



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Jeuderologie > Les génériques > Aides de jeu > **A la force du poignard : de la vie des assassins**

A la force du poignard : de la vie des assassins

jeudi 16 janvier 2003, par [Wenlock](#)

Parce que le thème de ce numéro est "La Pègre", je n'aborderai pas ici le cas des assassins d'état, agents secrets, terroristes et assassins politiques, mais seulement de ceux qui ont fait profession de tuer, à leur compte ou au sein d'une organisation criminelle.

Avant toute chose, l'assassin, parfois simplement appelé "tueur", est celui pour lequel le meurtre est un acte prémédité et professionnel, un objectif en soi plutôt que le moyen d'arriver à une fin. Cette étonnante spécialisation tend d'ailleurs à le détacher des buts réels du meurtre et des intentions de son commanditaire, l'assassin n'étant alors plus qu'un exécuteur agissant pour autrui contre paiement.

De ce fait, il est le plus souvent exclus de la prise de décision et n'a comme possibilité de faire valoir son avis sur la légitimité ou la pertinence d'un assassinat que le choix de refuser un contrat, lorsque c'est possible.

1) "C'est toute une mentalité"

Le tueur a besoin d'exercer pour vivre et peut difficilement refuser des commandes pour des raisons morales (ou par sensiblerie) sous peine d'être rapidement considéré

comme une lavette, un traître s'il fait partie d'une organisation ou au minimum un professionnel peu fiable, et il ne peut pas non plus trop se permettre d'avoir des considérations moralo-philosophiques trop poussées car il devrait justement remettre en cause tout le système qui le fait vivre et se prépareraient alors des nuits difficiles dans les affres du remords, ce qui n'est pas souhaitable s'il veut durer.

Car ce métier a déjà de graves conséquences sociales et psychologiques sur ceux qui l'exercent : par l'illégalité de son activité autant que par la répugnance qu'elle provoque dans son éventuel entourage (certains sont solitaires par goût avant de l'être par profession), l'assassin est contraint à la clandestinité et, bien souvent, à la solitude. Il ne peut avoir de relation honnête qu'avec ceux de son espèce et le fait même qu'il nie aux autres le droit à l'existence, tout en préservant généralement la sienne, le met à l'écart de ses contemporains et lui confère bien souvent un sentiment de supériorité et une forme de mépris pour autrui. On accorde donc volontiers une réputation de froideur, de cruauté ou même de folie meurtrière aux assassins professionnels. Mais leur propre comportement au

quotidien influence aussi cette image : la clandestinité et les menaces diverses les obligent à une méfiance constante et bien souvent à une tension continuelle, en sus du stress des meurtres eux-mêmes.

Néanmoins on peut imaginer que certains d'entre eux aient pu avoir une vie sociale active, par duplicité et intérêt "professionnel" (Landru a même réussi le tour de force d'être un meurtrier-séducteur avec un physique de nain de jardin) ou par réelle affection. Dans ce second cas, la littérature, le cinéma et la bande-dessinée fourmillent de variations sur le thème classique du tueur repentant épris de sa cible, mais on peut sans trop se tromper considérer tout cela comme des exceptions montées en épingle.

Plus crédibles sont les assassins rusés (ou un peu schizophrène) capables de mener une double-vie dont la partie "officielle" peut-être celle d'une autorité, d'un brave type ou même d'un héros, le type vaguement asocial pas vraiment conscient des conséquences de ses actes, le tueur dépressif mais rigoureux, le pauvre ère poussé par des besoins financiers déraisonnables (se drogue ou vit simplement au-dessus de ses moyens, peut-être a-t-il une famille exigeante...) ou carrément le théoricien du meurtre ayant établi toute une philosophie personnelle (raisonnée ou psychotique ?) pouvant faire de lui un PJ ou un PNJ très spécial à interpréter.

