

INTERVIEW

Yannick Corboz, dessinateur de *l'Assassin qu'elle mérite* 

Laurent Devernay, auteur du JdR *City Hall* 

Benoît Forget, créateur de *Purple Brain Editions* 

DOSSIER

La sélection de Noël



Petit, un conte sombre, cruel et élégant signé
HJbert et Bertrand Gatignol



Blue Note, un formidable diptyque sur fond de
blues et de prohibition



Historia, un jeu de civilisation épuré et élégant
signé Marco Pranzo

Ce numéro de Sdlmag vous propose une petite sélection d'albums et de jeux à commander au Père-Noël pour vous-même ou vos proches...

Côté BD, l'idée est de ne proposer que des séries publiées et terminées cette année, afin de ne pas à avoir attendre une année afin de connaître le fin mot de l'histoire.

Côté jeux, nous avons envie de proposer une sélection de jeux qui ont marqué cette année ludique dans différentes catégories afin de satisfaire le plus grand nombre...

La liste est nécessairement non-exhaustive mais reflète les coups de cœur de la rédaction sur cette année écoulée... Pour de plus amples infos sur un jeu ou une BD, cliquez sur l'image! Vous serez renvoyés sur l'article, complet, lui étant consacré...

Rendez-vous donc à l'année prochaine et en attendant... Joyeuses Fêtes!

Ludiquement vôtre

Le Korrigan



Maquette : K-El
Coordinateur : Laurent Ehrhardt

✉ chrysopee@free.fr



Retrouvez nous sur notre site





L'ACTUALITE BRULANTE DES SEMAINES PASSES



C'est avec un réel plaisir que nous vous proposons de lire cet entretien que nous a accordé **Agnès Maupré**, scénariste et dessinatrice du passionnant Chevalier d'Eon paru chez Ankama...

Neyef, scénariste, dessinateur et coloriste de l'époustouflant DoggyBags presents:South Central Stories nous a accordé un fort sympathique entretien...



Marko, le talentueux dessinateur des Godillots nous parle de son travail et de cette série drôle et historique qui donne à voir la guerre à hauteur d'enfant...

Olier, scénariste des jubilatoire Godillots qui donnent à voir la guerre à hauteur d'enfant, nous parle de son travail en général et de cette série en particulier...



Erwan Courbier et **Benoit Dahan**, les deux auteurs de l'envoûtant Psycho-Investigateur, nous ont accordé une interview très passionnante sur la genèse de cet album captivant plein d'inventivité graphique et scénaristique...

Marie Jaffredo, qui a mis en image les Damnés de Paris (sur un scénario de Michael Le Galli) nous a accordé un entretien pour parler d'elle en général et de cet abum en particulier...



Michel Colline, dessinateur du formidable diptyque Manitas sur un scénario de Fred LeBerre nous a accordé un fort sympathique entretien...

Le dessinateur **Guillaume Tavernier** nous a accordé un sympathique entretien pour parler de son nouvel album, Chasseur d'héritiers, paru chez Delcourt.



Stéphane Oiry, dessinateur de l'iconoclaste Maggy Garrisson, polar scénarisé par Lewis Trondheim, nous a accordé un petit entretien...

Gildas Java, dessinateur du superbe Alexandre - l'épopée de David Chauvel et Michaël Le Galli réponds à toutes nos questions...



Gihéf, auteur de BD aux multiples casquettes, répond à toute nos questions et nous parle du premier tome d'Encre et de Sang qu'il signe avec Renaud...



Florent Toscano, fondateur des éditions Opla et créateur, entre autre, du jeu Lincoln, inspiré de la BD éponyme de la Jourvray's Family, nous a accordé une longue et sympathique interview...

Pour la première fois, les Sentiers de l'Imaginaire ont pu rencontrer un authentique super héros et lui poser moult question pour réaliser cet entretien où le dessinateur inventif et talentueux nous parle de lui, de son métier, et de Pièces Montées...

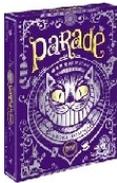


Christophe Raimbault, créateur du brillant et joyeusement régressif Colt Express réponds à toute nos questions...

Le talentueux dessinateur **Jérôme Jouvray**, illustrateur du joyeusement bordélique jeu Lincoln aux éditions Opla, nous a accordé un sympathique entretien où il parle de son travail autour de ce jeu, spin-off ludique des aventures de Lincoln...



dernières chroniques



Sélection de Noël 2013

VOIS COMME TON OMBRE S'ALLONGE

Un one-shot de Gipi (*Futuropolis*)

un numéro d'équilibriste narratif et graphique

Avec *Vois comme ton ombre s'allonge*, Gipi signe un album étrange et envoûtant dont il a le secret.

Silvano Landi, est un écrivain qui n'écrit plus, un créateur de monde qui est passé à côté de sa vie à force d'écrire celle des autres. Un jour, alors qu'il est sur une plage, il fait une violente crise. Il est conduit dans une clinique spécialisée où l'on suspecte une schizophrénie subite, avec des attitudes obsessionnelles compulsives à orientation monothématique... La seule chose dont il est capable semble être de dessiner à l'infini un arbre mort et une station-service sans qu'il puisse en expliquer la raison... Peu à peu, au fil des pages, se construit son histoire alors que les souvenirs refont peu à peu surface. Les souvenirs d'une femme qui l'a quitté, emmenant sa fille, des souvenirs de la grande-guerre qui ne sont pas les siens mais ceux de son bisaïeul... Le tout se mêle et s'entremêlent de façon inextricable, laissant le soin au lecteur d'assembler les fragments brisés de la psyché de Silvano Landi...



Vois comme ton ombre s'allonge est un album unique qui vous fait entrer dans l'intimité d'un homme de façon remarquable. Véritable numéro d'équilibriste narratif et graphique, Gipi nous entraîne dans un voyage entre rêve et réalité qui nous conduit aux portes de la folie... un ouvrage touchant et bouleversant qui ne ressemble à aucun autre... Magistral...



Noël 2014



19,00€

BD

DOSSIER

LOVE, LE LION

*Un album de Frédéric Brrémaud
et Federico Bertolucci (Ankama)*



14,90-€

Il était une fois, dans la savane

Chaque nouveau tome de Love est un hymne à la nature, tour à tour envoûtante et inquiétante... Après le tigre du premier tome et le renard du second, le héros de cette histoire muette est un lion...

L'action se passe en Afrique, au pied du sublime Kilimandjaro. Au cœur des prodigieuses étendues de la savane, un jeune lion est chassé de son clan. Il n'aura de cesse que de retrouver les siens même si pour cela il devra défier son père, le mâle dominant...

Comment ne pas être une nouvelle fois subjugué par les sublimes illustrations de Federico Bertolucci qui nous immerge dans cette nature sauvage et envoûtante. La couverture, toujours sublime, est une fois encore d'une redoutable efficacité.

Si l'histoire est muette, elle n'en parle pas moins à nos sens, donnant à voir les sons et deviner les odeurs. Tel un documentaire animalier, on y découvre les scènes, souvent brutales mais aussi touchantes, du quotidien de ces animaux qui peuplent la savane, lieu où chaque être se doit de trouver sa place pour voir le soleil se coucher. Au grès des rencontres, on suit les traces de ce lion solitaire. Les animaux sont mis en scènes de façon saisissante et les couleurs de Federico Bertolucci sont tout simplement sublimes. Ses jeux d'ombres et de lumières sont saisissants et chacune de ses cases est d'une impressionnante profondeur. Le soin apporté aux postures et attitudes des animaux et à la flore force le respect alors que le découpage impeccable du dessinateur italien et ses cadrages très dynamiques soutiennent au mieux l'action...

N'allez pas croire cependant que ce troisième opus de Love est une suite de tableaux sans liens. Bien au contraire! Frédéric Brrémaud parvient à tisser un scénario animalier saisissant, d'une puissance narrative impressionnante de maîtrise. Car si on est d'emblée frappé par la beauté et le réalisme des images, on n'en est pas moins happé par l'histoire sauvage qui se déroule sous nos yeux.



Le lion, troisième opus de cet opéra graphique et animalier qu'est Love, est un album sublime à la narration et au dessin parfaitement maîtrisé. A travers cette histoire sans parole, les auteurs parviennent à faire passer une foule d'émotions, de l'amour à la haine... Ils nous comptent la nature foisonnante de vie, dans toute sa beauté et sa brutalité, avec ses injustices et cette loi du plus fort qui y règne en maître...

VOIS COMME TON OMBRE S'ALLONGE

Un diptyque de Caryl Férey, Giuseppe Camuncoli et Stéphane Richard (Ankama)



crise morale et financière

Auckland. Kirwan, Premier Ministre du parti ^{chacun} conservateur, et le très controversé Witkaire, un député Maori sont au coude à coude dans la dernière ligne droite de l'élection aux dires des derniers sondages... Depuis que sa Keri, sa femme, l'a quitté, Jack Kenu, flic au bout du rouleau, s'enfoncé chaque jour un peu plus, hanté par les fantômes du passé. Il se soucie fort peu tant de l'effondrement de son pays ruiné par la crise financière et l'ultralibéralisme que de l'élection à venir.

En enquêtant sur le meurtre de la fille du député Witkaire, il se retrouve enlisé dans une affaire nauséabonde. Le second tome de ce diptyque s'ouvre au point culminant de la campagne, alors que Witkaire et Kirwan, qui vient de perdre sa fille dans des circonstances troubles, vont s'affronter au cours d'un débat télévisé décisif... Mais dans l'arène politique, tous les coups bas semblent permis et, après la diffusion d'un sextape glauque mettant en scène sa fille, Witkaire jette l'éponge et abandonne le ring. Mais Jack est bien décidé à démêler les fils de cette sulfureuse affaire, d'autant que l'un d'eux le conduit à Kéri, qu'il n'a cessé d'aimer...

Après les romans dont l'un, Zulu, a doré et déjà été adapté au cinéma par Jérôme Salle (avec Orlando Bloom et Forest Whitaker dans les rôles principaux, excusez du peu!), Caryl Férey se lance dans le neuvième art de façon plus que convaincante. Maori est un polar froidement réaliste qui peint une société viciée, rongée par un capitalisme débridé, de façon cinglante à travers cette enquête classique mais bougrement efficace portée par des personnages denses et abîmés par la vie... Fichtre! Que nous aimons ce label Hostile Holster!



14,90€

BD
DOSSEINER

POULBOTS

Un album de Patrick Prugne (Editions Margot)

Il était une fois Montmartre...

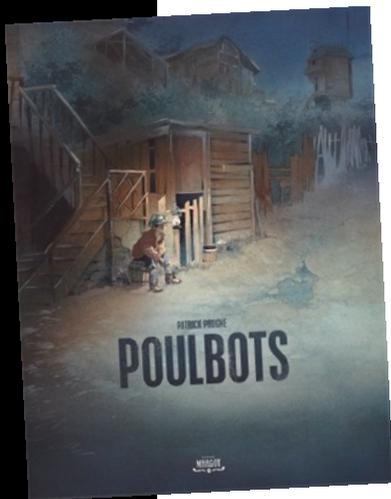
Chaque Les jeunes et dynamiques Editions Margot à qui l'on doit les poétiques recueils de chansons de Brel ou de Brassens et des albums jeunesse (qui sont autant d'invitation au rêve et au voyage) s'ouvrent au neuvième art avec comme premier titre rien de moins qu'un album signé par le talentueux artiste qu'est Patrick Prugne (l'Auberge du bout du monde, Canoë Bay, Frenchman, Pawnee...)... Autant de raisons qui nous ont poussé à nous intéresser de prêt à Poulbots, hommage aux gosses des rues qu'a dessiné Francisque Poulbot avec tant de finesse, d'humour et de tendresse...

L'action se situe en 1905 sur la butte Montmartre et l'histoire met en scène une poignée de gosses qui vont lutter contre un promoteur sans scrupules pour défendre la butte et leur mare aux grenouilles qui est leur terrain de jeu, que tous surnomment le maquis... Pour se faire ils vont kidnapper au pied levé le fils du promoteur. Entre lui et ces traîne-misère au parler gouailleux va se nouer une solide amitié avant que la guerre ne vienne balayer tout cela, réclamant son dû...

Dans cette fable urbaine vont se croiser personnages fictifs et personnages réels. Notre joyeuse bande d'enfants rencontre ainsi les artistes qui furent l'âme de Montmartre, de Steinlen à Bruant en passant par Dorgeles et Poulbot, bien sûr sans oublier le roi de bohème, Bibi-la-Purée, prince des mendiants qui servit de modèle à tant de peintres (Picasso, Villon ou Steinlen pour ne citer qu'eux)... Mais on y côtoie aussi la misère au quotidien, ces gens croulant sous les dettes chassés de leurs mesures par des propriétaires sans cœur, ces miséreux qui survivent faute de pouvoir vivre... Avant l'embrasement de la Grande Guerre qui fauchera plusieurs générations, il règne néanmoins un léger parfum d'insouciance dans cette histoire d'amitié qui dépasse les clivages sociaux. Sans misérabilisme, Patrick Prugne décrit le quotidien de ces enfants déshérités avec justesse et tisse une histoire poignante écartelées entre deux époques. La guerre qui se profile va enfoncer un à un les clous du cercueil de cette période qu'on surnomma la Belle Epoque, oubliant les laissés pour comptes, les sans-grades, les miséreux et autres marginaux...

S'inspirant de photos de l'époque, Patrick Prugne redonne vie à ce Montmartre d'antan, qui avait alors tout du village campagnard, avec ses haut-lieux, tel le Moulin de la Galette ou le Lapin Agile où frayaient les artistes. Les planches de l'album, élégamment composée et superbement mises en couleurs, sont pleines de charmes, illuminées par cette superbe lumière qui évoque celle qui précède ou suit de peu la pluie...

Avec Poulbots, Patrick Prugne fait une nouvelle montre de son talent de contour et de mettre en scène. Le livre, superbement édité, est complété par un dossier présentant une biographie de Francisque Poulbot, dont le nom devait devenir un nom commun, et un carnet d'esquisses et de croquis de l'auteur, permettant de mieux appréhender son formidable travail. Sous sa superbe couverture, Poulbots est un album magnifique, plein de tendresse, de fraîcheur et de poésie qui évoque les rivages insoucians de l'enfance teintée d'une nostalgie intemporelle...



16.90€



TON DESSIN EST BIEN, FRANCISQUE, MAIS PEUT-ÊTRE PAS ASSEZ POÉTIQUE POUR MON "POL DE CAROTTE" !

C'EST LE TROISIÈME QUE JE TE FAIS, LUNES... PORCELÈS LE TROUVE TRÈS BON !

C'EST VRAI ! TRÈS PARLANT... VOUS RETRENEZ UNE BUEE ?



ON PEUT JETER UN Oeil SUR TES AUTRES TRAVAUX ?

BAH, IL N'YA PAS GRAND-CHOSE... ON NE REFUSE PAS MAL DE DESSINS CES TEMPS-CI ...



DOMMAGE ! TU ES POURTANT "LE" DESSINATEUR DU HAQUIS, FRANCISQUE !

DE LA HÏSÈRE, TU VEUX DIRE ?



PARAIT QU'UN PROMOTEUR S'EST VAUTRÉ DANS LA MERDE D'UNE CABANE DE CHANTIER L'AUTRE JOUR... T'AURAIS EN LÀ UN BEAU SUIET ...

HA ! HA !



HÉ?!

VIOLETTE NOZIERE, VILAINE CHERIE

Un one-shot de Eddy Simon
et Camille Benyamina (Casterman)



20.00-€

La vie rêvée d'un ange noir

Si le nom de Violette Nozière n'évoque personne pour beaucoup, elle n'en défraya pas moins les chroniques judiciaires et criminelles dans les années 30. Après être devenu l'égérie du mouvement surréaliste, sa vie fut portée à l'écran en 1977 par l'immense Claude Chabrol (avec Isabelle Huppert dans le rôle-titre) et fut déjà en 2012 l'objet d'une adaptation BD dans la collection Les Grandes Affaires criminelles et mystérieuses des éditions De Borée. Il faut dire que son tragique destin ne peut laisser indifférent...

L'action démarre en 1934 dans les couloirs du palais de justice de Paris. Violette Nozière, 19 ans, va y être jugé pour le meurtre de ses deux parents qu'elle a froidement empoisonné... Dans l'attente de l'ouverture de son procès, elle va songer aux tragiques événements qui l'ont conduit sur ce banc...

Les auteurs de Violette Nozière, vilaine chérie signent là un album saisissant qui ne se contente pas de parler du tragique descente aux enfers d'une femme rêvant d'émancipation. Elle se propose de dépeindre une époque où les femmes étaient écrasées dans cet implacable étai moral... Cela n'excuse pas bien sûr l'acte terrible commis par la jeune femme, mais cela permet de comprendre comment elle a pu arriver à pareil extrémité... Laissons le mot de la fin à Isabelle Huppert : « L'horreur de son acte n'a d'égal que sa souffrance ».



CELUI QUI N'EXISTAIT PLUS

Un one-shot de et Georges Van Linthout (Vents d'Ouest)

22.00€



Noël 2014

Juste le temps de vivre

Celui qui n'existait plus est un road-movie humaniste saisissant signé par Rodolphe et Georges Van Linthout.

Norman Jones a une femme, deux enfants, une maison, un boulot qui rapporte et une maîtresse avec qui il batifole au lieu d'aller au bureau lorsque commence l'histoire. Agé de quarante ans, il s'interroge sur le sens de sa vie, bien remplie mais finalement très creuse... Nous sommes le 11 septembre 2001 et les deux avions viennent de percuter les tours jumelles

du World Trade Center où siégeait la compagnie dont Norman était le vice-président. S'il avait été travaillé, il serait sans nul doute mort dans ce tragique attentat... L'occasion pour lui de recommencer à zéro, de disparaître pour de bon, de tout plaquer pour commencer une nouvelle vie plus conforme à ses rêve d'enfants... Le voilà parti sur les routes, vers la ville de son enfance, avant d'emprunter la mythique route 66. Il y croisera les pires des salopards, mais aussi des gens prêt à lui tendre la main... Commence alors son odysée salvateur... Il lui aura fallu mourir pour réapprendre à vivre...

Celui qui n'existait plus est un one-shot captivant au final ébouriffant. La narration impeccable de Rodolphe est mise en image avec efficacité par un Georges Van Linthout particulièrement inspiré. Ce road-movie initiatique ravira sans nuls doutes les amateurs d'histoires intimistes introspectives...



BD

DOSSIER

UN PETIT GOUT DE NOISETTE

Un one-shot de Vanyda (Dargaud)



Instant(s) fragile(s)

Pour un lecteur distrait, Un petit goût de noisette est un recueil d'histoires courtes signé Vanyda, des histoires qui vous fait passer du rire aux larmes et par une large palette d'émotions avec une facilité déconcertante. Pourtant, il n'en est rien... Ces histoires d'amour chorales qui se télescopent forment un tout, solidement charpenté. L'auteur nous invite dans l'intimité de ses personnages, dans ces histoires d'amour en devenir, cernant avec virtuosité ce moment fragile où une attirance fugace peut se transformer en amour... ou n'être qu'un instant éphémère suspendu, pour devenir un regret de n'avoir pas osé, pas pu ou pas voulu sauter le pas...

17.95€

Une fois encore, Vanyda fait montre de sa sensibilité et de son incomparable talent à tisser des histoires croisées pleine de tendresse, de justesse et de délicatesse. Sa façon de croquer des scènes de vie est saisissante et c'est avec une facilité déconcertante qu'elle fait naître chez le lecteur une foule d'émotions. J'ai pour ma part été touché par le symbolisme du colis envoyé par Corentin, plusieurs années après sa rencontre d'avec Eléonore... Il y a dans son geste un peu des Passantes de Paul Fort ou à la Princesse et le croque notes de Georges Brassens...

Un petit goût de noisette est un album extrêmement touchant, plein de poésie et de tendresse, qui semble s'enrichir à chaque lecture...



SOUTH CENTRAL STORIES

Un one-shot de Neyef (Ankama)

un chef d'œuvre de noirceur et de violence

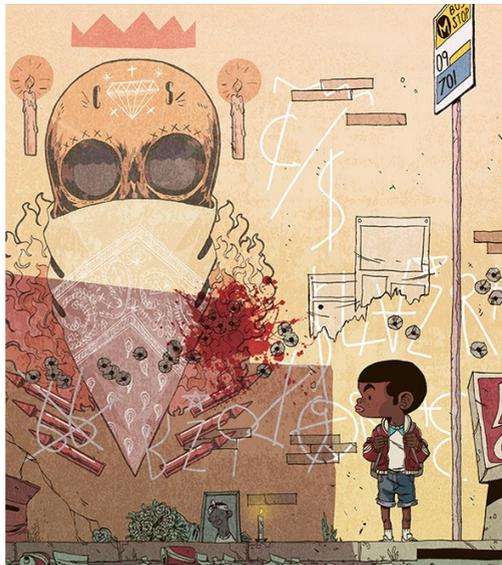
Dérogeant à la règle des 3 histoires mises en image par trois dessinateurs différents, Doggybags propose, sous l'intitulé Doggybags présente, une histoire sombre en trois chapitre concoctée par l'époustouflant Romain Maufront, alias Neyef...

Los Angeles, quartier de South Central, peu après les émeutes de 1992. Quand on a grandi dans ce quartier, intégrer un gang semble être la seule chance de survie. Ronny et Travis, quinze ans à peine, désirent passer les épreuves d'admission dans le gang des 66 et porter le bandana rouge, leur signe de ralliement. Après un tabassage en règle par les membres du gang pour éprouver leur résistance et leur motivation, ils se voient confier la mission de refroidir « Oncle Phil » d'une balle dans la tête. Si Travis est prêt à tout pour intégrer le gang, Ronny a encore quelques scrupules...

