en travaux, de la villa qui mènent à la salle de bain. Tu enjambes trois cadavres, trois hommes de Furfillo. Tu ne marches sur aucune des rainures du carrelage et pousses Furfillo sous une échelle installée là pour poser le papier peint. La porte de la salle de bain s'ouvre avec fracas et Furfillo tombe dans la baignoire. Les menottes se referment autour de ses poignets.

► **Alfredo** : " Non, merde , attends, tu peux pas faire ça... "

Tu attaches ses mains aux robinets et tu ouvres ta valise.

► **Alfredo** : " Nom de dieu merde attends... je peux t'aider. ! "

Le bouchon de la bouteille d'acide se dévisse doucement mais Alfredo parle trop alors tu prends la grosse agrafeuse murale posée là et tu te redresses au-dessus de la baignoire. Tchac Tchac Tchac... Alfredo ressemble à une poupée Jivaro. Lorsque tu lèves la bouteille d'acide pour faire prendre son dernier bain à ce merdeux, sa bouche s'ouvre et se déchire : « DIAMANTS ».

► **Alfredo** (la bouche ouverte) : " Beaucoup de diamants... Ils sont juste de passage à Los Angeles et partiront pour Las Vegas après une journée. C'est votre seule chance de vous en sortir ton père et toi. Tous les papiers sont dans mon bureau. "

Tu relèves la bouteille et commences à la pencher.

► **Alfredo** : " Merde tu peux pas faire ça, je t'aiderai pour les diam's "

La bouteille se vide sur le pauvre Alfredo qui hurle comme un cochon.

► **You** : " Je suis désolé, mon vieux, mais tu sais qui je suis et ça, c'est un pro-

blème qui ne se résout pas de trente six manières et puis je me démerderais pour fouiller cette maison et récupérer les diam's tout seul. "

Lorsque tu quittes la maison, c'est avec le dossier contenant jusqu'au code de la mallette qui contient les diam's. 180.258.3. Tu embrasses ton trèfle à quatre feuilles avant de monter dans la voiture.

Quatre semaines plus tard, tout était prêt. Le coup s'était organisé facilement bien que les moyens déployés n'aient pas grand chose à voir avec votre force de frappe d'antan.

Sept personnes sur le coup. Ils ne se connaissent pas entre eux. Ils ne connaissent même pas leurs noms. Le seul lien entre eux s'appelle Joe. Pour le temps du casse, ils sont :

Mister Blue.....

Mister Blonde...

Mister White.....

Mister Orange....

Mister Brown.....

Mister Pink .....

Mister Red.....

Ils sont LES RESERVOIR DOGS



# Mister Blonde

**C'**est marrant comme Vegas et Vega ça se ressemble en fait. Alors que vous trinquez en pensant au diam's, tu réalises que c'est à cause de ces deux enflures que tu as passé quatre ans en cabane et que pendant ce temps-là, ils se la coulaient douce.

La femme du flic est la seule encore en vie, les enfants sont au sol. « C'était Joe Hegan dans stiller's will sur Radio K-BILLY, le super son des seventies continue avec ce tube de 74 genre Bob Dylan avec du chewing-gum qui fut premier au hit parade de cette année là... »

Ton émission préférée. Tu évites soigneusement de marcher dans une flaque de sang qui s'agrandit à vue d'œil sur la moquette. La musique t'entraîne et tu exécutes deux trois pas de danse en approchant de ta victime. Ses yeux trahissent sa peur bien plus que sa bouche n'aurait pu le faire si elle n'avait pas été bâillonnée. Lorsque tu es rentré dans cette piaule, c'était juste pour y trouver l'inspecteur qui a tant fait chier Joe ces derniers temps. Mais puisqu'il n'était pas là, tu as préféré lui laisser un message clair plutôt que de rentrer bredouille. Alors tu as tailladé sa famille au rasoir sabre, ta signature. Tu ne le sors de ta botte que pour les grandes occasions. Et c'était bon.

Bref, tu es un psychopathe, un tueur de flic. Mais le genre propre sur lui, insoupçonné, régulier, calme.

Tu t'appelles Vic Vega. Il y a quatre ans tu plongeais lors d'un casse organisé par Joe, un caïd de Los Angeles. Il y a trois semaines, tu sortais de prison. Quatre ans sans ouvrir sa gueule même quand on n'est pas un bavard de nature, c'est long. Il était temps pour Joe de tenir ses promesses.

Tu t'es rendu chez Joe et il t'a accueilli à bras ouverts dans son bureau. Vous avez parlé de ton précepteur judiciaire et de la possibilité qu'il y ait du travail pour toi. C'est là qu'est entré Nice Guy Eddy, le fils de Joe. Un vieux pote. Il t'a serré dans ses bras et a parlé devant son père et toi du fait qu'il voulait te savoir sur un coup avec lui. Joe a hésité mais a fini par accepter.



Vic Vega

Ils ont commencé à te briefer sur le casse d'un diamantaire de

Los Angeles chez qui une mallette de diam's passerait une journée avant de partir pour Vegas.

► **Nice Guy Eddy** : " En plein jour...la boutique est à peine surveillée. C'est pas une banque, un diamantaire. Ils se baladent avec les diam's dans leur poche de jeans putain. Le tout dans leur métier c'est de rester discret. Le staff sait que la boutique est assurée. Il y a pas de raison que y'en ait un qui joue les héros. Et puis celui ci, c'est même pas un gros. Il a pas l'habitude d'accueillir des pierres polies. Il est pas équipé pour ça. Le lendemain la mallette part pour Vegas. "

► **You** : " Que non !" C'est marrant comme Vegas et Vega ça se ressemble en fait. Alors que vous trinquez en pensant au diam's, tu réalises que c'est à cause de ces deux enflures que tu as passé quatre ans en cabane et que pendant ce temps là, ils se la coulaient douce. Ils ont intérêt à tenir leurs promesses sinon, tu n'hésiteras pas à leur expliquer ta façon de voir les choses.

Si le casse venait à mal se passer, tu n'hésiteras pas à te faire la malle avec les diamants et quelques scalps mais tant qu'il reste de l'espoir de retrouver ton statut d'antan sous les ordres de Joe, tu resteras loyal. C'est ta première qualité.

Une semaine plus tard, tout était prêt, Tous les visages te sont inconnus sauf celui de Nice Guy Eddy qui se fait appeler Monsieur Blue et que tu fais semblant de n'avoir jamais vu.