Un petit avertissement tout de même : individualiste, très

spécialisé, inquiétant, parfois asocial ou complètement pété du bocal, le tueur est un personnage très difficile à intégrer dans un groupe qui ne soit pas spécifiquement orienté vers les "black-ops", la truande ou les coups tordus. C'est encore au sein d'une guilde de voleurs, d'un groupe de Shadowrunners ou d'une quelconque équipe en marge de la légalité qu'il pourra le plus facilement s'exprimer.

2) Précautions d'emploi

On l'a dit, de manière générale la vie quotidienne de l'assassin est déterminée par le souci de sécurité et plus particulièrement de discrétion, même en dehors de l'exécution proprement dite de ses contrats.

Trouver des clients : Comme tout autre prestataire de service, le tueur s'inscrit dans une trame économique et sociale, bien qu'elle soit dans ce cas très restreinte, pour des raisons de sécurité : il ne peut pas avoir pignon sur rue, sa publicité est limitée au bouche à oreille ou à un système d'annonces codées ne s'adressant dans les deux cas qu'à une poignée d'initiés. Il doit compter avec l'hostilité et la curiosité de pas mal de monde (proche d'une "cible" nourrissant des idées de vengeance, police, services secrets, enquêteurs privés, client désirant une confidentialité totale et "définitive", groupes criminels, tueur concurrent, journaliste en quête de scoop...) et, de manière générale, l'ensemble de la société « normale » est



une menace
pour lui parce qu'il est considéré comme une
menace potentielle
par l'ensemble de cette société dont il viole le
principal tabou.

Il doit donc souvent se considérer comme recherché
"a priori" et
protéger tant son identité que sa résidence en
laissant filtrer
aussi peu de renseignements que possible sur ces
sujets. Il a
donc besoin d'un réseau de contacts suffisamment
développé pour
lui permettre d'obtenir une assez large clientèle et
prosperer,
mais assez restreint pour que l'assassin puisse le
contrôler et
s'assurer de la loyauté de ses collaborateurs,
notamment en ce
qui concerne sa propre sécurité et la nécessaire
confidentialité
demandée par ses clients.

Dans le cas d'un assassin "free-lance", on comptera
au minimum
une personne de confiance (rémunérée à la
commission) qui gère
la prise de contact avec les commanditaires,
négocie pour le
tueur et préserve son anonymat. Un minimum de
confiance est
alors nécessaire, mais peut aller de paire avec
certaines
précautions : utiliser des pseudonymes, des lieux de
rendez-vous
protégés, des "boîtes au lettres" anonymes et
parfois
improvisées. On peut également imaginer divers
moyens permettant
aux commanditaires de contacter le tueur sans
intermédiaire mais
en préservant son anonymat : courrier
poste-restante, e-mail,
Bat-signal, affichage public crypté, dazibao discret,
communication magique ou autre, mais aucun ne
résout la question
"qui va savoir et faire savoir aux clients potentiels et

uniquement à ceux-là comment contacter le tueur
?", et en
général un "délégué" de confiance recruté avec
d'infinies
précautions est encore le mieux.

Même au sein d'une organisation criminelle, le ou
les tueurs
sont généralement tenus à l'écart, particulièrement
si celle-ci
possède une vitrine officielle, et même dans le cas
contraire
parce que toute information circulant sur
l'exécuteur le met en
danger (et donc potentiellement l'organisation
elle-même) et que
les dirigeants conservent souvent l'arrière penser
de pouvoir
utiliser le tueur contre d'autres membres de la
même
organisation. Le plus souvent, le tueur n'a donc de
rapport
qu'avec un ou deux "responsables", qui peuvent
être les chefs de
l'organisation ou leur proche collaborateurs, mais se
doit
d'être lui-même en disponibilité quasi-permanente
pour répondre
sur l'heure à l'appel de ses seuls commanditaires,
les mafias
tenant généralement à l'exclusivité de leurs
employés.

