

## ENTRETIENS

*Paul Drouin , pour la Famille Fantastique* 🔍

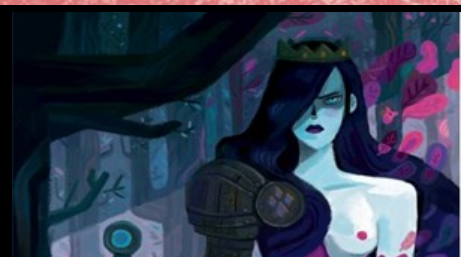
*Stéphane Fert , pour Morgane* 🔍

*Arnaud Poitevin, pour les Spectaculaires* 🔍

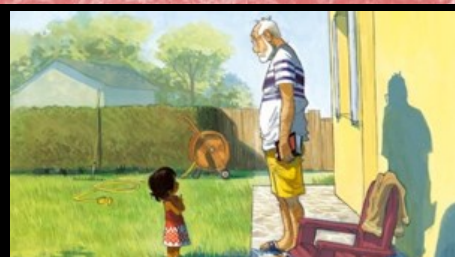
*Lorène Barioz, illustratrice de Candy Chaser* 🔍

*Yann Lefebvre, pour Crimes, JdR horrifique à la Belle Epoque* 🔍

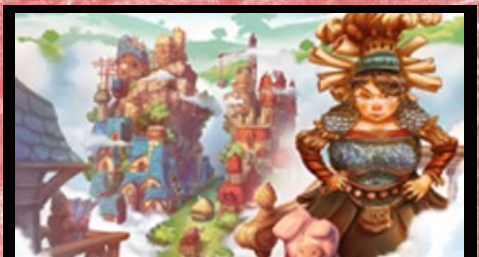
## DERNIERES NOUVELLES DU FRONT



Morgane, une formidable relecture du mythe arthurien...



L'Adoption un récit poignant et bouleversant...



Via Nebula, un excellent jeu familial signé Wallace...

# EDITO

Avec le printemps qui n'en finit plus d'arriver, voici le sixième numéro du Sdlmag, le magazine des Sentiers de l'Imaginaire...

Loin d'être exhaustif, il vous propose une sélection de BD et de jeux de société ainsi que quelques interviews des acteurs de ces deux univers...

Bonne lecture et à bientôt!

Ludiquement

Le Korrigan



Ce meeple signale les albums ou jeux ayant particulièrement emballé la rédaction des Sdlmag...

La couverture de ce présent numéro est une illustration de Gustave Doré (1832 - 1883), illustrateur et graveur français.



Rédaction : l'équipe des Sdl

Maquette : K-El

Sdlmag est lié au site des [Sentiers de l'Imaginaire](#)

# Mangeons les enfants (\*)

**C**haque nouvel album jeunesse de Vincent Wagner est une délicieuse invitation à la rêverie et au voyage... Ce nouvel album nous propose cinq histoires muettes en ombres chinoises pleines de malice et de magie...

*L'ami de mes nuits* nous invite à partager les songes bleutés d'un petit garçon...  
*Loch Ness* nous embarque avec deux jeunes pêcheurs sur le lac éponyme à la rencontre de Nessie, le légendaire et malicieux monstre aquatique qui hante le lac...  
*Le Glouton* nous conte l'histoire d'un jeune garçon gourmand qui va trouver, pour son malheur, plus gourmand que lui...

Revisitant les classiques des contes, l'inquiétant *théâtre de monsieur Ogre* nous raconte l'histoire d'un ogre montreur de marionnettes qui va enlever un jeune chasseur de papillon.

Quant à *Pas fait exprès*, le conte qui clôture l'album, il nous raconte les mésaventures d'une famille ogre affamée mais malchanceuse...