Sept personnes sur le coup. Ils ne se connaissent pas entre eux. Ils ne connaissent même pas leurs noms. Le seul lien entre eux s'appelle Joe.

Pour le temps du casse, ils sont :

Mister Blue.....  
Mister Blonde...  
Mister White.....  
Mister Orange....  
Mister Brown.....  
Mister Pink .....  
Mister Red.....

Ils sont LES RESERVOIR DOGS



# Mister White

**M**oi aussi, Joe, moi aussi...

Trois jours qu'elle est partie. Les trois derniers coups qui ont foiré et trois balles pour toucher la bouteille posée à moins de 10 m de là. À croire que t'es maudit. Mais non mon vieux, on vieillit tous, y'en a juste qui pourrissent moins bien que d'autres.

Ça va mal. D'autant que ce foutu pays n'a sûrement pas prévu de payer la retraite de Marvin White. Une belle carrière de professionnel. Pas de prison depuis quinze ans. Quinze longues années avec Alabama. Et la voilà qui s'envole. Ce genre de tandems peut pas tenir bien longtemps. Avec tes yeux fatigués, pas moyen de continuer à mener cette vie de fou. Tu tiendras peut-être encore un coup, ta vieille carcasse fait encore pas mal illusion, mais d'ici les deux prochaines années, sûr que tu prends un pruneau. C'est foutu... À moins que...

...Encore un coup. Juste une fois mais ce sera la dernière. Un joli coup bien ficelé dont tu prends les commandes et tu sacrifies ta loyauté légendaire à ta retraite.

Un mois plus tard dans le bureau de Joe Cabot, le patron d'une Major du crime de L.A. et un ami :

► **Joe** : "Et Alabama?"

► **You** : " partie." Une gorgée de whisky pour ravalier ta rancœur." c'est mieux comme ça. Quinze ans, ça creuse l'écart, pourtant la différence d'âge était pas énorme au départ."

► **Joe** : " Vous avez pas fait équipe un temps?"

► **You** : "pendant un temps, ouais, maintenant elle fait équipe avec un type nommé Franck. Un chouette gars paraît-il, et il sait travailler." Une gorgée de whisky et tu attaques.

" Bon, on va pas tortiller du cul pour chier droit, expliques ce télégramme."

► **Joe** : " T'es partant pour un coup avec cinq ou six autres mecs. Deux minutes au max mais des minutes pas facile."

Une paye pour six plus Joe et les frais. Le rêve. Tu t'étoufferas de remords un autre jour.

► **You** : "Ça, ouais je serais partant, hé hé."

► **Joe** : "La boutique d'un diamantaire en gros. Karina's jewel, que ça s'appelle. Il y a qu'à entrer et ressortir avec les cailloux."



Marvin White

► **You** : "Tu connais un receleur que ça intéresse, parce que moi je vois personne." À par Marcello Spavi bien sûr. Premier mensonge. Il faudra penser à prévenir Marcello et à réserver des billets d'avion. Joe t'en voudra sans doute quand tu te seras fait la malle avec son butin. Sans compter les autres zigotos.

► **Joe** : "Les diam's sont marqués au laser. Si tu te pointes chez un Monoclard, il va se visser son télescope dans l'œil et te dire : tiens ! c'est le 87 59 63 qui a été dérobé en novembre dernier. Et tu rumine-ras ce numéro toute ta vie derrière des tiges en métal. Ça veut dire, Marvin, qu'on peut pas se faire doubler."

► **You** " Je sais ça, Joe"

► **Joe** " Et moi j'ai quelqu'un qui pourra démarquer les cailloux. En fait, j'ai plein d'acheteurs qui se bousculent au portillon.... Ça me fait penser. Où est passé Marcello Spavi, c'est lui qui te fourguait tes diamants."

► **You** : "Sauf que là, il en a pris pour vingt ans... à Susanville."

► **Joe** " Vingt ans. C'est long." Il regarde ses pieds. Il aurait jamais regardé ses pieds, il y a quelques années. Lui aussi vieillit. Paraîtrait que son fils veut reprendre la baraque. Faut les épaules pour ça. Il relève la tête. " Je bois à mes diam's"

Moi aussi, Joe, moi aussi...

Une semaine plus tard, tout était prêt, de ton côté comme du sien. Monsieur Red s'appelle en fait Zed Lawson. L'idée de trahir Joe ne lui plaisait pas plus qu'à toi mais se partager la prime à deux compensait grandement. Vous connaissez chacun le nom de l'autre pour éviter tout problème. On fait trop vite confiance aux gens de nos jours. Restait le délicat passage de la fauche des diam's.

Il est convenu qu'il prévienne les flics que la banque, située en face de Karina's jewel, risquait d'avoir de la visite dans l'après-midi. Une fois les bijoux entre vos mains, il ne vous resterait qu'à déclencher l'alarme et vous barrer par derrière. Monsieur Red aurait au préalable mis des balles à blanc dans les armes de Monsieur Blue et Monsieur Orange. Resterait à braquer Pink pour toi et Blonde pour

lui. Une affaire de professionnels.

Sept personnes sur le coup. Ils ne se connaissent pas entre eux. Ils ne connaissent même pas leurs noms. Le seul lien entre eux s'appelle Joe. Pour le temps du casse, ils sont :

Mister Blue.....

Mister Blonde...

Mister White.....

Mister Orange....

Mister Brown.....

Mister Pink .....

Mister Red.....

Ils sont LES RESERVOIR DOGS



# Mister Orange

**E**t il faut que tu la connaisses sur le bout des doigts, mon pote. À la façon dont il caressait sa cicatrice, on voyait qu'il ne plaisantait pas." C'est un truc qui t'est arrivé quand tu faisais un deal, un truc marrant. C'est les détails qu'il faut que tu maîtrises parfaitement."

► **You** : "Dis bonjour à un sous-marin qui part en croisière. Cabot monte un coup et il veut que j'en sois."

**Ramona** lève la tête de son poulet frit et essuie sa cicatrice au menton. Quand il touche sa cicatrice c'est toujours impressionnant. Déjà qu'en soi, c'est pas une cicatrice qu'on voit tous les jours. En forme de croix : "Dis-moi que c'est pas encore une de tes blagues."

► **You** : " Ho non, c'est du sérieux. Il m'a à la bonne figure toi." Tu t'assois en face de lui dans le snack."Y'a un type qui m'a appelé hier soir pour dire que Joe voulait me voir et qu'il passait me chercher. On s'est rendus dans un bar et..."

