


## INTERVIEW

Mathieu Reynès *scénariste de la Mémoire de l'Eau* 

Michel Falardeau *scénariste et dessinateur de Frnch Kiss 1986* 

Nicolas Guibert *fondateur du site Happy Meeple* 

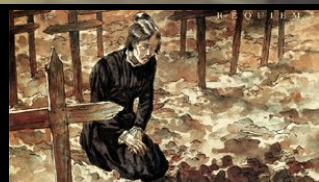
## DOSSIER La sélection Noël



Les enfants des célèbres chevaliers prennent la relève de leurs aînés...



Le capitalisme décortiqué en BD... un ouvrage grinçant et édifiant...



La dernière complainte d'une enquête historique superbement mise en image...

**C**e premier 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 achevées 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 quelques jeux qui ont marqué cette année ludique dans différentes catégories afin de satisfaire le plus grand nombre...

Ce Sdlmag #0 est, nous l'espérons, le premier du longue série qui reprendra le concept développé dans *Utopies* mais de façon « light » : de l'actu, un dossier (non exhaustif) et ce de façon assez régulière (un numéro par trimestre, ou plus si affinités!).

Chaque numéro s'efforcera d'associer un ou plusieurs sites spécialisée dans la thématique traitée...

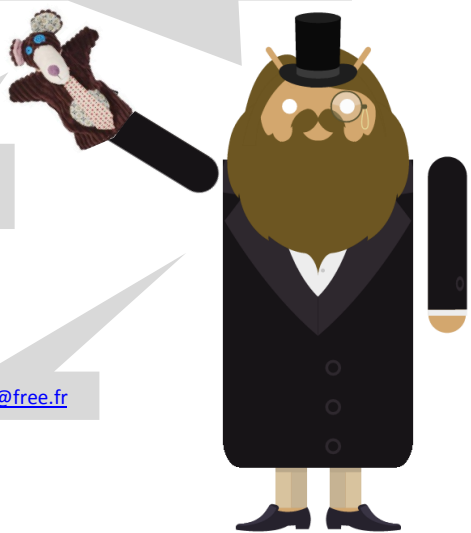
Rendez-vous donc à l'année prochaine et en attendant... Joyeuses Fêtes!

Ludiquement vôtre

Le Korrigan

**Maquette** : K-El  
**Coordinateur** : Laurent Ehrhardt

✉ [chrysopee@free.fr](mailto:chrysopee@free.fr)



Retrouvez nous sur notre site



# Sélection de Noël 2012



Noël 2012

## LES CONTES DE L'ERE DU COBRA

*Une série en 2 tomes d'Enrique Fernandez*

### Un conte fantastique exotique et ensorcelant

**R**évolution clos un formidable diptyque signé Enrique Fernandez, auteur espagnol virtuose dont les couleurs époustouflantes n'en finissent plus de nous envoûter. A peine quelques mois après un premier tome des plus enthousiasmants, voilà venir le vent de la Révolte, pour notre plus grand plaisir...



[BD] Contes & Légendes

Fermement décidé à mettre fin au règne tyrannique du Cobra, Irvi et son ami Maluuk ont élaboré mois après un mois un plan infaillible : lors d'une représentation théâtrale où le Cobra jouera son propre rôle Irvi le transpercera de sa lame vengeresse sous les yeux de son peuple des princes ennemis et soumis. Mais la présence de la belle Sian dans l'assemblée va bouleverser leur préparation des plus minutieuses...

Le dessin dynamique et expressif d' Enrique Fernandez et ses couleurs surprenantes mais envoûtantes sont une fois de plus de toute beauté, baignant son récit de magie, d'onirisme et de poésie. Ses décors foisonnent de détails et ses personnages sont encore et toujours d'une rare expressivité, renforçant l'aspect théâtral du récit dans le récit. Son découpage s'avère extrêmement fluide alors que la couverture est une fois encore magnifique.

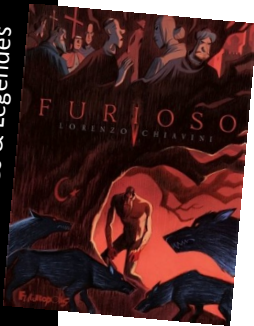
Le récit, évoquant les contes des Mille et une Nuit, est le creuset de plusieurs influences, mélangeant dans un dosage impeccable humour, poésie et action, faisant par là même passer le lecteur par une large palette d'émotion. Le récit enchâssé est conduit avec une redoutable efficacité et les interruptions de la représentation, synonyme de retour à la réalité, sont un réel délice.

Le tragique destin, réel ou supposé, de chacun des protagonistes confère un relief savoureux à l'ensemble, de même que la conclusion du conteur, attendue mais néanmoins terriblement efficace.

La mise en abîme du récit, empruntée à celle des Mille et une Nuit mais poussée à son paroxysme (une pièce de théâtre au cœur même de la représentation théâtrale du conteur), s'avère fascinante et nous ne pouvons que conseiller la lecture de ce conte aussi exotique qu'ensorcelant à la structure savamment élaborée.

■ Le Korrigan

**DOSSIER**



## FURIOSO

*Une one-shot tomes de Lorenzo Chiavini*

### Un conte philosophique plein d'ironie

**F**urioso est une histoire d'inspiration médiévale qui peut se lire comme un conte sur la folie religieuse qui anime l'homme depuis la nuit des temps. Ce récit, plein d'ironie et de mordant, s'inscrit dans le contexte des croisades sans se référer à un contexte ou des personnages précis, l'intemporalité conférant une certaine universalité au récit.

Alors qu'une guerre qui semble sans fin oppose chrétiens et musulmans, un évêque grabataire censé bénir les foules laisse échapper la lance qui perça le flanc du Christ, dans la foule de badauds réunis pour l'occasion. Elle blesse légèrement un petit tueur de rat et le peuple reprend espoir. Le clergé va faire le guerrier saint qui leur donnera la victoire... N'est-ce pas Dieu qui l'a désigné avec la sainte-lance?

Dans le camp adverse, les dignitaires musulmans cherchent à retrouver Ferragus, le Guerrier sans Heaume qui conduisit tant de fois les soldats d'Allah à la victoire... Mais ce dernier s'est retiré du monde et vit comme un animal au cœur d'une sombre forêt, pour expier une faute ancienne...

Le récit oscille entre les deux cultures, dénonçant tour à tour les fanatiques de tous poils, persuadés qu'ils sont d'être au service du Vritable Dieu et de détenir LA vérité. Les dialogues sont finement ciselés et contribuent grandement à la force de cet album qui dénonce le fanatisme, tous les fanatismes, avec finesse et

subtilité.

Le dessin sobre et envoûtant de Lorenzo Chiavini qui signe son premier album en tant que scénariste est à la fois sobre et envoûtant. Son dessin très expressif ancre son récit dans le conte de façon saisissante. On retrouve le style que l'on avait pu apprécier dans l'Ours de la Spadaccia, série hélas avortée parue chez Paquet.

Furioso est un conte philosophique fort bien mené, qui prouve, si besoin était, que la BD est un formidable média pour aborder des sujets difficiles de façon très convaincante.



# L'HOMME QUI N'EXISTAIT PAS

Une one-shot de Cyril Bonin



Noël 2012

## Ultra moderne solitude

L'homme qui n'existait pas est sans doute l'album le plus personnel de Cyril Bonin. Le personnage de Léonid Miller vit une existence quasi virtuelle. Il remercie la technologie de lui permettre de travailler à domicile pour n'avoir à rencontrer personne et vit par procuration, à travers les films qu'il dévore chaque jour à la cinémathèque. Il fuit le réel pour vivre dans l'illusion du septième art, dans ces mondes virtuels imprimés sur pellicules, préférant les personnages de fiction qu'il juge bien plus consistants que la plupart des gens... Le lecteur pourra y voir un parallèle entre la vie de Léonid et le travail solitaire d'un dessinateur de bande dessinée, attelé plusieurs heures par jour et durant de longs mois à sa table à dessinateur...

A l'instar de la Belle Image, le précédent album de Cyril Bonin adapté de l'œuvre éponyme de Marcel Aymé, l'auteur fait d'un seul coup basculer son récit réaliste vers le fantastique. Un élément extraordinaire vient bouleverser subitement la vie du personnage principal. Léonid qui rêvait d'une vie sans les autres, entourés des chimères du cinéma, va vivre ce rêve jusqu'à son paroxysme, et le voir se transformer en cauchemar. Devenant pour autrui invisible, impalpable et inaudible, perdant par la même tout ce qui le liait à la réalité, il va au travers du récit comprendre que ce qui fait le sel de la vie, c'est la relation à l'autre, les rencontres, avec toute l'incertitude de s'ouvrir à l'inconnu et aux inconnu(e)s...

La couverture, annonciatrice de l'album, est superbement composée et réalisée. Elle suggère cette vie en parenthèse du métier d'actrice, où chacun de ses rôles s'arrêtent avec le clap de fin, alors que sa vie réelle est mise entre parenthèse à chaque nouvelle scène. Et, surtout, elle est une formidable invitation à ouvrir l'album pour découvrir l'étrange histoire qu'elle annonce...

On retrouve avec plaisir le style inimitable de Cyril Bonin, son dessin semi-réaliste plein de charmes et d'élégance et ses couleurs sépias au service de l'émotion qu'il distille avec tellement de finesse dans chacune de ses histoires.

A l'instar de The Artist, ce récit est aussi un hommage au cinéma et à ses chefs d'œuvres intemporels. L'auteur nous entraîne dans les coulisses du neuvième art pour découvrir l'envers du décor de carton pâte où les meilleurs acteurs ne sont que des hommes et des femmes, avec leurs blessures et leurs doutes, dès que s'éteignent les projecteurs...

L'homme qui n'existait pas est un conte moderne, une fable sur ce mal moderne qu'est la solitude, parfois librement consentie. Le récit se déroule avec une rare fluidité, s'écoulant sans heurt, l'action s'effaçant devant les sentiments et les émotions ressenties par les deux protagonistes... Difficile de ne pas être touché par la simplicité de ce récit remarquablement conduit et mis en scène. Cyril Bonin s'impose comme un auteur complet, aussi talentueux pour écrire des histoires que pour les mettre en scène...



[BD] Roman Graphique

# DOSSIER

■ Le Korrigan



## IL ÉTAIT UNE FOIS EN FRANCE

Une série en 6 tomes de Fabien Nury et Sylvain Vallée

### Grandeur et décadence

**D**ès ses premiers albums, Fabien Nury s'est rapidement imposé comme un scénariste phare du neuvième art. Les sujets dont ils s'emparent et la façon dont il les traite, son sens de la narration et le soin apporté aux personnages ont donné naissance à des séries incontournables telles *Je suis légion*, *l'Or et le sang*, *W.E.S.T.*, *Necromancy* ou *la Mort de Staline*. Chacune, dans son registre, s'avère être une série indispensable à tout amateur de BD. Il était une fois en France est de ces série qu'on ne peut oublier et qui vous hante durablement.

S'abreuvant aux sources de l'Histoire, Fabien Nury a exhumé un personnage incroyable qui avait peu à peu disparu de la mémoire collective, alors même qu'il synthétisait la complexité de l'occupation. Un personnage tellement invraisemblable qu'il paraîtrait dans tout œuvre de fiction comme trop extravagant pour être crédible... Et pourtant, Joseph Joanovic, juif d'origine roumaine fut tour à tour (ou plutôt simultanément) résistant et collaborateur, il alimenta la machine de guerre allemande en leur fournissant l'acier nécessaire à la construction de leurs machines de guerre, fraya avec les nazis, organisa des réseaux pour sauver les juifs, finança la résistance... C'est peu dire que est un personnage complexe aux contours flous, tant et si bien que certains considère comme un héros et d'autres comme un traître. Ce sixième opus se propose de nous raconter la chute de celui qui pendant l'occupation devint l'homme le plus riche de France.

Nous sommes en juillet 1949. Joseph Joanovic compare devant Cour de Justice de Paris pour collaboration. Son avocat est des plus optimiste puisque son activisme de fin de guerre lui ont permis de sauver de nombreux juifs d'une mort certaine. Pourtant, sous l'impulsion du petit juge de Melun, le procès s'achemine vers une tout autre issue. Mais savoir son ennemi intime condamné et ruiné ne suffit pas au petit juge. Il poursuivra Monsieur Joseph de sa vindicte, lui rappelant qu'il est toujours là, dans son ombre, pour lui faire payer l'ensemble de ses crimes. Dans son aveuglement à chercher la justice, il va faire une croix sur tout ce qui constituait sa vie, perdant sa femme et ses enfants, tout comme Janovic, finalement. La scène de leur rencontre sur le banc



[BD] Histoire



Noël 2012



d'un parc s'avère particulièrement bouleversante et met un terme à la vie de cet homme hors du commun qui joua sur tous les tableaux. Mais difficile de lui jeter la pierre. Si ses actions sont condamnables, qu'a-t-il fait sinon chercher à assurer sa survie et celle de ses proches... C'est d'ailleurs ce qui fait la force du récit conté dans Il était une fois en France : il ne prend pas parti, refuse tout manichéisme, se contentant de présenter les faits, édifiants, laissant au lecteur le soin de se forger sa propre opinion sur l'homme que fut Joanovic, un portrait sans concession, tout en contraste, dans toute sa complexité...

Le dessin de Sylvain Vallée est encore et toujours d'une redoutable efficacité. Ses plans cinématographiques, son trait semi-réaliste et la mise en couleur impeccable immerge le lecteur dans cette époque trouble. Son travail sur les costumes et les décors est saisissant, renforçant l'impression de visionner un polar noir des années 50. Et plans rapprochés mettent subtilement en relief les émotions qui traversent les principaux protagonistes, Lucie-Fer, Janovic et le petit juge, une étrange variante sur la thématique sur le thème du mari, de l'épouse et du cocu, les rôles s'inversant parfois, au grès d'une trahison...

On se prend à rêver d'une adaptation cinématographique encore en pourparlers. Il ne sera pas facile de condenser en un film les six tomes de la série tant chaque scène a son importance dans le déroulement de cette incroyable histoire mais si le film est à moitié aussi bon que la série l'est, cela promet!

La Terre Promise clôt l'une des plus formidables séries se déroulant pendant l'occupation. Le portrait de la France qui y est brossé et que l'on devine derrière celui de Joseph Joanovic s'avère tout à la fois captivant et dérangeant. La façon dont il bâtit sa fortune par deux fois, pour tout perdre et reperdre et finir presque seul dans la misère est édifiante. La relation le liant au petit juge de Melun qui l'a voué aux gémonies pour de fausses raisons accentue le tragique de cette destinée hors du commun, de même que Lucie, qui le trahit par amour... Un récit poignant qui ne laissera personne indifférent et qui se garde bien de tracer une frontière entre le bien et le mal... Magistral...

■ Le Korrigan

**D**  
**O**  
**S**  
**S**  
**I**  
**E**  
**R**

## NOTRE MERE LA GUERRE

Une tétralogie signée Kris et Maël

Pour parler de la guerre il n'y a que des larmes

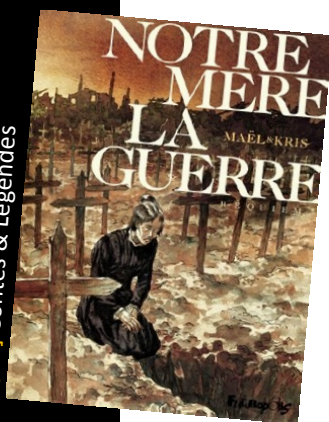
**L**a Première Complainte, premier tome de la tétralogie, avait dès sa sortie fait sensation, tant par son scénario prometteur, ses personnages forts, et le formidable travail graphique réalisé par Maël. Annoncé originellement comme une trilogie, l'intrigue, sans doute un peu à l'étroit, s'est vu gratifiée d'un quatrième tome, permettant aux auteurs de prendre le temps de développer cette intrigue sombre et profonde. Au vue de la qualité de chacun des albums, et de ce dernier album en particulier, on ne peut que se réjouir de ce changement...