Se procurer le matériel : C'est aussi un problème,
dans le
sens où l'essentiel du matos d'un tueur consiste en
des moyens
variés de faire passer les gens de vie à trépas, il est
généralement prohibé ou sévèrement réglementé.
Le tueur devra
donc avoir recours le plus souvent au marché noir et,
au choix,
soit rencontrer lui-même ses fournisseurs (et donc
s'exposer) ou
faire confiance à de nouveaux intermédiaires (ou
faire encore
plus confiance à ceux qui lui amènent les contrats,
si ce sont



les mêmes), le prix de ses "fournitures" étant bien entendu d'autant plus importants qu'elles sont rares, plus ou moins illicites ou difficile à produire. Utiliser un matériel trop spécifique est d'ailleurs un risque de plus d'être "repéré" par ce biais, et il est souvent préférable de tuer avec des "armes" courantes dont l'assassin compensera la médiocrité par une compétence accrue. Le tueur peut encore fabriquer lui-même tout ou partie de son matériel. Pour tout ce qui relève d'une certaine technicité, cela lui demandera du temps, du savoir-faire et des outils (en plus de la permanente contrainte de sécurité), mais il peut encore détourner de leur usage habituel certains objets ou des outils courants (bombes artisanales, corde de piano, couteau de cuisine, véhicule saboté ou lancé sur la cible,...) ou user d'armes légales ou volées pour dissimuler sa qualité de professionnel sous les apparences de l'amateurisme.

Au final, se sont les univers qui vont déterminer ce qui est accessible, mais on notera certaines tendances : le matériel militaire est très mal vu en période de paix (et en Europe comme aux USA ce type d'armement et très surveillé), dans les villes médiévales on tolérerait rarement d'autres armes que les couteaux et bâtons entre les mains du petit peuple, les sociétés les plus violentes sont celles où la possession et la vente d'armes sont le mieux acceptées (il n'est pas très compliqué de se procurer

un colt dans un univers Far West ou un poignard dans des contrées "barbares"), dans le monde carcéral tout ce qui pourrait servir à tuer est interdit (mais pas toujours hors de portée) et de toutes façons posséder un matériel de qualité est toujours coûteux, en termes d'argent et/ou de temps.

Engranger les Sous : La récupération de l'argent est aussi une phase délicate du contrat : soit c'est un virement sur un compte numéroté aux îles Caïmans et ça peut être pister (pas simple, mais possible), soit c'est du liquide est les problèmes sont autres. En effet, les grosses sommes en liquide (pièces d'or, gemmes, billets usagés...) attirent la convoitise et la fiabilité des intermédiaires et souvent mise à rude épreuve. Si le tueur vient chercher sont dû lui-même, c'est le meilleur moment pour un traquenard et, la cible exécutée, les commanditaires ont souvent moins à c ?ur de payer.

C'est l'instant des remises en question et des trahisons, et le tueur a alors besoin de garanties : connaître ses commanditaires (A quel point sont-ils anonymes ? Où ira la loyauté des intermédiaires ?) ou préparer le terrain (et tenter de se mettre soi-même dans le rôle de l'embusqué), prévoir la plupart des situations et être capable d'improviser l'imprévisible. Récupérer l'argent, particulièrement des mains de commanditaires dont on ignore presque tout, peut-être aussi difficile que l'exécution du contrat elle-même.

Autre problème : masquer la provenance de l'argent.



S'il a encore une existence légale et une vie "officielle", l'assassin doit trouver une "couverture" qui lui permette de justifier ses revenus, sans jamais dévoilé la réalité de son activité. Dans un milieu déjà criminel, il peut compter sur une relative discrétion (mais aussi sur la cupidité et la curiosité des autres truands) et il devra bien cacher son magot, mais dans un contexte contemporain, il lui faudra inventer de multiples combine pour ne pas attirer l'attention du fisc, les mouvements de fonds étant l'une des premières choses que vérifie la police dans les affaires criminelles.