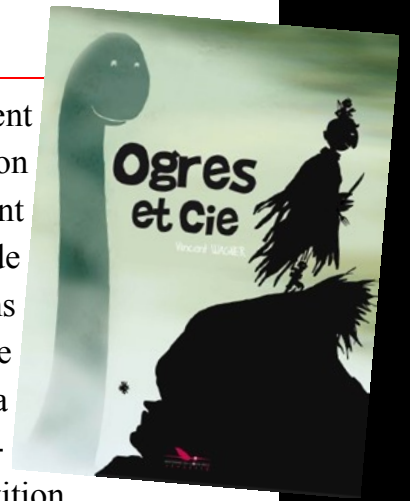
Une fois encore, chacun des contes de ce nou-

veau de recueil de Vincent Wagner titille l'imagination des jeunes lecteurs, les invitant à participer à la création de l'histoire et à se projeter dans l'univers plein de tendresse et de malice de l'auteur, à la manière d'un musicien interprétant à sa façon la partition (ici graphique!) d'un compositeur...

Bien que muettes, ses histoires courtes font la part belle aux dialogues que le lecteur peut imaginer à sa guise, tant le dessin expressif de l'auteur fait la part belle aux expressions et au ressenti...

*Les lecteurs en culottes courtes ne manqueront pas d'être captivés par cet Ogres et Cie... Vincent Wagner nous invite une nouvelle fois à explorer son univers tendre et poétique avec son inimitable talent de conteur qui nous enchante à chaque page...*

(\*) *La dernière tentation de l'ogre, chanson des Weepers Circus*



*Ogres et Cie, un album de Vincent Wagner  
Editions du Long Bec, 12€50*

BD

3

## Ne songez plus qu'à sortir d'esclavage(\*)



**A**vec ce quatrième opus de série-concept originale et captivante, *J'ai tué...*, Laurent-Frédéric Bollée et Olivier Martin s'associent pour retracer le meurtre qui fit passer Marie-Anne-Charlotte de Corday d'Armont, dite Charlotte Corday, à la postérité. De cet assassinat, on ne retient souvent que le tableau

de Jacques Louis David et le souvenir d'un révolutionnaire mort, assassiné... Cet album lève le voile sur la vie de cette meurtrière idéaliste.

*Le 13 juillet 1793, après des tentatives avortées, Charlotte Corday assassine Marat d'un coup de couteau dans sa baignoire. Pourquoi cette jeune femme de petite noblesse mais acquise aux idées de la Révolution est-elle montée à Paris pour assassiner «l'Ami du Peuple» ?*

Quelle heureuse idée que de s'emparer du destin tragique de Charlotte Corday pour préciser cet événement paradoxalement connu de tous et pourtant tellement méconnu...

Bien que de famille noble, Charlotte Corday embrassa tôt les idéaux de la révolution, défendant les idées constitutionnelles avec la ferveur et la fougue de sa jeunesse. Mais l'ombre des Massacres de Septembre, ordonnés par une circulaire signée et sans doute rédigée par Marat lui-même, assombrit à ses yeux les lumières de la Révolution... Pour elle, il était clair que Marat, personification de la Terreur, devait mourir, à l'instar de ce que disait Pezenas, député girondin : « Faites tomber la tête de Marat et la patrie est sauvée »...

Laurent-Frédéric Bollée (*Apocalypse Mania, un long destin de sang, Deadline, ...*) ne se contente pas de mettre en scène cet assassinat, des tentatives avortées au déroulé des faits... Par le truchement du fantastique, il fait se retrouver dans les

limbes la meurtrière et sa victime, pour un dialogue saisissant où chacun peut défendre son point de vue et expliquer ses motivations... Cet échange post-mortem, complété par des flashbacks très bien menés, confère tout son sel à cet album historique solidement documenté... L'histoire retiendra que l'acte sacrificiel de l'idéaliste Charlotte Corday ne mis pas fin à la Terreur qui allait encore faire couler beaucoup de sang et tomber bien des têtes...