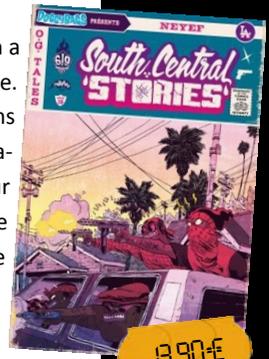
Jacob est un ancien soldat viré du corps des marines pour avoir refait le portrait de son sergent à coups de poings. Un ancien pote a dans l'idée de le faire intégrer le gang des Slain mais lui n'aspire qu'à une vie simple, s'efforçant de préserver son petit frère Billy de la violence qui règne à South Central... Mais sa sœur est abattue et la police locale ne semble pas vraiment décidée à élucider l'affaire... Et puis il y a Billy, qui du haut de ses huit ans semble bien décidé à aider son grand frère qui se lance à corps perdu dans une dangereuse vendetta...

Et puis il y a le mythe de Robert Johnson et de son Cross Road Blues et Satan, dont l'ombre plane sur ce one-shot sulfureux et jubilatoire...

South Central Stories est un petit bijou de noirceur et de violence qui immerge le lecteur au cœur d'une guerre des gangs avant de faire prendre à l'intrigue un tournant fantastique aussi jubilatoire qu'inattendu, le fameux twist dont les auteurs de Doggybags ont le secret... Le sens de la narration et de la mise en scène de Neyef est une fois de plus mis en exergue avec ce nouvel album...



Noël 2014



13.90€

BD

D
O
S
S
I
E
R

Un one-shot de Christian De Metter (Casterman)

Un western sombre et tourmenté

Au fil des ans, Christian De Metter s'est imposé comme un auteur majeur à travers des albums forts, sombres et tourmentés, portés par un graphisme époustoufflant. Il s'attaque avec Rouge comme la Neige à un genre nouveau pour lui : le western.

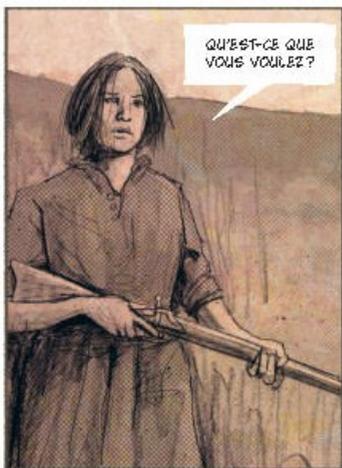
Colorado, 1896. Le procès de Buck MacFly, un homme soupçonné d'enlèvements d'enfants vient de commencer. Il n'ira pas à son terme... La veuve MacKinley, venue avec son jeune fils assister au procès de « l'Ogre » le fait nuitamment évader de la prison, persuadé que ce dernier pourrait le conduire à Abby, sa fille disparue corps et âme six années auparavant... Cassidy, shérif alcoolique

organise la traque...

Il se dégage une fois encore du récit concocté par Christian De Metter une force peu commune. Ses personnages, denses et complexes, semblent tous avancer masqués, et se révèlent au fil des pages, dans toute leurs complexités et leurs contradictions. Pour mettre en image ce récit, qui tient au final autant du polar que du western, l'auteur explore une nouvelle technique qui tranche avec ses précédentes œuvres mais évoque de façon prégnante les teintes sépia des westerns en noir et blanc des années 50. Ses planches, faisant la part belle aux grands espaces, sont de toutes beauté et laisse voir la puissance de son crayonné, nerveux et d'une redoutable efficacité.

Le scénario, s'il peut un temps évoquer True Grit de Charles Portis (adapté au cinéma par Henry Hathaway et revisité par les Frères Cohen) n'est pas sans rappeler l'ambiance crépusculaire de l'époustoufflant Impitoyable de Clint Eastwood. La structure narrative du récit, où prologue et épilogue se répondent de façon saisissante, est parfaitement maîtrisée. Les dialogues sont finement travaillés et permettent à Christian de Metter de nous mener par le bout du crayon exactement là où il le désire, avec une redoutable (et remarquable!) efficacité.

Les personnages qui se révèlent au fil des pages confèrent au récit tout son sel. Nul n'est ce qu'il semble être et les masques vont peu à peu tomber, révélant la vraie nature de chacun pour un final poignant, sombre et sans concession.



On ne peut que saluer la qualité de fabrication de ce livre, un album grand format à la couverture somptueuse et au papier épais de qualité qu'apprécieront les amateurs de beaux livres. Et il y a ce titre, poétique et évocateur qui confère d'emblée sa tonalité au récit...

Christian De Metter joue avec les codes du western avec maestria pour livrer une œuvre envoûtante et personnelle qui est l'un des meilleurs westerns du neuvième art de ces dernières années et l'un de ses meilleurs albums de l'auteur... Ce qui n'est pas peu dire!

VIVRE A EN MOURIR

Un one-shot de Laurent Galendon et Jeanne Puchol (Le Lombard)

Vous n'avez réclamé ni gloire ni les larmes (Aragon)

Laurent Galendon et Jeanne Puchol signent avec Vivre à en mourir un album historique précieux, puissant et bouleversant...

Cet album immerge le lecteur dans les heures les plus sombres de l'occupation et nous compte le destin tragique et sublime de Marcel Rayman, un juif polonais pacifiste qui va prendre les armes contre l'abomination nazie et intégrer le groupe Manouchian. Durant deux années, il va apprendre la clandestinité, les actions coups de poings alors que les membres de sa famille vont peu à peu être déportés...

Une fois Laurent Galendon s'empare d'une histoire individuelle pour nous parler d'un destin collectif, et qui plus est d'un homme ayant vécu l'occupation, s'étant battu pour un pays qui n'était pas le sien au nom d'un idéal de liberté. Car la beauté de l'engagement du groupe Manouchian réside dans le fait qu'il était constitué pour l'essentiel d'apatrides, de polonais, de hongrois, d'italiens, d'espagnols, d'arméniens qui ont fui leur pays gangrené par le fascisme pour trouver refuge dans le pays des droits de l'homme... Tous ont pris les armes et sont morts en hommes libres, au nom d'un idéal, pour défendre un pays qui n'était pas le leur...

Le récit de Laurent Galendon est une fois de plus poignant et remarquablement bien construit. Le révoltant et bouleversant Amen de Costa-Gavras était rythmé par les trains qui portaient chargés et revenaient vides, laissant au spectateur le soin d'imaginer ce qui s'était passé entre les deux voyages. Dans Vivre à en mourir, ce sont les affiches de propagandes anti-juive qui rythment le récit, décrivant avec force l'horreur quotidienne endurée par ces citoyens qui furent peu à peu dépourvus de leurs droits et jetés en pâture à la vindicte populaire.

Les hésitations de Marcel Rayman, précèdent son engagement total, esquissent de lui un portrait profondément humain. Car s'il est aujourd'hui un héros de la résistance, après avoir été traîné dans la boue par la sinistre Affiche Rouge, il était avant tout un homme ordinaire qui a vu dans la résistance armée la seule réponse possible à l'oppression...

Sa dernière lettre qui clôture l'album raisonnera encore longtemps dans l'esprit du lecteur. Comment peut-on au seuil de la mort écrire une lettre si optimiste et si dénuée de haine?

Le dessin épuré de Jeanne Puchol porte magnifiquement ce récit historique qui brosse un portrait sans concession de la France occupée. S'inspirant des photos d'époque, elle met en scène des personnages très crédibles dans des décors respirant l'authenticité. Sa couverture, extrait de la célèbre affiche dont l'ombre plane sur l'album, est un petit bijou de construction qui s'impose comme une évidence...

En cette période troublée où beaucoup semblent chercher refuge dans les extrêmes, ce livre s'avère des plus salutaires. Alors que les cendres des membres du groupe Manouchian attendent encore devant le Panthéon, cet album fait œuvre mémorielle en rendant hommage au courage et à l'abnégation de ces hommes à travers l'histoire de l'un d'entre eux.



Noël 2014



17,95€

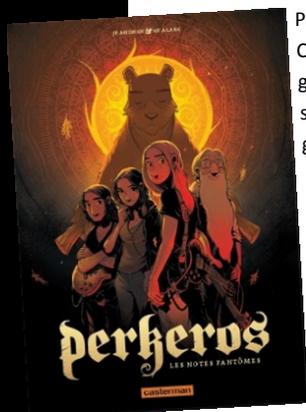
BD

DOSSEINER

PERKEROS

Un one-shot de KP Alare, Jussi-Pekka Ahonen et Jussi-Pekka Ahonen (Casterman)

Du gros son (Aldebert)



Perkeros (concaténation de plusieurs mots finlandais évoquant le diable, Cerbère et l'amour) nous raconte l'histoire d'un groupe de metal avant-gardiste originaire de Tampere (Suède) en quête de gloire et de reconnaissance. Mais le chemin des studios est semé d'embûches, de passions, d'engueledades, de retrouvailles, de coups de bol et de coups de blues...

Lorsque l'album commence, ils sont quatre, unis par une seule et même passion. Il y a Axel, le lead-guitare de 22 ans qui sacrifie tout à sa musique, Kervinen, un vieux bassiste ayant (dit-il) joué avec quelques-uns des groupes mythiques des sixties, Lily, maîtresse du clavier et brillante touche à tout et l'ours (un véritable ours !), le mutique percussionniste. Manque à cette formation un chanteur performant. Ce sera Aydin qui travaille dans un kebab... Chacun apporte une part de lui-même à leur groupe avant-

gardiste

Chacun apporte au groupe une part de lui-même. Mais la musique puise son énergie dans des vibrations ancestrales pouvant ouvrir des portes permettant à des démons de s'incarner...

Le récit de à quatre mains de KP Alare et Jussi-Pekka Ahonen, eux même anciens musiciens, est une construction narrative originale et audacieuse qui s'ancre dans le quotidien d'un groupe en gestation pour basculer peu à peu et par petites touches vers un fantastique. Les relations unissant les divers membres du groupe, de l'ancien hippie plein de sagesse et de mysticisme au jeune compositeur exalté, sont finement analysée et retranscrites avec beaucoup d'authenticité, de même que celle unissant le jeune Axel à Julie sa petite amie qui aimerait bien le voir grandir et se consacrer davantage à ses études qu'à ses rêves musicaux... La présence incongrue de l'ours, taciturne et mutique, confère une note fantastique et surréaliste à l'album et ce dès les premières pages, aidant le lecteur à accepter facilement le glissement de l'histoire vers ce final ébouriffant...

Le dessin semi-réaliste plein de fraîcheur de Jussi-Pekka Ahonen porte sur les personnages un regard aiguisé plein de tendresse. Ses planches mettant en scène Axel en train de composer sont finement conduite alors que celle montrant les groupes se produire sur scène débordent d'une énergie revigorante... La scène inaugurale est en ce sens une grande réussite graphique qui évoque avec un talent, un sens de la mise en scène et du mouvement aiguisé la puissance sonore et la formidable énergie déployée lors d'un concert par de jeunes métaleux portés par leur création...

Perkuros est un album puissant, drôle, touchant, plein de passion et d'énergie, de fraîcheur et d'inventivité. Porté par un dessin expressif et élégant, à la rencontre du comics et de la BD européenne, qui donne à voir la musique de façon saisissante... La BD finlandaise est pour l'heure totalement inconnue en France mais gageons que si elle recèle d'autres pépites de ce acabits, elle ne tardera pas à se faire une place...

BURN OUT

Un one-shot de Antoine Ozanam et Mikkel Sommer (Casterman)

Partie de pêche (Aragon)

Après l'époustouffant *Succombe* qui doit Ozanam revient avec un polar épatant porté par un scénario parfaitement maîtrisé et un dessin âpre et rugueux parfaitement adapté au récit.

Etat du Nevada, de nos jours. Passionné de pêche, Ethan Karoshi est un flic besogneux dont le travail est salué par tous. Pour coller à l'image renvoyée par les héros de polars, il a une maîtresse torride et séduisante bien qu'il aime toujours sa femme, fils du shérif, son supérieur et sœur de son meilleur ami... Mais un grain de sable va gripper la mécanique de sa petite vie bien réglée : sa maîtresse est retrouvée, sauvagement assassinée... Autour de lui, les cadavres vont tomber et tout laisse à penser qu'il est le coupable désigné de ces meurtres sordides... Le piège se referme peu à peu sur Ethan et sa vie par en lambeau sans qu'il ne puisse rien y faire... Il a beau se débattre comme un beau diable, il est ferré et s'épuise inextricablement... Il perçoit l'issue fatale de ce combat perdu d'avance mais un doute subsiste : qui le hait suffisamment pour avoir échafaudé ce piège machiavélique?

Ozanam est un scénariste des plus talentueux qui explorent de nombreux genres avec la même efficacité. Mais s'il est bien un genre dans lequel Ozanam excelle, c'est bien le polar. Après l'œuvre coup de poing que fut *Succombe* qui doit mis en image avec un redoutable savoir-faire par Rica, il signe un nouveau polar hardboiled parfaitement maîtrisée qui évoque par certains aspects l'un des chefs-d'œuvre d'Alain Corneau, *Police Python 357*. A l'instar l'inspecteur Marc Ferrot, Ethan Karoshi va devoir enquêter sur un meurtre dont tout laisse à penser qu'il pourrait en être l'auteur. Falsifiant les preuves pour se couvrir le temps de comprendre ce qui lui tombe sur la gueule... Mais, à partir de cette partition connue, Ozanam a échafaudé un scénario brillant et inventif solidement charpenté. On suit avec délectation et un plaisir voyeuriste la lente et inexorable descente aux enfers d'un flic honnête et travailleur. Les dialogues sont finement ciselés et la voix-off d'Ethan qui nous permet de suivre ses états d'âme s'inscrit dans la plus pure tradition du roman noir... Quant à la chute, c'est un modèle de noirceur, au diapason du scénario...

Une fois encore, Ozanam a su trouver LE dessinateur idéal pour porter son récit. Parce que non content de signer des scénarios épatants, il parvient comme à chaque fois à faire équipe avec le dessinateur dont le style sera en parfaite osmose avec son propos. L'album est l'occasion de découvrir le travail d'un jeune et prometteur dessinateur danois, Mikkel Sommer... On appréciera la couverture et la cigarette qui, faisant écho au titre, consume les premières et dernières pages de l'album...

Burn out nous faisait de l'œil de par la seule présence d'Antoine Ozanam au générique. Et le fait est qu'une fois encore nous avons été captivés par le travail de ce scénariste à l'écriture précise et percutante. Burn Out est un polar sombre au scénario millimétré qui captive le lecteur dès les premières pages pour ne plus le lâcher avant le générique de fin... Un petit bijou... Comme tous les albums de l'auteur...



Noël 2014



BD

D
O
S
S
I
E
R

Sa révérence

Difficile de ne pas tomber sous le charme ténébreux de ce récit mené de main de maître par des auteurs particulièrement inspirés. Leur vision du Conte Dracula, dont Caulard est l'anagramme, confère au récit une dimension sociale saisissante dans le parallèle glaçant fait entre le vampirisme où de puissantes créatures se nourrissent de la force vitale des humains et le capitalisme où une minorité se nourrit de l'éreintant travail du plus grand nombre. Ce parallèle qui sert de toile de fond au récit lui donne une force indéniable, invitant le lecteur à réfléchir sur notre société contemporaine, comme le roman de Stoker l'invitait à s'interroger sur les contradictions dans lesquelles baignait la société victorienne.

Le récit solidement charpenté d'Alain Ayroles est d'une redoutable efficacité, de même que ses dialogues, véritables pièces d'orfèvrerie qui se lisent avec délectation. L'histoire monte en puissance au fil des pages, faisant la part belle à des personnages denses et complexes. Les héros, de Drake en passant par Mister Jones, ont tous leur sombre secret, leur part de ténèbres, alors que les monstres ont cette étincelle d'humanité qui éclaire de façon saisissante leur bestialité.

Le twist final s'avère être particulièrement habile, subtilement emmené par petites touches pour une révélation vertigineuse qui place l'ensemble du récit dans une toute autre perspective. Après Garulfo, de Cape et de Crocs ou 7 missionnaires, le talent de conteur d'Alain Ayroles n'était plus à démontrer. D. confirme qu'il compte parmi les meilleurs scénaristes du moment...

Venons-en à présent au dessin plein d'élégance et de subtilités de Bruno Maïorana que Thierry Leprévost colorise avec talent. En parfaite osmose avec l'histoire, les crayons du dessinateur font planer sur ses planches une ambiance oppressante et donnent vie au Londres victorien de façon virtuose. Il ne se contente pas de mettre en image des ruelles ou des intérieurs cossus ou miséreux. Il leur insuffle ce souffle de vie qui fait de la ville un personnage à part entière du récit. Ses planches foisonnent de détails que l'on découvre parfois bien après la première lecture. Il faut prendre le temps de se perdre, de contempler son saisissant travail pour en apprécier toute la richesse. Ses personnages, aux postures très théâtrales, sont dessinés avec une exquise finesse. Une étincelle dans le regard et l'émotion change du tout au tout. Du grand art...

C'est presque à regret que l'on referme ce dernier tome de cet excellent triptyque narrative-ment impeccable et graphiquement somptueux. On quitte à reculons cet hommage au Dracula de Bram Stoker avec un pincement au cœur en songeant que cet album est peut-être le dernier de cet époustoufflant dessinateur qu'est Bruno Maïorana... Ce dernier a décidé de tirer sa révérence, lassé par la précarité du métier d'auteur de BD... S'il est plus difficile de finir que de commencer, force est de reconnaître qu'il finit en beauté avec cet album... Mais on ne peut s'empêcher d'espérer pouvoir tenir entre nos mains un nouvel album de ce talentueux auteur...



14,95 €
chacun

Sublime trahison

Adapter l'un des chefs-d'œuvre de Victor Hugo en BD, une gageure ! En deux albums ? Impossible... Et pourtant... Ce formidable diptyque signé Robin Recht et superbement mis en image par un Jean Bastide particulièrement inspiré montre qu'il n'en est rien...

Robin Recht et Jean Bastide signe un second opus de toute beauté. Après un premier opus captivant, tant pour son scénario impeccablement découpé que pour ses dessins envoûtants, voilà donc le second tome de la série, qui est aussi... le dernier ! On pourra regretter que suite à l'échec commercial du premier tome ce qui était annoncé comme un triptyque devienne un diptyque, obligeant les lecteurs à condenser l'intrigue ou à gommer certains événements... Néanmoins, la façon dont les deux auteurs sont parvenus à conserver les lignes de force de l'intrigue force le respect : être parvenu en deux albums à peine à retranscrire l'esprit du roman était un pari (Paris ?) fou mais le talent des auteurs aidant, ce diptyque rend hommage à l'œuvre de Victor Hugo sans la dénaturer.

Une fois encore, difficile de ne pas tomber sous le charme de la superbe couverture qui est une invitation à ouvrir le livre... Sitôt fait, difficile de le refermer avec la tragique et romantique conclusion. L'idée de décentrer le récit et de faire de Gringoire le narrateur est un artifice narratif, particulièrement audacieux permettant de placer le récit à hauteur d'homme... La façon dont Gringoire vieillissant est interrompu par l'auditoire attentif évoque le sublime Princesse Bride de William Goldman (adapté au cinéma par Rob Reiner en 1987) et conserve sa fraîcheur et son efficacité... L'idée d'estomper la fin sublime mais connue pour en proposer une autre tout aussi émouvante achève de convaincre de la formidable qualité de réécriture de l'histoire...

Les planches de Jean Bastide sont tout justes sublimes. Son trait, formidablement dynamique et expressif, est rehaussé par des couleurs éclatantes de toute beauté... Son travail plein de fraîcheur déborde d'énergie et ses personnages, très expressifs, contribue grandement à la force du récit... Sa galerie de personnages est d'une incroyable richesse. Son formidable casting fait que chaque personnage a une trogne qui colle lui sied parfaitement. Sa reconstitution fantasmée du Paris du XIII^{ème} siècle est particulièrement saisissante. Faisant fi du carcan historique qui aurait pu devenir étouffant, il propose une vision romantique et sublimée de la cité, écartelée entre splendeurs et misères, entre ombres et lumières...

Ananké clôt de façon très convaincante cette sublime trahison qui conserve toute sa force malgré le raccourci éditorial qu'a dû emprunter ce récit qui pourtant ne mériterait pas. Espérons que ce formidable travail donnera envie aux lecteurs de (re)découvrir ce chef d'œuvre de la littérature... Adapter un roman de près de mille pages en BD était un défi impossible... Les auteurs l'ignoraient sans doute, puisqu'ils l'ont fait... avec brio!



Noël 2014



14,95-€
chacun

BD

D
O
S
S
I
E
R



IL N'EMPECHE, J'AI DU MAL A CROIRE QUE VOTRE PROTEGE AIT IMAGINE SEUL CETTE AGRESSION.

IL AURA FALLU QUE QUELQU'UN LE GUIDE POURANT ON DIT QU'IL NE SORT JAMAIS SANS VOUS DE LA CATHEDRALE.

QU'EN PENSEZ-VOUS, CHER AMI ?

TOURNE-DISQUE

Une one-shot de Zidrou et Raphaël Beuchot (Le Lombard)

Simplement bouleversant

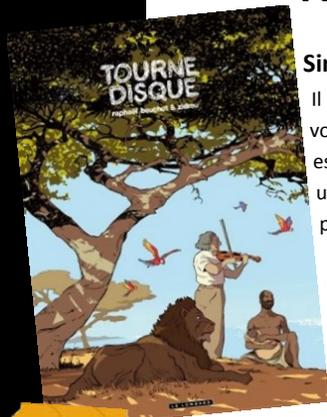
Il est des albums qui racontent des histoires simples, et qui, au fil des pages, vous touche, pour vous bouleverser dans les dernières pages... Tourne-Disques est de ceux-là... Signé par Zidrou qui explore tous les genres avec un talent et une appréciable sensibilité et mis en image avec tendresse et poésie par Raphaël Beuchot...