► **Ramona** : "Quel bar ?" Vraiment pas une petite cicatrice. On dit qu'il se la serait faite lui-même après que sa femme et ses gosses aient été taillés au rasoir par un psychopathe.

► **You** : " Le Smokie's Bar à Gardena" Il acquiesce. " Bon on arrive et je vois Joe avec un autre type. Monsieur White, un faux nom, moi, je suis Monsieur Orange..."

► **Ramona** répète : "Monsieur Orange" et esquisse un sourire qui rend sa cicatrice encore plus voyante. "D'accord... Tu l'avais déjà vu ce monsieur White?"

► **You** : "Non, c'est pas un gars d'ici mais Joe le connaît"



Walter Donovan

bien, ça se voit dans leur manière d'être. Il est sympa, on a parlé des Bulls. Il disait qu'ils avaient gagné un match la veille et qu'il avait gagné très gros.

Ramona : "Ça c'est bon, parce que si ce mec est fan des Bulls, il vient sûrement de Chicago et je te parie l'avenir de ma queue contre l'enterrement de la tienne que nos gars de Chicago en savent assez sur Monsieur White pour le coincer. T'as plus qu'à éplucher les dossiers pour tomber sur sa gueule."

► **You** : " Merci beau brun."

► **Ramona** : " Tiens, c'est pour toi" Il sort de son sac une feuille photocopiée.

► **You** : " C'est quoi, ce truc." Un bref coup d'œil "On dirait une blague"

► **Ramona** : " Et il faut que tu la connaisses sur le bout des doigts, mon pote." À la façon dont il caressait sa cicatrice, on voyait qu'il ne plaisantait pas." C'est un truc qui t'est arrivé quand tu faisais un deal, un truc marrant. C'est les détails qu'il faut que tu maîtrises parfaitement."

► **You** : "Attends, on prépare un casse chez un diamantaire et tu veux que je raconte une blague à ces tueurs?"

► **Ramona** : " Un casse est un truc dont tu te souviens toute ta putain de vie, alors quand un type se fait piquer, les histoires à la con sur une caissière rebelle ou une alarme qui tombe en panne, c'est tout ce qui leur reste."

► **You** : "Ok, Ramona, je méditerai là-dessus." Un coup d'œil à ta montre te rappelle à l'ordre. "Faut que j'y aille." Tu te diriges vers la porte du snack.

► **Ramona** : "Walter Donovan!" Tu te retournes lentement pour regarder l'homme derrière cette cicatrice. "T'es un super flic."

Cinq jours plus tard, tout était prêt, même les souvenirs que tu inventais commençaient à te sembler réels.

Sept personnes sur le coup. Ils ne se connaissent pas entre eux. Ils ne connaissent même pas leurs noms. Le seul lien entre eux s'appelle Joe. Pour le temps du casse, ils sont :

Mister Blue.....

Mister Blonde...

Mister White.....

Mister Orange....

Mister Brown.....

Mister Pink .....

Mister Red.....

Ils sont LES RESERVOIR DOGS



# Mister Brown

Savez-vous ce qu'est un dross ? Le dross est un bloc noir obtenu à partir des résidus grattés au fond des pipes d'opium, que les tox nettoient parfois dans l'eau salée pour récupérer quelques miettes fumables, symboles de quelques secondes de calme entre deux bâtons de résine. Moi je sais tout ça, et ça c'est grave.

"t'as l'air en forme, Arthuro"

Tu vérifies une dernière fois qu'il ne reste pas des traces de poudre sur ton veston avant de frapper à la porte du bureau de Joe Cabot. Faut qu'il soit fou pour faire appel à toi. Qui proposerait du travail à un junkie pareil. Tout le monde sait qu'Arthuro Duncan a sombré dans la blanche. Ou alors, tout le monde sauf Joe. Enfin, ça méritait bien que tu récupères le complet que tu avais mis en gage, pour retenter ta chance chez un caïd de L.A.

Toc Toc Toc.

► **Une voix** : " Entre"

Joe sert deux whisky On the rocks et te sourit chaleureusement. Pas croyable

► **You** : " ..."

► **Joe** : "Arthuro mon vieux" Il te donne le verre. "t'as l'air en forme"

► **You** : " Ça pourrait aller plus mal" Une gorgée, du douze ans d'âge minimum, nom de dieu t'avais plus senti un goût pareil depuis des années"

► **Joe** : " Qu'est-ce que tu deviens? Vas y, racontes moi tout. La dernière fois qu'on s'est vu c'était chez Clavin après l'affaire des requins. Sans toi, ils y passaient tous."

Ce type ne sait rien, il a raté les derniers épisodes, c'est la



Arthuro Duncan

chance qui te sourit à nouveau.

Dire qu'il y a une semaine, tu suçais ta pipe en trépignant parce que même les dealers de L.A. t'évitaient. L'occasion rêvée de se tailler en Angleterre faire cette putain de cure et arrêter une bonne fois pour toute de ramper pour la blanche.

► **You** : " J'ai travaillé pour un cousin dans l'Utah pendant quelque temps. On fourguait des voitures pour les gagent-petit de Saint-Georges qui voulait se lancer dans le Braco. Quand un de ces merdeux a donné ses potes, ça a sonné l'alarme, alors on s'est séparés et je suis rentré au pays.

► **Joe** : "Saleté de Balance."

► **You** : " Si tu m'expliquais plutôt ton télégramme, que je sache enfin de quoi il retourne."

► **Joe** : " Karina's jewel. Un diamantaire. Il va recevoir un lot de belles pierres toutes taillées d'ici peu. En transit avant de partir pour Vegas. Vous serez sept sur le coup et j'ai besoin de toi comme chauffeur."

► **You** : " L'itinéraire est déjà prêt ?" Le métier revient vite. Joe fait signe que oui avec un air satisfait. " Et je suppose que je ne suis pas le seul chauffeur de ces messieurs ou alors il faudra prévoir un autocar pour faire le coup"

► **Joe** : "HA ha ha, non, vous serez deux, un devant, un derrière, comme avec les mexicaines."

► **You** : " On peut savoir comment il s'appelle cet as du volant ?"

► **Joe** : " Il s'appelle Monsieur Blue"

► **You** : " Sans déconner ?"

► **Joe** : " Sans déconner ! Et toi tu seras Monsieur Brown. Je te présenterai les autres demain si tu es partant."

► **You** : "Un peu que je suis partant."