L'histoire de ce requiem s'étale des années 1914 jusqu'au crépuscule de la guerre. Car les racines de ces tragiques événements qui se sont déroulés sur le front s'abreuvent dans le passé, aux prémices de la guerre. Par de subtils flash-back souvent très poignants les auteurs nouent les fils du drame, esquissant peu à peu une sombre vérité. On devinait que l'issue de la série serait tragique mais force est de reconnaître que, de révélations en révélations, Kris tisse une trame narrative solidement charpentée, impeccable et captivante. Le suspens est savamment entretenu et les rouages de l'enquête policière qui sert de fil rouge à cette tragédie s'imbriquent de façon saisissante. Mais la force du récit, c'est aussi et surtout le destin tragique de ces hommes arrachés à leur vie pour être jetés dans une guerre, fusil à la main pour de mauvaises raisons...

Porté par des dialogues percutants, rythmé par des correspondances épistolaires ou des extraits de journaux intimes, le récit de Kris met en scène des hommes et des femmes à jamais brisés par la guerre. La poésie qu'il distille dans ses récitatifs renforce l'atmosphère pesante, s'insinuant insidieusement dans l'esprit du lecteur pour décrire les horreurs de la guerre. Non pas les morts et les mutilations qui sont les premières images qui viennent à l'esprit lorsqu'on évoque la Grande Guerre, mais aussi les souffrances de ceux qui l'on faite, et qui y ont laissé une part de leur innocence et de leur humanité.

Côté dessin, le trait nerveux de Maël est une fois de plus d'une redoutable efficacité. Ses couleurs immergent le lecteur dans la boue, les larmes et le sang des tranchées comme peu de dessinateur avaient réussi à le faire avant lui. Il ne se contente pas de mettre la guerre en image, il donne à la ressentir, à éprouver les indicibles émotions qui assaillent le soldat, enterré vivant dans les tranchées et confrontés quotidiennement à des horreurs sans noms. Pour se rendre compte de l'immense talent expressionniste de Maël, il suffit de voir cette case où ces soldats sont comme hébétés dans leurs tranchées alors que les armes se sont tuent et que sonnent les cloches de l'armistice. Saisissant...

La dernière planche est sublimement tragique, texte et dessin entrant en osmose





de façon remarquable, rehaussé encore par le texte de Tim O'Brien qui clos l'album et enfonce un peu plus loin encore les clous plantés par les auteurs, tel marteau du croque-mort enfonçant ceux d'un cercueil.

Notre Mère la Guerre est d'ores et déjà un monument du neuvième art, l'une des œuvres les plus fortes mettant en scène la guerre, dans toute son horreur, dans toutes son absurdité. D'une grande qualité littéraire et artistique, cette œuvre fera date et ne laissera le lecteur littéralement bouleversé par la force de cette fresque sur la folie des hommes.

« Pour parler de la guerre Il n'y a que des larmes. » (Henriqueta Lisbo)



Noël 2012



DOSSIER

## PIZZA ROADTRIP

Une one-shot tomes de El Diablo et Cha

### Un album Ju-bi-la-toire !

**B**on, autant le dire d'emblée, cessez immédiatement de lire cette chronique et ruez-vous chez votre libraire préféré pour acheter Pizza Roadtrip, un album tout simplement jubilatoire, frais et inventif... Vous êtes encore là? Tant pis, écoutez donc...

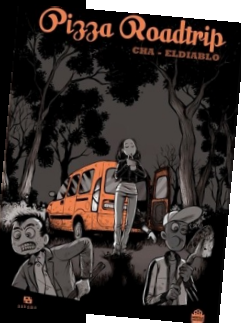
Pizza Roadtrip est un road-movie en terre bretonne. Quand Rudy appelle Romuald à deux heures du mat pour lui demander un service, ce dernier se doute bien que son pote est une fois de plus dans une sacrée panade. Et voilà Romuald, Rudy et sa copine partis sur les routes à bord d'une Kangoo livrer une encombrante pizza, le genre calzone indigeste fourée au cadavre de caïd local.

Le scénario concocté par El Diablo, auteur des Lascars (série puis long métrage à succès), est superbement construit. Par le truchement de flashback qui apportent un éclairage savoureux au récit, il conduit une histoire impeccable pleine de faux semblants et de fausses vérités. Les masques tombent peu à peu, mais pour le seul lecteur. La fidélité prend un sérieux coup de griffe dans ce récit plein de mordants servit par des dialogues incisifs remarquablement percutants.

Côté dessin, le trait très stylisé de Cha fait merveille. Le choix surprenant du noir et blanc (auquel résiste l'orange vif de la Kangoo) pour le présent et de la couleur pour le passé pourra sembler déroutant mais est au final des plus judicieux, les fils du drame s'étant noué dans le passé, pour former un écheveau particulièrement emberlificoté. Vif, pétillant, plein de vie, son graphisme porte cette histoire délicieusement cynique avec un brio évident...

Pizza Roadtrip est un album réjouissant, fertile ne rebondissements qui empreinte aux lichés du genre pour mieux les détourner avec une malice et un plaisir évident... Un album parfait, drôle et mordant... un incontournable aux côtés duquel il serait plus que dommage de passer... Ju-bi-la-toire on vous dit!!!

■ Le Korrigan



[BD] Nostalgie

## les rivages de l'enfance

**A**vec French Kiss 1986, Michel Falardeau nous invite à aborder les verts rivages de l'enfance.

C'est lors d'un repas familial qui part joyeusement en vrille à cause d'une petite fille entrées en guerre ouverte avec les légumes et des parents, Etienne et Marie, se laissant emporter par un délire légumineux que Lucas, 7 ans ose poser à ses parents une question qui le tarabuste : comment se sont-ils rencontrés? D'abord surpris par cette question arrivant comme un cheveux sur la soupe (de légumes), le père se décide alors à lui répondre. S'amorce le récit d'une part de leur enfance, alors qu'Etienne, du haut de ses neuf ans, était éperdument amoureux de la jeune et douce Marie... Neuf ans, l'âge charnière entre l'enfance et l'adolescence. L'époque ou l'imaginaire et la réalité se rencontre encore. L'heure des premiers émois amoureux et des rêves d'amour impossibles. Etienne était alors el capitaine d'une bande de joyeux pirates, celles de la rue Perron, ennemi juré de celle de la rue Beaulieu dirigée par la terrifiante La Rousse, une jeune fille filiforme dont la mère est dit-on une sorcière aux inquiétants pouvoirs. Etienne va échafauder un jeu alliant ses trois passions du moment : la piraterie, la belle Marie et La Rousse, son ennemi personnel...

S'en suit alors une histoire prenante et rafraîchissante de flibuste enfantine, de combats acharnés, de passions amoureuses, de fous rires et de bosses, de blessures au cœur, de trésors et de trahisons... Le récit, se situant à l'improbable frontière entre la Guerre des Boutons, Peter Pan, Les Goonies et Roméo et Juliette, s'avère à la fois fluide, touchant et captivant. Le style graphique plein de fraîcheur de ce jeune et talentueux auteur fait merveille. Sa mise en couleur minimaliste rehausse son trait dynamique semi réaliste qui ancre définitivement le récit dans l'enfance et ses tourments. La galerie de portrait échafaudée par Michel Falardeau est haute en couleur et contribue à donner vie à cette aventure pleine de nostalgie et d'humour. Les références culturelles, distillées dans le récit où concentrée dans les tête de chapitre sont un réel délice pour ceux qui avaient plus ou moins dix ans en 1986 mais le propos captivera sans nuls doutes les jeunes lecteurs autant que leurs parents.

French Kiss 1986 est un récit prenant remarquablement bien écrit et mis en scène de façon saisissante qui aborde avec finesse l'amour et l'amitié qui sont le sel de la vie d'un presque ado. S'il n'en n'est pas à son coup d'essai avec cet album, Michel Falardeau signe ici un petit bijou à mettre entre toutes les mains... Un album des plus rafraîchissant en cette période estivale.

■ Le Korrigan



Noël 2012



[BD] Nostalgie

# DOSSIER

## MAFIA TABLOIDS

Une one-shot tomes de Marco Rizzo et Lelio Bonaccorso

### Chronique d'une mort annoncée

**M**afia Tabloïd dont le nom a sans doute été inspiré par American Tabloïd de James Ellroy aurait pu s'appeler « Chronique d'une mort annoncée ». Le fait que le lecteur en connaisse déjà l'issue fatale et tragique accentue la dramaturgie de ce livre qui retrace dans les grandes lignes la vie de Giuseppe Impastato, plus connu sous le nom de Peppino Impastato. Révolté, il soutint la cause des paysans siciliens spoliés de leurs terres avant de rentrer en lutte ouverte contre la Mafia avec pour seule armes l'humour et l'ironie.

Le récit est remarquablement construit, esquissant le portrait d'un homme courageux par le truchement de flashback qui rythment le récit de façon saisissante, composant son portrait à la manière impressionniste, par petites touches. S'ouvrant et s'achevant sur le procès qui vit plusieurs décennies après la condamnation des commanditaires de son meurtre particulièrement sordide, il s'achève sur une note des plus optimistes alors que les soutiens du journaliste engagé défilent, bien décidé à poursuivre son combat... superbe...

Le traitement graphique de l'album et plein tout en finesse et en retenue. Les encrages élégants et d'une extrême finesse sont rehaussés par des lavis discrets alors que le marqueur noir étant utilisé avec parcimonie confère plus de profondeur à l'ensemble.

Le dossier complétant l'album apporte un éclairage passionnant sur la vie de Peppino Impastato et le combat qu'il a mené, permettant au lecteur de mieux cerner la personnalité de ce révolté qui perdit la vie à 30 ans pour avoir voulu défendre son idéal de justice et de liberté!

Un album fort qui démontre une fois de plus que la bande dessinée peut offrir bien plus qu'un simple divertissement... On peut saluer l'heureuse initiative d'Ankama d'avoir publié cet album fort et engagé qui s'éloigne des sentiers battus...

■ Le Korrigan

[BD] Roman Graphique





Une one-shot tomes de Frédéric Brrémaud et Federico Bertolucci

## Un sublime opéra sauvage

**A**près un premier tome à couper le souffle, Frédéric Brrémaud et Federico Bertolucci renoue avec la bande dessinée animalière avec *Le Renard*, un nouvel album sans texte et sans paroles. Un album certes muet mais à la fois captivant et incroyablement prenant, vecteur d'une foule d'émotions. On y découvre une nature sauvage soumise à une sourde menace : une éruption volcanique sur une île du grand nord abritant une faune et une flore d'une richesse insoupçonnée. Se plonger dans cet album, c'est se laisser envoûter par les planches absolument sublimes et un incroyable rendu de la beauté et de la sauvagerie de Dame Nature.

D'un point de vue narratif, l'album est un petit bijou d'une rare fluidité. Remarquablement construit, le crayonné de Bertolucci est d'une incroyable précision et sa mise en couleur numérique ne peut que forcer l'admiration. Les allergiques aux palettes graphiques ne pourront qu'être subjugués par les formidables capacités de l'outil quand il est manipulé par des mains expertes et inventives! A la fois documentaire animalier et histoire forte et poignante, cet album se boit comme du petit lait!

La nature, qui n'était que décor dans le premier album devient personnage à part entière, dans tout sa violence brute qui menace d'engloutir l'île, ce tout petit monde perdu dans les eaux polaires. Bertolucci excelle dans la retranscription des paysages enneigés ou aquatiques comme il excellait dans celle de la jungle luxuriante du premier opus. Voir ces créatures aquatiques se livrer une lutte sans merci pour la survie, contempler ces rochers escarpés où l'eau et le feu semble se lancer dans une chorégraphie tout à la fois sublime et terrifiante se révèle être un incroyable plaisir. Et l'on tremble pour ce renard borgne qui semble foncer vers le danger alors que les autres animaux le regardent, gagnant les hauteurs alors que les autres cherchent à atteindre un océan qu'ils pensent salvateur...

Une fois encore, les deux auteurs parviennent l'exploit de donner au lecteur une histoire qui s'aborde par les cinq sens. Le froid et la chaleur, les cris rageurs ou effrayés des animaux, le bruit sourd du grondement d'un volcan qui se réveille, le goût du sang, et cette odeur suffocante de soufre qui se répands dans les méandres de l'île.

Frédéric Brrémaud et Federico Bertolucci entraînent le lecteur vers des contrées inconnues, inexplorées jusque-là en bande dessinée. Car si l'on a déjà vu des bd animalière (série où des animaux antropomorphiques incarnent des créatures dans une société bien humaine) de qualité, celle-ci s'approche du documentaire par la puissance des émotions qu'elle provoque (à mi-chemin entre fascination et répulsion) tout en déroulant une histoire forte et poignante... du grand art... on ne peut qu'être subjugués par leur talent et leur époustouflante audace!



Noël 2012



[BD] Docu-Fiction

# DOSSIER



## TEXAS COWBOYS

*Une one-shot tomes de Matthieu Bonhomme et Lewis Trondheim*

## Once Upon a Time in the West

**L'**ouest sauvage a longtemps été une intarissable source d'inspiration pour le septième art. Quoi de plus naturel que la bande dessinée s'y soit elle-même abreuvée avec le succès que l'on sait. Lewis Trondheim et Matthieu Bonhomme nous plonge dans le mythe du western avec délectation. Exploitant les clichés pour mieux les tordre et surprendre le lecteur, ils conduisent cette histoire chorale avec un talent et un plaisir évident. Nos deux auteurs s'attaquent donc au western avec jubilation, à la façon dont Tarantino a déconstruit le polar pour mieux le réinventer avec Pulp fiction.

Paru initialement sous forme de suppléments dans l'excellent Journal de Spirou, l'album est découpé en chapitres reprenant leurs couvertures alléchantes, façon journaux illustrés à sensation destinée à faire frémir et rêver pieds tendres et citadins.

On est d'emblée séduit par le trait épuré de Matthieu Bonhomme qui n'en finit pas de nous envoûter. Sa grande clarté apporte fraîcheur et lisibilité à des planches d'une rare fluidité. La mise en couleur, à la fois moderne et délicieusement surannée est un modèle du genre et baigne l'album dans une savoureuse ambiance western.

On croise dans Texas Cowboy une galerie de personnages haute en couleur qui s'appuie sur les archétypes du genre. Du pied tendre en mal de sensations en passant le bandit de grands chemins, la femme fatale ou l'ethnologue, on y croise donc toutes les grandes figures du western que Trondheim s'est amusé à tordre pour concocter un scénario original, plein de surprises et de fraîcheur. Sa structure déconstruite par de nombreux flash back qui se focalisant sur un personnage jusqu'alors secondaire confère à la lecture un aspect ludique très appréciable. Truffé de références et de clins d'œil, sa chronique de l'ouest est servie par des dialogues ciselés, subtilement décalés qui accentuent la finesse et la légèreté de l'ensemble.

Harvey Drinkwater est envoyé à «Hell's Half Acre» par le colérique patron de son journal pour y écrire des articles destinés à faire trembler la bonne société bostonienne en mal de sensations fortes et de sanglants récit du grand ouest. C'est pour Harvey l'occasion d'abandonner sa carrière de journaliste et d'assouvir sa soif de vengeance, chercher fortune et prendre femme. Ça fait beaucoup pour un seul homme et, suivant les conseils d'Ivy, un homme du cru qui lui servira de guide, il lui faudra revoir ses priorités s'il veut espérer un assouvir une...