L'histoire se déroule dans les années 30, au Congo, alors colonie belge, bien qu'elle démarre et s'achève à Bruxelles... Le narrateur, Eugène Ysaÿe, est un violoniste de renom, nommé Maître de Chapelle de la Cour de Belgique par le Roi Albert 1er... Invité par le gouverneur du Congo pour y donner un concert, il comptait passer trois semaines paisible chez son neveu au bord du magnifique lac Mai Ndombé. Las! Victime d'un torticolis particulièrement douloureux, il ne peut que reporter le concert prévu pour le centenaire de l'indépendance de la Belgique... Il passe sa convalescence chez son neveu qui doit s'absenter, son fils ayant été blessé lors d'un accident de voiture.

Pendant son séjour, il fait la connaissance de « Tourne-Disque », un autochtone responsable de la fabuleuse disothèque du neveu d'Eugène Ysaÿe. Il est chargé de mettre et de retourner les disques vinyle de son maître mélomane, ce qui lui doit le surnom de « Tourne-Disques »... Le vieux musicien est fasciné par la façon dont cet homme parle de la musique classique, bien mieux que la plupart des européens soit disant amateurs éclairés. Cette rencontre va le marquer profondément et une amitié discrète mais sincère va naître entre ces deux hommes...

C'est avec un réel plaisir que l'on retrouve le tandem du Montreur d'histoires qui tissent encore le récit plein d'humanité d'une rencontre improbable terriblement touchante... L'histoire ne se veut pas être une biographie de Eugène Ysaÿe, juste une parenthèse, entre fiction et la réalité... Sobre, épurée, ce récit est un hommage à la musique, à même de rapprocher les hommes et les peuples... Mêlant avec talent songes et réalité, le dessin réaliste de Raphaël Beuchot fait la part belle aux sentiments et sert superbement ce récit intimiste de Zidrou, prolifique et talentueux scénariste, à l'aise dans tous les registres auxquels il s'essaye... Il aborde sans fards le colonialisme tout en développant une histoire généreuse pleine d'humanité...

Tourne-Disques est un album superbe, plein de délicatesse, de pudeur et de retenue, où le fond et la forme se rejoignent dans un récit tout simplement bouleversant... Une petite perle du neuvième art à mettre entre toutes les mains...



17.95€



LA PATROUILLE DES INVISIBLES

Un one-shot d'Olivier Supiot (Glénat)

Le rêve d'Icare

Né dans une famille de bourgeois, Hubert a très tôt fait le rêve d'Icare. Après avoir noyé son rêve dans les vapeurs d'alcool et les bras des filles faciles, il rencontre Louise. Il est transfiguré par cet amour et reprend sa vie en main pour filer le parfait bonheur... Mais la folie de la guerre qui embrasa le monde aller bouleverser leurs vies. Car si ses exploits aériens firent vite la une des gazettes, Louise, rongé par le poison de l'inquiétude, fini par se lasser de trembler chaque jour et préfère le quitter... Sans elle, désormais, la vie était vide de sens et ne valait plus le coup d'être vécu... Tenté un temps par son pistolet d'ordonnance, il décide de prendre un dernier envol, pour un ultime combat... Abattu en vol, il survit miraculeusement et est recueilli par une surprenante escouade de poilus atypique qui tentent tant bien que mal de survivre au cœur des tranchées... Mais si la guerre a mis la vie de certains entre parenthèse, le passé peut parfois refaire surface...

Olivier Supiot signe là un album de toute beauté, porté par son dessin expressionniste si envoûtant. Il parvient à poser une ambiance captivante avec maestria et une apparente simplicité. Son récit met en scène des figures hautes en couleur qu'il parvient à camper avec une aisance déconcertante... Deux personnages se détachent de cette galerie : Titan, fantôme qui risque chaque jour sa vie dans le no man's land qui sépare les tranchées des belligérants et Hubert Lessac dont on suit la vie en condensé. Le scénario, classique en apparence, est empreint de romantisme et de mélancolie. Il donne à voir la guerre à hauteur d'homme. Loin des grands mouvements de troupes, il s'attache à ces destins foudroyés et ces vies mises entre parenthèse le temps d'un conflit. Ces poilus sont des héros ordinaires, le temps d'une guerre... Mais ce sont avant tout des hommes, avec un passé et, pour certains, un avenir, qui sera à jamais marqué par le spectre de la mort de la guerre...

La Patrouille des Invisibles est un récit plein d'humanité solidement charpenté. Si le lecteur sera tout d'abord séduit par le magnifique dessin d'Olivier Supiot, c'est l'histoire qui l'envoutera bien vite par sa justesse, son rythme, ses rebondissements impromptus et les différentes ambiances qu'il parvient à retranscrire avec un incroyable talent... La Grande Guerre n'a pas fini de faire couler de l'encre mais cet album sombrement romantique fera sans nuls doutes date...

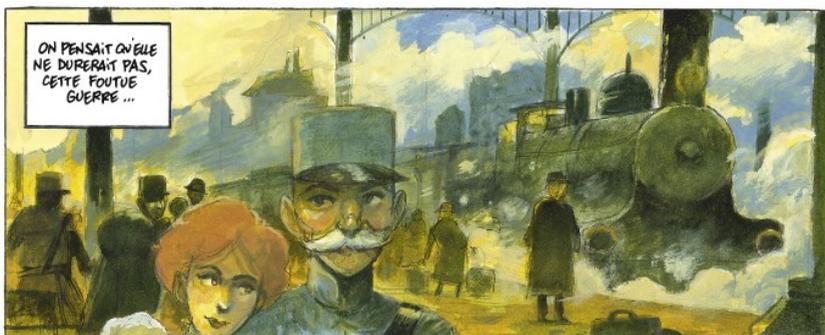


Noël 2014



BD

D
O
S
S
I
E
R



L ALIENISTE

Une one-shot de Gabriel Bá et Fábio Moon (Urban Comics)

Étendre le territoire de la folie

L'Aliéniste est l'adaptation BD d'un classique de la littérature brésilienne, la nouvelle éponyme de Joaquim Maria Machado de Assis. Ecrite en 1881, elle s'avère être d'une étonnante modernité, portant un regard critique empreint de cynisme et d'humour sur les dogmes scientifiques érigés en vérité absolue.

Simon Bacamarte est un aliéniste réputé. Il s'installe dans la paisible bourgade de d'Itaguaï pour y fonder un asile destiné à étudier la folie pour repousser la frontière séparant les aliénés des saint d'esprit... Il travaille à l'établissement d'un classement visant à définir les différentes formes de folie. Peu à peu, son emprise sur la population s'accroît et il fait interner à tour de bras les concitoyens montrant de subtils signes de démences... Au bout d'un moment, la majorité de la ville se trouve être internée, provoquant la colère de citoyen conscient des dérives du docteur... Une question se pose : soigne-t-il la folie, la fabrique-t-elle ou n'a-t-il pas lui aussi ouvert sa porte à Dame Folie?

L'adaptation de la nouvelle de Machado de Assis était incontestablement une gageure mais les deux auteurs s'en sont tiré haut la main. Avec un découpage exemplaire, un dessin délicieusement désuet, le lecteur est happé par ce récit jubilatoire plein de mordant. Le trait semi-réaliste de Fábio Moon et son lavis discret ancre le récit dans son époque de façon remarquable. Sa maîtrise de la narration force le respect et il dit en une case muette plus que d'autre en une planche... La scène où la cousine de Costa vient trouver Simon Bacamarte pour défendre son cousin récemment interné est un petit bijou de construction, de non-dits et d'efficacité...

Malgré son origine littéraire et de long (et passionnants !) récitatifs, l'histoire, parfaitement rythmée, est d'une appréciable fluidité. Le retournement de l'intrigue est un plaisir de gourmet qui pose de nombreuses questions... Si la folie c'est être en dehors de la norme, dans un monde où la majorité des citoyens souffrent de démence, les gens sains d'esprit ne peuvent-ils pas être considéré comme fous et être dès lors internés?

Le duo de Daytripper (couronné du prestigieux prix Eisner du scénario en 2011) se reforme pour une adaptation de haute tenue drôle et délicieusement cynique. Publié en 2007, cette traduction française, de grande qualité, permet aux lecteurs francophones de découvrir cette fable cruelle et pertinente, remarquablement moderne, sur la folie... D'une ironie discrète mais pour le moins incisive, elle se lit avec délectation...



14.00€

LA PATROUILLE DES INVISIBLES

Un diptyque de Mathieu Mariolle et Mickaël Bourgoïn (Dargaud)

I went to the crossroads, fell down on my knees

(Robert Johnson)

La Prohibition qui a vu prospérer la mafia italienne vit ses dernières heures. Un enterrement en grande pompe se prépare alors que les patrons des speakeasies, où l'on s'enivre aux accords mélancoliques de blues ou entraînant de jazz, doivent penser à leurs reconversions... ou disparaître... R.J., un prodige de la guitare débarque en ville, la guitare pleine de rêves... Il désire partager sa musique et pour cela, quoi de mieux que d'enregistrer un disque? Un chat noir le conduit au Dante's Lodge où il décroche son premier contrat... Ce qu'il ignore, c'est qu'il y a un prix à payer et qu'il a peut-être bien vendu son âme à Vincenzo...

L'ombre de Robert Johnson plane bien évidemment sur ce diptyque qui, sous couvert de nous parler des dernières heures de la Prohibition, nous parle d'une musique envoûtante et mélancolique, le blues... Caractérisée par la rencontre des musiques africaines et européenne, qui a engendré cette blue note, ce décalage d'un 1/2 ton tirant tantôt la gamme pentatonique vers les modes majeurs ou mineurs, pour un étrange mélange entre tristesse et joie... Mathieu Mariolle et Mickaël Bourgoïn signent ici une partition impeccable, entre légende et réalité... Car R.J. va lui aussi rencontrer le diable et, sans le savoir, lui vendre son âme... A la croisée des chemins (the Crossroad Blues?), il va devoir choisir sa route, quel qu'en soit le prix... Le scénario est classique, précis et impeccablement mené, les deux tomes du diptyque formant une histoire à deux voies qui s'enrichissent et se complètent de façon saisissante... Celle d'un homme du passé ayant sa gloire et sa vie derrière lui et d'un autre qui tient son destin entre les doigts et les cordes de sa guitare, en rêvant d'un avenir...

Et il y a ce dessin formidablement expressif, ce trait semi-réaliste et ces teintes qui collent parfaitement au récit et l'accompagne de la plus élégante des façons... Et il y a la musique, qui vous prend aux tripes, qui vous remue et vous bouleverse... Avec une virtuosité et une audace graphique rares, Mickaël Bourgoïn donne à voir la musique de façon magistrale...

Ce second tome de Blue Note referme un diptyque magistral qui évoque le blues avec passion. L'histoire à deux voies concoctée par Mathieu Mariolle et Mickaël Bourgoïn nous parle d'un monde qui s'achève, et d'un nouveau qui s'annonce... Mais il s'inscrit surtout dans la légende du blues à travers le personnage de R.J. dont l'étrange destin évoque celui de Robert Johnson qui a dit-on pactisé avec diable, rencontré une nuit, à la croisée des chemins, et lui a vendu son âme en échange de sa virtuosité. Les amateurs de blues et d'histoires fortes solidement charpentée et superbement mise en scène seront comblés par cette histoire qui (re)donne la furieuse envie d'écouter les musiques de Robert Johnson (bien sûr!), de Son House ou de Mississippi John Hurt ou Johnny Shines... une playlist toute trouvée pour accompagner la lecture de ce formidable diptyque...



14,99€
chacun

BD

D
O
S
S
I
E
R

L'OR ET LE SANG

Une tétralogie-Fabien Nury, Maurin Defrance et Merwan Chabane (Glénat)

Il était une fois dans le Rif

Cette fresque historique, menée de main de maître par quatre auteurs talentueux, évoque des heures sombres de la république française, les prémices d'une guerre d'indépendance qui fut réprimée à coups d'armes chimiques, tel le terrifiant gaz moutarde de sinistre mémoire. On y croise des figures historiques et fictives qui se mêlent de façon inextricable pour esquisser une page d'histoire méconnue...

L'aventure qui nous est conté tient tant de l'incroyable destin de Thomas Edward Lawrence (plus connu sous le nom de Lawrence d'Arabie) que de la nouvelle l'homme qui voulut être roi de Rudyard Kipling ou d'il était une fois la révolution de Sergio Leone. On retrouve un peu dans nos deux compères la truculence de Rod Steiger (alias Juan Miranda) et l'idéalisme de John H. Mallory (alias James Coburn) et la structure narrative du récit de Fabien Nury n'est pas sans présenter quelques similitudes avec ce chef d'œuvre du western spaghetti... A la saveur des premières victoires qui donnent l'illusion que tout est possible vont succéder l'amertume et l'âpreté des défaites, avec la mort comme seule issue...

Parce que perdu d'avance, le combat de Calixte pour cet idéal de liberté, est tout à la fois beau, et noble. Le romantisme de ses idéaux évoque les vers qu'Edmond Rostand a tissé pour son Cyrano : « Que dites-vous ?... C'est inutile ?... Je le sais ! Mais on ne se bat pas dans l'espoir du succès ! Non ! non, c'est bien plus beau lorsque c'est inutile ! »...

La structure narrative du récit, régulièrement interrompu par le petit fils de Léon, conteur de l'histoire, est remarquable de maîtrise et n'est pas sans rappeler le Princess Bride de William Goldman. Le grand-père qu'est devenu Léon se laisse aller, gagné par le souvenir de l'aventure qu'il a vécu avec son ami Calixte, oubliant parfois qu'il s'adresse à un enfant... La relation qui l'unit à ce dernier est touchante, de même que le regard qu'il porte sur les événements qu'il a vécu, dans sa jeunesse folle... Les dialogues ciselés et savamment travaillés confèrent ce qu'il faut d'authenticité à cette fresque pleine d'humanité...

Et il y a ce dessin de toute beauté réalisé à quatre mains par Merwan Chabane et Fabien Bedouel. Leurs cadrages sont incisifs et nerveux et leurs visages, tout en contrastes, sont formidablement expressifs. Ils font surgir le côté éminemment sympathique Léon à chaque case, de même que le côté inspiré et enflammé de Calixte. L'encrage si particulier confère au récit une identité graphique forte qui sert le récit de façon saisissante...

D'Or et de Sang est une formidable série qui mêle fiction et réalité avec une redoutable efficacité, levant le voile sur un pan sombre et méconnu de l'histoire de France... Un récit romantique d'aventure et d'amitié, un rêve de liberté superbement écrit et mis en image..



HOMMES A LA MER

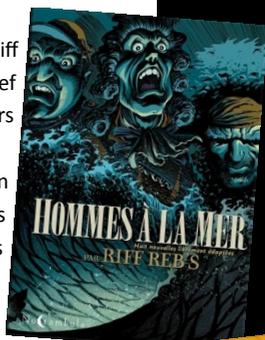
Un diptyque de Mathieu Mariolle et Mickaël Bourgouin (Dargaud)

O lutteurs éternels, ô frères implacables (Baudelaire)

Hommes à la mer est le dernier volet d'une trilogie maritime amorcée par Riff Reb's en 2009 avec *A bord de l'Etoile Matutine*, librement adapté du chef d'œuvre de Mac Orlan, et poursuivit avec le sombre et superbe *Loup des mers* tiré du roman de Jack London...

Contrairement aux deux premiers opus, Riff Reb's ne revisite pas un roman mais plusieurs nouvelles écrites par plusieurs auteurs ayant trempé leurs plumes dans des larmes d'eau de mer. Il fait même quelques incursions dans des œuvres emblématiques de l'univers maritimes, l'espace d'une superbe illustration en noir & blanc à couper le souffle mettant en exergue un fragment de texte. On y croise ainsi des personnages tirés de l'œuvre de Joseph Conrad, de William Hope Hodgson, d'Edgar Allan Poe, de Marcel Schwob, de Robert Louis Stevenson ou de Pierre Mac Orlan... Tous sortis de nouvelles résolument sombres et tragiques, mais effroyablement belles, ayant l'océan comme fil rouge sang et la lutte à mort que lui livre l'homme depuis la nuit des temps. Chacune de ces histoires s'avère très littéraires, faisant la part belle aux récitatifs, comme un hommage poignant aux romanciers qui ont accouché de ces histoires. Dans chacune d'entre elle, la mort rôde, parée de ses plus beaux atours.

Le remarquable dessin de Riff Reb's et son sens du découpage saisissant magnifient chacun de ces récits d'incroyable façon. Son trait énergique et ses couleurs inquiétantes confèrent aux nouvelles qu'il met en scène une poésie teintée de désespoir, de fantastique même et, parfois, d'humour noir et grinçant. Ses planches en noir & blanc qui rendent hommage à l'œuvre de Verne, d'Homère, d'Eugène Sue, de London ou de Hugo, en passant par celle de Condroyer ou de Traven, sont de toute beauté. Formidablement énergique, elles évoquent les graveurs des temps passé et font la part belle aux lumières qui surgissent des ténèbres des eaux en furies. Envoûtés par cette virtuosité, on se prend rêver de lire une adaptation ou un roman illustré par Riff Reb's des *Travailleurs de la Mer*, de *l'Odyssée* ou de *Kernok le pirate*...



14,99€

BD

D
O
S
S
I
E
R

Hommes à la Mer s'inscrit dans le sillage des deux premiers volet de cette formidable trilogie consacrée à l'Océan et aux hommes qui l'affrontent. Ces livres adaptations signées par Riff Reb's sont une d'une force évocatrice saisissante et chacune met en avant l'une des sombres facettes des océans, entre folie et déraison, rêves et (dés)illusions. La beauté tragique de ces récits, parfois nimbés de fantastique, ne devrait laisser aucun lecteur indifférent... Après chaque nouvelle, on ressent la furieuse envie de se (re)plonger dans les œuvres originelles pour prolonger les émotions ressenties lors de la lecture et cette fascination mêlée de répulsion que provoque l'océan et ses abymes...

DAME, QU'EST-CE QUI NEVA PAS AVEC LA FILLETTE DE MADAME NELLY ?



FILS DU SOLEIL

Une tétralogie-Fabien Nury et Éric Henninot (Dargaud)

L'Appel du large

David Grief, surnommé le Fils du Soleil, est un négociant impitoyable et talentueux pour qui l'honneur n'est pas un vain mot. Respectueux de sa parole, il entend bien qu'on honore ses dettes et est prêt à risquer sa vie pour une dette d'une poignée de dollars... Il apprend par hasard que le vieux Parlay a décidé de vendre ses perles et David Grief ne comprends pas pourquoi ce dernier, avec qui il croyait être en bon terme, désire l'écarter de la vente aux enchères. Alors que les acheteurs potentiels, mûs par la cupidité et l'appât du gain, sont réunis sur l'île de Hikihoho ou Parlay règne en monarque sur une tribu d'indigènes, un ouragan d'une puissance dévastatrice s'approche des côtes...

Difficile de ne pas être porté par ce récit magistral, dense, riche en péripéties et une fois encore solidement charpenté... L'appel du large et de l'aventure souffle sur cet album éblouissant mené de main de maître par un Fabien Nury particulièrement inspiré et somptueusement mis en image par le talentueux Éric Henninot (Alister Kayne Chasseur de Fantômes, Prophet, Carthago...).

Les personnages croisés par Grief, de la pire crapule aux rapaces avides de gains, ne sont pas sans évoquer ceux des romans de Defoe ou de Stevenson que Jack London admirait. Si ce n'était l'époque à laquelle se déroule le récit, on pourrait se croire dans un récit de pirates écumant les mers des caraïbes à la recherche de trésors cachés... Mais le personnage charismatique et romantique de David Grief n'est pas sans évoquer un autre marin célèbre du neuvième art, un gentilhomme de bonne fortune certain Corto Maltese, né sous la plume d'Hugo Pratt, scénariste et dessinateur qui appréciait particulièrement l'œuvre de Jack London qui croise d'ailleurs la route de Corto... On retrouve dans ce récit de Fabien Nury ce souffle de l'Aventure qui balaye l'œuvre de Pratt et cette force narrative peu commune...

Le formidable travail graphique d'Éric Henninot force l'admiration. On pense au travail de Mathieu Lauffray (avec qui il a travaillé) ou à celui de Jean-Yves Delitte qui n'a pas son pareil pour dessiner les univers maritimes. Son trait, rehaussé par la colorisation de Marie-Paule Alluard, prend toute sa mesure lors l'ouragan dantesque où les éléments se déchainent dans un maelstrom apocalyptique... Elle fera n'en doutons pas date par sa puissance évocatrice saisissante... Le talent d'Henninot, révélé dès Alister Kayne Chasseur de Fantômes et qui ne cesse de se confirmer depuis, semble littéralement exploser dans cet album où son trait semble gagner en énergie.

A partir de deux nouvelles de Jack London, Fabien Nury a tissé un récit d'aventure magistral sur fond de vengeance, de folie et de cupidité. Difficile de ne pas se laisser embarquer par ce récit haut en couleurs solidement charpenté et porté par le dessin époustoufflant d'Éric Henninot...