Le dessin réaliste d'Olivier Martin (*Sang et Encre, les Carrés, Cases blanches...*) reconstitue avec force détails tant l'époque que l'assassinat en lui-même, violent et sanglant, à mille lieux de la Mort de Marat, peinture naturaliste de David. La scène d'ouverture qui voit l'exécution de Charlotte Corday vue au travers de ses yeux est remarquablement bien menée, renforçant le tragique de la situation et faisant montre du talent du dessinateur...

*Porté par le dessin réaliste d'Olivier Martin, rehaussé des couleurs, le scénario audacieux de Laurent-Frédéric Bollée revient sur un fait marquant de la révolution française qui devait profondément marquer les esprits...*

*Loins de mettre fin à la Terreur, l'acte tragique et sacrificiel de Charlotte Corday l'institutionnalisa, les Montagnards voyant dans l'assassinat de Marat la marque d'un complot Girondin...*

*J'ai tué... Marat est un album passionnant qui ravira les amateurs d'histoire, donnant chair à un événement tragique, célèbre, et pourtant méconnu...*

(\*) Extrait de la lettre adressée aux Français et aux amis de la paix, écrite par Charlotte Corday et retrouvée sur elle lors de son arrestation.



L'ARTISTE RÉALISE  
CE QUI SERA MON  
DERNIER PORTRAIT.

PLUS ON VIENT  
ME COUPER LES  
CHEVEUX, ILS  
LE FONT AVEC  
DOUCEUR ET  
PRÉVENANCE.



POURTANT,  
AUJOURD'HUI,  
UNE AUTRE  
LAME SERA  
ENCORE PLUS  
MORTELLE.

ON ME FORCE À  
REVÊTIR LA FAMEUSE  
CHEMISE ROUGE  
RÉSERVÉE À CEUX  
QUI ONT COMMIS UN  
PARRICIDE...



LA LUMIÈRE, LA  
CHALEUR... JE  
N'Y ÉTAIS PLUS  
HABITUÉE APRÈS  
DEUX JOURS DE  
CACHOT...



IRONIE DE L'HISTOIRE,  
IL SE PEUT QUE JE  
CONTRIBUE EN EFFET À  
TUER MON PAUVRE PÈRE  
LORSQU'IL APPRENDRA  
MON GESTE.



C'EST DONC LÀ-  
DEDANS QU'ILS VONT  
ME TRANSPORTER, À  
TRAVERS PARIS...



ON ME PROPOSE  
DE M'ASSEOIR...  
CERTAINEMENT PAS !  
JE VERRAI LA FOULE  
DEBOUT, ET FIÈREMENT  
JE LEUR MONTRERAI  
QUI JE SUIS !



Ce jour-là,  
mon frère  
et moi  
affrontâmes  
notre premier  
démon.



# Une étrange dystopie

**T**he *wrenchies* est un titre étrange et atypique qui nous entraîne dans un univers qui ne l'est pas moins, écartelé entre deux époques et un comics

book...

*Hollis est un garçon étrange et solitaire, fan de comics book qui accède par la magie d'un comics et d'un étrange médaillon à un futur foutraque où des enfants s'organisent pour lutter contre des créatures diaboliques qu'ils ont baptisées les Shadows-men... Les Wrenchies sont de ces résistants qui combattent sans relâche ces sinistres créatures et tentent de sauver le monde...*

Dalrymple Farel se retrouve seul aux commandes de cet album étrange et décalé porté par un dessin nerveux et un découpage empruntant à la technique dite du gaufrier. Surprenantes et audacieuses, ses planches sont envoûtantes et son style, très personnel, confère à l'album une identité graphique forte qui devrait séduire plus d'un lecteur par son originalité et sa force évocatrice...

Dans son monde, Hollis, le jeune héros de l'histoire, est considéré comme un original un peu barjot qui ne sort de chez lui qu'habillé en costume de super-héros. Rejeté et incompris, il se réfugie dans la lecture de comics book pour noyer son chagrin et sa solitude... Mais dans le futur sombre et cruel dans lequel il est projeté, tous semblent l'accepter tel qu'il est et ce dernier va peut-être trouver sa véritable place...