3) Préparer le Terrain

L'assassinat est une profession exigeante où les distraits et les sanguins ne font pas de vieux os, aussi le tueur qui souhaite faire carrière devra-t-il accorder une attention toute particulière à la préparation de ses "contrats". A partir des informations fournies par le commanditaire (parfois un simple nom, une photo ou tout un dossier), et en fonction des exigences de celui-ci, il va d'abord devoir repérer sa cible, connaître son emploi du temps, les lieux où elle se rend souvent, les protections dont elle dispose, les différents risques... Certains tueurs travaillent en tandem sur cette phase de surveillance, parfois avec le même "contact" qui lui sert de rabatteur ou avec un assistant (un bleu gaffeur ou un véritable poisson-pilote expérimenté), parfois fourni par le

commanditaire lui-même. A partir de ces repérages, le tueur va décider d'un mode opératoire. S'il a le choix, la méthode indirecte est la plus sécurisante pour lui (sniper/carreau d'arbalète en ville, poison, explosif, sabotage, "accident"...), car aller au contact est toujours une prise de risque : risque d'être pris, tué ou blessé dans un combat, mais aussi d'exposer son identité (il faut alors liquider les témoins qui sont parfois très sur leurs gardes, ça complique tout), de laisser des traces, des empreintes (difficile de maintenir la discrétion dans une telle situation). Les situations de combat direct sont donc autant que possible à éviter, et même si l'assassin doit y être préparé en dernier recours, il préférera toujours la méthode l'exposant le moins, ne serait-ce qu'en s'assurant de ses cibles par la surprise ou l'embuscade ("Baaaaaaaackstaaaaaab ! ! !"), en les neutralisant avant tout et en limitant les risques de déclencher l'alarme (neutraliser les éventuels protecteurs d'abord, couper le téléphone et l'alarme, refermer les portes derrière soi pour éviter une fuite de la cible, etc...). Il ne doit rien laisser au hasard, car sur une attaque ratée, en plus de se mettre en danger directement, il prends le risque d'alerter la cible, de déclencher une enquête ou une mise sous protection ou de voir son commanditaire s'affoler. Il doit également être aussi polyvalent que possible pour pouvoir s'adapter à chaque contrat et être capable d'improviser, et un entraînement



très complet
est souvent indispensable (forme physique, bien sûr, mais également techniques de combat, crochetage de serrures, discrétion, explosifs, déguisement, pharmacologie, médecine...
comme les systèmes de JdR sont souvent moins permissifs que les scénaristes hollywoodiens, les compétences qu'il possédera effectivement détermineront souvent le "style" et la méthode favorite d'un tueur). On peut ajouter à cela que les contrats comportent parfois des clauses strictes quand à la méthode (que le crime soit impossible à prouver ou soit maquillé en accident, en meurtre crapuleux, signé de la main d'un autre...) qui compliquent le travail et la nécessité pour l'assassin de laisser le moins possible de traces de son passage : il doit se considérer comme recherché par défaut, protéger sa couverture, éviter d'être "marqué" par son crime (traces de sang ou de lutte, blessures, odeur...) et de laisser une piste derrière lui. Bien évidemment plus la technologie progresse plus cette part du travail devient complexe, et à notre époque le tueur qui perd un cheveux sur le lieu d'un contrat ne peut compter que sur la virginité de son casier judiciaire pour échapper aux fichiers de la police scientifique. De même, une empreinte digitale est vite laissée, alors que les nettoyer systématiquement peut-être en soi l'indice de son passage. L'époque médiévale est de ce point de vue moins dangereuse, mais le tueur a souvent à s'exposer plus (moins de technologie, moins de

méthodes "indirectes") et doit plus qu'à notre époque compter sur les réactions d'une foule pas toujours confinée dans son individualisme.

4) Petites ficelles du métier.