19.99€



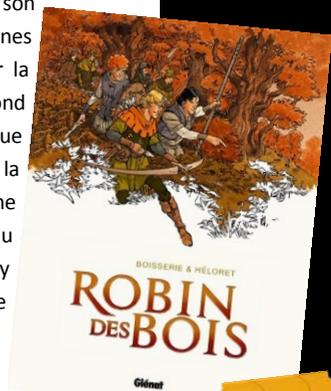
une version dépoussiérée et résolument moderne



Cette version moderne et dynamique de Robin des Bois met en scène trois bâtards, Robin Loxley, Petit-Jean et Will Scarlett... Chacun va de son côté sentir peser sur leurs jeunes épaules le poids du destin et sentir la morsure de l'injustice au plus profond de leurs êtres... C'est par hasard que chacun va devenir hors-la loi et c'est la fatalité qui va les réunir dans une même bande, traqués par les sbires du shérif de Nottingham et le sinistre Guy de Gisbourne qui convoite le domaine du comte de Huntington...



Noël 2014



39,00€

Quel plaisir de retrouver ce héros archétypal du moyen-âge popularisé par Walt Disney dans un dessin animé ma foi très réussi... La force et l'originalité du récit de Pierre Boisserie est de commencer à la naissance des trois compères, de raconter l'enfance joyeuse de ces trois bâtards nés sous une mauvaise étoile mais qui vont changer l'adversité en force... Résolument aventureuse, l'histoire qui nous est comptée met en scène les principaux personnages de la légende originelle de Robin (bien sûr !) en passant par Petit Jean, Frère Tuck, le Roi Richard, la belle Marianne, le moins connu Will Scarlett ou le terrible Shérif de Nottingham... Mais, en piochant dans les nombreuses histoires et légendes qui courent autour du personnage mythique de Robin, l'auteur a su, avec une remarquable inventivité, revisiter les figures et les évènements emblématiques du récit pour en proposer une version à la fois originale et personnelle.

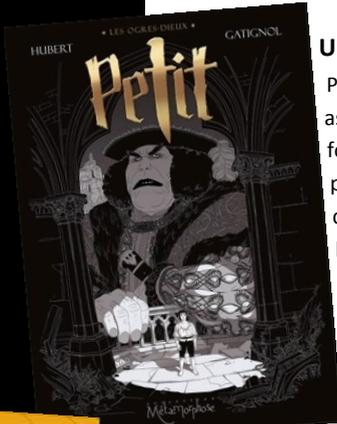
L'auteur semble avoir pris un réel plaisir à mettre en scène ces personnages, à leur esquisser un passé où l'on trouvera la justification de leurs actes futurs... Et ce plaisir est plus que communicatif!

Côté dessin, Héloret (le Bateau feu, Eastern, l'Ultime Chimère...) signe une partition graphique de haute tenue. Son trait dynamique s'avère particulièrement efficace pour porter ce récit légendaire ancré dans un moyen-âge graphiquement très bien rendu..

Avec ce Robin, devenu Robin des Bois, Pierre Boisserie et Héloret proposent une version dépoussiérée et résolument moderne de ce voleur au grand cœur qui a bercé l'enfance de bon nombre de lecteurs de plus de 30 ans et qui fut mainte fois porté à l'écran après avoir été le héros de nombreux romans ou textes médiévaux... Malgré une conclusion un peu rapide, il se dégage de l'album un puissant souffle aventureux qui entraîne avec aisance le lecteur dans ce récit à la confluence de l'histoire et de la légende.

BD

D
O
S
S
I
E
R



Un conte sombre, cruel et élégant

Petit est le fils du Roi-Ogre, peuple qui domine la chaîne alimentaire et a asservit les humains. Mais la race des ogres est en pleine déliquescence. A force d'union consanguines, chaque génération est plus petite et plus stupide que la précédente, laissant présager une extinction prochaine et la fin d'une glorieuse lignée de ceux qui sont considéré comme des dieux par les humains... Lorsque sa mère donne naissance à Petit, elle doit user de ruses pour le soustraire à son royale père qui souhaite le mettre à mort sans plus tarder au vu de sa taille ridicule... Voyant en lui le renouveau possible de la famille, elle le confie à la tante Desdée, une ogre paria qui aurait pu être reine si elle n'avait trop aimé l'art et les humains. Mais cette dernière l'élève à contre-courant des mœurs familiales, lui interdisant de consom-

mer leur chair. Tirillé entre son ascendance familiale et l'éducation qu'il reçoit, parviendra-t-il à trouver sa place et à assurer l'avenir de sa glorieuse lignée?

Sur fond de déterminisme familial, Hubert (à qui l'on doit les superbes Beauté, Miss pas touche, Le Legs de l'Alchimiste ou encore Jolies ténèbres) signe un conte gothique savoureux portée par une maquette pleine d'élégance. Car bien avant d'être captivé par le récit superbe et original c'est le livre en tant que tel qui attire d'emblée l'attention. La superbe et élégante couverture en relief non pelliculée est dotée d'un titre magnifiquement ouvragé qui à lui seul évoque toute la cruauté des ogres. Alternant bande dessinée et extraits de l'histoire des figures marquantes de la lignée de Petit, l'ouvrage séduit d'emblée par sa forme avant d'envoûter le lecteur par son fond. Plongeant ses racines dans l'imagerie populaire des récits sombres et inquiétants qui ont habités nos lectures et nos cauchemars d'enfants, Hubert nous invite à découvrir l'histoire cruelle du petit dernier d'une longue lignée de personnages hauts en couleur à travers des portraits étrangement décalés. Son œuvre est un conte cruel, original et plein d'inventivité, de sensibilité et de finesse. L'album s'inscrit en cela dans la lignée des contes philosophique chers aux auteurs des Lumières. Le jeune héros va grandir entre le déterminisme parental et une sagesse ancienne et désormais révo-lue incarnée par Desdée, tentant tant bien que mal de trouver sa voix, entre la Raison et la Folie, dans une ambiance fin de règne ubuesque...

Le dessin de Bertrand Gatignol est en parfaite osmose avec ce récit finement ciselé. Il baigne le récit dans un univers résolument fantastique, soignant ses décors délabrés en les truffant de détails délicieusement dérangeants qui ancrent le récit dans une Renaissance fantastique. Les orgies gargantuesques des Ogres-dieux sont d'une violence et d'une cruauté inouïe pour qui prend le temps de les détailler! On songe aux gravures des maîtres du XXIèmes, évocation renforcée par les illustrations qui accompagnent les textes présentant les aïeux de la famille des Ogres-Dieu... Les similitudes avec certains travaux de Gustave Doré (qui a lui-même mis en image les contes de Perrault) sont saisissantes, sans rien enlever au talent de ce dessinateur, bien au contraire! Ses visages sont formidablement expressifs et véhiculent les émotions avec une aisance déconcertante...

Avec un récit de 150 pages parfaitement maîtrisé, un graphisme somptueux, une maquette magnifique et un format atypique, Petit est l'un des albums incontournables de cette fin d'année, voire même de l'année qui s'achève... La collection Métamorphose s'enrichit avec cette perle du neuvième art d'un conte sombre et cruel plein de finesse et de beauté... Petit est un réel chef d'œuvre, atypique et envoûtant, à lire de toute urgence...



Noël 2014



BD

D
O
S
S
I
E
R

SPLENDOR

Un jeu de Marc André illustré par Pascal Quidault (Space Cowboys)

Splendide Splendor

La création des Space Cowboys est sans nuls doutes l'un des évènements ludiques les plus jubilatoires de ces dernières années. Pensez donc! Une nouvelle boîte de jeux co-fondés par Marc Nunes, Philippe Mouret et Croc (les piliers d'Asmodée), Cyril Demaegd (fondateur d'Ystari) et Sébastien Pauchon (fondateur de Gameswork). Leur mot d'ordre : faire plaisir en se faisant plaisir! Alléchant n'est-ce pas? Aussi est-ce peut dire que le premier jeu édité les Space Cowboys, jeune société d'édition composées de « vieux » briscards, était des plus attendus... Et nous ne sommes pas déçu, bien au contraire!



Splendor s'avère être un jeu particulièrement fluide. Avec des règles claires, bien écrites, impeccablement maquettées et rapidement expliquées, on peut rapidement entrer dans le vif du sujet... Et dès les premières manches les subtilités de la mécanique épurée et concoctée par Marc André (auteur de Bonbons, une variante particulièrement esthétique, ingénieuse et dynamique du mémoire) s'avèrent particulièrement raffinées.



La limite de trois cartes dans sa main introduit de façon simple et efficace un soupçon de gestion, le choix des jetons une once d'opportunisme et une dose de planification, les bonus associés à chaque carte du chaînage light mais savoureux alors que les



Noël 2014

tuiles nobles induisent des objectifs particulièrement rentables. Sous des règles simplissimes se cache donc un jeu particulièrement vicieux aux choix cornéliens possédant une interaction (et donc une capacité de pourrissage, grâce notamment à la possibilité de réserver une carte) qui ravira les vieux routards...

Le tempo du jeu est particulièrement appréciable. On démarre doucement, pour se développer suffisamment avant la grande course effrénée et frénétique caractéristique de la fin de partie...

Splendor est sans doute promis à un bien bel avenir par ce qu'il peut être joué dans deux optiques totalement différentes : l'une familial, comme un jeu léger et rapide, l'autre comme un jeu calculatoire particulièrement subtil qui devrait séduire plus d'un joueur invétéré...

Certains esprits chagrins pourront regretter l'absence d'une thématique forte pour un jeu finalement très abstrait mais l'habillage du jeu est si élégant qu'au final cette absence de thème passe largement à l'arrière-plan, s'effaçant devant le plaisir ludique procuré par ce splendide Splendor.

Côté critique, on pourra regretter que le coût de certaines cartes soient illisibles pour un daltonien, privant 8% des hommes de la possibilité de jouer à ce jeu... Le dessin de la gemme en lieu et place du rond de couleur (ou une trame différente dans ce dernier, reprise par exemple sur les jetons) aurait pu suffire à pallier à ce problème...

Pour un coup d'essai, Splendor est un coût de maître... un jeu splendide aux règles fluides qui masquent un jeu riche à la mécanique parfaitement huilée...



DOSSEINER



On aime...

- ▶ Les règles fluides et épurées
- ▶ La subtilité des mécanismes
- ▶ La qualité du matériel et des illustrations
- ▶ Les jetons façon poker

- ▶ le coût de certaines cartes illisible pour les daltoniens
- ▶ pour pinailler, l'absence d'une thématique forte, mais franchement, on s'en tamponne le coquillard...

On n'aime pas...



SMART COOKIES

Un casse-tête de Polina Sabinin Ed.D., Robert Lyons, Michel Lyons (Foxmind Games)



un savoureux puzzle de logique

Smart Cookies est un jeu de puzzle logique particulièrement savoureux, et cela n'a rien à voir avec la thématique culinaire choisie pour cette nouvelle édition!



Les premiers puzzles peuvent sans soucis s'adresser à un jeune public et la mention 6 ans et plus n'est absolument pas usurpée. Ils sont pris par la main dans les premières pages avec des indices données dans l'ordre chronologique, ce qui permet aux

apprentis Sherlock Holmes de faire leurs premières armes sans heurts... Le léger relookage du jeu le rend plus attractif pour les plus jeunes, et plus agréable à manipuler...

La difficulté, très bien dosée, va bien évidemment crescendo. La progression est subtilement dosée, les puzzles étant regroupés de façon à introduire les difficultés de façon progressive... Chaque difficulté est amenée de façon très subtile (mélange des numéros, esquisse des cases manquantes...), pour ne pas dire didactique. On sent que cela a été pensé, et fort bien pensé!

Les concepteurs ont pensé à proposer les solutions de façon à ce qu'on ne puisse pas involontairement connaître la solution un problème suivant en les répartissant par groupe pairs et impairs...

Smart Cookies est un smart-game particulièrement simple qui propose des puzzles didactiques à la difficulté croissante vraiment bien pensée, comme rarement dans les jeux de ce genre... Si les premiers challenges s'enchaînent facilement, il arrive un moment où les neurones commencent à s'échauffer sérieusement... Les amateurs seront sans nuls doutes conquis par ces délicieux cookies!



On aime...

- ▶ les cookies très sympathiques
- ▶ la façon didactique d'amener de nouvelles difficulté
- ▶ l'organisation des solutions

On n'aime pas...



- ▶ la boîte peu ergonomique

PERLIN PINPIN

Un jeu de Miranda Evarts, Madeleine Evarts, Denise Evarts et Max Evarts
illustré par Jimmy Pickering (Cocktail Games)

une once de magie

Perlin Pinpin est un délicieux petit jeu plein de charme(s), de magie, de chevaliers et de princesses, de dragons et de sortilèges...

Rédition d'un jeu sorti en 2005 mais édité pour la première fois en français, Perlin Pinpin est un délicieux jeu pour enfant aux règles simples et aux parties disputées. Les illustrations très stylisées de Jimmy Pickering et ses couleurs acidulées confèrent au jeu un charme savoureux alors que les cartes, empruntant leurs effets aux contes de fées, s'avèrent très simples à intégrer. Mention spéciale au bouffon, joyeusement chaotique mais tellement amusant!



Noël 2014

11,50€



Le mécanisme de défausse permettant de se refaire la main est à la fois très simple... et très subtil! Se défausser d'une carte ou de deux cartes identiques, c'est classique, mais l'idée de l'addition, qui ajoute une dimension pédagogique de manière amu-

sante, s'avère particulièrement ingénieuse, accentuant l'aspect stratégique du jeu...

Une once de hasard (pioche des cartes), une dose de mémoire (mémoriser la valeur des cartes Princesses), un soupçon de stratégie, une bonne dose de magie, et vous obtenez un jeu acidulé original et bien pensé qui a tout pour devenir un classique des jeux pour enfants, et ce d'autant plus que les parents y jouent avec un réel plaisir!


**D
O
S
S
I
E
R**



On aime...

- ▶ les superbes illustrations
- ▶ le (subtil) mécanisme calculatoire de défausse
- ▶ la thématique envoûtante
- ▶ les parties courtes (10 minutes à peine !) qui ont un goût de revenez-y

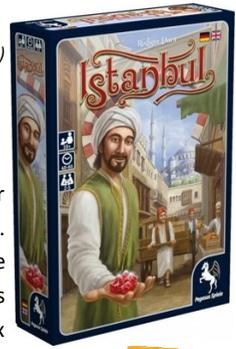
▶ fortement addictif pour toute la famille ;-)

On n'aime pas...



ISTANBUL

Un jeu de Rüdiger Dorn illustré par Andreas Resch (Pegasus Spiele / Matagot)



29.00€

un jeu exotique et dépaysant

Istanbul est le dernier jeu en date signé Rüdiger Dorn, le créateur de Las Vegas, de Goa, Jambo, Genoa, Raub Ritter ou Louis XIV... Dans ce jeu édité par Matagot en France et par Pegasus Spiele dans le reste du monde, les joueurs incarnent des commerçants qui, assistés de leurs commis, vont se rendre dans les hauts lieux du bazar d'Istanbul pour tenter devenir le plus riche des marchands...

Difficile de rester insensible aux charmes exotiques de ce petit bijou concocté par Rüdiger Dorn.

Si le jeu peut être rangé dans la case des jeux de pose d'ouvriers, le mode de déplacement des Marchands et leur façon de réaliser les actions de chaque quartier par le truchement d'assistants est particulièrement subtil et raffiné. Omettre de bien gérer ses commis qui ne peuvent agir qu'en présence du marchand fait souvent perdre un temps précieux et le timing est d'importance dans ce jeu ou, tant dans le Palais du Sultan que chez le Joailler le cours des rubis ne fait qu'augmenter au fil de la partie... Les nombreux quartiers proposent des actions très différentes mais complémentaires multipliant les chemins vers la victoire, assurant par la même un excellent renouvellement ludique des parties...

On pourrait se sentir perdu devant les actions disponibles dans les différents quartiers, les cartes Bonus ou les cartes mosquées... Mais ce serait sans compter sur le savoir faire de Pegasus Spiele qui a finement travaillé les icônes du jeu pour les rendre suffisamment explicite pour que les joueurs n'aient pas à consulter sans cesse les règles...

On retrouve dans Istanbul des mécanismes empruntés aux précédentes créations de l'auteur, à commencer par les tuiles actions présentes dans Louis XIV (personnages) ou Goa... On apprécie tout particulièrement les micro-mécanismes simples et épurés de certains quartiers (tels le Bureau de Poste dont la physionomie est subtilement modifiée à chaque utilisation, le Poste de Police ou les Petit et Grand Marchés), la part subtile du hasard aux jeux de dés ou sur le marché noir...

L'interaction entre les joueurs est particulièrement prégnante et l'auteur a su créer un jeu de commerce (ventes, achats, échanges, dons) qui a su s'affranchir de la souvent

laborieuse manipulation d'argent, ici réduite au minimum... Autant de trouvailles sobres mais efficaces qui dynamisent le jeu de façon savoureuse...



Les aménagements du jeu pour deux joueurs (introduisant des marchands neutres) s'avèrent indolores, ne nuisant en rien au plaisir du jeu. La règle optionnelle utilisant des Assistants neutres s'avère elle aussi à la fois simple et subtile, accroissant de façon savoureuse les interactions entre les joueurs, pour notre plus grand plaisir...

La thématique est fort bien rendue à travers les mécanismes et ce qui aurait pu n'être qu'un pur jeu abstrait est doté d'un thème fort, très présent, qui contribue assurément au plaisir ludique procuré par le jeu...

Istanbul est un jeu de société à la mécanique originale et ciselée dotée d'un matériel de grande qualité rehaussé de superbes illustrations. Les règles, toutes à la fois simples et fluides, induisent un jeu subtil où la notion de timing s'avère primordiale. La simplicité de ses mécanismes le destine à un public familial averti alors que leur subtilité plaira sans nuls doutes aux joueurs invétérés... Istanbul est un excellent jeu, peut-être même le meilleur de Rüdiger Dorn...



Noël 2014



On aime...

- ▶ les micro-mécanismes de chaque quartier
- ▶ le système de déplacement des Marchands
- ▶ la subtile interaction entre les joueurs
- ▶ les mises en place alternatives

- ▶ les couleurs des joueurs qui font que le jeu n'est pas daltonien-friendly (le noir à la place du vert aurait pu suffire...)

On n'aime pas...




D
OS
S
I
E
R

18 - SOLDATS DU JEU

Un jeu de Kevin Lanzing (Asmodée)

Au feu les pompiers...

18 Soldats du feu est la version française du jeu coopératif Flash Point: Fire Rescue (lui-même réédition du confidentiel Flash Point), un jeu de Kevin Lanzing publié en 2011 par Indie Boards and Cards après une campagne kickstarter. Le jeu a fait l'objet d'une relooking quasi-total et donc d'un véritable travail éditorial. Asmodée ne s'est pas contenté de franciser le matériel mais a décidé de transposer l'univers des pompiers américains à celui des pompiers parisiens, un petit fascicule présentant d'ailleurs l'histoire et l'organisation plus de deux fois séculaire qu'est la Brigade de sapeurs-pompiers de Paris. Pari audacieux et sans doute risqué...



29.00-€



18 Soldats du feu est un jeu coopératif immersif dont la thématique permet de réveiller un vieux rêve d'enfant, de revêtir la combinaison des soldats du feu pour partir à l'assaut d'une maison en flammes pour en sauver ses occupants.

La déclinaison en deux versions, une familiale et une avancée, permet de découvrir progressivement les mécaniques du jeu, sans être noyé par un flot d'informations qui risquerait de rebuter le pompier débutant. La version avancée complexifie et enrichit les règles de la version de base en introduisant les huit rôles, les produits dangereux, les points chauds, les véhicules (l'ambulance et le camion de pompier) et une nouvelle façon d'introduire les pions HaS. Cette version propose en outre trois niveaux de difficulté qui seront autant de challenges à proposer aux soldats du feu. Les rôles enrichissent le jeu de façon conséquente et accentuent l'aspect coopératif du jeu, brisant l'aspect répétitif que peut revêtir la version de base du jeu pour les joueurs chevronnés.

Le plateau réversible qui propose des configurations très différentes, augmente encore la durée de vie de jeu, pour



varier les plaisirs et sa difficulté.

Certains joueurs pourront regretter, à juste titre, de voir apparaître les pions HaS de façon aléatoire. Certes, cet artifice apporte sans contexte la tension nécessaire à ce type de jeu... Mais comment expliquer qu'un habitant puisse apparaître sur une case déjà explorée par un pompier lors d'un tour précédent? On arguera dans le feu () de l'action, le pompier est passé à côté (sur ?) un corps masqué par une épaisse fumée ou que la malheureuse victime s'est déplacée avant de tomber dans les pommes... Soit... Mais une mécanique moins heuristique de disposition de ces pions rendrait le jeu plus cohérent et donc plus immersif encore...

A contrario, le mécanisme de propagation du feu est un petit bijou, très bien pensé, tant dans sa version de base que dans sa version avancée, plus subtile et bien plus dangereuse. Entre les points chauds, la propagation des flammes, les ondes de choc et l'explosion de produits toxiques, les dégâts de structure... tout est fait pour immerger les joueurs dans un petit enfer cohérent et oppressant, plein de dangers et d'incertitudes.

Si on retrouve dans 18 Soldats du feu le désormais traditionnel diptyque Action des joueurs / progression du « Mal », de petites nouveautés très appréciables font leurs apparitions : la possibilité de changer de Spécialiste pour 2 PA (ce qui permet d'adapter l'équipe aux contraintes du terrain) ou celle de conserver des points d'action pour les tours suivants (ce qui permet aux joueurs de faire des actions d'éclat)...

Pour ce qui est de ce nouveau design, il y aura sans doute autant de détracteurs que de défenseurs. Le seul point noir de ce relookage reste la couleur des pions HaS et des jetons Portes qui nuisent à la lisibilité du plateau. Erreur d'impression ou faute de goût?

Malgré quelques défauts nullement rédhibitoires, 18 Soldats du feu est un excellent jeu coopératif familial (et familial+ pour la version avancée) facile d'accès et à la thématique finement exploitée. Jeunes et moins jeunes pourront lutter de concert contre le feu avec le même plaisir, pouvant corser la difficulté au fil de leurs parties pour un challenge sans cesse renouvelé.