Dalrymple Farel tisse un récit surprenant et chargé de symbolisme autour de la thématique de la fin de l'enfance et de la plongée en eaux troubles dans le monde des adultes : dans ce futur dystopique, les jeunes dotés de super pouvoir luttent âprement pour survivre aux attaques incessantes des hommes de l'Ombre, adultes en costumes inquiétants et ténébreux tentant de dévorer leurs âmes et de leur faire perdre leur naïveté...



Par sa charge symbolique et son côté initiatique, la thématique de l'album n'est pas sans évoquer celle de *L'heure des lames* de Rob Davis dans un traitement graphique et scénaristique néanmoins totalement différent, mais tout aussi destabilisant...

*Le moins que l'on puisse dire c'est que The wrenchies est un album atypique qui oscille entre le génial et le dérangeant, empruntant un obscur et sinueux chemin chargé de fantasmagories et de symboles dont certains échapperont au lecteur...*

*Porté par un dessin nerveux et original, écartelé entre deux époques, une contemporaine et une futuriste tendance post-apocalyptique, The wrenchies est un album étrange au scénario destabilisant car trop alambiqué...*

## Le crime au rang d'art

même à tuer, pour lire les dernières pages de cet album mythique...

Cette plongée en eaux troubles, au seuil de la folie, est pour le moins déstabilisante mais le scénario, écrit à quatre mains par Olivier Berlion et Marc Omeyer, s'avère captivant et solidement charpenté. Eclairé par des flashback subtils, les scénaristes revisitent avec talent et inventivité le concept de la lettre volée d'Edgar Allan Poe au travers d'une enquête nerveuse dérangeante...

Comme à l'accoutumée, Olivier Berlion signe un album de haute tenue parvenant en quelques planches à nous immerger dans un polar solidement charpenté. Ses planches, rehaussée par les discrètes couleurs de Christian Favrelle, sont comme de coutumes finement ciselées, servant au mieux ce polar atypique et envoûtant...

**Premier tome d'une série-concept prometteuse, Planche de Sang séduira les amateurs de polars harboiled pour narration parfaitement maîtrisée, son dessin impeccable et son ambiance dense et dérangeante... Il pose les bases d'une série ambitieuse et originale où chacune des histoire va naître de l'esprit fécond et dérangé d'un tueur en série condamné à perpétuité.**

**Il nous tarde de lire le second opus de la série qui sera mis en image par Eric Stalner en nous entraînant dans le Paris du second Empire à la suite d'un peintre tourmenté qui trouve son inspiration dans le crime, sorte de version sombre du déjanté Créateur d'Albert Dupontel...**

Les séries concept ont plus que jamais le vent en poupe mais si toutes ne resteront pas dans les mémoires force est de reconnaître que L'Art du Crime se place sous les meilleurs auspices avec ce premier opus...

*Manhattan, 1972. Le milliardaire Art Blumenfeld envoie une lettre énigmatique à Nora Hathaway pour l'inviter à venir le voir à New York... Dans l'enveloppe un dessin et un comics book culte parut dans les années 40 et laissé inachevé par son auteur, Curtis Lowell...*

*Lorsqu'elle arrive au rendez-vous, Blumenfeld est mort, assassiné par un homme que la quête des cinq dernières pages de la BD a fait sombrer dans la folie... Les circonstances jouant contre elle, Nora est rapidement accusée du meurtre... Seul John Stoner, alias Snail, un flic intuitif et atypique croit en son innocence... Il sera sa seule chance de sortir du guêpier dans lequel elle s'est fourrée...*

Chaque tome de L'Art du Crime sera consacré à l'un des neuf arts : peinture, littérature, sculpture, cinéma, musique, architecture, théâtre, audiovisuel et, bien entendu, bande dessinée... A tout seigneur tout honneur, c'est avec le neuvième art qu'Olivier Berlion et Marc Omeyer inaugure cette série-concept...