L'affaire avait été conclue en cinq minutes et tu suais déjà comme une truie. Des bouffées froides à te foutre au sol. Il te fal-

lait un fixe et vite, un des derniers sans doute si tu parvenais à tenir debout le temps du casse. Ça risquait de pas être facile de retourner dans la cour des grands après tout ce temps.

Sept personnes sur le coup. Ils ne se connaissent pas entre eux. Ils ne connaissent même pas leurs noms. Le seul lien entre eux s'appelle Joe. Pour le temps du casse, ils sont :

Mister Blue.....  
Mister Blonde...  
Mister White.....  
Mister Orange....  
Mister Brown.....  
Mister Pink .....  
Mister Red.....

Ils sont LES RESERVOIR DOGS



# Mister Pink

## Question de principe

- "Toi tu seras Monsieur Pink!"
- "Pourquoi Pink?"
- "Parce que t'es une pédale! voila pourquoi."

Joe t'avait appelé parce qu'il avait besoin d'un professionnel et ça tombait bien parce que t'en étais un, de professionnel, et que t'avais besoin de quelqu'un qui cherche un professionnel. Ce gars-là, c'était Joe Cabot, un vieux Caïd de La cité des anges.

- ▶ **You** : "Pourquoi on peut pas choisir sa couleur?"
- ▶ **Joe** : "Pas question! une fois j'ai essayé et ça a foiré. T'as trois gars et tous les trois, ils veulent s'appeler Monsieur Black, alors ça gueule ça se chicane et personne veut lâcher. C'est moi le patron et t'es Monsieur Pink !
- ▶ **You** : "Mais moi j'aime bien Monsieur Black, ça va, c'est bon, je peux m'appeler Monsieur Black ?"
- ▶ **Joe** : "T'es pas Monsieur Black, j'ai un mec qui bosse ailleurs, pour moi, que j'appelle Black, t'es Monsieur Pink"
- ▶ **You** : " Je pourrais échanger avec lui, non?"
- ▶ **Joe** : "wowowo HO ! Y'a pas d'échanges possible, tu te crois à la foire aux occasions, ou quoi. Alors écoute Moi bien Monsieur Pink, y'a deux routes à suivre pour ce job. Soit tu suis MA route, sois tu te tailles de ma route. C'est compris ? Alors décide toi maintenant monsieur Pink."
- ▶ **You** : " Ho y'en a marre Joe, on oublie tout ça, élevons le débat tu veux, va pour Pink et on reprends..."

Heureusement que tu ne manques jamais de respect aux plus âgés que toi, c'est un principe.



Térence Tennessee

La préparation du coup se passait bien et ta première impression sur Joe ne faisait que se confirmer, ce type était un vrai professionnel. Il avait tout calculé. De l'encercllement de Karina's jewel par deux bagnoles jusqu'au minutage du vol des diamants. Les flics en aurait pour dix minutes à rappliquer quand l'alarme se mettrait à sonner. Une belle manière de se faire des couilles en or. Tout ce qu'il y aurait à faire, c'est suivre les consignes de ce vieux Joe. Et bien sûr respecter ton vieux principe : Les balles savent où elles vont, inutile de se mettre en travers de leur chemin.

Le seul détail qui te déplaisait c'était ce faux nom. Avoir des papiers d'identité au nom de Terence Tennessee et se retrouver avec ce surnom de tantouze. Ça allait pas t'enlever ton sens de l'humour mais quand même. Heureusement que tu as pour principe de ne jamais te vexer. Et il y avait aussi cette histoire de bouffer au resto avant le casse. Il fallait absolument que ce putain de resto ait du savon en sachet et pas ces saloperies que tout le monde touche. Hors de question que tu mettes les mains sur un gros savon de français pourri. Un vendredi en plus. Question de principe.

Sept personnes sur le coup. Ils ne se connaissent pas entre eux.



Ils ne connaissent même pas leurs noms. Le seul lien entre eux s'appelle Joe. Pour le temps du casse, ils sont :

- Mister Blue.....
- Mister Blonde...
- Mister White.....
- Mister Orange....
- Mister Brown.....
- Mister Pink .....
- Mister Red.....

Ils sont LES RESERVOIR DOGS



Ces fiches ne leur seront distribuées qu'après la première scène du GN (un repas) et détailleront leur point de vue du casse. Le fait qu'ils reçoivent ces fiches tardivement ajoutera à la confusion. Ils auront très peu de temps pour comprendre ce qui leur arrive.

## Mister Blue

Un coup d'oeil dans le rétroviseur t'apprend que Monsieur White et Monsieur Orange ont l'air prêt. Monsieur Red vérifie les chargeurs sur le siège passager. Les trois hommes sortent de la voiture et entrent dans la boutique. La voiture conduite par Brown doit être à l'arrière. Dans deux minutes, ils sortiront et tu pourras les récupérer. patience...

L'alarme se déclenche, un peu plus tôt que prévu et tu entends un coup de feu. Lorsque tu te retournes, les flics sont là, avec du matos lourd. Trois voitures. Tu fais marche arrière et ton pare brise éclate. Demi tour les yeux fermés et accélérateur enfoncé à mort dans les rues alentour.

Tu les as semés, en moins de deux minutes. Tu caresses la patte de lapin accrochée au rétro. Souffler... Cinq minutes.

Un type passe en courant dans la rue et s'étale sur ton capot. Monsieur Red a mangé du plomb. Il se vide sur le capot. Sa bouche articule encore un mot : "Marvin"

Pas le temps de réfléchir. Direction l'entrepôt. Comprendre ce qui s'est passé.

Arrivée dans : 5 minutes

# Mister Blonde

Pink ne monte jamais à l'avant quand il ne conduit pas, c'est un principe. Brown conduit. C'est donc toi qui hérite du siège passager. Tant mieux.

Brown se gare derrière la boutique dans un terrain vague et Pink et toi vous descendez de la voiture.

Lorsque tu pénètres dans le bâtiment, le staff pousse des cris et tu aperçois Monsieur White, Orange et Red qui entrent par l'autre côté.

Tu sommes le personnel de rester calme et de ne toucher à rien.

White et Pink braquent le diamantaire et passent dans la salle du coffre avec lui.

Ton regard croise celui d'une employée couchée au sol. Qu'est-ce qu'il dit ce regard ? L'alarme se déclenche. Cette pute a le bras sous le bureau et toi tu regardes ses yeux de biche!