Dans la multitude de personnages mis en scène avec talent par deux nos auteurs, Harvey aura le rôle de fil rouge : il sera la trame autour de laquelle vont se greffer



[BD] Western

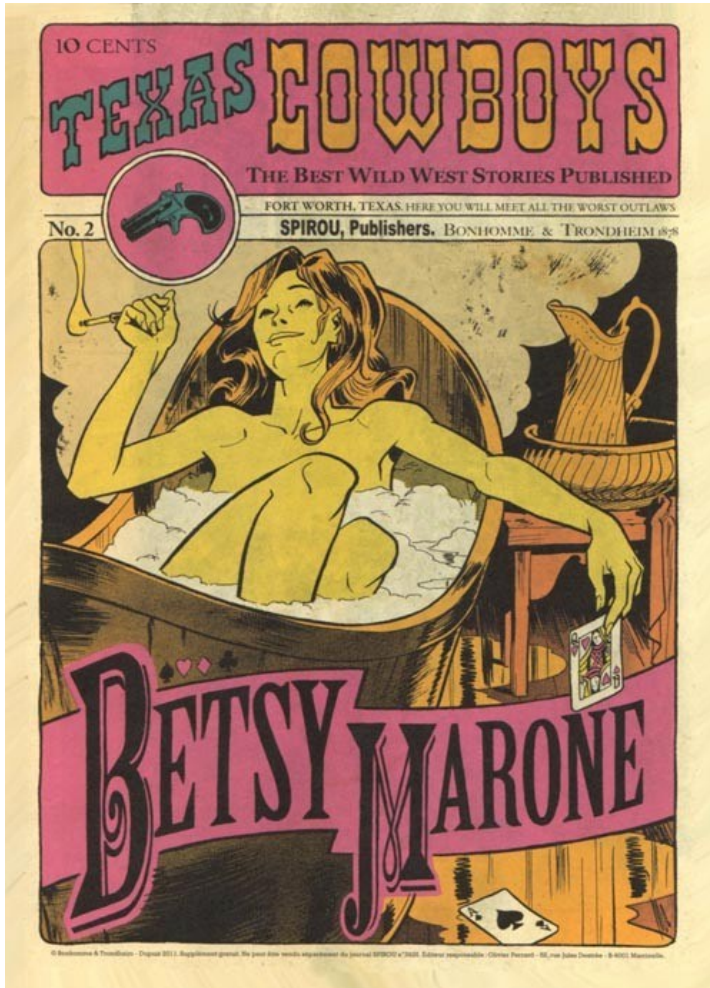


Noël 2012

de multiples destins qui, histoire chorale oblige, vont se télescoper, pour le meilleur comme pour le pire. Une grande fresque sur l'ouest américain fantasmé à la manière d'il était une fois dans l'ouest, le chef d'œuvre de Sergio Leone. Côté ambiances, attaques de trains, tribus indiennes, bagarres de saloon, parties de poker, casses, attaque de convoi, scènes de lynchage et autre poncifs qui ont fait les grandes heures du genre sont au rendez-vous, mais le tout conduit avec une fraîcheur et une inventivité qui force l'admiration.

On retrouve dans Texas Cowboy le rythme si particulier impulsé par sa publication mensuelle dans le Journal de Spirou. Les auteurs, qu'on devine grands amateurs de western, nous entraînent dans une chronique du grand ouest prenante et haute en couleur. Pas la peine de se faire chercheur d'or, avec Texas Cowboy vous avez déjà trouvé la pépite... La fin laisse la porte ouverte à une éventuelle suite, ce qui serait une excellente nouvelle!

■ Le Korrigan



DOSSIER

## ROCKABILLY ZOMBIE SUPERSTAR

*Une one-shot tomes de Nikopek et Lou*

## K-Billy's Super Sounds of the Seventies

**L**es Zombies ont le vent en poupe depuis le succès, amplement mérité, de Walking Dead de Robert Kirkman et Charlie Adlard... Mais certaines histoires de Zombies sortent grandement des sentiers battus et Rockabilly Zombie Superstar est de celles-là. Certes, avec un titre aussi improbable, on pouvait s'en douter. Mais le fait est que cette série, originellement un diptyque regroupé ici dans une intégrale très classe à la couverture sobre et percutante...

D'après sa bio, Nikopek a longuement hésité entre une carrière de rock star ou de réalisateur de films d'horreur. Faute de moyen, il opta pour la BD qui permettait à peu de frais de laisser libre cours à son imagination débordante (d'hémoglobine), de mettre en scène des histoires improbables à peu de frais... Et, quoi de mieux pour se faire la main que de fusionner en une série ses deux passions : le rock et les zombies... une histoire dont le héros serait... un rocker mort-vivant...

Difficile d'écrire le pitch de la série sans donner l'impression de parler d'un (mauvais) film de série B... Pourtant, le scénario est des plus original et dépeint un univers à la fois glaçant et jubilatoire où certains américains accepte plutôt bien de côtoyer ces morts revenus d'outre-tombe, allant même jusqu'à les domestiquer... Quoi de plus hype que de se promener avec son zombie en laisse? Certains survivants prennent même la défense des mort-vivants arguant du fait qu'étant à moitié vivants, ils doivent avoir notre respect !

Billy Rockerson (un nom fort bien trouvé qui résume assez bien le personnage) est l'un des milliers de sosie du King qui pullulent aux États-Unis. Mais celui là a un petit plus qui le rapproche de son idole : comme lui, il n'est plus. Il est mort quoi! Un zombie qui a néanmoins gardé toute sa tête et sa farouche volonté de faire de la musique. Chose ô combien difficile lorsqu'on commence à se décomposer et à tomber peu à peu en lambeaux. Mais lorsqu'on est investi d'une mission quasi divine par Elvis lui même, on ne baisse pas les bras, même s'ils tombent parfois tous seuls sous l'action de la décrépitude!

Le scénario pétillant de Lou et Nikopek est superbement mis en scène par un dessin nerveux qui rappelle par moment le trait incisif et délicat d'Olivier Berlion. Bourré d'humour, tant graphique que textuel.

Je ne sais pas vous mais moi ça m'a fait penser à une œuvre de Tarantino... Est-ce le contexte musical évoque le Super Sounds of the Seventies (Reservoir Dogs), les dialogues ciselés truffés de réparties cinglantes, le comique de certaines situation pourtant sanglantes ou la façon dont les auteurs détournent les codes d'un genre

pour se les réappropriés et entraîner le lecteur à leur suite? Il y a peut-être aussi un peu de Bernie (Dupontel) aussi, à voir comment Billy manie la pelle...

Un savant mélange (détonnant) de tout cela sans doute... Mais le fait est que Billy Zombie Superstar est un petit bijou d'humour drôle truffé d'hémoglobines et de délicate pin-up... Un road-movie percutant à déguster sans modérations aucune!



Noël 2012

Si le Père-Noël n'a pas succombé à ce virus décimant la population et si vous êtes amateur de séries déjantées dotées d'une forte personnalité, Billy Zombie Superstar se doit de figurer sur la liste que vous adresserez au vieux monsieur barbu en cette fin d'année...

■ Le Korrigan



DOSSIER



## LES CONSPIRATEURS

Une one-shot tomes de Pascal Thivillon

### De la théorie du complot

J'ai toujours eu une certaine admiration pour les auteurs qui parvenaient à développer en une planche une historiette à forte connotation humoristique, et plus encore pour ceux, plus rares encore, qui parvenait au fil des gags en une page (parfois en une case!) à développer un petit univers ... Pascal Thivillon fait partie de ces dessinateurs qui convainquent en quelques planches de leur impressionnant talent.

Difficile de ne pas tomber sous le charme de cet album savoureux et jubilatoire dont le héros rêve de créer une société ultra secrète, tellement qu'il est

le seul à en connaître l'existence. Et comme comploter seul n'est guère aisé (ni franchement amusant), il va lui falloir recruter de nouveaux membres, ne serait-ce que pour pouvoir faire des réunions (ultra) secrètes sans avoir l'impression de soliloquer... C'est donc en collant des affiches écrites dans un code connu de lui seul que le conspirateur en chef espère pouvoir recruter de nouveaux complices avec qui fomenter des complots pour dominer un peu le monde...

Ajoutez à cela des personnages croquignolesques (un président désireux d'organiser un complot raté contre son illustre personne pour faire monter sa popularité, un opposant révolutionnaire désireux de ne surtout pas prendre le pouvoir, un extra terrestre bien décidé à faire respecter un contrat signé il y a trois mille ans et

lui conférant le contrôle sur la planète et la terrible madame Gomez qui cache bien son jeu) et vous obtiendrez un album jubilatoire qui dérouillera les zygomatiques les plus grippés en (beaucoup) moins de temps qu'il faudrait pour décoder l'affiche du Grand UN .

Le dessin léger et très expressif (qui n'est pas sans évoquer Mandryka et son irrésistible concombre masqué) sert admirablement bien ces histoires courtes bourrées d'humour irrésistible...

A consommer sans modération malgré un risque d'addiction assez prononcé...

SECRÈTE SOLITUDE



[BD] Humour



# LA SURVIE DE L'ESPECE

Une one-shot tomes de Paul Jorion et Grégory Maklès

Un essai intelligent, édifiant et salubre

Quelle étrange et audacieuse idée que de publier un essai caustique et incisif sur le capitalisme, idéologie politique dominante, sous forme de bande-dessinée. A travers des chapitres courts et percutants, les deux auteurs se proposent de détricoter la façon dont nous en sommes arrivés là, à un système où une poignée d'individus sans scrupules impose au reste de l'humanité de bien étranges conditions de vie et de survie. S'achemine-t-on vers la fin de l'espèce au prix d'un processus dont l'aberration de chaque étape explose à chaque planche? Un autre monde est-il encore possible ?

Le dessin nerveux et expressif de Grégory Maklès, son inventivité et ses partis pris graphique appuient là où ça fait mal. Le partage de l'humanité entre salariés, patrons et capitaliste, représentés respectivement par un bonhomme légo (manipulable à loisir), un général (dieu vivant pour le premier) et un banquier en queue de pie et chapeau haut de forme évoquant la mascotte du monopoly est d'un cynisme percutant. Les interventions de l'affreux journaliste (nécessairement gauchisant), de Monsieur X (carricature du trader sans conscience) et du fils candide (qui tente de comprendre l'enseignement de son père capitaliste) sont certes drôles et caustiques mais aussi et surtout édifiant. Les différents aspects de l'économie de marché sont abordés dans cet album avec une justesse qui fait froid dans le dos.

Les références à la Révolutions française apparaissent comme une évidence tant les prémisses qui l'ont causés apparaissent tels un précipités dans notre époque qui traverse une crise financière sans précédents, imprévisible pour certains, alors même que de nombreux économistes l'annonçait dans des travaux, passé étrangement à la trappe...

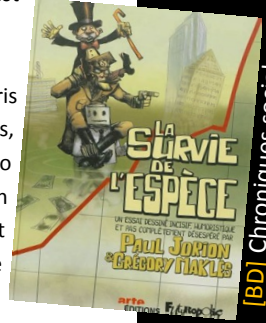
Le marasme dans lequel s'engluie l'humanité décrit dans l'album serait désespérant sans la foi de l'auteur dans les jeunes générations qui apparaissent comme une lueur d'espoir au bout du tunnel... Mais aussi et surtout ceci : plutôt que de se lamenter sur le devenir de nos sociétés, retroussons-nous les manches et changeons le monde, à notre échelle.

La Survie de l'Espèce est petite bombe merveille inattendue. On sent que l'auteur connaît et maîtrise parfaitement son sujet. Le travail de vulgarisation de son propos et sa mise en scène hilarante et percutante de Grégory Maklès ne peuvent que forcer l'admiration. A lire de toute urgence, à partager et faire découvrir au plus grand nombre, y compris aux chantres bêlants défenseurs du capitalisme exacerbé et du libéralisme à outrance. A l'heure où se profile Noël (grande messe du capitalisme ?), il trouverait à mon sens une place de choix au pied du sapin...

Qui donc a dit que la BD n'était qu'un pur divertissement sans intérêts autre que celui de divertir?



Noël 2012



[BD] Chroniques sociales

DOSSIER

■ Le Korrigan

## LA PEAU DE L'OURS

*Une one-shot tomes de Zidrou et Oriol*

## Une claque magistrale

**A**près avoir fait ses premières armes en BD dans les albums pour enfants et les albums humoristiques, Zidrou a signé le bouleversant *Lydie*, dessiné par Jordi Lafebre. C'est dans la lignée de cet album que s'inscrit *La Peau de l'ours*. Oriol, qui signe sa première bande-dessinée, s'impose d'emblée comme un auteur complet possédant un style remarquable qu'il met au service d'une histoire solidement charpentée, à la fois forte et bouleversante. L'histoire est celle d'un vieil aveugle qui livre au jeune homme qui vient chaque jour lui lire l'horoscope le récit de sa vie. Une vie pleine de sang, de fureur, de folie, d'amour et de lâcheté, avec en ligne de mire la vengeance... Si la couverture évoque au prime abord un western crépusculaire, c'est à une histoire de mafieux que le lecteur est convié par deux auteurs des plus talentueux.

Chaque jour, Amadeo vient faire la lecture de l'horoscope à Don Palermo, un vieil homme arrivé au crépuscule de la vie. Dans ce dernier, il le sait, son amour de jeunesse lui annoncera sa venue prochaine. Au fil des jours, une certaine complicité se tisse entre le vieillard et le jeune homme. Mais chacun d'entre eux cache un sombre secret.

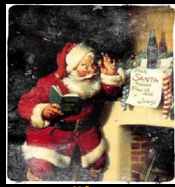
Qui aurait pu soupçonner que le paisible vieillard fut montreur d'ours dans un cirque itinérant avant de devenir l'homme de main de Don Pomodoro, un chef mafieux sanguinaire qui s'applique à ne jamais se coucher sans avoir maculé de sang son élégant costume blanc... Un personnage aussi inquiétant que fascinant qui endosse le rôle de mentor du jeune Palermo et n'est pas sans évoquer quelque démon dans son rôle de tentateur cruel qui souffle le chaud et le froid pour mieux asservir le jeune homme.

Palermo s'est juré de venger la mort de son ours que le mafioso a froidement abattu. Mais tout n'est pas si facile car pour pouvoir atteindre Don Pomodoro, il faut gagner sa confiance et pour se faire commettre des actes répugnants et faire couler le sang... Pour compliquer sa vengeance, le jeune Palermo tombe éperdument amoureux de sa fille, la douce et délicieuse Mietta... Quand au secret d'Amadeo, il ne nous appartient pas de vous le révéler ici mais il apporte une dimension shakespearienne à l'ensemble et tout son sel au récit.

Servi par des dialogues finement ciselés et portés par des personnages truculents, l'histoire happe le lecteur dès les premières pages pour ne plus desserrer son emprise qu'à la toute fin de l'album. Le trait très stylisé et fabuleusement expressif d'Oriol sert admirablement la trame concoctée par Zidrou. Ses planches sont magnifiques et retranscrivent avec une désarmante simplicité les différentes atmosphères de chaque scène. De la folie sanguinaire de Don Pomodoro en passant par la troublante sensualité



de la jeune Mietta, ce jeune auteur fait montre d'un incroyable talent et d'une remarquable maîtrise graphique... Il est plus que probable qu'il fasse parler de lui dans un avenir proche tant ce premier album est maîtrisé et doté d'une forte personnalité.

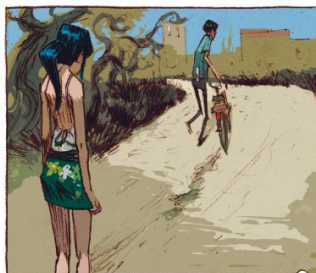


Noël 2012

Zidrou a une fois de plus composé un récit tendre et cruel, formidablement bien construit et superbement mis en image par un jeune auteur des plus prometteurs. A travers ce récit initiatique très équilibré, tous deux parviennent à faire passer le lecteur par une palette d'émotions riches et foisonnantes au cours d'un formidable numéro d'équilibriste faisant osciller le récit entre polar sombre et cruel et comédie, le tout teinté d'un romantisme et d'une mélancolie délicieusement prenante...

La Peau de l'ours est incontestablement un chef d'œuvre du neuvième art, l'un des meilleurs albums parus ces derniers mois... Une lecture estivale dors et déjà incontournable...

■ Le Korrigan



**D**  
**O**  
**S**  
**S**  
**E**  
**R**

## GHOST

Une one-shot tomes de *Diego Cajelli*  
et *Andrea Mutti*

### Dans la Vallée des Larmes

**L**e polar dans lequel nous entraîne Diego Cajelli est à la fois sombre et suffoquant. Il met en scène John Ghostman, un ancien agent du FBI reconverti en privé de seconde zone, détruit par l'alcool, rongé par la folie et le remord. Un de ses anciens collègues va faire appel à lui pour élucider une sordide affaire de meurtres... Sa présence dans l'enquête est d'autant plus souhaitée que le tueur en série fait directement appel à lui à travers des lettres de sang tracées sur les lieux du crime.



Navigant en eaux troubles à la confluence de plusieurs genres, l'inquiétant scénario de Ghost est superbement mis en image par Andrea Mutti. Dès les premières planches, il donne le ton, ancrant son récit du côté de Seven de David Fincher. La mise en couleur de Dimitri Fogolin n'est pas en reste et contribue à poser le décor, une ville crade et délavée, plongée continuellement dans une demi-pénombre, accentuant l'atmosphère moite et pesante distillée au fil des pages.