Dans une ambiance polar harboiled, Planches de sang nous conte les crimes de Rudi Boyd Fletcher, un homme obsédé par le grand œuvre de Curtis Lowell et qui est prêt à tout,



AVRIL 1950

OHIO STATE  
Mansfield Reform



A PRIORI IL DEVRAIT  
ÊTRE TRANQUILLE.

JÉ ME MÉFIE. EN TROIS  
ANS ON N'A JAMAIS  
VRAIMENT SU CE QU'IL  
AVAIT EN TÊTE...

ALLEZ, RUDI,  
DEBOUT ! C'EST  
LE GRAND JOUR.

C'EST TOUT ? MÊME  
PAS UN AU REVOIR ?

IL SORT POUR DE  
BON, LES GARS, VOUS  
NE LE VÉRREZ PLUS.

ILS MONT TRAITÉ DE MONSTRE.

ILS D'YRONT QUE LE Diable ME  
CHUCHOTAIT À L'OREILLE...

UN DERNIER  
BASER, NA  
COLONNE.

ALLONS,  
ANSELME,  
RENTREZ CHEZ  
VOUS, VOUS  
ÊTES MRE !

ELLES VOUS  
ENSORCELLENT...

ET PUIS,  
BONSOR LA  
COMPAGNE !

ENCORE QUELQUES SÈCLES ET MES  
ACTES AURONT FRANCHÉ LE TEMPS...



# Les affres de la création

**D**ans la foulée de Planches de sang par Olivier Berlion paraît le second tome de cette série concept qui explore les affres de la création à travers d'un jeune peintre tourmenté désireux de révolutionner son art...

*1860. Avec l'ambition d'un Rastignac, le jeune Hippolyte Beauchamp quitte Rouen pour gagner Paris avec l'ambition de conquérir Paris à la pointe de ses pinceaux. Son ami, le riche et généreux Maxime de Cahmpigny l'aide et le soutient dans son entreprise.*

*Un soir, trois voyous tentent de les agresser alors qu'ils sortaient d'un troquet, enivrés par l'absinthe... Après avoir tué l'un de ses agresseurs, Maxime tombe mortellement blessé alors qu'Hippolyte achève le second et que le dernier prend la fuite... La nuit du drame, bouleversé par cet rencontre sanglante et la perte de son ami, le peintre va peindre une toile magistrale qui va lui ouvrir les portes du succès. Pour Hippolyte, cela ne fait aucun doute : il a puisé son inspiration dans les émotions ressenties lorsqu'il a fait couler le sang...*

*Dès lors, pour chaque œuvre, il devra prendre une vie, donnant naissance au tueur à la canne épée...*

Difficile de ne pas songer au portrait de Dorian Gray qui porte les stigmates des crimes de Dorian, ce dernier restant l'incarnation même de la beauté alors que son âme est corrompue par le vice. Par un habile jeu de miroir, c'est la création même du tableau qui va faire perdre tout sens moral au jeune peintre. Pour trouver son inspiration et explorer de nouvelles émotions, il va tuer, encore et encore, plongeant ses pinceaux dans le sang de ses innocentes victimes et puisant son souffle créateur dans leur souffrance et leur peur... Écrit en quatre mains, ce polar historique se lit avec un réel plaisir.

Le récit parallèle est finement orchestré. Le lecteur suit Hippolyte Beauchamp dans sa fulgurante ascension qui le fait rapidement côtoyer la haute société alors que l'inspecteur Desmazières enquête sur les crimes en série perpétrés dans les ruelles de Paris qui rythment le récit...

La chute, sombrement romantique, confère tout son sel au récit qui se referme sur Rudi Boyd Fletcher, condamné pour meurtres, qui écrit cette histoire du fond de sa cellule de Rikers Island...


Le récit est formidablement mis en image par Éric Stalner qui semble affectionner tout particulièrement le XIXème siècle qu'il dépeint avec finesse et talent. Fidèlement reconstitués, bâtiments et costumes immergent le lecteur dans le Paris du second Empire, conférant toute sa crédibilité au récit. Les toiles du jeune et ambitieux Hippolyte Beauchamp ne sont jamais montrées, à peine entrevue, le lecteur ne peut que se les imaginer au travers du regard que les autres posent sur les tableaux, laissant planer un sombre mystère quant à leur nature...