Tu lèves ton arme sur elle et fait feu. Les autres n'ont pas encore réagi aux premiers cris que le canon crache une deuxième fois. White sort de la salle du coffre à la deuxième balle et hurle un truc incompréhensible. Il se retourne vers les fenêtres.

Les flics sont là.

Tu descends les deux derniers employés et tu vas te placer près de la fenêtre.

La fusillade fait rage. White et orange s'en vont par derrière. Red monte à l'étage. Pink a disparu. Reste toi.

Devant ta résistance, les flics tentent d'envoyer des hommes à l'arrière du bâtiment à moins que ce con de flic qui se pointe derrière toi n'ait pris une initiative.

La pire de sa vie. Il a dû s'en rendre compte quand il s'est retrouvé devant tous ses collègues avec ton arme pointée sur sa gueule.

Ils t'ont laissé passer grâce à ton otage et tu t'es rendu au terrain vague en les plantant là comme des cons derrière les palissades. Brown avait attendu. À moins que...

Ce con était mort, la tête sur son volant.

Tu as vite compris que d'autres se chargerait des obsèques. Et tu as balancé le corps derrière les poubelles.

Le flic a bien essayé de se débattre mais ça ne t'a pas empêché de le charger dans le coffre et de démarrer en trombe pour défoncer la palissade. Direction l'entrepôt. C'est une belle journée qui s'annonce, bien qu'il fasse un peu chaud, même pour un mois d'août.

Arrivée dans : 10 minutes,

le temps de passer prendre un truc à bouffer quelque part.

# Mister White

Fait une chaleur à crever dans la bagnole, en plus, Monsieur Orange a préféré vérifier lui-même ses munitions. Monsieur Red devait échanger son chargeur avec le sien pour éviter qu'il y ait trop d'éléments à contrôler dans la boutique. Tant pis, s'il se met sur ta route, tu n'hésiteras pas.

Tu rentres dans la boutique avec Monsieur Red et Monsieur Orange, et vous êtes aussitôt rejoints par Pink et Blonde. Pink et toi vous chargez d'emmener le diamantaire au coffre. Pendant ce temps, les autres se chargent de calmer le staff.

Pink est dos à toi en train de presser le diamantaire d'ouvrir le coffre.

You : "J'ai un aveu à vous faire Monsieur Pink " Pourvu qu'il ne t'oblige pas à tirer.

Monsieur Pink se retourne. BANG

... L'alarme se déclenche...

Tu te rends dans l'autre salle. Monsieur Blonde massacre méthodiquement le Staff.

You: " Qu'est ce qui te prend, foutu connard????!"

Rien ne semble l'arrêter.

Monsieur Red est le premier à remarquer que des voitures de flics envahissent le devant de la boutique. Red et Blonde les accueillent chaleureusement. Orange et toi en profitez pour suivre votre instinct et fuir. Tu hésites à plomber cet enfoiré de Blonde.

Une voiture passe en trombe derrière la boutique. Pas de temps. Tu braques la conductrice. Monsieur Orange se précipite pour ouvrir la portière avant gauche avant toi et la femme fait feu. Un derringer dans la boîte à gant sans doute. Une chose que tu aurais empêché il y a quelques années.

Orange a eu le réflexe de descendre cette mangeuse de bite avant que tu prennes le volant. La blessure a l'air sérieuse. En plein dans le buffet. Joe arrangera ça. Tout a foiré pour toi. Mieux vaut suivre les ordres maintenant. Direction l'entrepôt.

Arrivée dans : 2 minutes

# Mister Orange

On y est. Monsieur Blue est au volant et se gare devant Karina's Jewel. À côté de toi, Monsieur White semble déterminé. Son vrai nom est Marvin White. Marrant non? Il a fallu en éplucher des dossiers de sales gueules pour trouver la sienne.

Monsieur Red, à l'avant, vérifie les munitions de tout le monde sauf toi. "Un pro fait toujours ça lui même." faut être Marlon Brando pour faire le sous-marin.

Blue reste au volant et vous pénétrez dans la place. Monsieur Blonde et monsieur Pink vous rejoignent en entrant par derrière.

Le staff panique et gueule. Heureusement pour toi, incapable de bouger, Blonde et Red se chargent de coucher le personnel à terre, pendant que Pink et White amènent le gérant dans l'autre pièce pour ouvrir le coffre. Tu n'es qu'un spectateur.

Et puis, Blonde flingue cette fille allongée sur le sol. Un type se jette sur le bouton d'alarme. Blonde le descend. Il est en train d'en buter un troisième quand White revient dans le Hall pour lui hurler dessus.

Red est le premier à remarquer les flics qui arrivent devant la boutique. Ils ne devaient intervenir qu'à l'entrepôt lorsque Joe arriverait. Personne n'était au courant du casse. Sirènes éteintes et moins de 60 secondes après l'alarme. Ils savaient... Ramona.

Lorsque tu cours à l'arrière du bâtiment pour sauver ta peau, monsieur White se joint à toi.

Une voiture s'arrête lorsque White pointe son arme sur la conductrice. Pour éviter qu'elle ne soit prise comme otage, tu ouvres la porte avant gauche avant White. Le coup de feu part et le tien réplique aussi sec. Un derringer dans la boîte à gant sans doute. Tu viens de tuer une femme. Son corps sur la chaussée ne bouge plus lorsque la voiture démarre.

Ton ventre saigne et te fait atrocement mal. (une blessure légère seulement)

Pourvu que vous arriviez rapidement. Tu as besoin de soins

Arrivée dans : 2 minutes

# Mister Brown

Un braco, un vrai. Comme au bon vieux temps. Une putain de mauvaise idée ouais. T'as dû abuser au repas. Trop de bouffe. Plus l'habitude.

Tes mains en sueur glissent sur le volant. Blonde est à l'avant parce que Pink monte toujours derrière quand il ne conduit pas. C'est un principe.

Ils sortent de la voiture et entrent dans le bâtiment. Impossible de se faire un rail maintenant, pourtant c'est pas l'envie qui manque. Y'a comme une douleur dans le bras gauche, là.

Une poubelle à droite, la palissade du terrain vague à gauche, de l'herbe en dessous. Qu'est-ce qu'il s'est passé, là ? La bagnole est plus là, on voit la trace des pneus encore fraîche. Et par terre une carte. C'est le badge d'un flic. David Ramona.

Un enulé de flic t'a piqué ta caisse parce qu'il t'a cru mort. Il risque d'avoir une putain de mauvaise surprise si tu le retrouves. On la fait pas à un vieux camé.