Dans une postace de quelques pages, Andrea Mutti revient sur ce qui a motivé le scénariste dans l'élaboration de cette histoire : l'envie de résoudre une affaire autrement que par le recours au seul raisonnement et à la recherche de preuves établissant scientifiquement la culpabilité d'un individu. Car si la science peut servir à élucider bien des crimes atroces, elle ne peut les prévenir. Ils sont l'aboutissement d'une logique pervertie, d'un raisonnement vicié que l'enquêteur ne peut suivre qu'en se fiant à ses noirs instincts. L'introduction de la folie dans la danse macabre que se livrent les policiers autour du cadavre de la victime apporte à l'album sa coloration à la fois unique et terrifiante...

Ghost est un polar crépusculaire et tourmenté mené de main de maître qui parvient dès les premières pages à immerger le lecteur dans les eaux troubles de l'âme humaine. Prenant, captivant, envoûtant, dérangeant... Ghost est tout cela à la fois... L'excellente Hostile Holster s'enrichit d'une nouvelle perle particulièrement bluffante... A conseiller aux amateurs...



[BD] Polar

■ Le Korrigan



Noël 2012

## Quand le passé refait surface

**A**vec ce troisième opus de Special Branch, Roger Seiter et Hamo concluent cette étrange enquête sur un "cold case" datant de vingt-deux ans. Alors que le Great Eastern, véritable Léviathan des mers, est désossé, les ouvriers découvrent dans ses entrailles le cadavre momifié d'un homme enroulé dans un tapis utilisé lors de la croisière inaugurale. A ses côtés, un revolver (l'arme du crime?) et dans ses viscères, une énigmatique clef...

Commence alors une enquête à rebours qui met en scène les balbutiements de la police scientifiques avec un couple d'enquêteurs acharnés qui ne sont autre que les enfants de l'inspecteur Molton bien connus des lecteurs de Fog (une autre série de Roger Seiter mise en image par Cyril Bonin).

A partir d'une rumeur remontant entourant la démolition du Great Eastern, Roger Seiter a su tisser un intrigue savoureuse, ancrée dans le passé mais dont les lointains échos se répercutent jusqu'à nos jours, dans un XIXième siècle agonisant. Car si l'énigmatique homme retrouvé dans le Great Eastern a perdu la vie il y a près d'un quart de siècle, il semblerait bien que quelqu'un cherche à faire disparaître preuves et témoins oculaires de cette étranges affaires. Alors que les indices font converger l'enquête vers Lord Cavanagh, ce dernier trouve la mort dans de mystérieuses circonstances. Secondé par Pilaster, inspecteur de Scotland Yard, et par Lord Launceston, nos deux enquêteurs auront fort à faire pour démêler l'écheveau de cette enquête... Surtout lorsqu'elle semble mettre en cause de hautes figures de la finance...



[BD] Polar

Le dessin semi-réaliste et très stylisé de Hamo porte joliment cette histoire. Son trait tout en rondeur atténue la noirceur de l'intrigue, lui apportant un charme indéfinissable fort appréciable. Notons que l'auteur, dont nous apprécions les travaux depuis Noir Homme (scénarisé par Antoine Maurel), vient de signer la suite de la brillante série l'Envolée Sauvage signée Laurent Galendon.

Dans cet Eveil du Léviathan, les enquêteurs rassemblent les pièces éparses d'un puzzle complexe et tortueux, faisant apparaître le déroulé des événements qui ont entouré cette première traversée. Les dernières planches laissent augurer d'autres enquêtes, ce qui ne peut que nous satisfaire au vu des qualités graphiques et scénaristiques de cette première enquête...

■ Le Korrigan

# DOSSIER



## SI SEULEMENT...

*Une trilogie de Rodolphe et Lounis Chabane*

### un thriller remarquable

**T**out le monde a un jour regardé dans le rétroviseur de sa vie pour esquisser des présent différents. Un choix conditionne souvent une existence et s'il est parfois possible de rebrousser chemin pour emprunter un autre embranchement, bien souvent, ces vies potentiellement différentes restent à l'état de rêveries ou de cauchemars diffus.

Joe Horton, le héros de cette série, va avoir la chance (mais surtout la malchance!) de vivre ces différents destins, d'observer les conséquences, souvent funestes, d'un autre choix fait au croisement de deux vies. Chacun de ces embranchement lui apportera son lot de questionnements et de souffrances. Sur ce seul concept, la série était déjà originale et captivante. Mais le scénariste s'est amusé à ajouter un élément, somme toute assez logique, mais narrativement très intéressant: Joe découvre avec le lecteur vers quelle nouvelle existence l'a conduit le franchissement d'une nouvelle porte. Il devra évoluer dans sa nouvelle vie avec précaution pour comprendre le rôle qu'il est censé y jouer et pouvoir regagner l'étrange pièce située sur sa maison et ouvrant sur l'ensemble des possibles...

Ce cycle des aventures de Joe Horton s'annonce des plus prenant et les nouvelles vies esquissées ici, la non vie même pour l'une d'entre elle, s'avèrent une fois encore bien pensées... Le travail réalisé par Rodolphe pour rendre cette série crédible est passionnant. Difficile de ne pas être touché par les tentatives de Joe pour retrouver son existence normale, celle qui, malgré ses imperfections, est sa vie, celle qui vaut le coup d'être vécue et non une chimère bâtie à coups de « si ».

Le travail de Lounis Chabane est sobre et efficace. Son trait épuré esquisse les contours des différents époques où se déroule les différents fragments d'existences de Joe. Les subtiles et discrètes variations apportées à sa physionomie en fonction des événements ayant ponctué ses différentes existences renforce la crédibilité de la série...

L'intrusion du fantastique dans un récit réaliste fonctionne à merveille. Si seulement... est un thriller fantastique à la fois prenant et oppressant avec un personnage principal fouillé qui apporte tout son intérêt et sa crédibilité au récit. A lire sans tarder..

■ Le Korrigan



Une one-sot tomes de Michaël Le Galli et Xavier Besse

## un exercice de style parfaitement maîtrisé

Insane est un album à la fois déroutant et dérangeant. L'ambiance distillée au fil des pages met rapidement le lecteur mal à l'aise. La structure narrative de l'album est une construction audacieuse et précise jusque dans la pagination de chaque scène qui impulse un rythme lancinant au récit. La narration parallèle construite par des flash-back subjectifs s'intercalant entre des séquences sensées se dérouler dans le présent font de ce récit un puzzle étrange et oppressant dont on attend la dernière pièce qui devrait donner à l'ensemble sa cohérence... Mais Michaël Le Galli s'est amusée à perdre le lecteur, à amener son récit dans un lieux hors du temps à travers une dernière scène qui remet en cause la façon dont le lecteur avait assemblé les pièces au fil de sa lecture. Ce dernier est-il le témoin d'une histoire se déroulant dans un cadre temporel donné ou l'intrigue qui nous est proposée n'existe-t-elle dans le cerveau dérangé d'un des personnages? La question induit une seconde lecture, plus attentive encore, pour tenter de percer le mystère de ce récit.

On devine rapidement que Clarence a une idée malsaine derrière la tête lorsqu'il fait évader la jeune Betty de la clinique psychiatrique où elle est enfermée pour l'aider à retrouver son père, John Kettelbach, un meurtrier qui vient d'être libéré... Rapidement, le lecteur apprend que Clarence fut le témoin de l'assassinat de sa propre mère par le père de Betty... Quels noirs dessins poursuit-il en accompagnant la jeune fille dans sa quête du père? Cherche-t-il à se venger ou désire-t-il rencontrer celui qui le révéla à lui même?

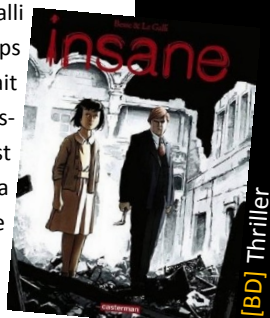
Le dessin réaliste et inquiétant de Xavier Besse (à qui l'on doit l'épatante Mémoire d'Abraham) sert remarquablement le récit en distillant une ambiance étouffante et particulièrement malsaine. Le lecteur découvrira l'aspect ludique de la mise en scène qui renforce celle du découpage, millimétré, la dernière case d'une scène introduisant la scène suivante à la façon d'un fondu enchaîné cinématographique.

Insane est une construction scénaristique savoureusement dérangeante tout en étant très extrêmement ludique. Il y aura sans doute autant d'interprétations que de lecteur car les auteurs se gardent bien de donner les clefs de leur histoire, laissant à chacun le soin d'esquisser son explication... L'ambiance, étouffante, est rendue de façon saisissante et l'album laissera longtemps au lecteur une étrange impression de malaise... Insane est au final un exercice de style parfaitement maîtrisé à réserver à un public averti...

■ Le Korrigan



Noël 2012



# DOSSIER

## LA MEMOIRE DE L'EAU

*Une diptyque de Mathieu Reynès et Valérie Vernay*

### Une série fantastiquement intimiste

**A**près un premier tome très remarqué, la suite et fin de la Mémoire de l'Eau était très attendue. Il n'aura d'ailleurs pas fallu attendre très longtemps puisque ce second tome paraît sur les étagères à peine deux mois après le premier. Comme le suggère la couverture, l'intrigue se fait bien plus tendue que dans le premier opus dont la couverture évoquait une certaine sérénité. Alors que les éléments se déchaînent autour de l'île du phare, c'est bien la peur qu'on lit dans les yeux de Marion qui tente d'échapper à une indicible menace.

La convaincante chronique sociale qui s'esquissait dans les premières pages du premier tome a peu à peu laissé la place au mystère alors qu'une tension palpable s'installait au fil des pages. Les frontières entre légende et réalité s'estompent peu à peu et la cote paradisiaque se peuple d'ombres inquiétantes surgies du passé et des profondeurs de l'océan. Autour d'une malédiction familiale qui peut présenter d'étranges filiations avec des nouvelles de HP Lovecraft, Mathieu Reynès a développé une galerie de personnages attachants et tissé entre eux des relations fortes et ambiguës qui confère à son récit une touche intimiste saisissante et une grande crédibilité. Les notes de fantastiques qui ponctuent le récit sont à la fois légères et oppressantes, laissant au lecteur et à la jeune Marion un doute subsistant quand aux tragiques événements qui se sont déroulés, entre folie et fantastique.

[BD] Thriller Jeunesse



L'album aurait pu être mis en image de façon bien plus sombre au vu de la teneur du propos. Mais la douceur du trait de Valérie Vernay et sa mise en couleur tout en nuance renforce la dimension intimiste du récit. Ses couleurs qui laissent poindre le crayonné évoquent par moment celle du regretté Jean-Paul Dethorey et le personnage du gardien de phare fait parfois penser au peintre Emile Rénier de l'Exécution. Le travail que Valérie Vernay a effectué sur cette série est saisissant. De la grotte oppressante du premier tome à la violence de la tempête du second, elle parvient avec une facilité déconcertante à poser les différentes ambiances qui émaillent le récit, sans jamais se départir de la fraîcheur et de la spontanéité de son trait.

Si La mémoire de l'eau se finit bien, il reste une pointe de doute d'incertitude quant à l'avenir de la jeune Marion et on imagine une musique à la fois reposante et inquiétante venant ponctuer le générique de fin. Sans contestes, ce diptyque est l'un des plus remarquables publiés en ce début d'année et destiné à un très large public. En développant une histoire à la fois fantastique, aventureuse et intimiste, Mathieu Reynès et Valérie Vernay réalisent un sans-faute. Une série chargée d'émotion à ranger à côté de *Où le regard ne porte pas..* de Georges et Olivier Pont, et à ressortir, souvent...



Noël 2012

## Speed tried speed adopted (\*)

Les intégristes du jeu de société dénigrent souvent les jeux dit d'« ambiance », faisant des détours pour ne pas les croiser, se signant parfois pour conjurer le sort et l'atmosphère malsaine provoquée par des joueurs hilares autour d'une table, s'esclaffant comme des éléphants de mer épileptiques.

Ayatollahs du jeu, passez votre chemin, ce que vous allez lire dans ces lignes ne vous plaira sans doute pas... Car Speed Dating, le dernier jeu de Bruno Faidutti, et le premier de Nathalie Grandperrin fait partie de la grande famille des party-game, ces jeux légers et pétillants comme bulles de champagne dont le seul but est de faire passer aux joueurs un moment de bon humeur, autour d'un jeu aux règles simples et facilement assimilables.

Chaque joueur incarne un personnage, homme ou femme, définit par trois caractéristiques (3 cartes) aussi loufoques qu'originales... Nous trouvons pêle-mêle, parmi des cartes délicieusement sexistes, « Passe ses vacances au Kazakhstan », « Passe ses vacances au Kazakhstan », « Téléphone à sa mère tous les soirs », « a étranglé un tigre à main nue » ou était « Monsieur Décembre dans le calendrier des pompiers »... A partir de ces éléments hétéroclites (181 cartes pour les mâles et autant pour les charmantes représentantes de la gente féminine), chacun doit concocter un personnage et peaufiner son discours... Car tous les joueurs désirent trouver l'âme sœur et, pour se faire, se rendent à un Speed Dating où ils devront séduire et être séduit...

La tchatche étant le moteur principal du jeu et que pour que la sauce prenne, il faudra que soient réunis autour de la table des joueurs qui ont soigneusement laissé leur timidité au vestiaire... Les rôlistes (ou rôlistes reconvertis au jeux de société parce qu'il ya une vie en dehors du jeu) s'y amusent comme des petits fous et les autres entrent plutôt bien dans le personnage grâce à ces cartes-caractéristiques très bien pensées, drôle et joyeusement frappadingue...

Speed Dating est un excellent party-game, simple, amusant, totalement déjanté aux cartes fort bien pensée et qui devrait connaître une carrière aussi prometteuse que The Big Idea de James Ernest, une référence dans le genre. Les illustrations de Giulia Ghigini (Dungeon Fighter, Sheepland ...) sont quand à elle très réussies mais trop rares...

Alors oui, c'est un jeu qui peut faire un flop avec des joueurs peut investit... Mais c'est typiquement le jeu où l'on regarde les joueurs comme des martiens quand on n'est pas à la table et qui laisse un souvenir mémorable, à l'instar de certaines parties de l'excellent Time's Up, lorsqu'on se pique au jeu... Le genre à faire générant des souvenirs en pagailles comme autant des madeleines de Proust ludiques...

■ Le Korrigan



- ▶ les caractéristiques déjantées et bien pensée
- ▶ les crises de fou rire

- ▶ à ne pas mettre entre toutes les mains



[JoS] Party Game

# DOSSIER

### Le Temps de jouer

**T**imeline est un petit jeu au concept tellement simple qu'on se demande comment il n'ait pas émergé plus tôt. Expliqué en une poignée de secondes, ce petit jeu malin et pédagogique se propose d'élaborer une frise chronologique en mêlant inventions, découvertes, évènements historiques ou artistiques.

Au début de la partie, chaque joueur reçoit un nombre de cartes identiques (dépendant du nombre de joueurs). Sur le verso de chaque carte figure une jolie illustration représentant un évènement.

Une carte est piochée et posée, verso découvert, au milieu de la table, révélant ainsi la date associée à la carte... A son tour de jeu, un joueur doit sélectionner une de ses cartes et la placer dans la frise chronologique. Lorsque c'est fait il la retourne. Si la carte est chronologiquement bien placée, c'est au joueur suivant de jouer. Si tel n'est pas le cas, elle est défaussée et le joueur pioche une autre carte. Le premier joueur s'étant débarrassé de toutes ses cartes remportant la partie (si plusieurs joueurs y parviennent au cours du dernier tour, ils piochent une nouvelle carte et une nouvelle manche a lieu entre eux deux).

On le voit, le jeu est d'une grande simplicité, en faisant le jeu intergénérationnel par excellence. La pose d'une carte est souvent l'occasion de lancer une discussion entre enfants, parents et grands-parents (« Quoi, internet n'existait pas à ton époque ? » ou « avant la télé était ne noir et blanc ! ») pour débattre de la date associée à la carte. Tant et si bien que dans de nombreuses parties l'idée de gagner se fait accessoire et s'efface devant le plaisir de jouer, ensemble... Une règle de partie collaborative pourrait d'ailleurs facilement se mettre en place pour institutionnaliser ces riches micro-débat .