En plus d'avoir travaillé comme "nettoyeur" pour la CIA pendant trente ans (ça commence à se savoir à "MJ", ça me permet d'être craint des illustrateurs)j'ai un peu lu sur le sujet, et fort de cet enseignement je m'en vais vous refiler quelques trucs glanés par-ci par-là, bien utiles pour vous éviter des ennuis au cours des scénarii si vous êtes joueurs, pour insuffler un peu de réalisme dans vos parties si vous êtes MJ ou pour liquider belle-maman sans que ça se voit trop si vous êtes marié(e).

- Les armes à feu : à considérer comme "jetable" à l'époque contemporaine, car il suffit parfois d'une seule balle pas trop déformée (et un corps humain amorti pas trop mal) pour retrouver l'arme si elle est "fichée". Encore une fois, un "outil" sortant de l'ordinaire augmente les risques d'être repéré, et on privilégiera les armes courantes et/ou faciles à cacher. Faire gaffe aussi au coup du reflet de lumière dans la lunette du fusil, ça gêne le tir et ça fait repérer bêtement. Ne pas oublier non plus que la cordite, très volatile, est connue pour couvrir les mains et avant-bras des tireurs, tout en dégageant une odeur assez repérable dans un espace restreint.



Penser à deux autres choses importantes : charger son arme avec des gants (pour éviter de laisser des empreintes sur les douilles, avec une arme automatique ça réserve des surprises) et prévoir un réducteur de son (même les "silencieux" actuels sont encore relativement bruyants, mais les versions antérieures étaient souvent volumineuses et peu efficaces), au pire, une bouteille où demeure un fond d'eau ou un bon oreiller piqué "sur place" peut aider (on tire à travers pour absorber la flamme et une partie du son), mais avec une perte de précision suffisante pour n'être utile qu'à très courte portée.

- Le poignard : c'est con à dire, mais il vaut souvent mieux compter sur l'estoc (d'où le terme "poignard") que sur le tranchant, sans oublier qu'à moins d'un avantage tactique c'est la méthode qui expose le plus l'assassin (c'est toujours risqué, le combat au contact), tout en étant TRÈS salissante : c'est quand on retire un poignard d'un cœur que le raisiné coule à flots, trancher une gorge "d'une oreille à l'autre" libère en général une ÉNORME quantité de sang (80% du contenu sanguin de la victime, en fait, donc entre 3 et 5 litres, je vous laisse imaginer le merdier) pendant que la victime se débat frénétiquement et la proximité avec la cible expose le tueur à se tâcher (et le sang aussi à une odeur, que nombre de gens et d'animaux identifient d'instinct, en plus d'être analysable et très difficile à nettoyer, pour ne pas dire indélébile sur

certaines textiles).

Avantage tout de même : c'est clairement d'un bon rapport efficacité/facilité d'approvisionnement/anonymat de l'arme, mais les risques sont reportés sur l'exécution. C'est au choix. Évidemment, dans certains univers (notamment med-fan et western), il y a peu d'alternatives, surtout si on se rappelle qu'une épée est plus dangereuse quand on cogne fort avec que tranchante quand on tente juste de faire glisser le fil sur la peau d'une cible. Une lame empoisonnée peut encore assurer le coup (sauf dans "Hamlet", c'est une tragédie), mais fait monter le risque de "repérage".

- L'étranglement : au contact, c'est peut-être la meilleure arme. Propre (note, contrairement aux films de James Bond, on préférera une corde de piano, un lacet en cuir, une ligne de pêche au gros ou du fil électrique à une espèce de fil à couper le beurre, sinon ça découpe vraiment et on se retrouve au chapitre "égorgement cradingue"), relativement sûre (avec un peu de technique, une seule attaque réussie permet souvent de maîtriser la cible pour l'achever), silencieuse (si on empêche la victime de trop remuer), mais demande une force physique importante (sauf pour les malins qui utilisent les poignées à cran pour faire les ligatures de câbles électriques) tout en étant souvent assez longue (même si on casse l'os hyoïde qui maintient la trachée ouverte, il faut compter parfois plusieurs minutes pour que passent les stades de résistance, d'inconscience puis d'asphyxie du cerveau qui



déclenchera la mort). Le lacet d'étrangleur doit être lui-même assez solide pour ne pas casser, et s'il est très fin il faut prévoir de quoi le tenir fermement sans se couper, mais ça se fabrique très bien soi-même.