Les flics posent des scellés partout autour de la boutique. Mieux vaut se faire tout petit et ramener sa gueule à l'entrepôt le plus vite possible.

Arrivée dans :12 minutes

# Mister Pink

C'est Brown qui conduit alors tu montes à l'arrière. Blonde prendra la place de devant. Hors de question que tu t'assesses à l'avant sans que tu aies le volant entre les mains. C'est un principe.

Brown se gare dans le terrain vague à l'arrière de Karina's Jewel. Blonde et toi sortez de la caisse et vous rendez dans le magasin. Monsieur White est rentré par l'avant avec Red et Orange. Lui et toi vous dirigez vers le gérant et le conduisez dans la salle attenante. Pendant ce temps, les autres s'occupent du staff.

Tu presses ce bâtard d'ouvrir son putain de coffre lorsque Monsieur White derrière toi prend un ton étrange : "J'ai un aveu à vous faire Monsieur Pink " BANG

Un coup de feu vient de la salle principale. Monsieur White se précipite pour voir ce qui se passe. L'alarme se déclenche au milieu de plusieurs autres coups de feu.

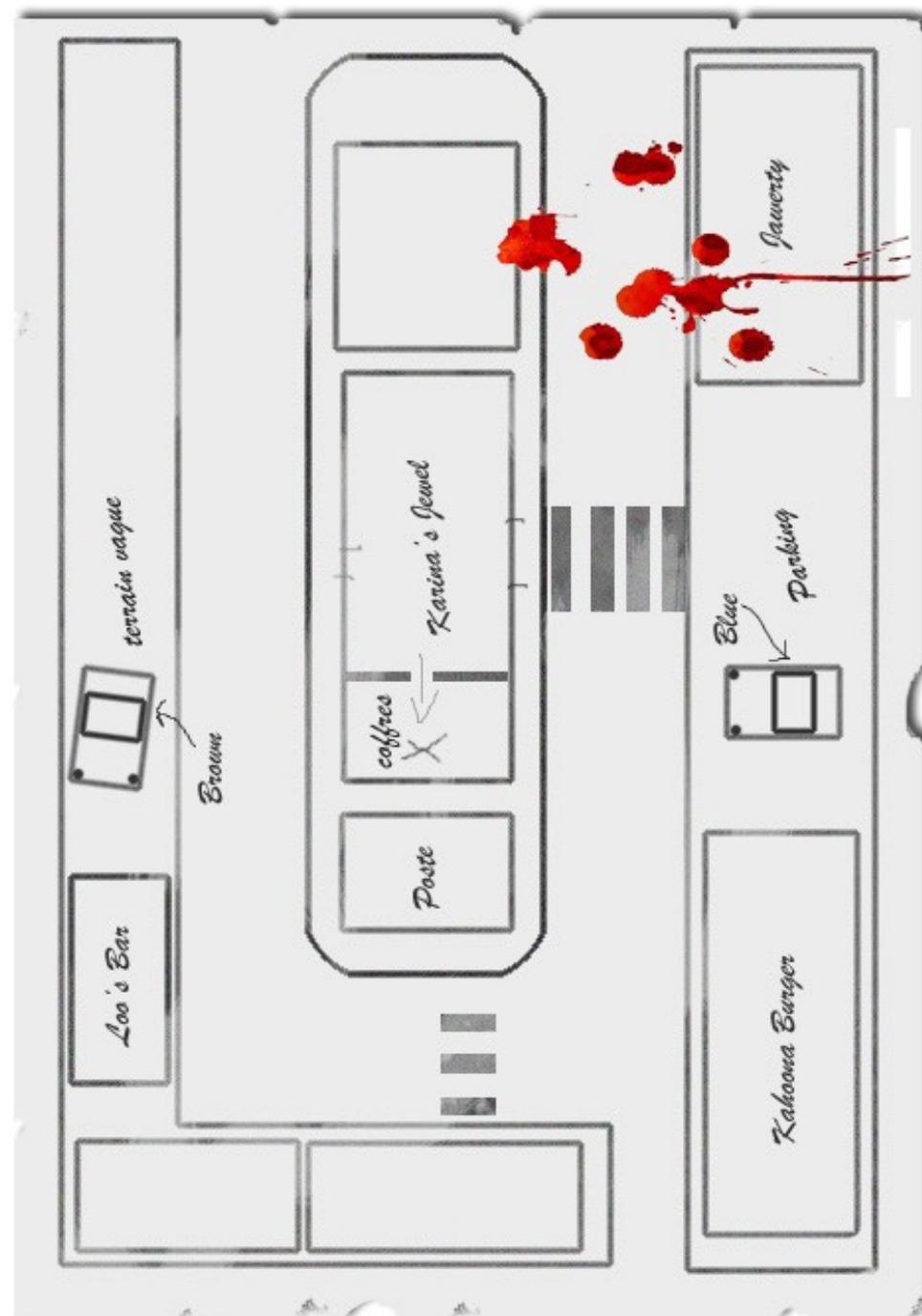
Un coup d'œil à la fenêtre te permet d'entrevoir des bagnoles de flics qui arrivent devant la boutique. Sirènes éteintes et matos lourd. Quelqu'un vous a donné.