Cette présente extension propose des cartes multi-thèmes, abordant les inventions, les découvertes, les œuvres artistiques ou les évènements historiques, enrichissant le jeu de base d'autant de nouvelles cartes. Car c'est aussi la force de ce jeu : la possibilité de se jouer de façon autonome ou en les mélangeant aux extensions existantes, assurant un excellent renouvellement des parties. Rares sont les jeux aussi fédérateur que peut l'être Timeline. Jeux apéro ou familial, boîte au petit format permettant de l'emporter facilement partout, ce petit jeu très addictif est aussi bon que beau et qu'épuré...

■ Le Korrigan

[JdS] Party Game



- ▶ son aspect intergénérationnel
- ▶ sa simplicité
- ▶ l'élégance de ses illustrations
- ▶ le fait que gagner n'est plus la priorité
- ▶ l'idée d'un jeu autonome qui est aussi une extension

▶ on a beau chercher, on ne trouve pas !







Noël 2012

## Pareil mais tellement différent



C'est souvent dans les vieux pots qu'on fait les meilleures sauces. Loin d'être une version réhabilitée du sublime Dixit illustré par la talentueuse Marie Cardouat, Dixit Jinx apporte son lot de nouveauté, en faisant l'enfant naturel de Dixit et de Jungle Speed...

Loin des sublimes illustrations des premiers volets de la saga Dixit, Jinx propose des illustrations semi-abstraites tout aussi bien pensées... semi parce qu'en cherchant bien, elles représentent toutes (?) quelque chose, ou un fragment de quelque chose... abstraites parce qu'elles sont suffisamment peu figuratives pour laisser le champ libre à l'interprétation des joueurs réunis autour de la table.

Dans son déroulement même, on trouve assez peu de points en commun avec Dixit bien que l'idée directrice (celle d'induire les joueurs en erreur, mais pas trop) reste présente. Le joueur dont c'est le tour regarde secrètement une carte lui indiquant laquelle des neuf cartes posées en carré de 3x3 il doit faire découvrir aux autres... Il peut alors mimer, faire un cour énoncé, bruyé ou chanter quelque chose permettant aux autres joueurs de trouver la bonne carte... Ces derniers doivent alors désigner de l'index la carte qu'il estime être la bonne en disant (souvent en criant) « Jinx ! », la voix permettant de mieux cerner qui fut le premier à la désigner... Dès que la bonne carte a été désignée, la manche s'arrête. Le joueur l'ayant choisie la remporte, le « conteur » (mimeur/bruyère/chanteur) remportant toutes les autres cartes pointées... Si personne ne trouve, le joueur actif doit rendre une de ses cartes... C'est le prix à payer pour avoir été trop hermétique!



On conserve donc l'esprit de Dixit mais la notion de rapidité ajoute une once de tension dans la partie... Quand aux illustrations de Dominique Ehrhard, à la fois précises et floues, elles offrent la possibilité de nombreuses interprétations qui seront autant de bonnes ou fausses pistes pour aiguiller (ou perdre) les joueurs...

Pourtant, plus encore qu'à Dixit, l'investissement des joueurs est important. S'ils se contentent d'évoquer une couleur ou une forme présente sur plusieurs cartes, les parties seront longues et ennuyeuses... S'il se piquent au jeu et interprètent à leur sauce les éléments graphiques présents, le jeu devient drôle et passionnant...

Dixit Jinx est donc une excellente variante... mais à ne pas mettre entre toutes les mains!

■ Le Korrigan



- ▶ les illustrations semi-abstraites (ou semi-figuratives)
- ▶ la notion de rapidité qui pimente le concept

▶ un flop sans investissement de la part des joueurs



DOSSIER

## RUMBLE IN THE DUNGEON

Une jeu de Olivier Saffre

**Bête, méchant, mais tellement fun !**

**R**umble in the House nous avait laissé une très agréable impression dans le genre petit jeu sympa, léger, mêlant habilement hasard, bluff et déduction, le tout avec des règles simples et épurées. Voilà que le concept revient quasi identique et pourtant tellement différent!

Cette fois, fi de maisons trop petite et de propriétaire énervé. Nous voici dans un donjon, avec ses portes, ses monstres, ses aventuriers et... son trésor!

Les joueurs et anciens joueurs de Dungeons & Dragons y trouveront avec un plaisir régressif évident des créatures telles que l'improbable cube gélatineux, un Beholder globuleux, une liche inquiétantes, un orc (5 xp !), un troll brutal, un orgre affamé, ou des personnages tels le guerrier (nordique), le voleur menaçant (backstaaaaaaab !), l'archer elfe, le clerc pas très clair, le barbare ahuri et le nain (compétent)... Reste le mystère du magicien qui est peut-être bien le commanditaire de tout ce joyeux bordel...

Car on retrouve les parties joyeusement bordéliques qui faisaient le sel de Rumble in the House. Force est de reconnaître que l'ajout du trésor apporte une dimension stratégique supplémentaire fort appréciable... Il se joue dans les salles du sinistre donjon une sorte de party de rugby dont le trésor du roi mort serait le ballon, cubique et non oval...Difficile de ressortir vivant avec le coffre sous le bras! Mais quel plaisir de s'y essayer! La dimension « bluff » s'en trouve particulièrement accrue et l'adage « pour vivre (heureux) vivons cachés » est plus que jamais d'actualité! S'emparer d'emblée du offre avec son propre personnage, c'est un peu comme se balader avec une pomme sur la tête dans la propriété d'un Guillaume Tell en état d'ébriété avancé : dangereux et pour le moins suicidaire...

Rumble in the Dungeon est un jeu fort sympathique pour entamer ou achever une soirée-jeux... Ses parties courtes (et disputée !) ont un petit goût de « revenez-y » qui fait que les parties s'enchaînent avec un plaisir évident...

En résumé, c'est exactement la même chose que Rumble in the Dungeon, mais en mieux... Le jeu apéro idéal pour briser la glace, le jeu qui s'impose comme une évidence comme complément à un jeu d'élimination... Un jeu drôle, court, simplissime, régressif et tellement jouissif... Un jeu Bête, méchant, mais tellement fun ! D'ailleurs, nous l'ajoutons de ce pas à notre sélection de Noël 2012!

■ Le Korrigan



JdsJ | Jeu Apéro



- ▶ la simplicité des règles
- ▶ l'idée du trésor qui augmente l'aspect bluff
- ▶ le fun des parties
- ▶ la thématique délicieusement régressive

▶ l'absence de cubes en bois, de plateaux individuels, de deck-building, de d20, de règles de 50 pages avec plein d'exceptions, de draft, de points d'expérience, de PO, de pièges (de grimtooth), de pizza et de chips... Non, on déconne, en fait on aime Rumble in the Dungeon encore plus que son grand frère...



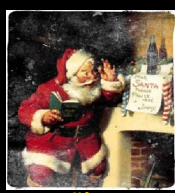


## CROCI

Une jeu de Dave Chalker

### Un plaisir régressif

**L**a petite boîte métallique de Croc! abrite un matériel amusant possédant un charme régressif appréciable : un requin affamé à la mâchoire articulée, 6 bonhommes légo mutants livrés en kit, un tapis de jeu figurant une mer infestée de squal et 6 set de 7 cartes (le



Noël 2012

nombre utilisé étant modulée en fonction du nombre de joueurs).

Basé sur une mécanique éprouvée dérivant d'un jeu traditionnel indien et utilisé dans de nombreux jeux (tels stupide vautour), le principe de base du jeu est d'une rare simplicité :

- ▶ Les personnages de chaque joueur sont placés en file indienne. Derrière eux le requin aux dents acérées.
- ▶ A chaque tour, chaque joueur choisit secrètement une carte de sa main et la pose face cachée sur la table. Elles sont retournées simultanément. Le joueur ayant joué la carte de plus faible valeur place son personnage en tête de file, l'éloignant de la mâchoire du squal vorace.
- ▶ Hélas! Si un ou plusieurs joueurs ont joué une carte de même valeur, aucun d'entre eux ne bougera! Lorsque toutes les cartes ont été résolues, le (pauvre) joueur se trouvant le plus près du squal se faire dévorer un membre. Le joueur victime des dents de la mer se place en tête de file, boosté par la peur et l'adrénaline. En outre, il récupère ses cartes jouées précédemment. Les autres joueurs laissent leur carte bien visible sur la table, donnant ainsi à ses adversaires de précieuses informations. Un joueur n'ayant plus qu'une seule carte en main reprend les cartes précédemment posées...
- ▶ Chaque pirate possédant deux bras et deux jambes, il est possible de se faire croquer trois fois avant que la quatrième ne soit fatale, condamnant l'homme tronc à finir dévoré tout menu...
- ▶ La partie s'achève lorsqu'il n'y a plus que deux rescapés. Le squal dévore le dernier, le premier parvenant à rejoindre l'île, peut être déserte, et est déclaré vainqueur !



[LdS] Jeu Apéro

Porté par un matériel de jeu original au service d'une thématique plutôt bien rendue, Croc! Est un petit jeu apéro qui se joue avec un plaisir aussi sadique que jubilatoire. Pourtant, la désignation du gagnant semble à l'usage très aléatoire. Sans doute aurait-il été préférable de déclarer les deux rescapés vainqueurs ou d'attribuer la victoire à celui ayant su conserver la majeure partie de ses membres, l'ordre départageant par exemple les exæquos.

Si ce n'est le final contestable en queue de poisson, Croc! est un jeu apéro simple et amusant qui ne manque pas de... mordant!

■ Le Korrigan



- ▶ Le matériel régressif
- ▶ la thématisation d'une mécanique éprouvée

▶ la désignation du vainqueur



**D**  
**O**  
**S**  
**S**  
**E**  
**R**

## SHADOWS OVER CAMELOT

Une jeu Bruno Cathala et Serge Laget

### Subtil et innovant

**B**runo Cathala et Serge Laget, les deux auteurs du prestigieux Chevaliers de la Table Ronde (l'un des premiers jeu coopératif, à la fois passionnant et dont le matériel luxueux et les illustrations époustouflantes avaient fait sensation) récidivent avec Shadows over Camelot, le jeu de carte.

Comme son nom l'indique, ils nous entraînent à nouveau dans l'univers fantastique. On y retrouve la thématique, forte, du jeu de plateau : les joueurs y incarnent les enfants des Chevaliers de la Table Ronde qui s'étaient brillamment illustrés lors du premier opus. Les années ont passé et une sombre menace grandit sur les terres de Bretagne. Parmi le groupe de valeureux chevalier se cache peut-être un félon, un traître dont le but est d'entraver l'action des preux et de faire gagner les forces du mal. Les grandes quêtes sont similaires à celles proposées dans la version initiale : combattre les pictes ou les saxons, affronter le dragon ou partir en quête d'Excalibur ou du Graal. Si Morgane et Mordred chercheront à entraver l'action des chevaliers loyaux, Merlin est toujours présent pour leur venir en aide.

### du passé faisons table... ronde!

A lire comme cela, les joueurs du jeu de plateau seront en terrain connu et pouront l'espace d'un instant penser que ce jeu de carte est une simple adaptation du jeu original. Que nenni! Car les mécanismes régissant les parties de Shadows over Camelot sont tout d'abord absolument différents de ceux proposés dans la version plateau et qui plus est pour le moins originaux ! Car le hasard de la distribution de carte s'estompe ici devant la mémorisation qui est le rouage central, à la fois simplissime et retord, de ce jeu de carte coopératif...

### des rouages du jeu

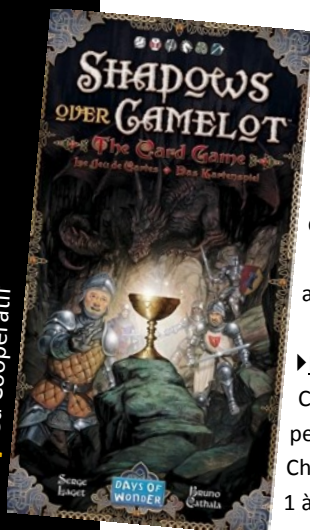
Venons-en aux mécanismes justement... A son tour de jeu, le joueur a le choix entre trois possibilités.

#### ► Ecouter les rumeurs

Cela consiste à révéler une carte de la pile rumeurs, constituant peu à peu une pile « Dangers » potentiels menaçant la quiétude Camelot. Chaque carte est associée à une quête et possède une valeur allant de 1 à 5, en passant par le « ? » qui vaut 2 par « ? » révélés. Dans la pile de rumeurs se cachent Morgane et Mordred, bien décidés à entraver l'action des chevaliers, mais aussi Merlin et Viviane dont le rôle trouble peut modifier la loyauté des chevaliers. Car le félon peut devenir loyal et un chevalier au comportement irréprochable sombrer dans la trahison!

#### ► Partir en quête

Le joueur désirant partir en quête ne peut que poursuivre celle figurant sur la dernière





Noël 2012



carte rumeur proposée. Les cartes de la pile « Danger » constituées des rumeurs révélées sont classées par quêtes, les cartes personnages présente accomplissant leurs actions maléfiques ou bénéfiques.

On considère tout d'abord la quête choisie par le valeureux chevalier : si la somme des rumeurs n'excède pas dix, le chevalier s'est déplacé pour contrer une rumeur fantôme. Le temps perdu dans cette quête inutile fait gagner progresser les forces du mal, symbolisée par le « gain » d'une épée noire. Si la somme des cartes rumeurs est comprise entre 11 et 13, le valeureux chevalier revient victorieux et fait gagner à la Table Ronde le nombre d'épée blanche associé à la quête (de 1 à 3 épées).

Si la somme d'une quête quelconque dépasse 13 (14 et plus !), il n'y a plus rien à faire pour contrer le danger et les forces du mal progressent, symbolisées par autant d'épées noires que celle figurant sur la quête...

#### ► Porter une accusation

Chaque joueur ne peut porter qu'une seule accusation par partie. Pour cela, et à condition qu'au moins trois épées aient été jouées, il pointe de son doigt accusateur l'un des joueurs qu'il soupçonne d'être le vil félon. S'il se trompe, la suspicion fait son œuvre et le mal progresse, symbolisé par le « gain » d'une épée. Si l'accusation était fondée, une épée blanche est gagnée et le félon poursuit la partie. A son tour, il ne pourra plus qu'écouter les rumeurs, terré dans son repaire. Il tirera alors deux cartes rumeurs, en jouera une et défaussera l'autre, sans la révéler...

Si en fin de partie l'éventuel félon n'a pas été démasqué, deux épées blanches sont retournées côté noir...

#### de l'avis

On le voit, les règles sont épurées à l'extrême et la difficulté du jeu est induite par la

**D**  
**O**  
**S**  
**S**  
**I**  
**E**  
**R**



présence du traître et celle de Morgane qui use de sa sombre magie pour faire progresser les forces du mal. Son principal pouvoir de nuisance réside dans le silence absolu qu'elle impose autour de la table sitôt dévoilée, et ce jusqu'à ce que Merlin vienne à la rescousse ou qu'un chevalier parte en quête... Impossible dès lors de se partager les quêtes pour aider à leur mémorisation puisque Morgane empêche tout échange et qu'il y a, qui plus est !, peut-être un félon parmi les chevaliers...

Les parties se révèlent être étonnamment courtes et la possibilité de jouer en solo ou à deux et jusqu'à sept joueurs en fait un jeu coopératif des plus atypique. On retrouve par ailleurs avec un réel plaisir les superbes illustrations (originales !) de Julien Delval qui avait déjà signée celle du jeu initial.

Le jeu propose en outre une variante experte permettant, à chaque échec, de faire intervenir l'une des grandes figures de la chevalerie arthurienne (Arthur, Tristan, Gauvain, Perceval ou Galahad) pour venir en aide aux chevaliers. L'aide se concrétise sous la forme d'une carte que le joueur pourra jouer plus tard, à sa convenance. En contrepartie, une nouvelle carte Morgane est introduite dans le paquet de rumeur lorsqu'une quête est accomplie avec succès... Ce qui ne manquera pas de donner du fil à retordre aux chevaliers loyaux ! Les cartes Chevaliers s'avèrent particulièrement bien pensées puisqu'elles peuvent servir tout à la fois les chevaliers loyaux et le félon.