Noël 2014



DOSSIER



- ▶ la qualité du matériel
- ▶ les règles progressives
- ▶ les parties tendues
- ▶ une thématique accrocheuse parfaitement exploitée

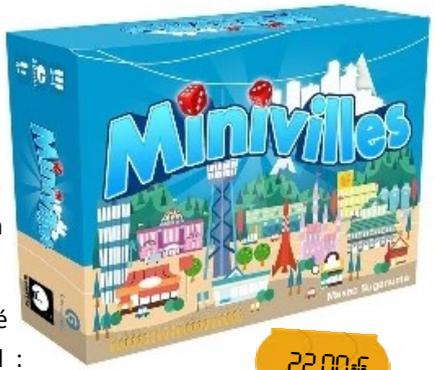
- ▶ la couleur identique des pions HaS et Portes.
- ▶ l'apparition trop aléatoire des pions HaS
- ▶ le titre moins percutant que dans la V.O.

On n'aime pas...



MINIVILLES

Un jeu de Kevin Lanzing (Asmodée)



22.00-€

Miniville, Maxiludik

Dans Miniville, chaque joueur va développer sa ville et la faire prospérer à coups de dés et d'achat de cartes...

Avec Miniville, Masao Suganuma a créé un délicieux archétype du jeu familial : règles simples et fluides qui assure une prise en main immédiate, une présence du hasard, des parties rapides, tendues et sans temps mort, une interaction légère mais présente, un indéniable aspect intergénérationnel...

On pourra lui trouver un petit air des Colons de Catane dans les bâtiments qui apportent les ressources et la façon dont est géré le hasard. Mais les ressources sont ici simplifiées au maximum puisque réduites au seul argent alors que la simple possibilité de lancer un ou deux dés donne au joueur une plus grande maîtrise du résultat. Cette présence du hasard apporte une fraîcheur appréciable à un jeu qui sans cela aurait pu paraître un peu froid.

Mais la mécanique peut aussi faire penser à celles de Splendor ou des Bâtisseurs, avec ces parties qui commencent lentement pour s'emballer dans la dernière ligne droite lorsque chaque joueur aura développé et huilé son « moteur »... Mais là où ces deux (excellents) jeux pouvaient se faire très cérébral, Miniville a cette fraîcheur et cette légèreté enfantine apportée par l'impondérable des dés et le nombre de cartes différentes très limité... Certes, les joueurs devront assimiler les fonctions des différents bâtiments mais ce n'est



l'affaire que d'une partie pour avoir une bonne vision de l'ensemble.

La cerise sur le gâteau est qu'on joue aussi pendant le tour des autres joueurs, certains bâtiments pouvant être activés sur le lancer d'un adversaire. Dès lors, il n'y a pas de temps mort durant la partie et on ne s'ennuie pas un seul instant...

Sitôt la partie finie, on a envie d'en refaire une, pour affiner sa stratégie, en développer une autre qui sans doute marchera mieux ou pour défier le hasard et se venger de ces satanés dés à qui on peut toujours imputer (même en toute mauvaise foi!) une défaite!

Autre atout appréciable : si on laisse la boîte de côté en ne gardant que les cartes et les pions, Miniville est typiquement le genre de jeu qui trouvera sa place dans n'importe quelle valise...

Miniville est un jeu plein de fraîcheur aux règles simples et délicieusement fluides. Rapidement expliquées, les subtilités du jeu n'apparaissent toutefois qu'au fil de la première partie et si le hasard est certes présent, c'est aussi ce qui fait le charme de ce jeu fortement addictif. Epuré et plein de charmes, il devrait se hisser sur la même étagère que les Colons de Catane, Kingdom Builder et autre Âge de Pierre, parfait comme jeu d'initiation aux jeux de société modernes... un futur hit!



Noël 2014



D O S S I E R



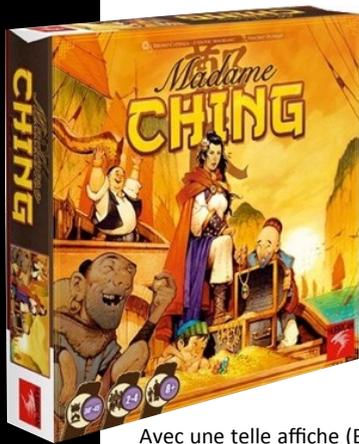
On aime...

- ▶ les illustrations acidulées
- ▶ les règles simples et fluides
- ▶ les parties courtes, tendues et conviviales
- ▶ le petit goût de revenez-y
- ▶ l'aspect simcity de poche
- ▶ la présence du hasard

▶ la présence du hasard ;-)

On n'aime pas...





MADAME CHING

Un jeu de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc
illustré par Vincent Dutrait (Hurrican)

Ching sur Ching

Dans Madame Ching, jeu de Bruno Cathala et Ludovic Maublanc superbement illustré par Vincent Dutrait, les joueurs incarnent des vaillants pirates, enrôlés sous les ordres de Madame Ching. Pour elle, vous allez explorer les confins du monde connu, attaquer le port de Hong-Kong et aider les villageois contre les troupes de l'empereur.

Avec une telle affiche (Bruno Cathala, Ludovic Maublanc et Vincent Dutrait), il était difficile de passer à côté de ce jeu...

29.99€

Porté par un matériel de qualité et des illustrations somptueuses, Madame Ching est un jeu familial fortement addictif qui révèle son potentiel après une ou deux parties. En effet, difficile de bien comprendre les subtilités des cartes compétences ou des cartes Rencontre dont un usage judicieux s'avère souvent déterminants!

Le système de jeu est simple mais éminemment subtil! Car s'il faut jouer de petites cartes pour mener sa jonque le plus loin possible et s'emparer des tuiles missions les plus convoitées, le joueur ayant joué la carte de plus forte valeur jouera en premier et pourra s'emparer d'une carte navigation particulièrement intéressante pour une expédition, voir achever son expédition et s'emparer d'une tuile Mission convoitée par un autre joueur!

Les règles s'avèrent extrêmement simples et s'expliquent rapidement ce qui colle bien avec le cœur de cible. On pouvait craindre que la modification pour deux joueurs (où chacun déplace deux jonques) ne soit qu'une adaptation au forceps du jeu ordinaire mais c'était méconnaître ces deux talentueux auteurs! Car loin d'affadir le jeu, il se fait plus subtil car les choix offerts aux joueurs sont plus cornéliens encore! La variante deux joueurs complexifiant sensiblement le jeu et le faisant glisser du familial au familial averti, elle est à réserver aux pirates vétérans...



Le jeu semble s'inscrire un peu dans l'esprit de Keltis du grand Reiner Knizia, à ceci près que chaque joueur ne fait progresser qu'une seule jonque (sauf dans la version deux joueurs). Le jeu est pourtant totalement différent, comme Keltis pouvait l'être des Cités Perdues, Schotten-Totten et autre Tabula Rasa, autres jeu de Knizia... On y retrouve la gestion de main, l'opportunisme et cette course au bonus que l'on trouvait dans ce lointain ancêtre... Mais l'introduction de cartes Rencontre, des compétences ou des tuiles Missions assurent une grande interaction entre les joueurs et confèrent au jeu cette saveur unique... De plus, non content de permettre d'avancer, les cartes ont de multiples usages! Entre les couleurs qui permettent un déplacement vers le bas, les symboles qui permettent éventuellement de gagner des compétences, la valeur des cartes qui permettent de poursuivre (ou non) une expédition



mais aussi de jouer déterminer l'ordre des joueurs... Le choix d'une carte doit être murement réfléchi, en prenant en compte la position des autres jonques d'une part, mais aussi des cartes navigation disponibles...

Le talent d'illustrateur de Vincent Dutrait n'est plus à démontrer...

Mais il ne s'est pas contenté de créer de superbes illustrations! Il a apporté un soin tout particulier à l'iconographie, rendant les cartes Compétence et cartes Rencontre compréhensibles en un coup d'œil.

Porté par un duo d'auteurs qui alignent les perles ludiques comme d'autres enfilent des perles, un illustrateur très talentueux et un éditeur dynamique, Madame Ching est un jeu familial plein de charmes et d'atours à qui on promet un grand avenir, son format, sa simplicité et sa richesse en faisant un candidat idéal pour le Spiel des Jahres... C'est tout le mal qu'on lui souhaite!



Noël 2014



On aime...

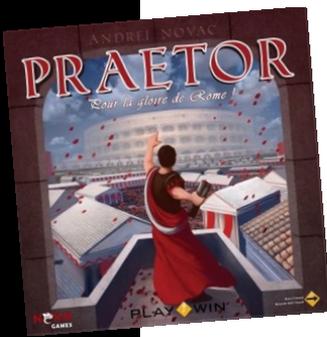
- ▶ les règles simples mais subtiles
- ▶ la variante deux joueurs
- ▶ les superbes illustrations de Vincent Dutrait
- ▶ l'iconographie très bien pensée

▶ on cherche encore...

On n'aime pas...




D
OS
S
I
E
R



PRAETOR

Un jeu de Andrei Novac illustré par David Szilagyi (Sans-Détour)

La Cité d'Hadrien

Dans Praetor, les joueurs incarnent des ingénieurs romains œuvrant de concert pour l'édification d'une cité à la gloire de Rome et de l'empereur Hadrien.

Praetor est un jeu de pose d'ouvrier. La présence des dés fera frémir d'horreur les farouches adversaires du hasard et de l'impondérable, qu'ils se rassurent! Les dés ne servent que de

39.00€

compteur et ne sont jamais lancés au cour de la partie! C'est d'ailleurs là que réside la principale et savoureuse innovation du jeu : les ouvriers sont dotés d'une expérience (allant de 1 à 6) qui s'accroît au fil de la partie jusqu'à ce qu'ils prennent leur paisible retraite!

Malgré leur aspect dense et touffu, les règles sont simples et s'assimilent et s'expliquent rapidement. Néanmoins, une seule partie ne suffit pas appréhender toutes les subtilités de la mécanique et des différentes Tuiles Cité. Lors des premières parties, un déséquilibre semble apparaître avec certaines tuiles (le Camp de Travailleurs ou le Temple de Mercure par exemple)... Mais, une fois connue, la puissante apparence de ces tuiles pourra être contrée par la mise en place de stratégies. Les combos entre les différentes Tuiles Cité apparaissent au fil des parties, révélant de nouvelles stratégies...

Car ce qui apparait au départ comme un jeu simple où chacun œuvre dans son coin est en fait un jeu aux multiples interactions où se développer tout en pourrissant ses concurrents est bien souvent la clef du succès!





Noël 2014

A chaque tour, les choix sont cornéliens d'autant que les manières de scorer sont... légions! De plus, le jeu monte en puissance au fil des tours, les points s'engrangeant de façon exponentielle... A ce titre, la piste des scores semble quelque peu étroite, les parties se gagnant souvent aux alentours de 200 points... Même dispensable, des tuiles façon Carcassonne indiquant qu'on a déjà fait un tour de compteur aurait peut-être été un plus...

L'idée tour de jeu s'effectuant dans l'ordre inverse de la piste de score est un mécanisme de régulation simple et élégant alors que la possibilité d'utiliser (contre rétribution) les bâtiments édifiés par d'autres joueurs s'avère toujours aussi efficace ludiquement...

Si elle permet de scorer, la possibilité de choisir l'orientation d'une Tuile Cité lors de sa construction (ce qu'oublie souvent les joueurs lors de la première partie !) nuit un peu à la lisibilité du plateau, même si elle fait partie intégrante du choix des Tuiles Cité à construire... Il ne faudra pas négliger la participation à la construction du Mur d'Hadrien dont chaque segment est en soit un bonus (+3 !) pour les constructions futures... Laisser un seul joueur se lancer dans la maçonnerie c'est souvent le laisser filer vers une écrasante victoire !

Malgré des règles très touffues, Praetor est un jeu très accessible d'une grande richesse et qui, à l'instar des bons vins gaulois, se bonifie avec le temps... Destiné à un public familial avertit, il plaira sans doute aussi aux joueurs invétérés pour la subtilité de sa mécanique et une thématique plutôt bien rendue... Praetor, jeu de pose d'ouvrier et de gestion, s'avère donc être une excellente surprise de ce mois de juin...



Dossier



On aime...

- ▶ les multiples façons de scorer
- ▶ l'idée du vieillissement des ouvriers
- ▶ la simplicité et la richesse des mécanismes

- ▶ la densité des règles
- ▶ la piste de score trop courte

On n'aime pas...



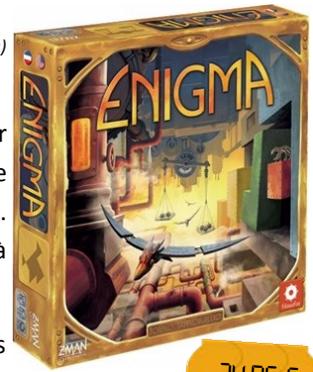
ENIGMA

Un jeu de Touko Tahkokallio illustré par Paul Laane (Filosofia)

un casse-tête de société

Enigma propose aux joueurs de s'affronter autour de casse-tête divers et variés en proposant une façon de scorer aussi astucieuse que convaincante. Edité en anglais par Competo en 2012, le voilà désormais disponible en français chez Filosofia...

Les amateurs de casse-tête trouveront dans Enigma de solides arguments pour abandonner leurs plaisirs solitaires.



34.95€

Les quatre types d'énigmes (assemblage en 2D avec le tangram, des blocs de couleurs pour qu'ils soient vus de dessus identiques à l'illustration de la carte, connecter des éléments de canalisation en respectant les contraintes de la carte et équilibrer une balance à l'aide de poids pondérés par leur position) sont simples et variés. Chaque joueur aura ses préférences mais d'une part les autres s'en rendront vite compte et pourront s'efforcer de l'empêcher de prendre ce type de puzzle en le choisissant avant lui mais aussi et surtout, le fragment de circuit énergétique visible lors du choix le conditionne bien évidemment!





Noël 2014

A l'instar du Ubungo de Grzegorz Rejchtman, Enigmaaurait pu être très clivant, les joueurs amateurs de casse-tête étant naturellement plus rapide que les autres. Car le sablier qui confère à tous les joueurs de précieuses secondes supplémentaires atténue cette prime au plus rapide n'est que l'un des dispositifs nivelant le niveau! Le second étant que la pose des tuiles se fait dans l'ordre du tour, permettant au(x) premier(s) joueur de développer au mieux leurs réseaux... mais aussi d'annexer ou d'entraver le développement des réseaux occupés des adversaires. Car ce n'est pas le plus rapide qui remportera la partie mais celui qui parviendra à développer au mieux son réseau, seule façon de scorer! Mais encore faut-il parvenir à compléter son puzzle dans le temps imparti pour pouvoir poser sa tuile!



Certains pourraient s'interroger sur la rejouabilité du jeu qui ne propose «que» 108 énigmes soit 27 différentes par type de défi. C'est sans doute là le seul point noir de ce jeu enthousiasmant et novateur... Et le format du jeu laisse augurer d'éventuels boosters, soit pour des types de puzzle existants soit des puzzles complètement nouveaux qui augmenteront d'autant la durée de vie du jeu... Mais, en l'état, il propose déjà de longues heures de jeu!

Touko Tahkokallio (Principato, Mauna Kea...), créateur Finlandais, signe avec Enigma un jeu hybride mêlant habilement casse-tête et jeu de connections à la Carcassonne. Certes, il faudra être amateur de remue-méninges pour apprécier pleinement cet O.L.N.I. (Objet Ludique Non Identifié) mais le fait est que ce cocktail s'avère particulièrement savoureux... Les amateurs du confidentiel Flickwerk de Friedemann Friese (rebaptisé Turbo Taxi chez Queen Games) ou de Ubungo apprécieront!



DOSSIER



On aime...

- ▶ le concept savoureux de casse-tête de société
- ▶ la façon dont est gérée le sablier
- ▶ la façon de scorer qui induit le choix du type de puzzle
- ▶ la tension induite par la simultanéité des défis

On n'aime pas...

▶ La rejouabilité



LASER MAZE

Un jeu de Luke Hooper (Thinkfun)

Simple et... Lumineux !

Laser Maze est un nouveau casse-tête simple et ingénieux qui propose aux joueurs d'utiliser un laser pour illuminer certaines pièces du plateau à l'aide de miroirs, de vitres ou de portes ...

Chaque nouveau casse-tête est l'occasion de se demander pourquoi personne n'y avait pensé plus tôt... Et Laser Maze n'échappe pas à la règle.

Simple et lumineux, ce jeu donnera du fil à retordre à tous, avec comme de coutume des difficultés croissantes bien pensées. En prenant les défis dans l'ordre, les joueurs découvrent peu à peu les subtilités du jeu et les fonctions des différentes pièces. Si les premiers défis s'enchaînent avec rapidité, vient toujours un moment où le rythme soutenu des premiers puzzles ralentit tôt ou tard, alors que les neurones commencent à s'échauffer...

Pour les vieux de la vieille amateurs de jeux vidéo, Laser Maze évoque immanquablement Deflektor, un jeu que les moins de quarante ans ne peuvent pas connaître... On y retrouve les mêmes sensations de jeu, même si le sentiment d'urgence du jeu vidéo laisse ici place à de la logique pure. Mais on y retrouve ce côté addictif qui fait qu'on éprouve la furieuse envie d'enchaîner les défis en se disant à chaque fois « c'est le dernier, après j'arrête »...

Laser Maze est sans nul doute l'un des casse-tête les plus originaux de ces dernières années. Alliant simplicité et profondeur, il ravira les amateurs de remué-méninges... L'essayer, c'est l'adopter!



26.90€



On aime...

- ▶ la qualité du matériel
- ▶ la progressivité des défis
- ▶ l'idée simple mais prenante

On n'aime pas...



- ▶ Fortement addictif
- ▶ la règle un peu trop cheap

WAKANDA

Un jeu de Charles Chevallier Illustré par Loïc Billiau (Blue Orange)

Ruse(s) de Sioux

Wakanda est un délicieux petit jeu à deux simple et subtil dont on ne se lasse pas. Doté d'un matériel élégant et de qualité, ce jeu abstrait s'avère thématiqué de façon très convaincante.

Le jeu est une petite merveille de simplicité qui offre à chaque tour des choix cornéliens aux joueurs. Achever un totem peut se faire pour moult raisons : prendre possession d'un village pour marquer des points avec ses autres totems, accroître l'intérêt d'un totem en espérant pouvoir s'en emparer plus tard ou au contraire s'emparer d'un totem pour empêcher son adversaire de le faire, le privant ainsi de précieux points, mais sacrifiant d'éventuels gains...

La construction de Totem étant commune, le jeu introduit un délicieux mécanisme de stop ou encore évoquant par certains aspects le Medina de Stefan Dora, dans une version épurée à l'extrême...

Si au départ le choix est simple (piocher un tronçon de totem, le poser ou poser une coiffe), sitôt un totem achevé, l'éventail des possibles se fait plus important. Le joueur pouvant choisir entre deux tronçons dès les tours suivants, il accroît de façon conséquente ses possibilités...

Les parties, rapides et tendues, en appellent d'autres, ne serait-ce que pour prendre sa revanche après une défaite cuisante! Les tuiles villages sélectionnées aléatoirement et la séquence de tirage des tronçons assurent un bon renouvellement du jeu et une durée de vie appréciable...

La mécanique épurée, limite minimaliste, de Wakanda cache un jeu abstrait, subtil et malin où chaque choix s'avèrera crucial. Le matériel, à la fois beau et agréable à manipuler, confère au jeu une identité appréciable. Les parties courtes, tendues et subtilement différentes lui assurent une bonne durée de vie... Après le remarquable Abyss, Charles Chevallier

signe un jeu de pose et de prise de risque tout simplement excellent!



Noël 2014



18.90-€



DOSSIER



On aime...

- ▶ le matériel élégant et de qualité
- ▶ la mécanique épurée
- ▶ le prix modique au regard du matériel proposé
- ▶ un jeu fortement addictif
- ▶ que le nom de l'illustrateur figure aussi sur la boîte

- ▶ se faire coiffer au poteau sur un totem convoité ;-)

On n'aime pas...

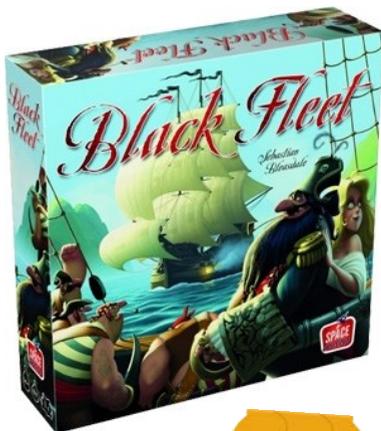


BLACK FLEET

Un jeu de Sebastian Bleasdale
illustré par Denis Zilber (Space Cowboys)

A l'abordaaaaaagggggggeeee !

Black Fleet est un jeu familial savoureux qui séduit d'emblée par la simplicité, la fluidité et la cohérence de ses mécanismes... Les frégates peuvent chasser les bateaux pirates qui peuvent aborder les navires marchands... On peut difficilement faire plus simple, clair et efficace!