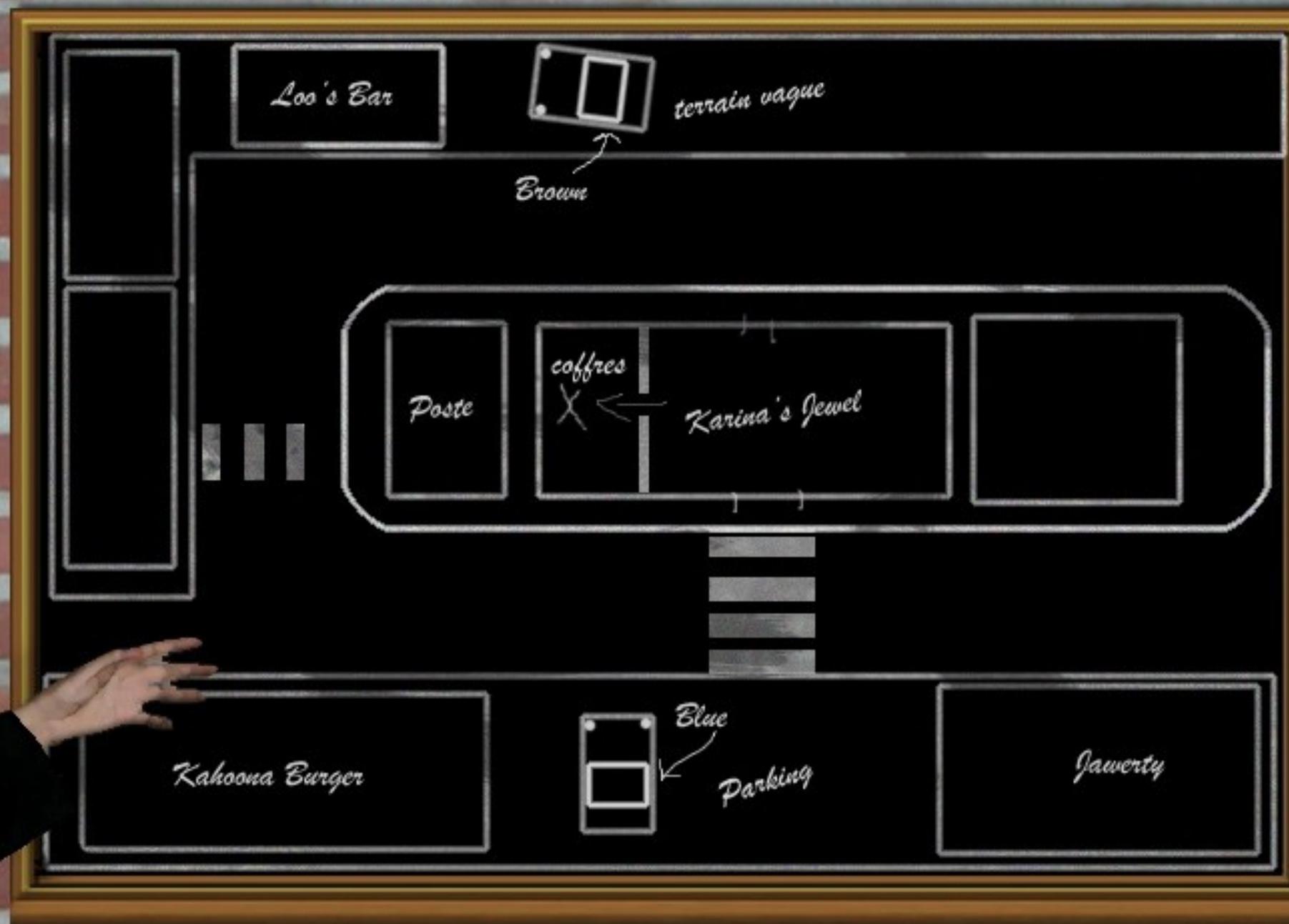
Le coffre s'ouvre et la mallette te tend les bras. Tu t'en saisis et tu plonges par la fenêtre avant. Monsieur Blue est parti.

Tu fais une percée à la Butch cassidy et traverses les rues de Los Angeles poursuivi par au moins cinq flics avant de trouver une voiture.

Une fois à la gare, tu planques la mallette dans un casier avec une amie à toi. Une Black Mamba qui a peur du noir. Maintenant, s'agit d'être intègre. Direction l'entrepôt.

Arrivée dans : 7 minutes





## ■ Les règles du jeu

### ● Le style Réservoir Dogs

Vos costumes doivent être inspirés du look de Vincent Vega dans Pulp fiction. J'entends par là son look costard. (éviter le short et le t-shirt de la dernière scène). Cravate noire, veste noir et pantalon noir. Chemise blanche. Chaussures noires cirées. Flingue correct. Et une nonchalance tarantinesque à travailler avant le GN.

### ● Les coups de feu

Une petite fiche représentant un corps humain vous sera remise. Il vous reviendra d'attribuer des numéros (1,2,3,4,5,6 et 7) à six localisations différentes. La tête, les bras, le buffet et les jambes. Le chiffre non attribué signifie un coup dans le vide.

Lorsque vous tirez sur quelqu'un à moins d'un mètre cinquante, deux mètres, il vous suffit de signaler la zone que vous voulez toucher.

Au delà de deux mètres, vous annoncerez un chiffre entre 1 et 7. Le personnage visé saura donc où il a été touché si c'est le cas.

### ● Vider son chargeur

Vider son chargeur signifie tirer toutes ses balles sur une même personne. Dans ce cas l'action est moins précise mais plus destructrice. Vous annoncerez alors trois localisations à la personne visée. (par exemple 4-5-6 ou alors 7-7-7). Il faut au moins cinq balles pour pouvoir vider son chargeur.

### ● Les Blessures et la mort

- ▶ Une balle dans la tête ou dans le buffet fait une blessure grave.
- ▶ Une balles dans les jambes ou dans les bras fait une blessure légère
- ▶ Deux blessures légères font une blessure grave.
- ▶ Deux blessures graves signifient la mort.

En cas de blessure grave, votre personnage a quelques secondes pour s'asseoir ou s'allonger. Ensuite il souffre atrocement. Les blessures légères font déguster pas mal aussi mais aucune chance de perdre connaissance.

### ● Important

Les combats seront joués au ralenti de façon à laisser le temps à chacun de résoudre son action.

Après un combat (et non après une action) vous pouvez changer vos localisations dans votre tête. Fair-play de rigueur.