Si la thématique est identique à celle du jeu de plateau, la mécanique de Shadows over Camelot, le jeu de carte s'avère entièrement différente et particulièrement judicieuse... On y retrouve pourtant ce qui fait sel des Chevaliers de la Table Ronde, à savoir des parties tendues à l'issue incertaine et cette suspicion de félonie, d'autant plus périlleuse que les allégeances peuvent changer au fil de la partie!

Shadows of Camelot est donc un excellent jeu de carte coopératif, aussi excellent à deux qu'à plus... D'ailleurs, l'aspect trahison en moins, les parties en solo s'avèrent tout aussi prenantes et tendues!

■ Le Korrigan



- ▶ la qualité du matériel et des illustrations
- ▶ le thème fort
- ▶ les règles épurées
- ▶ les changements d'allégeances en cours de partie

▶ la carte morgane obligeant de compter à chaque carte rumeur retournée (et qui perturbe mes facultés de concentration et de mémorisation, grrhhh )



# MYSTERY PARTY : MEURTRE SUR LE NIL

Une jeu de Guillaume Montiage

## La substantifique moelle de la murder

**P**our le rôliste que je suis, les murder party (ou soirées enquêtes) furent une énorme claque ludique. Formidable outil d'initiation au jeu de rôle, de par sa simplicité, son absence de règles et de background indigeste. Mais c'était surtout une formidable façon de passer une soirée originale entre amis en se glissant l'espace d'un soir dans la peau d'un personnage lancé, bien malgré lui, dans une enquête... Seule la timidité pouvait être un frein pour permettre au plus grand nombre de participer pleinement à cette activité ludique captivante.

Meurtre sur le Nil, premier opus de Mystery Party édité par Cocktail Games, estompe l'aspect interprétation en proposant aux joueurs une sorte de prélude à l'enquête proprement dite. Comme une mini pièce de théâtre d'où l'improvisation aura été bannie, les joueurs nouent peu à peu l'intrigue, à coups de questions et de réponses écrites. Bien sûr l'assassin, qui se cache parmi eux, ment et cherche à brouiller les pistes. Mais lui aussi est guidé dans ses mensonges éhontés, l'empêchant d'être trop pris au dépourvu lorsqu'une question dérangeante le met en difficulté. Ce n'est qu'après cette introduction que le jeu proprement dit débute...

On le voit, Guillaume Montiage, auteur des excellentes soirées enquêtes éditées par Siroz (La Mort s'habille de blanc, Beverly place et Meurtre à Casablanca) a simplifié à l'extrême le concept de soirée enquête mais en conservant sa substantifique moelle. On peut être sceptique au prime abord en s'insurgeant contre l'idée que chaque joueur ne peut pas, dans un premier temps, questionner qui il veut et quand il veut mais le fait est que les petites scénettes initiales permettent aux joueurs d'entrer d'emblée dans le vif du sujet en supprimant le texte introductif présentant les événements à chaque joueur et qui aurait pu rebuter certains novices. En quelques questions / Réponses fort bien pensées, l'auteur parvient à poser, de façon dynamique et ludique, cet indispensable contexte qui servira de cadre à l'enquête proprement dite. La suite est plus classique mais tout aussi savoureuse.

Aucun organisateur n'est nécessaire et tous les joueurs participent donc pleinement à l'enquête, ce qui est un petit plus fort appréciable. Bien sûr, à l'instar du jeu de rôle ou de la murder party le scénario ne peut se jouer qu'une fois mais pour une poignée d'euros, ce petit jeu hors norme, chaînon manquant entre le jeu de société et le jeu de rôle, s'avère être un excellent investissement.

Bien pensé, bien écrit par un auteur chevronné, Meurtre sur le Nil remplit toutes ses audacieuses promesses. Visant clairement un large public qu'elle entraînera dans une passionnante enquête ne demandant aucun investissement (ou presque) en amont cette murder party « light » procurera aux enquêteurs novices des émotions similaires aux « véritables » murder party... Une délicate mise en bouche avant de sauter le pas!

Espérons que le succès sera au rendez-vous et Meurtre sur le Nil soit la première Murder d'une longue série! Où comment organiser facilement et à moindre frais un dîner mémorable avec une poignée d'amis autour d'un bon repas...

■ Le Korrigan



► Pourquoi personne n'a eut cette brillante idée plus tôt?

► La qualité du scénario

► La simplicité des règles

► C'est le chaînon manquant entre JdS et JdR



NOËL 2022



JdS | Killer Light

# DOSSIER



## Du pain, des jeux et de l'optimisation

**P**armi les sorties qui firent sensations lors du salon d'Essen 2011, on trouve Trajan qui a séduit un large public grâce à des règles simples et une profondeur de jeu des plus appréciables. Telle est la marque de fabrique de Stefan Feld qui s'est imposé en peu de temps, et ce dès ses premiers jeux, comme un des auteurs majeurs du moment : des mécanismes simples et novateurs au service d'un jeu riche et prenant. Et Trajan ne dépareille pas dans sa ludographie, bien au contraire...

L'ouverture de la boîte et la profusion de matériel pourrait laisser augurer un jeu complexe aux règles tortueuses et alambiquées. Il n'en est rien. S'il faut douze pages pour les expliquer dans le détail, une fois digérées, elles se transmettent en une quinzaine de minute à un public attentif. La mécanique de base tourne autour d'un système évoquant l'awalée, jeu traditionnel africain : à son tour de jeu, le joueur choisit l'une des six coupelles de son plateau et égraine en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. La case où il achève de « semer » désignant l'action qu'il pourra entreprendre alors que le nombre de pions égrainé fait avancer le marqueur temps. Elle pourra en outre permettre d'activer une tuile posée à côté de la coupelle.

Chacune des actions correspond à une zone du plateau qui sont au nombre de six : le port, le Sénat, le forum, le camp militaire, la zone de construction, l'arc de triomphe de Trajan. Chacun de ces lieux est régi

par des règles particulières et permettra aux joueurs d'engranger des points de victoire ou de tenter d'obtenir des avantages très utiles pour la suite de la partie.

Le jeu se joue en quatre trimestres constitués chacun de quatre rounds. A la fin de chaque round (lorsque le marqueur temps a fait le tour du compteur), un jeton besoin du peuple est révélé. Les joueurs devront s'efforcer de répondre à tous les désirs du peuple sous peine de perdre de nombreux points de victoire.





Noël 2012



Les joueurs débutants auront du mal à savoir où donner de la tête. Trajan est clairement un jeu qui se bonifie avec le temps et pour lequel il faudra plus d'une partie pour l'apprécier à sa juste valeur... C'est sans doute l'un des jeux les plus complexes du créateur allemand, malgré des règles simples et fluides.

Le nœud du jeu se situe bien évidemment autour des coupelles et de la diabolique mécanique inspirée de l'awalée. Son double usage (réalisation d'une action et activation -l'achèvement- d'une tuile Trajan) le rend particulièrement savoureux. La clef de la victoire appartiendra au joueur qui aura le mieux optimiser son awalée...

Avec Trajan, Stefan Feld signe un excellent jeu à réserver à un public averti de par sa grande richesse. Un futur classique... et une perle de plus à ajouter à l'impressionnante ludographie de cet auteur inventif et talentueux...

■ Le Korrigan



- ▶ la clarté des règles
- ▶ le matériel foisonnant, de qualité et très ergonomique
- ▶ les mécanismes fluides et originaux
- ▶ la profondeur de jeu

▶ le thème un peu plaqué



DOSSIER

## DESCENDANCE

Une jeu de Inka Brand & Markus Brand

### Fluide et profond...

Descendance est le nouveau jeu édité par Gigamic. S'il s'adresse à un public de joueurs de par sa profondeur de jeu, la fluidité de ses mécanismes le rend accessible aux joueurs occasionnels...

Dès l'ouverture de la boîte, on ne peut qu'être marqué par la profusion et la qualité du matériel proposé. Les très élégantes illustrations signées par Dennis Lohausen ne sont pas en reste et contribue à donner une furieuse envie d'essayer ce jeu.

Les règles (12 pages) semblent touffues mais étant bien écrites et agrémentées de nombreux exemples illustrant les différents points de règles, elles s'avèrent très digestes. Et ce d'autant plus que la mécanique de jeu est au final d'une élégante simplicité. Le corpus de règle est rapidement expliqué et sitôt le premier tour passé, les rares zones d'ombre qui pouvaient subsister s'évanouissent et les rouages du jeu sont parfaitement assimilés, donnant un ensemble extrêmement fluide... Le travail réalisé sur l'iconographie du jeu rendant chaque action liée à un lieu parfaitement compréhensible facilite d'autant l'immersion du joueur dans le jeu. Inutile de se référer à la règle pour élucider tel ou tel point de jeu tant le plateau s'avère complet. Les aides de jeux fournies (la mise en place fonction du nombre de joueur et le déroulement de la messe, qui marque la fin d'une manche) sont un plus évident qui accentue encore l'excellente ergonomie de Descendance. Gigamic a poussé le souci du détail jusqu'à penser à des autocollants visuellement inutile mais empêchant toute triche tactile lors de la pioche de personnage dans un sac!



Mais derrière ces règles fluides se cache un jeu subtil offrant de multiples stratégies. La part du hasard (qui n'intervient que dans la répartition des cubes d'influence et dans celle des tuiles clients) est réduite à sa portion congrue, ce qui ne manquera pas de ravir les amateurs de stratégie pure. Cette même répartition aléatoire des cubes influence rend chaque manche, et donc chaque partie, différente, assurant une durée de vie conséquente au jeu.

Difficile dès lors d'échafauder une stratégie unique. Les joueurs sont sans cesse obligés de l'ajuster, de l'adapter aux circonstances, et ce d'autant plus que les autres joueurs ne vous laisseront pas dérouler une stratégie unique sans vous mettre des bâtons dans les roues (à moins d'avoir une farouche envie





de perdre).

On retrouve en filigrane le concept de pose d'ouvriers popularisée par Caylus et repris en cascade dans Stone Age, les Piliers de la Terre et de nombreux autres jeux. Pourtant, la prise de cubes induisant éventuellement la pose d'un ouvrier (et la réalisation d'une action)



Noël 2012

confère une saveur toute particulière à ce mécanisme éprouvé mais finement rehaussé...

Le concept de temps induisant le décès des ouvrier est une trouvaille judicieuse et originale qui apporte une dimension supplémentaires au mécanisme des ouvriers, multipliant les stratégies possibles et rendant chaque choix plus cornéliens encore...

Descendance a tout pour devenir un grand classique : des règles simples, des stratégies multiples, des parties chaque fois différentes et une thématique très bien rendue... Bref, un excellent jeu qui nous a fait l'effet d'une grosse claque ludique... un jeu incontournable à essayer d'urgence!

■ Le Korrigan



- ▶ la qualité du matériel
- ▶ l'iconographie très bien pensée
- ▶ la fluidité des mécanismes
- ▶ la profondeur de jeu
- ▶ la durée de vie
- ▶ la thématique très bien rendue

▶ On cherche encore...



# DOSSIER



*Mathieu Reynès, scénariste du diptyque La Mémoire de l'Eau, coup de coeur de la rédaction lors de sa sortie, répond à toutes nos questions. Il y est question des orginies de la série superbement mise en image par sa compagne, Valérie Vernay...*

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

Question préliminaire : êtes-vous farouchement opposée au tutoiement ?

Non, je suis farouchement pour !

► **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...)?

Je suis originaire du Sud-Ouest, de la côte Basque. J'ai suivi des études scientifiques avant de bifurquer brusquement vers l'animation 2D/3D et de virer, plus en douceur cette fois, vers la bande dessinée. Ça fait maintenant 10 ans que je suis ce cap.



► **Enfant, quel lecteur étais-tu? La BD occupait-elle déjà une place de choix? Quels étais tes auteurs de prédilection?**

J'ai commencé par les classiques Tintin, Lucky Luke, Astérix, Spirou que possédait mon père puis j'ai découvert le journal de Spirou et plein de nouvelles séries. Parallèlement je lisais aussi beaucoup de comics et de mangas. Enfin, les mangas je les regardais surtout parce qu'à l'époque c'était des imports en V.O !

Plus tard j'ai eu ma période Fluide Glacial, j'ai voué un culte à Maëster pendant de nombreuses années.

Aujourd'hui je lis très peu de BD, il faut vraiment que j'ai un coup de coeur pour le dessin



INTERVIEW

ENTRETIEN



ET le scénario pour que j'arrive au bout d'un album.

► **Quelle place occupait le dessin dans ton enfance? Devenir auteur de BD, étais-ce un rêve de gosse?**

Comme tous les gamins, je dessinais beaucoup mais je ne me suis jamais arrêté. J'avais envie de devenir dessinateur de BD mais j'étais tellement loin de ce monde-là que je n'y ai jamais vraiment cru, c'était presque utopique. Finalement quelques rencontres et bonnes opportunités plus tard, j'y suis arrivé. Tous les chemins mènent à Rome, le mien faisait un détour par

Angoulême.

**Quelle sont les grandes joies et les grandes difficultés du métier de scénariste de BD?**

Les grandes joies, c'est de vivre de sa passion, de travailler chez soi, de raconter des histoires, de profiter des festivals, etc. Les Difficultés ? Exactement les mêmes !

La Mémoire de l'eau est mon premier « long » scénario, jusqu'à présent je portais surtout la casquette de dessinateur. C'est une nouvelle difficulté d'écrire des histoires pour un autre dessinateur que moi et qui plairont au public... une nouvelle joie aussi !

► **Comment as-tu rencontré Valérie Vernay qui signe les dessins et les couleurs de ton dernier album, la Mémoire de l'Eau?**

J'ai rencontré Valérie à Angoulême, au CNBDI où j'étais prof d'animation 2D, il y a quelques années déjà. Depuis on vit et on travaille ensemble, sous le même toit. Aujourd'hui on vit dans le sud-ouest, entre la mer et la forêt.

► **Quel fut le point de départ de cette histoire intimiste qui part d'une chronique sociale décrite avec grande justesse?**

Le point de départ c'est l'envie de faire un album ensemble, Valérie et moi. Nous avons un goût commun pour tout ce qui touche au mystère et au fantastique et comme nous sommes également très proches de la nature, nous nous sommes tout naturellement inspirés de ces univers.

J'ai passé toute mon enfance en bord de mer et nous y vivons aujourd'hui, j'avais donc envie de raconter une histoire dans un décor marin. Valérie sortait de sa série jeunesse Agathe Saugrenu et avait envie de toucher un public plus large et plus « adulte », j'ai donc cherché à développer les personnages et à les encren dans le réel pour rendre plus « réaliste » le dessin de son dessin tout en conservant son style très rond et vivant.

► **A partir de quelle « matière » Valérie travaille-t-elle? Comment travaillez-vous avec votre compagne, du découpage à la planche finalise, quelles sont les différentes étapes de votre travail?**

Valérie travaille ses planches au crayon exclusivement, sans encren à proprement parlé, puis fait sa couleur sous photoshop en essayant de rester le plus proche possible d'un rendu « peinture traditionnelle ».

Je rédige un découpage descriptif case par case avec les dialogues que je complète d'un rapide storyboard papatoïde pour préciser la mise en scène. Valérie réalise ensuite un storyboard assez poussé, on en discute, on modifie si besoin et elle attaque la planche. Je jette un oeil régulièrement par dessus son épaule pour pinailler ici ou là. C'est un des avantages de travailler en couple, on se dit tout sans retenue ! Quoique, est-ce que c'est vraiment un avantage ?... ^\_^

► **Quelle étape t'apporte le plus de plaisir dans l'élaboration d'un album?**

L'écriture du découpage descriptif de la planche. C'est là que je « visualise » les scènes, que j'anticipe la suite, que je fais vivre l'histoire et les personnages. J'avais écrit un scénario assez précis de près de 20 pages avant d'atta-





INTERVIEW

ENTRETIEN

quer les albums, mais au moment du découpage planche par planche j'ai fait pas mal de changements pour donner plus de profondeurs aux personnages.