44.95€

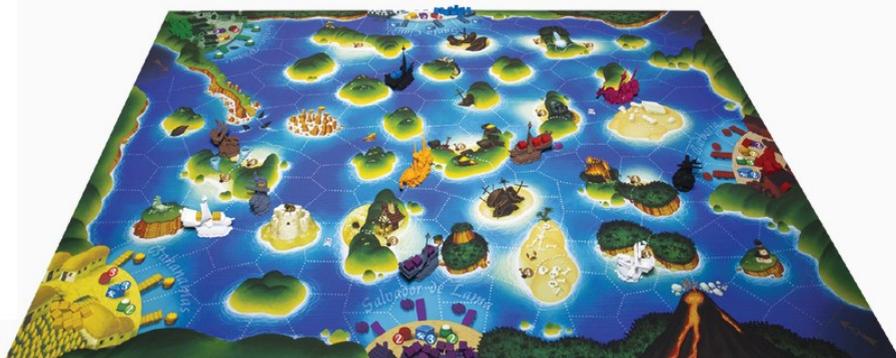
Mais, Space Cowboys oblige, nous avons droit à un

matériel foisonnant de toute beauté qui accroît indéniablement le plaisir de jeu tout en renforçant une thématique déjà très présente. En plus d'être beau, le matériel s'avère bien sûr des plus ergonomiques! Malgré la finesse de leur sculpture, les navires sont tout à la fois aisés à déplacer et faciles à charger et n'entrave en rien la lisibilité du jeu... Chacun sait à tout moment ce que chacun transporte, permettant ainsi de mieux planifier les déplacements des pirates!



Le mécanisme de déplacement des navires, s'il n'est pas révolutionnaire, n'en est pas moins subtil et très pertinent! Fi des dés trop hasardeux. A chaque tour, les joueurs ont juste à choisir entre deux cartes... Simple on vous dit! Vais-je utiliser une frégate pour attaquer un ennemi ou lui faire escorter mon navire marchand? Vais-je foncer toute voile dehors sur un marchand avec mon bateau pirate au risque de subir les foudres d'une frégate qui fraye non loin ou vais-je me placer en embuscade pour l'empêcher de rejoindre un port trop pour lui trop lucratif? Vais-je profiter d'un vent favorable pour tracer vers un port lucratif ou vais-je faire un petit détour pour éviter les eaux où croisent les pirates? Des choix simples, oui, mais déterminants!

Les interactions entre les joueurs sont légions et il n'est pas rare de les voir négocier âprement pour laisser passer un navire marchand, ne pas utiliser la frégate contre mon





Noël 2014



bateau pirate sinon ou suggérer perfidement qu'il faudrait penser à couler tel navire ou aborder tel autre... C'est un peu la seconde couche de négoce du jeu : en plus des marchandises qui s'achètent et se vendent de façon mécanique (très ingénieuse mécanique!) il y a un aspect tchatte et embrouilles réellement jubilatoire... Le plus diplomate (ou le plus machiavélique manipulateur) saura n'en doutons pas tirer son épingle du jeu... pour la planter dans le dos d'un concurrent!

Certes, le jeu fait la part belle aux combats mais ici, point d'éliminations! Un navire marchand sombrera certes au bout de trois abordages mais pour réapparaître au prochain tour dans le port de son choix! Certes, les frégates coulent impitoyablement les navires pirates qui croisent leurs routes mais ces derniers réapparaîtront dans les mers lointaines avant de revenir écumer les Caraïbes dès le tour suivant... Ces combats sont donc implacables puisqu'ils ne laissent aucune place au hasard et la victoire à l'attaquant mais ils ne sont aucunement meurtriers! Cette subtile nuance en fait un excellent jeu familial auquel les poseurs de cubes s'adonneront néanmoins avec plaisir...



Les Space Cowboys ont une fois de plus joint l'utile à l'agréable et le beau à l'ergonomique... Sebastian Bleasdale signe avec Black Fleet un jeu jubilatoire à la thématique très présente et dont la cohérence des règles assurent une grande fluidité... On y joue et y rejoue avec plaisir, jouant à cache-cache avec les frégates et les vaisseaux pirates avec un plaisir sans cesse renouvelé...



DOSSIER



On aime...

- ▶ un matériel irréprochable de grand standing
- ▶ un jeu bien équilibré
- ▶ une thématique très présente
- ▶ des règles épurées pour un jeu savoureux
- ▶ les négociations entre les joueurs

- ▶ le manque de lisibilité des cartes développement des adversaires

On n'aime pas...



LE LIÈVRE ET LA TORTUE

Un jeu de Gary Kim illustré par Mathieu Leyssenne (Purple Brain Creations)

Le Lièvre et la Tortue II, la revanche du lapin

Après les Trois Petits Cochons et Baba Yaga, le Lièvre et la Tortue est le troisième opus de la jubilatoire collection éditée par Purple Brain. Le jeu, très élégamment présenté dans une boîte au format livre, propose aux joueurs de participer à une course trépidante fertile en rebondissement opposant le Lièvre, très revanchard, la Tortue, qui a relevé le défi, le mouton, très rapide lorsqu'il n'a pas envie de se désaltérer, le rusé renard et le loup, qui peut se faire terrifiant...



Le Lièvre et la tortue est un délicieux petit jeu à la fois simple et malin...

19.90€

Expliquée en une poignée de minutes, les règles sont vite assimilées, même si leur subtilité apparaîtra au fil de la partie. Car sous couvert d'un jeu de pari et de course à la fois beau et épuré, se cache une mécanique subtile très équilibrée...

Le choix de la seconde carte pari tout d'abord est astucieux : le joueur doit écarter une carte qui lui aurait permis de faire avancer l'animal sur lequel il désire parier...

Le mode de déplacement des animaux est bien pensé, fidèle aux contes et fables dont il s'inspire... Mais c'est surtout son aspect différencié, le fait que les animaux ne se déplacent pas immédiatement, qui fait tout le sel du jeu! Ce savoureux côté marienbad conjugué aux différentes façons d'avancer des animaux en course est enrichi par la gestion de main... Certes, il faut faire avancer au mieux ses petits protégés, mais aussi (et surtout ?) entraver la progression des autres coureurs! Dès lors, se débarrasser des cartes « inutiles » (comprendre : qui ne font pas avancer efficacement les animaux sur lesquels on a parié) au bon moment, se refaire une main sans avantager les autres joueurs sera souvent la clef de la victoire...



Les parties sont tendues, disputées, mais suffisamment courtes pour qu'on ait envie de remettre le couvert et l'idée du mode championnat répond à ce désir. Ajoutons à cela une variante pour parieurs en herbe, simplifiant (et uniformisant) le mode de déplacement des animaux permet de jouer avec les plus jeunes pour des parties moins « méchantes » mais néanmoins très sympathiques...

Après Koryō et Spice Merchant, Le Lièvre et la Tortue est un nouveau très bon jeu de Gary Kim ... Les jeux de courses sont légion mais celui-ci devrait faire date, par sa mécanique épurée, sa thématique forte et son magnifique matériel... Typiquement le genre de jeu que l'on aime à sortir, jouer et faire découvrir...



Noël 2014



On aime...

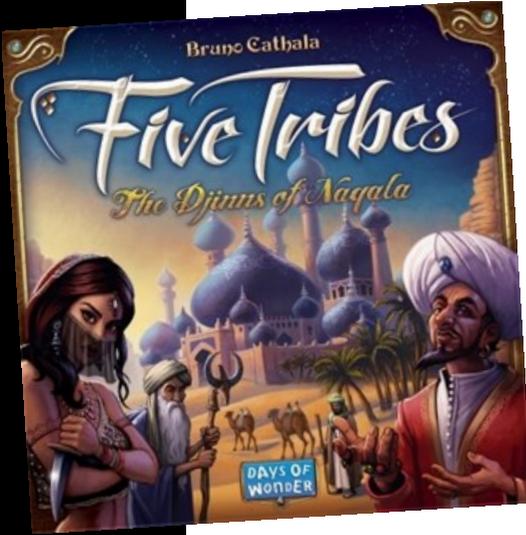
- ▶ la qualité du matériel et de l'édition
- ▶ les règles simples mais très subtiles
- ▶ l'aspect 3D du matériel

- ▶ pas le temps de trouver des défauts, je dois refaire une course!

On n'aime pas...



DOSSIER



FIVE TRIBES

Un jeu de Bruno Cathala
illustré par Clément Masson (Days of Wonder)

Spirit of Awalé

Si on est tout d'abord séduit par l'élégance et la profusion du matériel, force est de reconnaître que le plaisir ludique est lui aussi au rendez-vous... On appréciera la thématique joliment exploitée et l'histoire que nous raconte ce jeu au matériel immersif...

Five Tribes est un jeu simple mais diaboliquement élaboré. Les multiples façons de scorer obligent le joueur à panacher ses stratégies. Après plusieurs parties, force est de reconnaître qu'aucune ne semble gagnante et que le jeu a fait l'objet d'un gros travail d'équilibrage...

49.00€

Le jeu change de saveur en fonction du nombre de joueurs. Plus opportuniste à quatre, il se fait bien plus tactique à deux alors que chaque joueur possède deux pions d'enchères. Jouant deux fois par tour de jeu, chacun peut dès lors choisir de payer pour jouer de façon consécutive afin d'effectuer une action particulièrement lucrative... D'ailleurs, si un joueur choisit une position d'enchère coûteuse, l'autre scrute le plateau dans l'espoir d'en comprendre la raison



et de pouvoir, éventuellement, prendre une position plus intéressante... mais plus coûteuse!



Le principe du semeur propre à l'awalé est détourné avec une redoutable efficacité... Les débuts de parties impressionnent par les possibilités de déplacement offertes et l'ensemble paraît confus au prime abord... Mais cette impression s'estompe rapidement dès les premiers tours de jeu... Ce n'est pas tant les possibilités offertes par chaque case que les joueurs devront s'attacher à étudier (sinon bonjour les migraines!) mais bien la façon d'atteindre un objectif intéressant, du Djinn à invoquer en passant par les Marchés, la prise de contrôle d'une tuile ou le recours à l'aide d'une tribu au moment propice... Et si les possibilités sont nombreuses en début de partie, elles se réduisent au fil des tours, réduisant le champ des possibles tout en accroissant l'intérêt de miser beaucoup pour jouer en premier... Chaque phase de jeu a ainsi son intérêt propre et une saveur toute particulière...

La seule ombre au tableau réside dans la difficulté de savoir qui est en tête et le décompte final peut réserver bien des surprises! Une piste de score comptabilisant les tuiles contrôlées et les points rapportés par les Djinn aurait-elle clarifié la situation? Pas sûr d'autant plus que les éléments variables (Pièce d'Or, nombre de Vizirs ou de Sages, Commerce) représentent une part importante du score...

Une question se pose néanmoins : si le jeu est prévu pour quatre joueurs, pourquoi diable une cinquième aide de jeu est-elle fournie dans la boîte?

Five Tribes est un jeu de (dé)placement d'ouvrier particulièrement enthousiasmant. Le subtil dosage de réflexion et d'opportunisme en fait un grand jeu, abordable mais profond, plus complexe que les excellents jeux destinés à un public familial, fut-il averti, qu'à l'habitude de publier Days of Wonder... Doté d'un matériel somptueux et de règles fluides et originales, d'une thématique forte, il pourrait bien être un sérieux concurrent pour le prestigieux (Kenner)Spiel des Jahres ... C'est tout le mal qu'on lui souhaite! Un grand bravo à l'auteur, à l'illustrateur et à l'éditeur pour cette perle du désert...



Noël 2014



DOSSIER



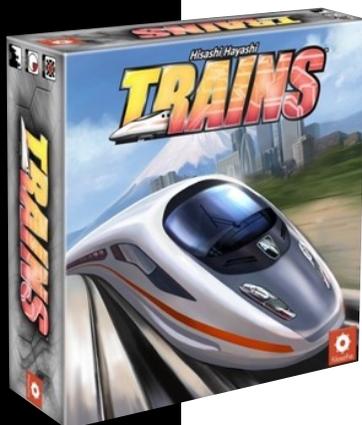
On aime...

- ▶ les règles fluides et subtiles
- ▶ le matériel ergonomique au service d'une thématique
- ▶ un parfait dosage de réflexion et d'opportunisme
- ▶ les possibilités offertes à chaque déplacement
- ▶ une iconographie et des aides de jeu très bien pensées

- ▶ l'impression de confusion qui règne en début de partie (mais ce n'est qu'une impression!)

On n'aime pas...





TRAINS

Un jeu de Hisashi Hayashi (Filosofia)

un deck-builder de plateau

Trains, empruntant ses mécanismes à Dominion, est un jeu parfaitement huilé. Les règles sont d'une rare fluidité tout en offrant néanmoins des parties subtiles et disputées.



Le nombre de types différents des cartes Préparations et leur tirage aléatoire en début de partie donnent lieu à des parties à chaque fois différentes, offrant un excellent niveau de rejouabilité. Effet Dominion oblige, on peut s'attendre (surtout au vu de la place disponible dans la boîte!) à des extensions venant enrichir ce jeu de deck-building efficace et original... Chaque partie offre son lot de combos, sans cesse différents.

39.99€

L'idée du plateau de jeu qui permet aux joueurs de développer leur réseau à l'aide des cartes de leur deck semble être une évidence tant les deux idées s'imbriquent parfaitement! Développer son réseau ferroviaire sur une carte (à l'aide de cartes), tenter d'entraver le développement des adversaires en augmentant leurs coûts de pose de rail accroît considérablement les interactions entre les joueurs, pour un jeu plus captivant et plus tactique...

Les cartes déchets qui viennent fort logiquement régulièrement polluer le deck des joueurs, les oblige à passer leur tour pour s'en débarrasser et les recycler, surtout si la Décharge n'est pas disponible lors de cette partie. Plus le joueur se développe (en posant de nouveaux rails ou en construisant de nouvelles gares) plus il devra gérer le recyclage sous peine de perdre un



temps précieux... Trouver un subtil équilibre entre un écologisme forcené et un capitalisme exacerbé sera souvent la clef de la victoire...

Les parties sont rapides, nerveuses et tendues, la victoire se jouant parfois dans un mouchoir de poche. La tension est à son comble lors des parties à quatre joueurs mais on se demande d'ailleurs pourquoi le plateau réversible ne propose pas une carte réduite pour d'autres configurations... A deux joueurs, par exemple, la carte semble un poil trop vaste...

Quelle bonne idée que de proposer une version francophone de ce jeu édité au Japon en 2012 et publié par Alderac Entertainment Group l'an passé en langue anglaise... Il ressemble indéniablement à Dominum mais l'ajout du plateau apporte un plus suffisamment original pour ne pas faire doublon alors que sa thématique pourra séduire un autre public



Noël 2014



DOSSIER



On aime...

- ▶ le concept de deck-building de plateau
- ▶ la mécanique éprouvée, fluide et nerveuse
- ▶ la grande rejouabilité

- ▶ l'absence de cartes aide de jeu (utiles pour les premières parties uniquement)
- ▶ les plateaux trop vastes pour deux joueurs

On n'aime pas...

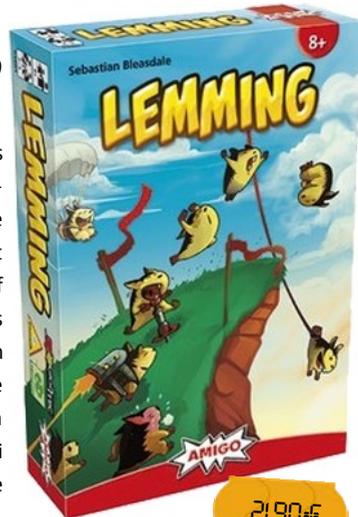


LEMMING

Un jeu de Sebastian Bleasdale illustré par Loïc Billiau (Gigamic)

cours petit lemming, cours!

Pour les moins de trente ans, Lemmings ne doit pas évoquer grand-chose (ou alors l'étrange film de Dominik Moll)... Pour les plus vieux, ce nom évoque telle une madeleine de Proust, un jeu vidéo phare du début des années 90, simple, génial et fortement addictif alliant dans lequel le joueur devait aider des créatures décérébrées à survivre... Mais si la couverture est un clin d'œil à ce jeu vidéo par les cascades déjantées de ces adorables bestioles, il n'en est nullement question dans ce sympathique jeu de Sebastian Bleasdale qui propose aux joueurs de s'affronter au cours d'une course débridée pleine de malice et de finesse...



Dès les premiers tours, on comprend que Lemming n'est pas un nième jeu de course fade et sans saveur! Mais un excellent jeu, simple, drôle et ingénieux destiné à un public familial.

Le système de déplacement (la somme des cartes de la colonne) est particulièrement subtil, de même que la gestion de main, pourtant très basique. Chaque joueur devra prendre garde à ne pas ouvrir un boulevard au(x) joueur(s) suivant(s) en lui permettant de progresser à la vitesse de l'éclair... Mais d'un autre côté, dommage de ne pas profiter d'une bonne opportunité!



Le jeu est vraiment très fun et délicieusement vicieux. Car les interactions sont nombreuses dans ce jeu qui apporte un vent de fraîcheur aux jeux de courses... Entre les tuiles bonus qui peuvent entraver le déplacement d'un joueur et lui faire perdre un temps précieux et le jeu de « ôte-toi-de-la-que-je-m'y-mette », il y a de quoi faire! Et le fait qu'on puisse pousser ses propres lemmings est d'un intérêt stratégique appréciable!

Le timing est un élément essentiel du jeu... Le choix du moment pour pulvériser une colonne en jouant une carte de forte valeur et empêcher les joueurs de trop en profiter est crucial... De même que le choix de l'inévitable moment où on doit passer son tour pour refaire sa main!

Alors bien sûr, malgré les illustrations rigolotes à la périphérie du plateau, ce dernier semble un peu terne... Mais ce qu'il perd en esthétique, il le gagne en lisibilité! Toutefois, il aurait été judicieux de proposer un autre parcours au verso, pour varier les plaisirs... Cependant,

force est de reconnaître que le hasard de la pioche obligeant le joueur à adapter sa tactique, les parties sont suffisamment différentes et disputées pour ne pas se lasser avant longtemps!

Élément notable, le jeu s'avère aussi savoureux à deux qu'à cinq joueurs, pour des sensations très différentes (les carambolages y sont légions!)

Après le brillant Prosperity (cosigné avec le Knizia), le captivant Keyflower (avec Richard Breese), et le somptueux Black Fleet, Sebastian Bleasdale signe avec Lemming un jeu de course débridé qui ravira petits et grands. La fluidité et la subtilité des mécanismes en font un excellent jeu pour toute la famille... Je crois que les lutins du Père-Noël devraient commencer un élevage intensif de lemmings pour placer ce jeu sous un grand nombre de sapins...



On aime...

- ▶ la gestion de main minimaliste mais subtile
- ▶ les mécanismes gérant le déplacement des lemmings
- ▶ les parties funs et disputées

▶ le plateau qui aurait pu être réversible

On n'aime pas...



57



Noël 2014


D
OS
S
I
E
R

HYPERBOREA

Un jeu de Andrea Chiarvesio et Pierluca Zizzi
illustré par Miguel Coimbra, Giacomo Tappainer,
Federico Musetti, Fabio Gorla (Marabunta)

Un jeu de civilisation épuré, intrigant et ingénieux

Le mécanisme de base emprunte au concept du deck-building, avec des cubes et un sac à la place du paquet de cartes. A fil des tours chaque joueur va orienter son jeu, développant sa propre stratégie. Sera-t-il un guerrier conquérant, un commerçant, un scientifique? Les stratégies sont multiples et le concept du reset devra être bien maîtrisé pour ne pas perdre un temps précieux. Les cubes gris que les joueurs récoltent à chaque acquisition de cartes Technologie Avancée s'avèrent aussi particulièrement bien pensés, polluant le pool de cube du joueur. Mais, malicieusement, une catégorie de cartes permet d'utiliser ces cubes...

La lecture des règles laisse présager un jeu bien plus complexe qu'il ne l'est en réalité. Le jeu est si cohérent que l'ensemble des mécanismes apparaît comme étant extrêmement fluide. Le plateau de jeu individuel et les cartes Technologie Avancées fonctionnant sur des principes analogues (pose de cubes pour activer l'effet) et l'iconographie du jeu ayant fait l'objet d'un soin tout particulier, l'ensemble est d'une limpidité très appréciable. Une fois digérées, l'explication des règles s'avère très aisée et on peut assez rapidement entrer de plein pied dans la partie...

La façon dont sont gérés les différents types de terrains (plaine, forêt, marais et montagne) est des plus ingénieuses! Il coûtera 1 point de mouvement supplémentaire aux joueurs désireux de placer une figurine sur une tuile forêt, 1 point supplémentaire pour sortir d'un marais et 1 point pour entrer et sortir d'une tuile montagne... Alors que se déplacer d'une tuile à une tuile de même type ne coûtera pas de points supplémen-



53,90€



face, pour ne pas dire brillant...

L'idée toute bête de piocher ses 3 cubes en fin de tour rend le jeu plus fluide puisque les joueurs peuvent réfléchir pendant le tour des autres aux technologies qu'ils vont s'efforcer de compléter ou d'activer à leur tour.

Dans le même ordre d'idée, le principe qui veut que s'acharner sur un joueur ne rapporte pas de points de victoire supplémentaires s'avère très ingénieuse...

Le ramage du jeu est donc à la hauteur de son plumage. Cependant, si l'illustration de couverture est joliment réalisée, on peut se demander si elle ne met pas trop en exergue l'aspect guerrier et affrontement qui, s'il est bien présent, n'est pas l'élément principal du jeu. Certains joueurs pourraient ne pas avoir envie de se lancer dans l'aventure au vu de sa coloration trop guerrière évoquant par trop les jeux belliqueux de figurines, délaissant l'aspect développement qui est le sel du jeu...

Rarement un jeu de civilisation aura été aussi riche, rapide et fluide. Tout laisse à penser que cet original concept de «bag-building» fera des émules tant il est riche et novateur. Malgré des règles inutilement touffues, Hyperborea est un petit bijou d'originalité et de richesse, un jeu de civilisation fluide et relativement rapide... C'est incontestablement l'un des gros coups de cœur de cette rentrée ludique qui devrait figurer en bonne place dans toute ludothèque... Certes, le jeu s'adresse à des joueurs expérimentés mais pourrait bien tenter un public familial éclairé par la fluidité et l'élégance de ses mécanismes...