- Les Explosifs : on distinguera les explosifs "artisansaux", "industriels" et "militaires". Les premiers se fabriquent aisément avec quelques produits chimiques et un peu de doigté et leur peu de "traçabilité" n'a d'égale que leur peu d'efficacité, puisqu'ils sont bien plus souvent incendiaire que détonants. Les explosifs industriels, utilisés dans le bâtiment, le forage ou l'industrie chimique et métallurgique sont déjà nettement plus efficace, et nettement plus surveillé. Suivant l'époque, il est plus ou moins difficile de se procurer de la poudre noire, du TNT ou de la nitroglycérine (il en existe bien d'autres, évidemment), mais disons que piquer de la dynamite dans un cabanon de chantier est devenu quasi-impossible dans les pays occidentaux et que les approvisionnements "officiels" sont bien sûr extrêmement surveillés. Le matériel militaire n'est disponible à prix prohibitif qu'auprès des trafiquants d'armes et, avec les progrès de police scientifique, son usage est actuellement très risqué.

En fait, les avantages de l'explosif (pouvoir bousiller à peu près n'importe qui protégé par n'importe quoi sans avoir à s'exposer directement) ne contre-balancent ses défauts (discrétion très relative, difficultés et risques variés d'approvisionnement, investissement très élevé, ...) qu'à

condition d'avoir des connaissances et une technique très sûres, ce qui ne s'acquiert qu'auprès des organisations terroristes les plus importantes ou des groupes gouvernementaux, mais ces gens-là n'ont pas l'habitude de laisser leurs disciples s'égayer dans la nature. A éviter, dans l'immense majorité des cas, donc (comme film référence, on préférera "Blown Away" avec Jeff Bridges et Forrest Whitaker au lamentable "L'Expert" avec Sly dont le seul intérêt réside dans la plastique de Sharon Stone).

- La Discrétion et l'Anonymat : on l'a assez dit, c'est une nécessité absolue pour un assassin. Outre les classiques faux papiers et les mille et une manières de se dissimuler une arme, certains tueurs usent de postiches pour masquer leur apparence réelle (mais encore faut-il savoir s'en servir), changent de logement régulièrement, ne payent qu'en liquide, etc... Dans les univers où les communications et l'archivage des données sont encore archaïques, changer de ville de temps en temps peut suffire à protéger l'intimité du tueur, mais aujourd'hui la réalité est que la clandestinité occasionne toutes sortes de frais (un hacker pour effacer vos traces dans les fichiers, des pots de vins pour se faire oublier de certaines instances judiciaires, déplacements, hôtels, etc...) sans jamais garantir une sécurité totale, si les enquêteurs y mettent les moyens.

C'est alors plutôt par le choix de ses contrats que l'assassin



va faire en sorte de ne pas trop attirer l'attention des organes policiers. d'un autre côté, le risque d'enquête musclée est un élément de négociation du salaire des tueurs qui prennent pour cible des personnalités en vue.

- La Méfiance : est une nécessité constante de la vie du tueur, mais elle est génératrice de stress et peut conduire, lié à l'isolement affectif, à une véritable psychose. Le tueur doit donc se méfier de la méfiance elle-même et se ménager un espace de vie protégé, un lieu ou un milieu séparé de son activité où il trouvera le repos et une forme de tranquillité. Cette part de sa vie sera ce qu'il a de plus précieux, et ce qu'il devra le mieux protéger.