► **Les personnages que tu mets en scène dans La Mémoire de l'eau sont denses et crédibles. Tu prends le temps de les faire vivre, de les poser. Comment abordes-tu chaque personnage? Rédiges-tu une fiche détaillée pour chacun d'entre eux?**

Beaucoup sont inspirés de personnes de notre entourage. On connaît personnellement certains alors qu'on ne fait que croiser les autres. Ça m'aide à les crédibiliser, à les faire exister. C'est pareil pour Valérie, d'ailleurs.

Je n'avais pas de fiche précise pour chaque personnage mais j'avais noté pour les principaux les événements importants (naissance, rencontre avec tel ou tel autre personnage dans le passé, événement particulier qui influencerait son comportement, etc). Je m'étais établi une chronologie des événements antérieurs à l'histoire pour avoir une base solide ainsi qu'un arbre généalogique de la famille Normann.

► **Le décor de la Mémoire de l'eau ne correspond pas à un lieu précis bien qu'il évoque les côtes bretonnes... Etait-il important de ne pas situer les lieux de l'intrigue avec précision?**

En tant que Terre de Légendes, la Bretagne s'est très vite imposée à nous, c'est dans l'inconscient collectif et ça rend ce genre de récit crédible. Nous nous sommes rendus plusieurs fois sur place pour repérer les lieux et nous en imprégner. Nous ne voulions pas situer précisément l'action parce qu'en tant que touriste nous ne voulions pas être maladroits ou tomber dans la caricature, c'était vraiment casse-gueule vu qu'on habite à près de 1000 km des côtes Bretonnes ! En plus c'est une légende inventée, il n'y avait aucune raison de la situer dans tel village plutôt qu'un autre. Du coup, en dédicace, on croise des lecteurs qui pensent avoir reconnu tel endroit, tel port, telle plage, c'est assez amusant

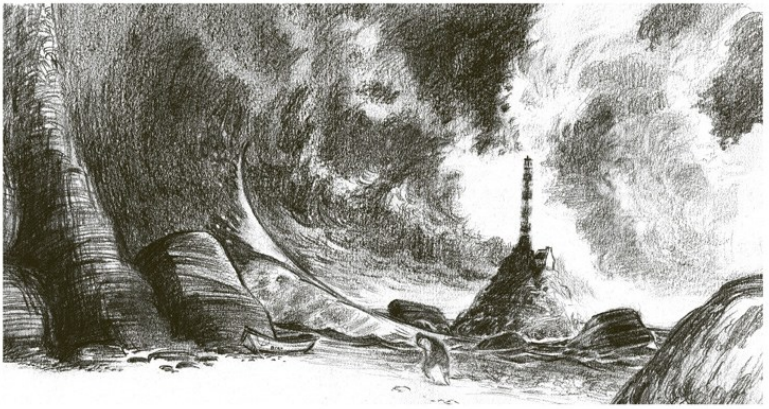
► **Le titre de la série s'est-il imposé d'emblée?**

Non, il a été long à venir, on l'a longtemps appelé « le projet phare »... pas très vendeur ! Et puis un soir, en lisant un roman, je suis tombé sur l'expression « la mémoire de l'eau » (il s'agit en fait d'une théorie scientifique assez controversée) et ça a fait tilt.

► **Sur quel(s) projet travailles-tu actuellement ?**

Je travaille avec sur l'adaptation BD du roman La Peur Géante de Stefan Wul.





Denis Lapière est au scénario. Ça paraîtra chez Ankama fin 2013. C'est de la SF et on s'amuse beaucoup !

Le tome 7 d'Alter Ego est sorti il y a quelques semaines (fin septembre) et on enchaîne sur la saison 2 qui paraîtra également fin 2013

Valérie travaille sur une série d'illustrations jeunesse puis devrait se lancer sur un nouveau projet BD (avec Denis Lapière au scénario également)

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

Avec internet et Facebook, j'ai au moins un coup de cœur tous les jours ! Tiens, si, la série Game of Thrones ! On s'est regardé les 2 premières saisons cet été et on a adoré. Je termine le roman sur lequel je suis en ce moment et j'attaque les romans de R.R. Martin.

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

Je ne suis pas un bavard donc non



INTERVIEW

ENTRETIEN

45

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

Si tu étais...

- un personnage de BD : Athanagor Wurlitzer.
- un personnage biblique : St Mathieu évidemment !
- un personnage de roman : Guy de Timée
- une chanson : The audience is listening
- un instrument de musique : une guitare électrique 7 cordes.
- un jeu de société : Dessiner c'est gagner
- une recette culinaire : n'importe quoi au chocolat
- une pâtisserie : n'importe quoi au chocolat
- une ville : Mahebourg
- un monument : la statue de la liberté
- une boisson : un Gewurztraminer vendange tardive

► Un dernier mot pour la postérité ?

Bon courage, les gars !

► Un grand merci pour le temps que vous nous avez accordé et porte votre superbe diptyque !





Le pétillant Michel Falardeau, scénariste et dessinateur de *French Kiss* 1986 nous a accordé un sympathique entretien où il parle de lui, de son travail en général et de son dernier album en

► **Bonjour et tout d'abord merci de nous accorder cet entretien !**

Question liminaire : es-tu farouchement opposé au tutoiement ? (si oui, je me ferai violence et aurais recours au vouvoiement)

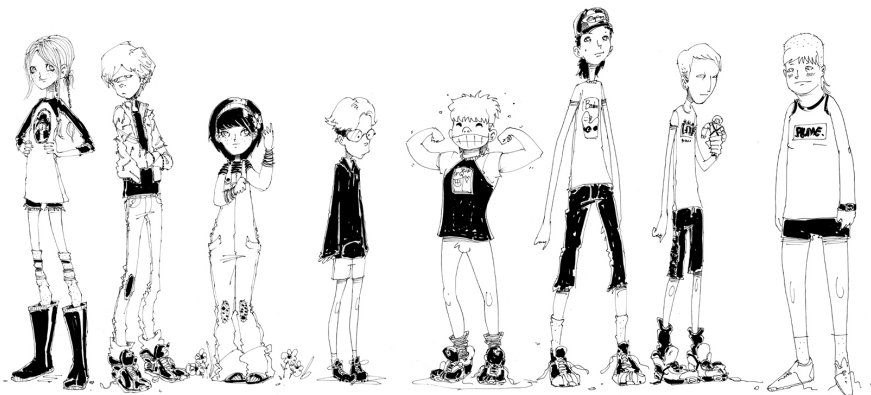
Aucun problème pour le tutoiement.

► **Merci bien! Peux-tu te présenter en quelques mots? (parcours, études, âge et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de comptes numérotés en Suisse...)**

Michel Falardeau, 32 ans, études non terminées en art, diplômé en dessin animé traditionnel. Beaucoup trop de qualités dont : courir vite... Vraiment trop de défaut comme: boire un coca pas semaine. Mes passions oscillent entre le basket-ball, la guitare, Naruto, Scott Pilgrim, le heavy metal, dessiner des filles et boire un coca par semaine.

► **Enfant, quel lecteur étais-tu? Quels étaient tes auteurs de chevet?**

Ma première bande dessinée reçue était le nid du marsipulami (Spirou et Fantasio) à l'âge de 6 ans. Je suis probablement parvenu à la lire en 2-3 heures (J'étais un peu lent) et il s'est passé 3 ans avant que je récidive (pourtant, j'avais adoré). Je recevais sans cesse des bd à ma fête et Noël mais je ne faisais que les regarder. Finalement, à 9 ans j'ai fait l'erreur de lire un Philémon et je suis devenu complètement cinglé. Je ne vivais que pour le héros au chandail rayé de Fred et bien sûr, je copiais son style de dessin. Rapidement, je suis tombé dans Valérien, Axel Munshine (Le Vagabond Des Limbes) et Jeremiah qui ont su nourrir mon imaginaire pendant bien des années.





INTERVIEW



► Comment es-tu tombé dans la marmite de la bande dessinée ? Devenir auteur était-ce un rêve de gosse ?

Oui et non... Jeune, je disais sans cesse que je ferais du dessin plus tard sans savoir quel genre de métier. J'ai longtemps soutenu que je ferais du dessin par ordinateur (sans savoir c'était quoi) parce que dans ma tête, la machine allait faire tout à ma place... Si jeune et déjà fainéant... C'est en quittant le dessin animé traditionnel que je me suis lancé innocemment en bande dessinée. Je souhaitais tout contrôler (parlant des défaut de tantôt, en v'là un!) et le dessin animé n'offre pas cette liberté alors je me suis dit que la bd serait ma façon de faire mes films. Donc à 23 ans, sans jamais avoir fait de strip ou de planche (pratiquement), je me suis lancé en croyant être accueilli par les maisons d'édition en champion, du genre : "Ça fait 30 ans que nous attendions

ENTRETIEN





un génie comme toi!! Notre sauveur! Jésus III!!"

Ça s'est pas produit.

En avril 2005 paraissait Lydia, premier tome de Mertownville. Être édité a-t-il relevé du parcours du combattant?

Non. Un mélange entre la chance et le travail. J'ai eu la chance d'être édité très rapidement et très jeune. J'avais une tonne de lacunes sur toutes les facettes de mon travail, mais je crois qu'il en ressortait quand même quelque chose de frais et de divertissant.

Pour ce qui est d'être combattant, je crois que c'est nécessaire dans ce domaine. Tout est toujours à refaire. C'est difficile, mais ça permet le dépassement de soi.





INTERVIEW

ENTRETIEN

► **French Kiss 1986 vient de paraître sur les étals. Le récit fait accoster le lecteur aux frontières de l'enfance et des premiers émois amoureux dans un cocktail parfaitement équilibré. Comment est t'es venue l'idée de ce récit?**

J'avais monté ce dossier uniquement pour aller chercher une bourse gouvernementale (que je n'ai pas reçue)... Les temps étaient durs entre la parution de Luck et le contrat qui a suivi. Je cherchais donc une façon de continuer la bd. Puis, j'ai pensé montrer ce dossier à Glénat Québec et on connaît la suite de l'histoire.

Je cherchais certains éléments pour plaire à ceux qui jugeraient les dossiers au gouvernement (une époque précise, au Québec etc.), mais je me suis fait prendre au jeu. Je n'ai jamais eu autant de plaisir sur une production et je dois dire que c'est de très loin la bd dont je suis le plus fier

Sinon, le moteur de base fut réellement le film Les Goonies, c'est à dire : écrire un scénario d'aventure comme il s'en faisait dans les années 80. Ensuite vint l'envie de dessiner des pirates, mais sans leurs voiliers géants aux 36 000 détails (reste donc l'option de prendre des enfants qui jouent aux pirates). Finalement, l'un de mes fantasmes d'enfance : passer l'été au village avec tous les autres enfants et non dans les fins fonds de la forêt, isolé, avec comme seuls amis mes frères et la voisine d'en face.

► **Comment as-tu créé la galerie de gamins qui peuplent cette histoire?**

Créer 30 gamins avec des caractères complexes bien à eux, m'apparaissait un trop gros défi. En faire 30 passables, y'aurait pas eu de problème. Mais je tenais à ce que chacun est la carrure d'un personnage principal. Donc j'ai carrément puisé dans mon cercle d'amis et ma famille pour ensuite tous les rajeunir au merveilleux âge de 9 ans (sans leur demander la permission... Bonjour les poursuites). Mes frères et moi en faisons partis, les membres de l'équipe de basket du Lycée, ainsi que bien d'autres.

Les seuls personnages fictifs sont les trois principaux. Ils me permettaient de rester dans la fiction tout en se faisant appuyer par des caractères de gens bien réels.

► **Comment est venue cette idée de récit dans le récit, de cette histoire contée par le papa suites aux insistantes questions de ses enfants?**

Je ne m'en souviens plus... Je sais seulement que cette histoire, comme bien des histoires, ne s'est pas bâtie dans un ordre chronologique. Parfois, je rajoutais un nouvel élément à la fin ou au milieu que je devais ensuite justifier dès le début de l'histoire. Donc l'idée du récit dans le récit a du être amené pour justifier une autre idée

► **Ton récit est bourré de références à de grands films d'aventure qui ont marqué toute une génération (dont je fais partie)... Quelles furent tes influences? Le récit comporte-t-il une part d'autobiographie, dans certaines anecdotes mises en scène au fil des pages?**

Non, c'est complètement fictif. Comme je disais plus tôt, je voulais éviter de tomber dans le piège du "trip d'auteur" (comment appelez-vous ça?). Moi, enfant, je voulais trouver des trésors comme dans les films des Goonies. Étienne, le personnage principal,

a des objectifs bien plus complexes et tordus que les miens!

Sinon, mes références venaient beaucoup du cinéma... Back To The Futur, Starwars, Indiana Jones, Police Academy (plaisir honteux ) et j'en passe.

► **Comment abordes-tu généralement l'apparence de tes personnages? Celle des deux principaux protagonistes, la Rousse et Etienne, s'est-elle d'emblée imposée ou sont-ils passés par de nombreuses étapes avant de revêtir leur apparence définitive?**

C'est rare que je passe beaucoup de temps à cette étape. Souvent, je ne fais qu'un seul dessin par personnage avant de débiter les planches. Lorsque je le dessine dans une case pour la première fois, il n'est déjà plus le même et je m'en tiens à cette version.

J'ai dû travailler un peu pour Étienne car j'arrivais toujours à un design ennuyant, mais La Rousse s'est vraiment imposée d'elle même! Une Fifi Brind'acier badass plus forte que les gars de son âge, c'est quand même inspirant!

► **Quelle étape préfères-tu dans l'élaboration d'un album?**

Le scénario, car c'est la partie où l'on peut se permettre de rêver. Par contre, avec les années et les projets, cette étape devient de plus en plus longue. Plus de relectures, un regard plus critique, le choix des mots...

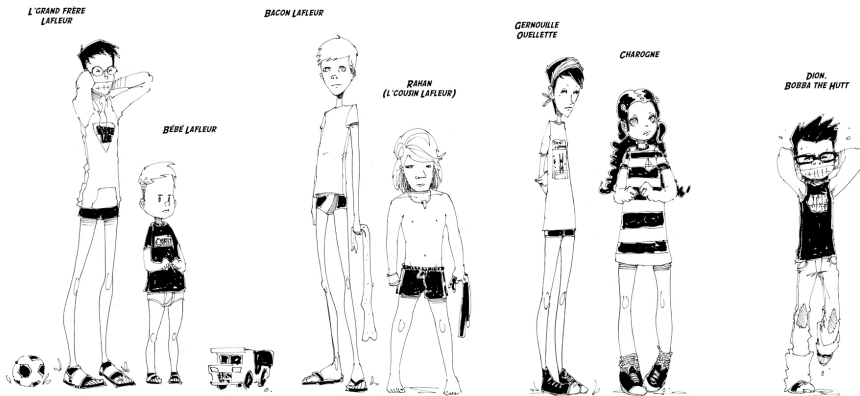
À part le scénario, je dirais l'encre car enfin, le cerveau peut ce mettre à off (c'est tout l'inverse du coup!). C'est toujours extrêmement satisfaisant de voir à la fin d'une journée 3 planches qui se rapprochent du produit fini.

► **Sur quel(s) projet(s) travailles-tu en ce moment?**

Plein de projets en vue d'un prochain contrat d'édition. Des projets qui passent de l'humour, au fantastique, aux récit pour adulte... Ça ne servirait à rien d'en dire plus

► **Quels sont tes derniers coups de cœur tous médias confondus?**

Cinéma : I love huckabees (David O. Russell, 2004) et Eternal sunshine of the spotless mind (Michel Gondry 2004). Deux films qui sortent des sentiers battus, avec de su-





INTERVIEW

ENTRETIEN

perbes prestations d'acteurs. Pas des films récents, car j'ai de la difficulté à me tenir à jour!

Pour ce qui est de la bd, mes derniers gros-gros coups de cœur remontent un peu aussi... La série Scott Pilgrim de Bryan Lee O'Malley (complètement géniale, je suis à ma 3e relecture). Muthafukaz de Run chez Ankama et mon number one : Le trop grand vide d'Alphonse Tabouret de Sybilline et Jérôme d'Aviau, toujours chez Ankama. Drôle, absurde, surprenant, poétique... Ce genre de rare livre qui me fait dire « Merde!! Mais c'est moi qui voulait faire ce livre!» et qui vous empêche de créer pendant une semaine parce que soudainement, toutes vos idées reviennent à cet univers... Bon j'arrête, je connais Jérôme... Il va penser que j'ai quelque chose à lui demander

Roman : Jonathan Strange & Mister Norrel de Susanna Clarke.