■

taires... Simple et efficace... De même, le principe de pouvoir choisir le type de partie en fonction du nombre d'objectifs remplis (1, 2 ou 3) est à la fois simple et effi-



Noël 2014


D
O
S
S
I
E
R



On aime...

- ▶ des mécanismes fluides et élégants
- ▶ le concept de cube-building (ou bag-building)
- ▶ la richesse des parties
- ▶ le matériel foisonnant et de qualité
- ▶ la durée de jeu modulable

- ▶ le livret de règles manquant de clarté
- ▶ les couleurs des logos des différentes familles de technologie qui ne reprennent pas celles des marqueurs Développement associés

On n'aime pas...



HISTORIA

Un jeu de Marco Pranzo

illustré par Miguel Coimbra, Marina Fischetti (Filosofia)

Un jeu épuré plein d'élégance

Avec Historia, Marco Pranzo signe un second jeu à la fois élégant et captivant qui propose aux joueurs de développer leur civilisation sur deux axes : l'un technologique, l'autre militaire.



Historia est un jeu de civilisation atypique, rapide et fluide qui surprendra les amateurs du genre comme 7 Wonders avait pu le faire lors de sa sortie. Les mécanismes, d'une grande pureté et d'une grande élégance, s'expliquent rapidement même si quelques points de règles devront être mis en lumière pendant les premiers tours de jeux d'une partie découverte.

Le travail iconographique est remarquable : s'il est besoin d'expliquer certains icônes lors des premières parties, leur représentation s'avère suffisamment claire et bien pensée pour que les parties soient fluides. L'aide de jeu proposée à chaque joueur reste cependant d'une aide précieuse pour découvrir le jeu.

Les cartes Civbots permettant de jouer en solo mais ajoutant des adversaires virtuels aux parties comportant moins de 6 joueurs sont extrêmement bien pensées. Simples d'usage, elles s'avèrent néanmoins des adversaires intéressants sans alourdir le jeu outre mesure.

Les interactions entre les joueurs sont nombreuses et subtiles. Pourtant, malgré la thématique de guerre de civilisation, le jeu est avant tout un jeu de développement et non un jeu de conquête, ce qui le destine à un large public.

La courbe d'apprentissage est clairement exponentielle. Car la simplicité des règles masque un jeu d'une grande richesse tactique qui apparaît au fil des tours et des parties. Si tous les joueurs démarrent la partie avec un set de cartes analogue, c'est la combinaison et l'usage judicieux de leurs cartes, au moment opportun, qui fera la différence. Leaders, conseillers et Merveilles permettant de développer sa propre civilisation et de comboter à loisir avec les différents éléments du jeu.

S'il fallait une note discordante dans ce jeu plein d'élégance et d'attraits, ce serait la taille de la mappemonde où les cubes se sentent quelque peu à l'étroit au milieu des jetons territoires... mais cela reste purement anecdotique au regard des qualités du jeu...

Avec ses règles épurées et sa profondeur de jeu, **Historia** est une perle ludique qui fait souffler un vent de fraîcheur sur les jeux de civilisation. On appréciera l'élégance et la pertinence de ses mécanismes, le formidable travail iconographique qui fluidifie les parties, la thématique très bien rendue et l'élégance de l'ensemble...



Noël 2014



On aime...

- ▶ des règles fluides et élégantes
- ▶ des mécanismes originaux au service d'une thématique forte
- ▶ les deux axes de développement
- ▶ la courbe d'apprentissage exponentielle

▶ la taille de la mappemonde

On n'aime pas...




D
OS
S
I
E
R

ENTRETIEN AVEC YANNICK CORBOZ

Yannick Corboz, le talentueux dessinateur de l'Assassin qu'elle mérite, chef d'oeuvre signé Wilfrid Lupano, nous a accordé un long entretien...

► Bonjour et merci de vous prêter au petit jeu de l'entretien...

Question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?

Héhé, non. Nous pouvons nous tutoyer si vous êtes d'accord. ;)

► Merci bien... Peux-tu, en quelques mots, nous parler de toi? (parcours, études, âge et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse ou aux Îles Caïmans?)

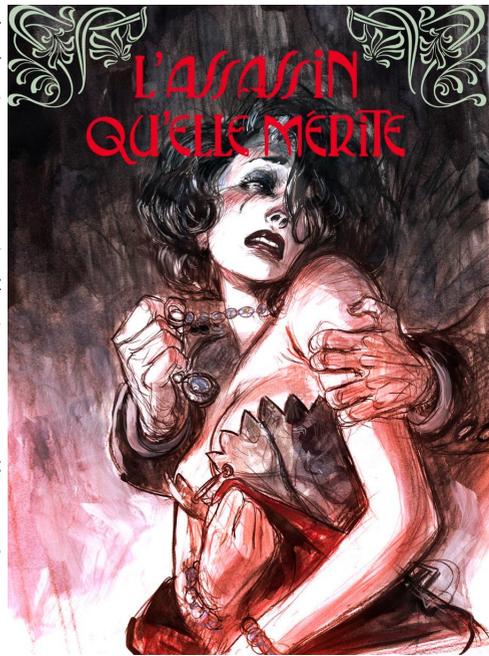
J'ai fais mes études à Emile Cohl à Lyon pendant 4 ans. J'ai commencé par pas mal de petits boulots : caricatures, fresques, animation pubs TV... On m'a proposé un boulot d'animateur 3D chez Infogrames (Atari) et j'ai poursuivi chez Ubisoft. J'ai gardé un pied dans le secteur du jeu avec intermittence chez Eden Games et Etranges Libellules en tant que Concept artist.

Je me suis lancé dans l'illustration et la bande dessinée en 2004. Woody Allen (BD music) et Voies Off sont les premiers albums sur lesquels j'ai travaillé en compagnie de Nicolas Pothier. J'ai réalisé également quelques travaux de com (affiches, storyboard, illustrations)

Aujourd'hui, j'ai 38 ans et je termine la série « l'assassin qu'elle mérite » avec Wilfrid Lupano et Nicolas Vial. Je fais également de la direction artistique chez Ubisoft. J'aime la peinture, les voyages, les chats... ;-)

► Sur quels jeux as-tu œuvré en tant qu'animateur 3D ?

Le premier jeu sur lequel j'ai travaillé



L'ASSASSIN QU'ELLE MÉRITE



Entretien

BD

ENTRETIEN

était un jeu de foot qui n'est jamais sorti. Brazil V futebol. Un jeu de foot concurrentiel style PES ou FIFA un peu plus fun. Bon, à l'époque je n'aimais pas le foot. Ce n'était pas facile pour moi mais c'était un premier job et je m'y suis vite fait. Avec le DA de l'époque, on a du se déplacer dans des stades voir des matchez de ligue 1 mais aussi faire de la Mocap de « vrais » joueurs pour étudier les mouvements. Le projet a finalement été arrêté et j'ai travaillé sur d'autres projets d'Infogrammes comme La femme Nikita puis Alone in the dark V.

Chez Ubisoft, j'ai travaillé sur des projets en Recherche et développement puis Splinter Cell.

► **Enfant, quel lecteur étais-tu? Quels étaient vos livres de chevet et quels sont aujourd'hui tes auteurs favoris ?**

J'ai toujours adoré la BD. Mes parents, mes cousins, mes oncles, mes grands parents avaient des albums et c'était un plaisir de lire déjà très jeune. Des classiques comme Astérix, Gaston, Tintin, Lucky Luke... ça a évolué à l'adolescence avec les œuvres de Otomo, Moebius, Loisel, Ledroit, Jodorowski, Toriyama... maintenant j'aime toujours autant toutes ces références et je m'ouvre à de nouvelles lectures.

► **Qu'est-ce qui t'a donné envie de devenir dessinateur de BD ? En faire ton métier a-t-il relevé du parcours de combattant ?**

A Emile Cohl, des profs comme Lax et Got nous ont donné l'envie de faire de la BD mais je n'ai pas osé me lancer tout de suite. Pour moi, c'était trop difficile.

Bien plus tard, j'ai dessiné des histoires courtes avec Nicolas Pothier. Elles ont été publiées dans Bodoï. C'était une chance. J'ai eu envie de continuer et d'avancer.

► **Quels sont les grandes joies et les grandes difficultés du métier ?**

Les grandes joies c'est la découverte du scénario. Ce qui m'intéresse c'est d'apprendre, de découvrir des univers et de raconter des histoires.



Les grandes difficultés, c'est la sortie de l'album. Une fois l'album terminé, il faut rebondir et continuer à avancer et essayer de se renouveler.

► **Comment as-tu rencontré Wilfrid Lupano qui signe l'excellent scénario de L'Assassin qu'elle mérite ?**

J'ai rencontré Wilfrid à Angoulême juste après avoir terminé Voies Off. On a été mis en relation grâce à Grégoire Seguin, directeur de collection chez Delcourt. On s'est bien entendu, je crois. J'ai commencé « Célestin Gobe-la lune » quelques semaines après. Célestin était déjà écrit.

tin était déjà écrit.

J'ai beaucoup d'admiration pour le travail de Wilfrid. Il m'a beaucoup guidé et aidé.

► **Qu'est ce qui t'a séduit dans L'Assassin qu'elle mérite ?**

A la base, j'avais envie de dessiner une histoire sombre. C'est la première chose que j'ai dit à Wilfrid à l'époque. C'était pendant la réalisation de Célestin Gobe-la-lune.

Puis j'étais séduit par l'idée d'illustrer un personnage naïf à la Pinocchio qu'on fait évoluer dans des mondes différents. Des mondes assez réalistes et cruels.

► **Comment se lance-t-on dans une telle histoire ? La mise en image d'un scénario à composante historique a-t-elle nécessité de longues recherches documentaires? Quel(s) livre(s) conseillerais-tu aux lecteurs désireux d'en apprendre un peu plus sur ce Vienne bouillonnant du crépuscule du XIXième siècle?**

L'histoire aurait pu se dérouler dans une autre ville et à une autre époque. A la lecture du « monde d'hier » de Stephan Zweig, il nous apparut intéressant de poser l'histoire à Vienne et de creuser autour de la période. Ensuite, c'est un travail de documentation classique.

J'ai d'abord fait pas mal de recherches. J'ai été pas mal aidé par des copains autour de moi qui m'ont donné des conseils sur la ville de Vienne. J'ai pu me procurer des livres qu'on ne trouve pas forcément en France avec de la documentation photo et des images de l'époque. J'ai été aussi pas mal influencé par les peintres mais aussi les illustrateurs et le caricaturistes de journaux de l'époque.



Entretien



ENTRETIEN

65

► **Comment s'est organisé ton travail avec Wilfrid Lupano? Du scénario à la planche finalisée, quelles furent les différentes étapes de votre travail sur l'album ?**

Au départ, on monte un dossier pour convaincre les éditeurs. A ce moment, le scénario n'est pas complètement écrit mais la trame est en place et les thèmes sont abordés. C'est important pour nous de savoir où on se dirige.

Ensuite, c'est pas mal d'aller retour. Surtout au moment du storyboard. Le scénario est découpé en séquences. J'essaie de dessiner séquence par séquence que j'envoie au fur et à mesure à Wilfrid. Nous faisons des points régulièrement en fonction de l'avancée et un point d'ensemble de l'album à la fin. On relit, on en discute et on modifie des planches, des cases... pour avoir le rythme voulu.

Comme mes story-boards ne sont pas suffisamment précis, il est ensuite nécessaire que j'envoie à Wilfrid des crayonnés de planches plus poussées. C'est à ce moment, si on est tous les deux d'accords que je travaille l'encrage.

Enfin le travail de la couleur, sur le tome 1 Catherine Moreau puis Nicolas Vial sur le tome 2 et 3 se tiennent au courant de l'histoire. Ils doivent être raccord avec les ambiances.

► **Pour la planche, pourquoi pas une planche du tome 4? ... Pour la couverture, j'avoue avoir un petit faible pour celle du tome 2...**

Héhé, je ne montre rien du tome 4 pour le moment. Il est à peine commencé.

Ok pour la couverture du tome 2

► **Quelle étape te procure le plus de plaisir ?**

Quand j'ai commencé à faire de la bande dessinée, je préférais l'étape du story-board. C'est à ce moment que l'histoire et le rythme se mettent en place. On a alors une vision globale du projet.

Maintenant, j'aime toutes les étapes. Le crayonné permet de travailler dans le détail et de préciser des éléments. D'enrichir. L'encrage, c'est l'étape qui fige un peu tout. Il faut être précis et concentré.



L'ASSASSIN QU'ELLE MÉRITE



► Comment s'est fait le « casting » de la série ? A partir de quelle « matière » as-tu élaboré l'apparence de tes personnages ?

Pas de casting particulier peut-être à part pour Mathilde. J'ai été inspiré par une femme dans mon entourage que je trouvais très charmante.

A la lecture du scénario, j'ai pensé immédiatement à Guillaume Depardieu pour Alec. C'était une évidence. Puis je m'en suis un peu écarté...

► **Tous médias confondus, quels sont tes derniers coups de cœur?**

Le vent se lève de Miyazaki. L'échiquier du mal de Dan Simmons... j'ai beaucoup de retard. ;-)

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

Si tu étais...

- › **un personnage de BD:** Nausicaä
- › **un personnage mythologique:** Son wukong (le roi des singes)
- › **un personnage de roman:** Nemo
- › **une chanson:** Je T'ai manqué
- › **un instrument de musique:** le piano
- › **un jeu de société:** le poker
- › **une découverte scientifique :** la gravitation
- › **une recette culinaire:** les lasagnes
- › **une pâtisserie:** religieuse au café
- › **une ville:** New-York
- › **une qualité :** rêveur
- › **un défaut:** l'orgueil
- › **un monument:** les Alpes
- › **une boisson:** un verre de vin rouge
- › **un proverbe :** /

► **Un dernier mot pour la postérité?**

Merci beaucoup pour cette interview. Ce fut long mais bon.



Entretien



ENTRETIEN

ENTRETIEN AVEC LAURENT DEVERNAY

L'auteur du jeu de rôle adapté de l'excellente série steampunk City Hall nous a accordé un long entretien pour parler de sa dernière création...

► **Bonjour Laurent Devernay et merci de vous prêter au petit jeu de l'interview...**

Merci de venir me poser toutes ces questions.

► **Question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?**

Non, même si je frôle l'overdose de tutoiement à cause de mon boulot. Et puis bon, je vais peut-être devoir révéler quelques-uns de mes plus sombres secrets alors autant se mettre à l'aise.

► **Merci bien... Peux-tu en quelques mots nous parler un peu de toi? (parcours, études, âge et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse ou aux Îles Caïmans?)**

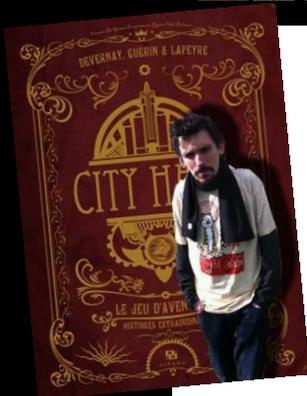
En quelques mots : la trentaine, toulousain d'adoption, ingénieur en systèmes d'information dans la vraie vie. Et surtout une fille que je compte bien convertir aux jeux en général. Pour l'instant, j'essaie déjà de la convertir à l'idée de faire ses nuits (et c'est pas encore gagné).

Au niveau des passions (en-dehors de jeux, donc), la BD sous toutes ses formes. Je te donnerais bien mon numéro de carte bleue mais je m'en rappelle jamais.

► **Enfant, quel joueur étais-tu ? Comment es-tu tombé dans la marmite du jeu de rôle ?**

Enfant unique et pas particulièrement sociable, j'étais surtout lecteur. Heureusement, les jeux vidéo et l'abnégation de ma mère pour me faire jouer à des jeux de société m'ont permis de baigner très jeune dans le jeu. Pour le jeu de rôle, ce n'est venu que bien plus tard, après le bac. Avant ça, j'ai juste lu quelques livres dont vous êtes le héros. Je garde un souvenir poignant de mon premier : il y avait un dinosaure et un robot sur la couverture. C'est tout ce dont je me souviens mais c'est la classe! On n'a pas fait mieux depuis, à part peut-être Dinosaur Planet D20.

Au collège, j'ai pas mal joué à Magic avant d'enchaîner avec le JCC L5R. C'est à cause de ce dernier que j'ai été converti au JDR L5R en prépa. Puis à Shadowrun. Avec les katanas, ce n'était pas trop dépayçant. Après, tout s'est enchaîné. Mais j'y reviendrai un peu plus loin.



► Si tu devais en quelques mots expliquer à ma grand-mère ce qu'est le JdR, que lui diriez-vous ?

Tu vas voir, Mère-Grand (je peux t'appeler Mère-Grand), c'est un super jeu où tu peux interpréter n'importe quel personnage et faire tout ce que tu veux. Comme un épisode de Derrick où tu chercherais toi-même les indices, tu interrogerais les témoins et tu devinerais qui est le tueur. De mon côté, je me contenterai de répondre à tes questions et de t'aider à voir ce qui est faisable ou pas. Je pose les scènes, je décris les autres personnages et tu fais tout ce que tu veux. Plutôt cool, non?

► Quelles sont tes meilleurs et pires souvenirs de rôliste?

Mes meilleurs souvenirs de rôlistes gravitent autour de parties de Brain Soda hautement improbables avec des joueurs totalement impliqués dans le but d'enchaîner les mauvaises idées. J'ajoute aussi dans le lot une double-table de Sweepers Inc carrément épique. Une dizaine de joueurs à gérer en même temps et beaucoup de satisfaction à les voir s'amuser autant. Ha oui, et le test d'un scénario pour Kuro avec une table de joueurs qui n'en menaient pas large.

Je n'ai pas vraiment de mauvais souvenirs, à part peut-être le traditionnel joueur qui saborde un scénario dès le début parce qu'il est fatigué.

► De joueur à auteur, comment as-tu sauté le pas ?

A une époque, je faisais jouer à Brain Soda une ou deux fois par semaine. Même s'il y avait déjà beaucoup de matos disponible sur le site de l'auteur, j'ai fini par en faire le tour. Après avoir improvisé un scénario et m'être rendu compte du côté périlleux de l'exercice (agréable mais éprouvant), je me suis mis en tête de m'y prendre un peu plus à l'avance. De fil en aiguille, je me suis mis à rédiger mes propres scénarios. Grâce au forum Casus No, je pouvais côtoyer l'auteur du jeu (Willy Favre). Je lui ai donc envoyé mes créations et il a été suffisamment indulgent pour les mettre en ligne. Quand il lui a fallu un coup de main pour l'édition pro du jeu, il est directe-



Entretien

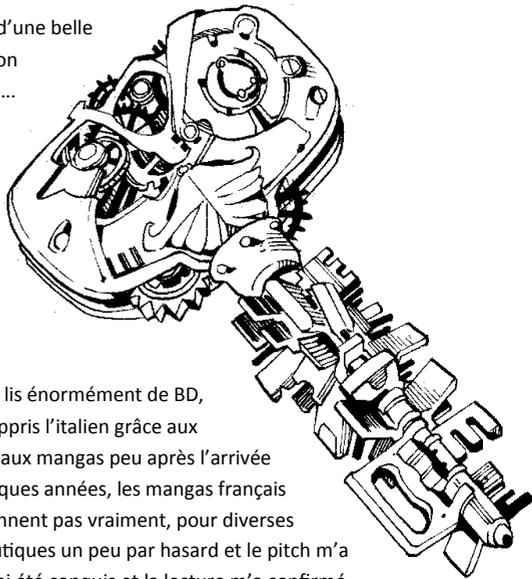


ENTRETIEN

ment venu me voir et c'était le début d'une belle aventure. Ha, on était jeunes et fous, on courait sur la plage main dans la main....
hmm je m'égare. Question suivante?

► **Le jeu de rôle se déroulant dans l'univers de City Hall est paru à la rentrée. Comment as-tu découvert ce manga créé par Rémi Guérin et Guillaume Lapeyre?**

Comme je le disais précédemment, je lis énormément de BD, sans distinction de genre. J'ai même appris l'italien grâce aux fumetti, c'est dire. Je me suis converti aux mangas peu après l'arrivée de Dragon Ball en France. Depuis quelques années, les mangas français cherchent à s'imposer mais n'y parviennent pas vraiment, pour diverses raisons. J'ai découvert City Hall en boutiques un peu par hasard et le pitch m'a tout de suite parlé. En le feuilletant, j'ai été conquis et la lecture m'a confirmé cette excellente première impression.



► **Comment est né ce projet d'adaptation en jeu de rôle et comment s'est organisé le travail avec les auteurs de la BD ? Sont-ils eux-mêmes rôlistes ?**

En lisant City Hall, mon côté rôliste a régulièrement été titillé. Ce qui est écrit prend vie, l'univers s'appuie sur l'histoire et la littérature tout en prenant pas mal de libertés pour proposer un tout cohérent. Partant de là, je me suis dit qu'il y aurait moyen d'en faire un JDR. Le truc, comme souvent avec les adaptations, était de ne pas trop empiéter sur le matériel d'origine, surtout que la série est toujours en cours de publication. J'ai donc opté pour une préquelle. Ce fut l'occasion de revenir sur une période intéressante : Londres en 1850 soit quelques décennies après la fin de la guerre visant à éliminer le papier et les écrivains. Pour savoir ce qu'on joue, rien de plus simple : des agents de Nostromo, une agence gouvernementale chargée de traquer les écrivains. Ainsi, on aurait plus ou moins un jeu à mission, ce qui est idéal pour en faire un jeu d'initiation. En effet, quitte à adapter une BD, autant s'intéresser directement à ses lecteurs. Grâce à la magie des réseaux sociaux, j'ai contacté Rémi et Guillaume (les auteurs de la BD) pour leur présenter mon projet. Ils se sont montrés très intéressés et flattés. Ils ont donc directement servi d'intermédiaires avec Ankama. Là, j'ai eu la chance de tomber sur une interlocutrice rôliste, Céline Antoine, qui a énormément apporté au projet (au-delà du fait même de le rendre possible). Les auteurs ont montré énormément d'enthousiasme face à mon travail et j'ai pu creuser l'univers pour revenir cinquante ans en arrière et essayer de développer tout ce qui aurait besoin de l'être pour en faire un JDR. Céline m'a d'ailleurs là aussi beaucoup aidé en apportant le regard inestimable du rôliste aussi appelé "celui qui remet tout en question".