# The End

Sommaire

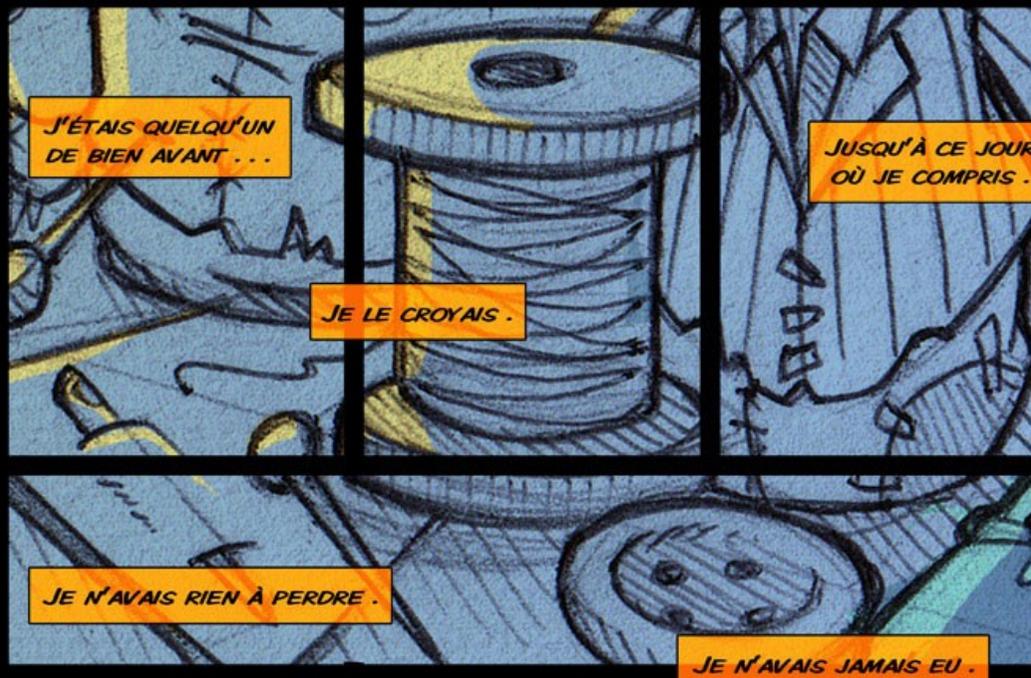


# L'IRONIE DU SORT

DESSIN, COULEUR & SCÉNARIO : KEVIN BIDAULT

LES PERSONNAGES DE CETTE HISTOIRE SONT FICTIFS ,  
MAIS LE LECTEUR PEUT IMAGINER QU'ILS SONT VRAIS ...  
ET LA RÉALITÉ NE LE DÉMENTIRA PAS .  
TOUTE COÏNCIDENCE OU RESSEMBLANCE AVEC DES PERSONNAGES RÉELS  
N'EST NI FORTUITE, NI INVOLONTAIRE ...

COMPTE-RENDU DES CIRCONSTANCES ,  
OÙ TOUTE RESSEMBLANCE N'EST PAS PURE COÏNCIDENCE .



TOUT N'EST QU'ILLUSION .

TRISTE RÉALITÉ .





COMME C'EST DOMMAGE ...



VOUS ÊTES RECALÉ .



ENCORE ?!



C'EST LA 5<sup>ÈME</sup> FOIS !

C'EST TOUJOURS PAREIL .

ET TOUT L'ARGENT QUE JE DONNE POUR ÇA !

JE DOIS TRAVAILER ...

... J'EN AI BESOIN .

EXAMEN TERMINÉ .

AU REVOIR .

ALORS ÇA , CE N'EST PAS MON AFFAIRE .



BONJOUR MONSIEUR .

HUISSIER DE JUSTICE .

MAÎTRE CRAPULL DU CABINET "ENFLURE & CIE"



JE VIENS SAISIR VOS BIENS .

...

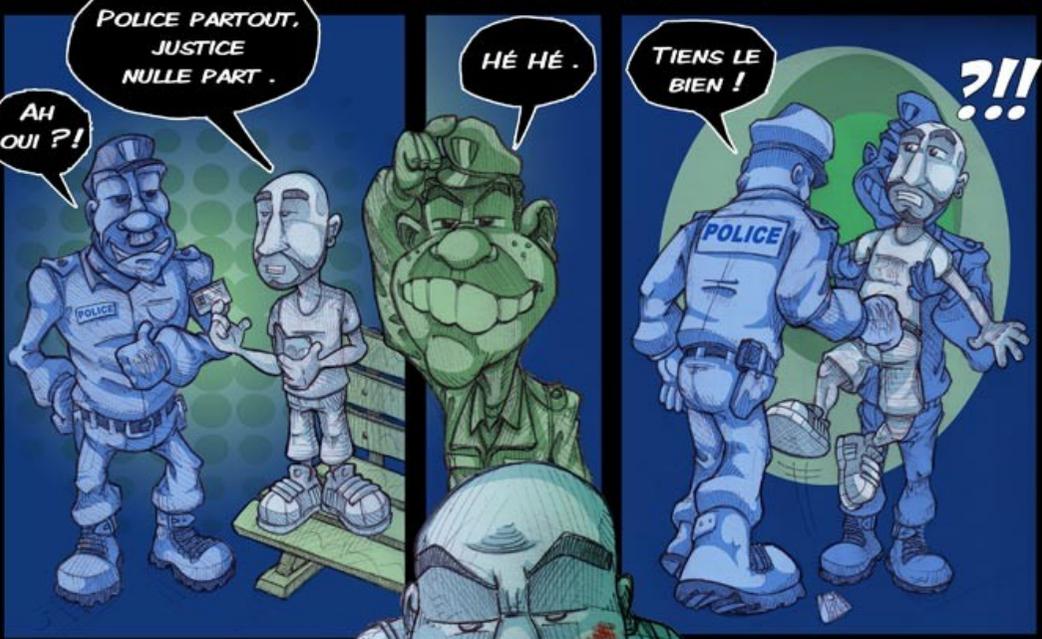


ON VOUS LAISSE LA TÉLÉ ,

ELLE NE VAUT PLUS RIEN .

TOUT SEUL AVEC CETTE "BOÎTE À MALHEUR"...

... QUAND ALLONS-NOUS RIRE PENDANT LES INFOS ?



LA POLICE NOUS PROTÈGE ...

... MAIS QUI NOUS PROTÈGE DE LA POLICE ?

ENCORE UNE BELLE BAVURE ...

BAVURE DE SANG .

MON SANG !

CETTE FOIS C'EST TROP .



LORSQUE LE SORT S'ACHARNE, LES RÉPERCUSSIONS SUIVENT .

UN ACTE .

UNE CONSÉQUENCE .

Flash info .

Ce matin, quatre hommes ont été retrouvés chez eux dans un état de folle .

Les enquêteurs et le voisinage ne s'expliquent pas la raison de leur changement soudain .

Aucun lien n'a été trouvé entre les victimes .

Le seul point commun entre eux, est qu'ils ne disent plus rien .

Mis à part cette même phrase encore inexplicable :

CE JOUR LÀ, JE FIS CONNAISSANCE AVEC MON CÔTÉ OBSCUR .

LE SYSTÈME M'OBLIGEAIT À LE CÔTOYER .

"Je n'aurais pas dû faire ça !"

HÉÉÉÉ OUAIS .

SYSTÈME DE MERDE, NOUS EN SOMMES LES VICTIMES .

MAIS LES VICTIMES, CETTE FOIS ...

... C'EST EUX .

FIN .



Form with fields for name, address, and other personal information. Includes a small portrait photo of a man.