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

Quel est ton animal préféré : Le tigre de Sibérie. (Tous mes amis vont soupirer en lisant ça...)

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

Si tu étais...

- **un personnage de BD** : Naruto, évidemment! Qui ne voudrait pas être un ninja?
- **un personnage biblique** : Aucun... si je suis obligé, Jésus question de changer l'histoire...
- **un personnage de roman** : Harry Potter, comme ça je pourrais montrer à Poudlard comment on fait la fête pour de vrai!
- **un personnage de théâtre** : Sais pas...
- **un personnage de cinéma** : Larvell Jones dans Police Academy (le black qui fait les bruits avec sa bouche... toujours rêver de faire ça quand j'étais gamin).
- **un instrument de musique** : Mais personne veut être un instruments de musique!! Bon, une guitare...
- **un personnage de dessin animé** : Fry dans Futurama. On a des points en commun lui et moi...
- **un jeu de société** : Un jeu de Twister que seul les belles filles ont le droit de jouer avec... en petite tenue.
- **une recette culinaire** : Un hamburger bien gras, dégoulinant de condiments, qui rend bien heureux.
- **une ville** : Québec...
- **une boisson** : Une Sierra Nevada Pale Ale, une bière amer qui me rappelle l'Ouest américain.
- **une pâtisserie** : Un gâteau aux bananes... Sans raison. Je ne suis pas très porté sur le sucre.
- **un proverbe** : Pas très original, « quand on veut on peut ».

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

Merci à vous!



*Nicolas Guibert est en charge de la nouvelle plateforme de jeu en ligne Happy Meeple, une plateforme particulièrement adaptée aux personnes qui ne connaissent pas le jeu de société moderne. A l'occasion de la future sortie de la version 2 du site, Nicolas répond à nos questions.*

► **Bonjour et tout d'abord un grand merci de nous accorder un peu de ton précieux temps pour répondre à nos questions !**

C'est avec grand plaisir. Un grand merci aux Sentiers de l'imaginaire de me donner l'occasion de m'exprimer sur votre fort joli site !

► **Peux-tu en quelques mots nous parler de toi ?**

J'ai 39 ans. Je suis marié et j'ai 2 enfants adorables de 3 et 5 ans dont la culture ludique est déjà impressionnante. Je vis à Londres, une ville agréable à l'accent de plus en plus français. Je suis ingénieur en génie chimique de formation, mais je n'ai jamais exercé que dans l'informatique.

► **Enfant, quel joueur étais-tu? Mon petit doigt me dit que les dames occupaient une place de choix... Quels étaient tes autres jeux de chevet ?**

Côté jeu de société, du classique... Scrabble, Monopoly, Risk ou encore Scotland Yard. Par ailleurs, j'ai eu la chance d'avoir très tôt un ordinateur à la maison et j'ai donc beaucoup joué sur écran. Je me souviens en particulier d'un incroyable jeu de flipper, de Lode Runner, et plus tard de Civilization.

Il y a eu Jeux et Stratégie aussi. Je ne comprenais pas tout aux problèmes de maths qui y étaient posés mais l'éclectisme de ce magazine était extraordinaire pour le joueur isolé que j'étais.

A 15 ans, j'ai ouvert mon premier livre de jeu de dames. Ce sport de l'esprit difficile est rapidement devenu ma passion. Au point de publier des traductions de livres néerlandais ou de me lancer plus tard dans la programmation d'un logiciel de jeu de dames et même d'organiser le premier match homme-machine de la discipline. Ce dernier événement reste d'ailleurs mon moment de gloire puisque de manière complètement inattendu, « Le Monde » fit un papier sur le match. En soi, cela n'avait rien d'extraordinaire. Ce qui le fut en revanche c'est que l'article fut publié sur la couverture! Il faut croire que l'actualité ne battait pas son plein ! C'était en plein mois d'août...

Comment es-tu passé du jeu de dames aux cubes en bois ? Un jeu en particulier t'a-t-il fait basculer dans l'univers passionnant des meeples?



INTERVIEW

Ce fut une transition en deux étapes en fait. Je me suis d'abord pas mal investi dans le poker puis le backgammon. C'est sans doute là que j'ai pu commencer à apprécier les nombreuses vertus du hasard dans les jeux.

Je ne sais plus ce qui m'a fait basculer dans le monde des meeples. Je me rappelle néanmoins que j'étais dès le début très intéressé par la création de jeux. J'ai beaucoup lu, acheté et pratiqué les jeux avec l'idée de comprendre les tenants et aboutissants du secteur. Toujours avec l'idée de parvenir à créer un jeu digne de ce nom. Comme tout aspirant game designer, j'ai quelques prototypes dans mes cartons ainsi qu'une dizaine d'idées de jeux supplémentaires dans la tête. Mais force est de constater que le plus dur n'est pas d'avoir des idées, c'est d'en faire quelque chose qui tienne la route, et c'est extrêmement difficile. C'est pourquoi les auteurs de jeu, les vrais, ont toute mon admiration et c'est aussi pour cette raison que les noms des auteurs sont mis en valeur sur Happy Meeple, comme nulle part ailleurs.

► **Quels sont aujourd'hui tes jeux de chevet ? Quel est ton dernier coup de cœur ludique ?**

En vrac, Dominion, Race for the Galaxy, Yggdrasil, Pingouins, Medina, Himalaya, La Havane, Times up, Linq, Dixit, Unanimo, Offboard, Carcassonne, Les Citées perdues (Lost Cities), Schotten Toten, Cœur de Dragon, Colorpop, Ra the dice game, Thurn and Taxis, Génial, et avec les enfants la course des tortues. Mon dernier gros coup de cœur, c'est Qin, un jeu qui me fait penser au Go.



ENTRETIEN



## ► Comment est née l'idée de Happy Meeple? Combien de temps s'est-il écoulé de l'idée à sa concrétisation?

C'est en jouant à Carcassonne sur Iphone. Non seulement l'application était très réussie mais en plus elle proposait un système d'appariement des joueurs relativement peu courant et diablement efficace. Au lieu de créer une table comme partout ailleurs et d'attendre un hypothétique adversaire, l'application vous attribuait automatiquement un adversaire au bout d'un temps relativement raisonnable (moins d'une minute). Non seulement, ce système permettait aux joueurs de commencer une partie en ligne sans complexité d'interface, mais en plus, contrairement à la plupart des autres applications de jeu de plateau, on trouvait effectivement un adversaire !

Il y avait quand même un problème de taille : la moitié des parties ne se terminaient pas. L'adversaire disparaissait dans la nature. D'où une importante frustration.

Parallèlement, je constatais que des centaines de millions de personnes jouaient sur Internet tous les jours et le plus souvent à des jeux médiocres. Y avait-il de bonnes raisons pour que les gens n'apprécient pas nos bons jeux de plateau ? Selon moi, la réponse était non. Mais pour avoir une chance de toucher le grand public, il y avait pas mal d'écueils à éviter. L'utilisateur lambda n'est pas le geek moyen : il n'a a priori aucune patience ni aucune référence ludique et doit donc être pris par la main.

C'est en réfléchissant à toutes ces problématiques que les concepts principaux d'Happy Meeple sont nés.

Pour séduire le non-joueur, il fallait d'abord une interface simple et intuitive. Ensuite, il fallait expliquer les règles. Un tutoriel pour chaque jeu était indispensable.

Parce que tout le monde ne parle pas anglais, il fallait aussi que le site soit multilingue (et en français bien sûr).

Pour toujours trouver un adversaire rapidement, l'idée des robots (Intelligence Artificielle) était naturelle. Encore fallait-il que ces robots soient de qualité ! Ceux qui pratiquent beaucoup les applications Iphone savent combien cela est rare. Par chance, c'est quelque chose que je savais faire.

Pour que les parties aillent jusqu'à leur terme, il fallait deux choses. Tout d'abord, des jeux courts : une partie de 5 minutes a moins de chances d'être interrompue qu'une partie d'une heure. Ensuite que les débutants ne puissent pas jouer en ligne sans avoir montré qu'ils maîtrisaient les règles : une expérience minimale serait donc demandée avant de pouvoir jouer en ligne.





INTERVIEW



Il manquait un dernier élément pour espérer atteindre l'indispensable masse critique : que la plateforme soit accessible partout, dans tout navigateur, sans plugin. Aujourd'hui Happy Meeple est même jouable sur smartphone ce qui donne aux joueurs la possibilité de jouer loin de chez eux.

D'autres idées se sont greffé ensuite, mais l'essentiel était là. Il ne restait plus qu'à développer tout cela ! Pas une mince affaire !

Le chantier a commencé en septembre 2010 pour un lancement en mars 2012. Le projet a été très bien accueilli par la communauté ludique et nous avons désormais une bonne base de joueurs réguliers. Nous serons très bientôt en mesure de communiquer sérieusement auprès du grand public et espérons ainsi convertir un grand nombre de visiteurs à notre passion commune.

► **Le temps et la simplicité sont-ils les principaux critères pour voir un jeu transposé sur Happy Meeple ?**

Ce sont des critères importants en effet. Nous voulons aussi des jeux qui allient stratégie (plutôt que la tactique de préférence) et hasard. Idéalement, le champion du monde peut se faire battre par un débutant sur une partie. Il faut aussi que le jeu ait une grande rejouabilité et bien sûr qu'il soit jouable à 2.

► **Développes-tu seul les algorithmes des différentes adaptations proposées sur Happy Meeple?**

En effet. Ces intelligences artificielles sont d'ailleurs l'un des points forts du site, les tutoriels étant le deuxième.

► **En matière de droit, quelle est la législation en vigueur pour transposer des jeux de société sur une plateforme virtuelle? Est-ce chose aisée que d'obtenir cette autorisation?**

Les jeux sont soumis au droit d'auteur (même si en réalité c'est essentiellement la syntaxe de la règle du jeu, le titre du jeu et les graphismes qui sont protégés et pas

ENTRETIEN

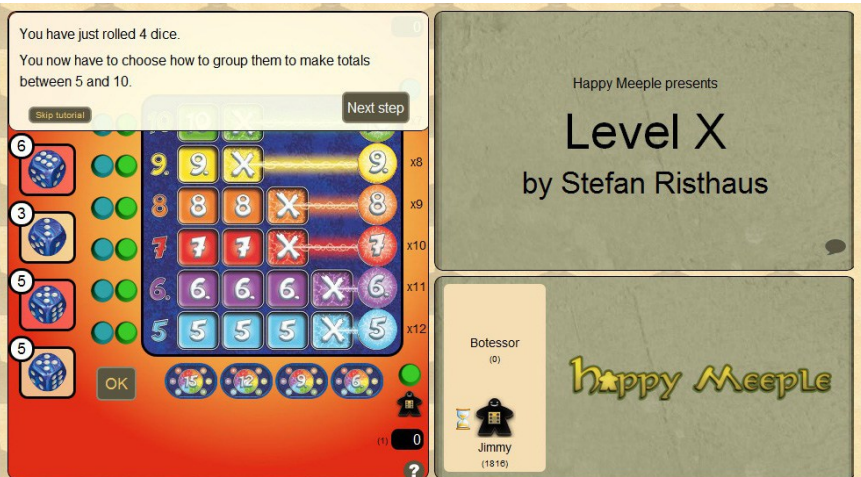
vraiment les mécanismes). Il faut donc obtenir l'autorisation auprès des ayants-droits. Certains auteurs gardent les droits numériques et c'est avec eux qu'il faut traiter. Mais le plus souvent, ce sont les éditeurs qui ont ces droits. Quant à savoir s'il est simple d'obtenir une autorisation, il n'y a pas de règle générale. Disons que c'est en général plus direct et plus simple avec les auteurs.

► **Peux-tu nous parler plus en détail du meta-jeu développé sur le site? Quelles idées ont présidé à son élaboration?**

Lors des phases de développement, mon principal testeur ne cessait de se demander s'il ne manquait pas encore un petit quelque chose pour inciter le joueur à revenir. Il y avait déjà le système de meeples qui comme les ceintures au judo indiquent la progression du joueur jusqu'au meeples noir dé 6 (=6ème dan.). Il y avait aussi tous les trophées (victoires contre les bots, victoires successives, meeples). Et il y avait aussi le système de classement. Malgré tout cela, mon testeur favori continuait à suggérer une couche supplémentaire. Puis un jour en me rendant à UK Game Expo à Birmingham, j'ai vraiment réfléchi à la question et en suis arrivé à l'idée du méta-jeu.

Dans le monde d'Happy Meeple, il faut de la nourriture pour jouer. Chaque partie coûte de la nourriture. Le méta-jeu est un petit monde médiéval que le joueur construit petit à petit et dont une des logiques principales est d'obtenir plus de nourriture. Les habituels suspects sont là : or, bois, briques, pierre et des bâtiments. Il y a un château (dans lequel on prend les décisions), un marché (dans lequel on échange les ressources), des routes (qui augmentent la productivité de nourriture), des greniers (qui permettent de stocker plus de nourriture). Il y aura bientôt une ferme (pour produire de nourriture), un port (pour aller pêcher), un épicier (pour acheter la nourriture à l'unité) et bien d'autres encore. A terme, la carte représentant ce petit monde devrait également représenter les progrès du joueur. Le château indiquera le statut du joueur.

Ajoutons que le joueur gagne de l'or régulièrement. Il peut l'utiliser à sa guise, soit en nourriture directement (stratégie court terme peu recommandée), soit en construisant des bâtiments, soit en déverrouillant des robots, soit enfin en déverrouillant des nouveaux jeux (car seuls Lost Cities et Finito! sont accessibles au nouveau joueur pour ne





INTERVIEW

ENTRETIEN

57

pas le noyer). Le joueur est donc face à un choix. A lui de se fixer ses propres objectifs.

Le méta-jeu a plusieurs avantages. Mais s'il faut résumer ceux-ci, on peut dire que l'objectif principal du méta-jeu est de donner du sens à l'ensemble, une cohérence. C'est très bien de jouer à un de nos jeux, mais j'aime l'idée que l'on puisse faire un voyage dans le monde du jeu de société moderne, que de nouveaux joueurs découvrent notre passion dans un environnement cohérent qui la met en valeur.

► **Parlons chiffre... Combien de joueurs se sont inscrits sur Happy Meeple depuis sa création? Combien de parties sont jouées quotidiennement sur cette plateforme?**

Nous avons aujourd'hui 3500 comptes créés, près de 150 joueurs par jour et nous approchons les 1000 parties par jour.

Nous avons également près de 800 j'aime sur Facebook ce qui n'est pas rien. 60% de nos joueurs Facebook aiment Happy Meeple. C'est un très fort ratio qui montre que ceux qui essaient la plateforme sont majoritairement satisfaits. Et cela nous fait très plaisir bien sûr.

Tous ces chiffres devraient rapidement augmenter puisque nous allons bientôt commencer à investir dans de la publicité.

► **De nouveaux jeux sont-ils d'ores et déjà en développement ?**

Même si le site est déjà très complet, il y manque encore quelques briques importantes. Nous nous concentrerons sur ces briques avant d'implémenter de nouveaux jeux. Ceci étant, pour le joueur casual qui découvre notre passion, les 5 jeux présents actuellement ont déjà de quoi l'occuper pendant de longs mois.

Mais soyez rassurés ! Il y aura de nouveaux jeux, la question est simplement de savoir quel en sera le type. Deux options s'offrent à nous : continuer dans le même format de jeu court et accessible ou proposer un ou deux jeux légèrement plus difficiles pour permettre de prolonger la courbe d'apprentissage de celui qui découvre le jeu de société moderne par notre intermédiaire. Le joueur casual est notre cible prioritaire.

En attendant qu'on se le dise ! Happy Meeple est la seule plateforme qui soit spécifiquement développée pour permettre au débutant de découvrir le jeu de société moderne. Tout geek qui se respecte doit donc le recommander à ses amis et à sa famille

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

Happy  
Meeple

Rendez-vous après la fin  
du monde pour le  
numéro #1 de **SdImag...**