Considération historico-lexicales pour briller en société

/L'Ordre des Assassins :/ le terme "assassin" vient de la francisation de l'arabe "haschichin", qui désignait une secte musulmane ismaélite sous les ordres du "Vieux de la Montagne" (Hasann Sabbah), dissoute en 1265 et dont les membres étaient de grands consommateurs de haschisch. Pour la plupart des occidentaux, ces hommes étaient des tueurs fanatiques, alors qu'on trouve dans les enseignements de Sabbah une volonté ?cuménique, une critique en profondeur de la loi islamique et des concepts tout à fait rationalistes, dont cette idée "la raison consiste à ne rien croire et tout oser"

(sources : "Dictionnaire de l'Occultisme" de Roger Luc Mary, éditions Dervy, collection "La Roue Céleste" et "Encyclopédie Critique de l'Ésotérisme" de Jean Servier, éditions des Presses Universitaires de France). Je ne prétends pas être capable de dire qui étaient alors vraiment les "haschichins", mais le jeu "Miles Christi" leur a consacré un intéressant supplément, exploitable également pour nombre d'autres jeux plus ou moins "médiévaux-historiques" (je pencherais pour "Vampire/Mage : the Dark Ages" et "Ars Magica", à première vue).

/Le Spadassin :/ Popularisé par le théâtre d'inspiration italienne puis les romans de cape et d'épée, le "spadaccino" (de "spada", épée) était d'abord l'amateur de duel de la renaissance italienne avant de devenir l'exécuteur des basses œuvres des vendettas, conflits politiques et luttes d'influences dans une époque particulièrement troublée où les cités-états et les grandes familles s'entre-massacraient allégrement, puis d'être élevé au rang d'allégorie de la félonie dans tout le théâtre romantique. Si vous êtes amateur de l'époque et que les états d'âme des assassins vous branchent, je ne peux que vous conseiller la lecture (ou la vision) de l'excellent "Lorenzaccio" de Musset.

Quelques références culturelles :

Les œuvres citées ici ne sont qu'une sélection personnelle, que je crois suffisamment documentaire et "éclairante" sur le métier d'assassin. Il en existe des centaines d'autres,



évidemment.

Films : "The Mechanic" (avec Bronson, très "technique" et très 70's), "Assassins" (la version hollywoodienne avec Stallone et Banderas, pas merveilleux mais des choses à prendre) et "Assassin(s)" (de Kassowitz, pas génial mais valable par la prestation de Serrault et le petit quotidien mesquin d'un vieux tueur aigri), "Fallen Angels" (Wong Kar Waï, intéressante relation tueur/intermédiaire), "Cible émouvante" (de Salvatori, plein de "petits trucs qui font vrais" en plus d'être hilarant, notamment Jean Rochefort en tueur dépressif...).

Romans : le cycle de "L'assassin Royal" de Robin Hobb (remarquable sur les trois premiers tomes, après on s'éloigne un peu du thème de l'assassin), "La position du tireur couché" de JP Manchette (comment devient-on un tueur, pourquoi en meurt-on souvent), "Un tueur sur la route" de James

Ellroy (le personnage est un serial killer, mais l'aspect technique et l'ambiance malsaine sont très bien rendue).

BD : "Le Tueur" de Matz et Jacamon (très bon, à la fois dans l'aspect documentaire, la qualité du scénario et du graphisme. Très recommandé.), "SODA" de Tome et Gazzoti (les tomes 4,6, 7 et 8, qui traite plus spécifiquement des tueurs). "Les Enragés" de le Saec et Chauvel (excellent scénariste), qui diversifie les points de vue sur cette profession (la petite frappe, le vieux pro, etc...).

P.-S.

Bon, comme c'est encore un article fait par le chef de rub' pour sa propre rubrique, j'aimerais un maximum d'avis et de critiques, et notamment si vous avez d'autres "techniques de pro", ça m'intéresse.