Rémi et Guillaume ont pratiqué le JDR à quelques reprises par le passé et j'ai même pu les faire jouer directement au jeu, ce qui a été une excellente expérience. Le fait qu'ils soient extrêmement sympathiques et talentueux y est pour beaucoup.

Mince, j'ai l'impression de rédiger mon discours pour la remise des Oscars.

► **Il faudra penser à créer des oscars du jeu de rôle avec moult catégories telle celle de la meilleure adaptation BD...**

Je triche un peu en essayant d'en proposer le plus possible mais je serais quand même capable de ne rien gagner. Il faut dire qu'il y a du lourd en face! J'entends le plus grand bien des Quatre de Baker Street (et la réputation d'Olivier Legrand n'est plus à faire pour ce qui est des adaptations). Et surtout, je reste un fan inconditionnel du JDR Lanfeust : le meilleur jeu d'initiation que je connaisse. C'est quand même ce qui a donné naissance au dK et ça reste ma référence en matière de scénario d'initiation/tutoriel. Un beau gros bouquin tout en couleurs, richement illustré avec de quoi jouer pendant bien longtemps. Un jour, il faudra que je finisse de rédiger ma campagne pour ce jeu (qui doit être à moitié finie). Ça commence à dater mais ça fait partie de ces jeux qui m'ont mis le pied à l'étrier pour l'écriture.

Mais revenons à nos moutons : peux-tu nous faire le pitch de l'univers du jeu en quelques mots pour les joueurs potentiels ne connaissant pas (encore) la série?

Le pitch de la BD est le suivant : dans le monde de City Hall, ce que vous écrivez prend vie. Moyennant un minimum de talent, n'importe qui disposant de papier et d'un crayon peut donner vie à une créature, le papercut. Il n'en fallait pas plus pour déclencher une grande guerre aboutissant au bannissement du papier et des écrivains. La BD s'intéresse à Londres en 1902, alors que Jules Verne et Arthur Conan Doyle sont chargés de traquer un terroriste écrivain. Le JDR se situe cinquante ans avant et propose d'incarner des agents de Nostromo, les hommes de la Reine traquant les écrivains et tâchant tant bien que mal de garder leurs agissements secrets. Le tout sur fond de steampunk et d'horreur gothique.

► **Peux-tu en quelques mots nous parler de la création de personnage et des règles du jeu?**

Chaque personnage dispose d'une vocation au choix parmi quatre (Soldat, Espion, Inquisiteur et... Écrivain!). Elles sont véritablement complémentaires et chacune lui apporte des capacités particulières. Il se choisit également un tempérament qui lui permettra de se dépasser ponctuellement tout en fournissant un moyen supplémentaire de donner de l'épaisseur au personnage. Le système repose sur le classique Trait/Compétence : on lance autant de D6 que la Compétence, chaque dé dont la valeur ne dépasse pas celle du Trait utilisé est un Succès. Ajoutez à cela un système de combat simple avec un peu de tactique et tu auras déjà un bon aperçu de ce que le jeu a sous le capot.

► **Les illustrations du jeu sont-elles tirées des albums ou Guillaume Lapeyre a-t-il créé des dessins originaux pour l'occasion?**

Il y aura un peu des deux. Il aurait été dommage de ne pas piocher dans la BD (surtout quand celle-ci prend soin de détailler l'univers en quelques pages). En plus de cela, Guillaume était tellement enthousiaste qu'il a réalisé une grosse vingtaine d'illustrations. Certaines présentent même de nouveaux pans de l'univers qui n'ont pas encore été dévoilés dans la BD. Du coup, c'était un véritable échange avec les auteurs de la BD : je cherche à détailler et enrichir l'univers de City Hall et Guillaume se charge de dessiner une partie de ces éléments. C'est pour moi l'un des aspects les plus grisants de la création de JDR et c'était un véritable plaisir de voir mes textes s'illustrer ainsi!



Entretien



ENTRETIEN

► **Quelle sera la pagination du jeu et quel sera son format?**

Je ne peux pas encore te donner le signage définitif mais on devrait être à plus de 220 pages. Le format sera celui du notebook "deluxe" : du 18x23 avec couverture rigide.

► **Des suppléments de contexte ou de scénario sont-ils d'ores et déjà prévus?**

Pour qu'on puisse se lancer dans des suppléments, on espère que le public sera au rendez-vous pour le livre de base. Je sais, ça sonne un peu VRP, dit comme ça. On proposera de toute façon l'écran et son livret pour faire patienter et probablement du matos en téléchargement sur le site et probablement dans les magazines. Avec tout ça, il y aura déjà de quoi tenir un bon moment. Et j'espère bien que les futurs MJ proposeront leurs propres créations!

► **Quand le JdR City Hall sera-t-il disponible dans tout le multivers?**

Dès le 5 septembre, en même temps que le livret et son écran.

► **Tous médias confondus, quels sont tes derniers coups de cœur?**

Le relaunch de l'univers Valiant sous la forme de plusieurs séries (et mini-séries) de comics dans des genres très différents mais avec du beau monde. En plus, les premiers cross-overs ont vu le jour et sont bien plus rafraîchissants que ce que propose DC et Marvel. En plus, c'est une occasion unique de se lancer dans un univers partagé qui n'a pas 50 ou 75 ans de publications derrière lui.

La série télé Justified : Timothy Olyphant façon cow-boy au Kentucky et des dialogues qui valent sacrément le détour.

Avengers Arena : des ados super-héros de chez Marvel réunis sur une île pour un Battle Royale. Le dessin et le scénario sont au top et la "suite" (Avengers Undercover) promet énormément.

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

Tu ne m'as même pas demandé quand sort le prochain supplément pour Hexagon Universe!

Je t'aurais probablement répondu qu'il vient de sortir, qu'il s'appelle Hexagon et qu'il aborde les plus grands super-héros de cet univers. Je t'aurais peut-être même révélé que le prochain supplément abordera les aventures cosmiques et qu'on compte bien tenir ce rythme (un supplément tous les deux mois, environ). On a même commencé à plancher sur la suite avec déjà quelques idées pour des suppléments qui différeront pas mal des autres au niveau format.



Entretien



ENTRETIEN

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

Si tu étais...

- › **un personnage de BD**: Dashiell Bad Horse (un indien avec nunchakus!).
- › **un personnage mythologique**: Jason (surtout depuis qu'il s'est installé à Crystal Lake).
- › **un personnage de roman**: Rincevent (rien que pour le chapeau).
- › **un personnage de JdR**: Doji Reju (le duelliste qui a la classe).
- › **une chanson**: Bring out your dead (par Strung Out).
- › **un instrument de musique**: une guimbarde (rien que pour le nom).
- › **un jeu de société**: Can't Stop (sûrement pas le plus élaboré mais toujours fun et rapide).
- › **une découverte scientifique**: le radium (chouette, ça va faire des super-héros... ou pas).
- › **une recette culinaire**: l'aubergine au four (simple et efficace).
- › **une pâtisserie**: le banoffee (mais sans chocolat).
- › **une ville**: Toulouse (parce que c'est pas mal, quand même).
- › **une qualité**: la constance (parce que c'est pratique, quand même).
- › **un défaut**: l'anxiété (parce que c'est tout de suite moins pratique).
- › **un monument**: les mines de sel de Wieliczka, en Pologne (pour le petit côté "on est en pause, profitons-en pour sculpter une cathédrale").
- › **une boisson**: un thé fumé, le genre qui réveille le matin (faute de pouvoir boire du café).
- › **un proverbe**: Mieux vaut tard que jamais (très utile dans le domaine du JDR pro).

► Un dernier mot pour la postérité ?

Solipsisme.





ENTRETIEN AVEC BENOIT FORGET

► Bonjour Benoît Forget et merci de vous prêter au petit jeu de l'entretien...Peux-tu en quelques mots nous parler de toi? (parcours, études, âge et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse ou aux Îles Caïmans?)

Alors, 41 ans, de bonne qualité, élevé au bon grain. Après des études d'Histoire, j'ai bossé pendant 12 ans chez les sapeurs-pompiers de la Vienne tout en écrivant un bon paquet de critiques pour Plato Magazine, Scifi Universe et Ravage Magazine. Donc, le jeu ressemblerait bien à une passion.

► Enfant, quel joueur étais-tu ? N'as-tu jamais cessé de jouer ou un jeu en particulier t'a-t-il fait basculer dans le monde du jeu de société moderne ?

J'ai commencé par le jeu de rôle à l'âge de 12 ans mais avant ça, on m'avait offert les boîtes Gallimard en plastoc (Talisman, Le Sorcier de la Montage de Feu, etc) et j'avais enfilé pas mal de livres dont vous êtes le héros. Merci Joe Dever et surtout Gary Chalk.

Et puis j'ai de très bon souvenir d'un jeu appelé Anti-Gang (de Miro je crois), à l'école, juste avant les vacances d'été.

Bref, j'ai un parcours classique de joueur : jeux de rôle, jeux de figs, wargames, jeux de plateau et jeux de cartes (Magic). Concernant le jeu à l'allemande, la révélation ne vint pas des Colons de Catane mais plutôt de El Grande (Kramer) et Samurai (de Knizia). Deux perles.

► Quels étaient et quels sont tes jeux de chevet ?

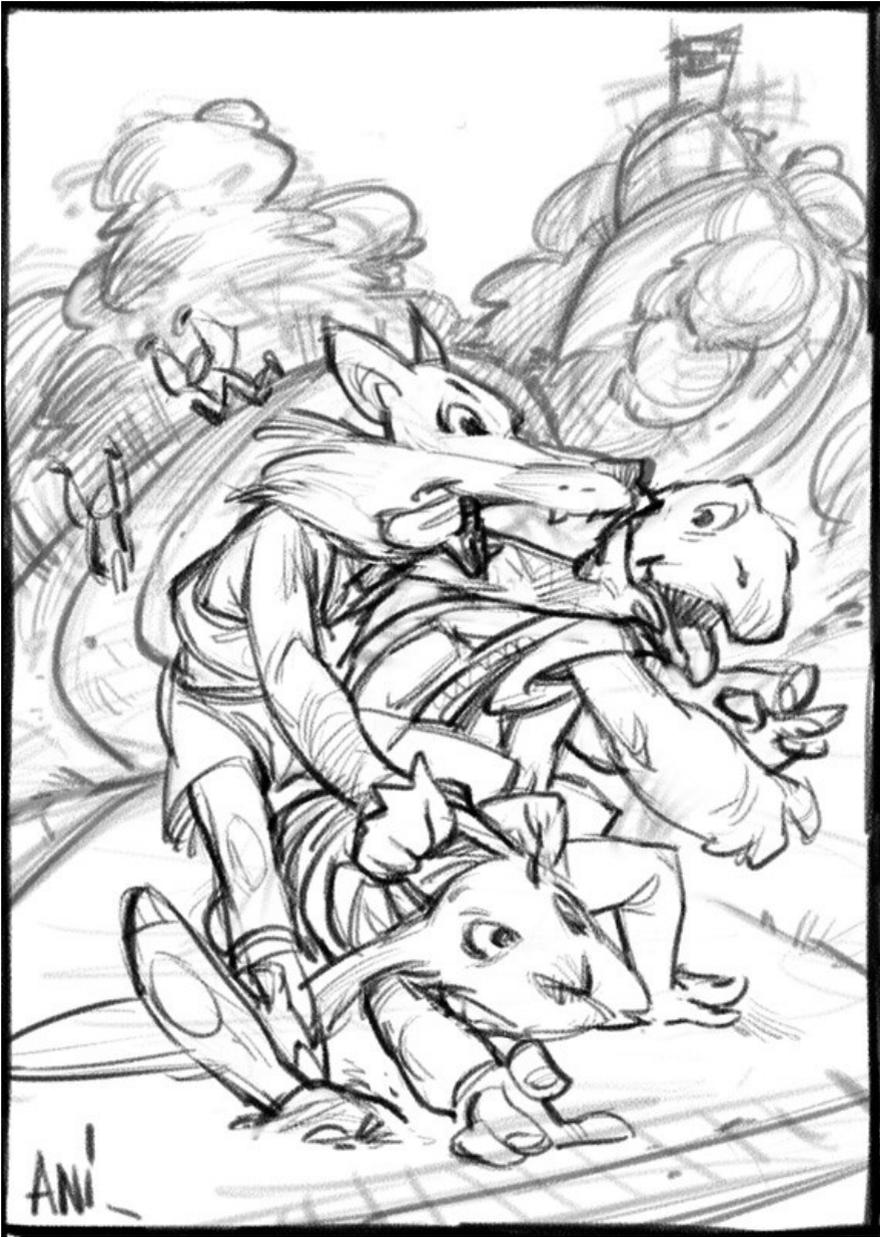
J'ai beaucoup joué à Space Hulk mais j'avoue que Claustrophobia est l'un de mes chouchous. J'aime beaucoup Xe queo d'Alex randolph ainsi que Geister. Et puis Mr Kramer avec ces El Grande, Torres, Tikal and co, c'était du bon. Actuellement, je joue beaucoup à Koryo et je suis admiratif de ce jeune auteur qu'est Gary Kim tout comme Ryan Laukat avec son 8 Minutes pour un empire. J'aime beaucoup Tokaido ainsi que les jeux historiques de Martin Wallace (After the Flood, A few acres of snow, London, etc.). Et j'adore ce qu'à pu faire Stefan Dorra. Et puis j'en oublie.

Oui, je suis un joueur.

► De joueur à éditeur, comment et pourquoi avoir sauté le pas ?

Sauter le pas, non. Franchir des paliers, oui. J'ai commencé par écrire des critiques de jeu dans différents médias puis je suis devenu chef de projet chez Libellud pour enfin monter ma propre structure. Il s'agit donc d'un cheminement logique fait de travail et d'opportunités qu'il faut savoir saisir. Je ne me serais pas lancé si je n'avais pas eu cette expérience et le réseau qui va avec. Certains se lancent tête baissée, ce n'est pas mon cas.





► **Comment est né ce jubilatoire concept de livre-jeu ?**

J'aime beaucoup l'illustration Jeunesse et Les Trois Brigands de Tomi Ungerer est mon livre de chevet ! Bref, j'aime les contes, j'aime l'illustration et j'aime le jeu donc...

J'étais chef de projet sur Le Petit Poucet lorsque j'étais chez Libellud et cette expérience fut vraiment stimulante. J'avais donc envie de la poursuivre. Mais la vie a voulu que je quitte Libellud. A ce moment-là, j'ai dû faire un point sur ce que je savais faire et tout cela m'est venu naturellement, comme si c'était évident. Puis les

jeux sont arrivés comme par enchantement comme si c'était écrit (merci à Laurent et Jérémie). C'est cul-cul ce que je dis mais c'est l'idée.

►Je plussoie, Les Trois Brigands sont un réel chef d'œuvre de la littérature enfantine... Et pourquoi Purple Brain? D'où vient donc ce nom?

J'aime bien les jeux de mots foireux et les zombies donc... ça sonnait bien

►Quelles sont les grandes joies et les grandes difficultés du métier d'éditeur?

Les grandes joies sont de voir le travail d'illustrations se réaliser au fur et à mesure sur ce qui n'était qu'un prototype puis de découvrir le produit fini (avec le stress qui va avec).

J'adore aussi la phase de développement avec l'auteur. C'est une vraie émulation et ping pong vraiment enrichissant.

Pour les difficultés, je ne parlerai pas de difficultés mais plutôt de montées en stress lorsque les premiers exemplaires produits arrivent. Si on a bien fait son boulot, il n'est pas dit que le fabricant fasse de même... (pour le moment, on touche du bois car ça roule). Et on a aussi envie que nos jeux plaisent aux joueurs comme ils nous ont plu et ça, ça génère un peu de stress aussi.

►Peux-tu en quelques mots nous parler du Lièvre et la Tortue qui vient de débouler sur les étals ?

Il s'agit d'un jeu de Gary Kim illustré par Mathieu Leyssenne. Le Lièvre & la Tortue est le troisième volume de la gamme Contes & Jeux. C'est un jeu de course et de paris très malin. C'est aussi un jeu à contrainte comme sait très bien les faire Gary (Koryo). J'avais découvert ce jeu lorsque j'étais chef de projet chez Libellud. Il s'agissait alors d'un petit jeu de cartes. Libellud n'étant pas décidé à le faire, je l'ai donc récupéré et voilà le travail !

►Comment as-tu rencontré Laurent Pouchain et Jérémie Caplanne qui ont signé les premiers jeux édités par Purple Brain Créations ?

Laurent est un ami. Nous nous étions rencontrés lorsque j'avais réalisé le dossier spécial Okko (dont il est l'auteur) pour Plato Magazine. Le courant est passé, on s'est revu pas mal de fois et puis voilà.

Quant à Jérémie, il avait participé au trophée FLIP Créateur en 2010 puis a intégré le jury l'année d'après, jury dont je fais parti. Nous avons donc sympathisé (c'est un p'tit gars bien). Le truc drôle, c'est qu'il avait remporté le trophée FLIP 2010 dans la catégorie Enfant avec la Rébellion des Pandas qui deviendra Baba Yaga... la vie est bien faite.

►Chacun des jeux édités ont été mis en image par des illustrateurs époustouffants (Xavier Collette , Vincent Joubert et Mathieu Leyssenne, pour ne pas les nommer)... Comment les as-tu rencontrés ?

J'ai toujours admiré le travail de Xavier. J'avais donc envie de travailler avec lui.

Concernant Vincent, je l'avais contacté lorsque j'étais chef de projet sur Le Petit Poucet (Libellud). A cette époque, le courant était vraiment bien passé et nous avions fait du beau boulot. Raison pour laquelle j'ai fait à nouveau appel à lui et à son talent.

Pour Mathieu, on s'est rencontré lors d'une soirée à La Muse Café, un bar-jeux de Bordeaux. Je présentais les Trois Petits Cochons. On a sympathisé et on a décidé de travailler ensemble sur deux projets Purple Brain : Le Lièvre & la Tortue et Mange-moi si tu peux ! Et n'oublions pas Naïade qui a œuvré sur Shinobi Wat-aah !. Notre rencontre s'est faite un peu par hasard lors du festival de Cannes en 2013. Il a essayé le jeu, ça lui a plu et banco !

► **Peux-tu nous en dire plus sur Mange-moi si tu peux, petit bijou minimaliste de Junichi Sato et Kunpu?**

C'est un jeu que j'ai découvert fin août 2013 et qui m'a tout de suite plu dès la lecture des règles. Le seul truc qui m'ennuyait, c'était son côté trop minimaliste et ses illustrations qui le réservaient, au final, à un public adulte. J'ai donc « maximalisé » le jeu en travaillant la mise en scène avec une utilisation du loup façon Cache-Mouton. Et tout le monde y trouve son compte. De plus, les illustrations de Mathieu Leysenne ajoutent une ambiance bien décalée, ni trop enfantine, ni trop adulte.

► **Quels autre(s) projet(s) Purple Brain Creations a-t-il dans ses cartons ?**

Je finalise les fichiers de La Cigale & la Fourmi qui sortira début mars 2015. Il s'agit du 4ème opus de la gamme Contes & Jeux. Yoann Levet en est l'auteur et Naïade l'illustrateur. Le Petit Chaperon Rouge d'Annick Lobet arrivera, dans cette même gamme, début septembre 2015. Nous travaillons également sur l'extension Shinobi et un autre jeu, Saute-Mouton d'Agnès Largeau qui sortira dans le même format de boîte que Mange-moi si tu peux. Un petit jeu méchant comme je les aime.



► **Tous médias confondus, quels sont tes derniers coups de cœur?**

J'adore le jeu Soldats Inconnus sur ipad, c'est un modèle de réalisation. Après ça, je me nourris de BD et de littérature jeunesse. J'ai beaucoup aimé Wormworld Saga de Daniel Lieske (nous avons d'ailleurs un projet ensemble et avec Iello sur le sujet).

Côté série, Doctor Who va mieux et j'attends la suite de Vikings de pied ferme !

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

J'ai déjà été assez bavard non ?

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

Si tu étais...

- **un personnage de BD:** Slaine Mac Roth et John Constantine
- **un personnage mythologique:** Slaine Mac Roth ? Sinon le Roi Singe
- **un personnage de roman:** Elric de Melniboné
- **une chanson:** la balade irlandaise (Bourvil)
- **un instrument de musique:** la cornemuse
- **un jeu de société:** ... compliqué ça... plein !
- **un mécanisme de jeu de société:** le coup de pute
- **une découverte scientifique:** le coup de pute ? Je pense qu'il existe une explication scientifique à tout ça !
- **une recette culinaire:** les œufs au lait
- **une pâtisserie:** le gland
- **une ville:** Alep
- **une qualité:** pugnace
- **un défaut:** trop d'ego mais ça aide aussi à avancer
- **un monument:** Petra, un site plus qu'un monument mais c'est tout de même grandiose.
- **une boisson:** le ricqlès
- **un proverbe :** mourrira bien qui mourrira le dernier !

► **Un dernier mot pour la postérité ?**

What's the flûte !

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

De nada !