*Dans une version cruelle et torturée, ce Paradis de la terreur évoque la figure de l'artiste habité par cet irrépressible besoin de créer, tel l'écrivain hanté par la page blanche du Créateur d'Albert Dupontel. Mais l'absurde grand guignolesque du film laisse ici la place à un récit sombre et torturé, superbement mis en scène par Éric Stalner.*

*Ce second tome ravira n'en doutons pas les amateurs de polars historiques solidement charpentés et confirme tout le bien que l'on pensait de cette série concept qui explore l'art de façon sombre et saisissante et tient pour l'heure toute ses promesses...*



## belle & douloureuse alchimie de l'amour



Dans son dernier album, *Tu n'as rien à craindre de moi*, Joann Sfar se propose de nous raconter l'histoire d'un homme et d'une femme (« chabadabada chabadabada »), l'histoire d'une rencontre et d'une rupture dans le Paris des amoureux... Ils se rencontrent, s'aiment, se parlent et font l'amour, follement, passionnément... Il la peint, nue, elle s'en amuse... puis s'en lasse...

Au fil des pages, l'auteur nous invite à rentrer dans l'intimité d'un couple qui se met à nu par petite touche, au cours d'une séance d'effeuillage de leurs âmes et de leur corps... Seaberstein, peintre juif amoureux et tourmenté pose tour à tour sur sa compagne le regard de l'artiste et celui de l'amant, tantôt envoûté par sa troublante beauté, tantôt inspiré par sa nudité: elle est tout à la fois sa maîtresse et sa muse. Il l'appelle Mireilledarc, en un mot, en hommage à cette femme sensuelle apparue dans le Grand Blond avec un décolleté dorsal plongeant vers sa déstabilisante chute de reins... Seaberstein (comme Sfar peut-être ?) ne s'en est jamais vraiment remis... L'auteur invite même l'actrice (pardon la documenta-

riste) dans son album, juste avant et juste après que son amour n'explose en plein vol... et cette dernière lui donne des conseils lucides et pertinents, bousculant Seaberstein avec tendresse et malice...

L'auteur truffe son récit de questionnements sur la religion, sur la sexualité, l'amitié et l'amour au travers de personnages haut en couleurs, de ces second rôle dont Sfar a le secret et qui portent sur l'histoire d'amour de Seaberstein et Mireilledarc un regard lucide car extérieur au couple et à son microcosme...

*A la manière des films de la nouvelle vague, Joann Sfar met en scène des personnages ordinaire et dépeint leur quotidien... En toute simplicité, il décortique ces moments d'intimités, explorant le sentiment amoureux, capturant l'intimité d'un couple en quelques coups de crayons et répliques bien pensées...*

*Son récit délicieusement décousu est saupoudrée de réflexions sur la religion ou l'amitié et truffé de nombreux clins d'œil à Gainsbourg auquel l'auteur a consacré un film... et à Mireille Darc aussi, bien évidemment...*





Vous parlez de quoi?  
On compare.



Oui! Je disais que la vie mérite qu'on poursuive nos respirations: il y a encore des vodkas à découvrir.  
il disait exactement cela.



Vous faites vraiment la différence?



Mon petit, la vodka a mauvaise presse. Soit-disant, elle ferait se dresser les poils des bras. En réalité, ça se boit comme de l'eau.



En l'état de nos observations, la plus intéressante est dans ce flacon noir, pommelé d'un grand D et serti d'un énorme diamant en plastique. Cette bouteille est le seul endroit où je t'offrirai un bijou toc... offre!



Mon chéri, j'ai tenu à te dire que ce soir (de Noël) tu n'es pas tellement cernée par les juifs. Il y a juste ma copine Natte, et moi. Tout le reste du régiment est russe, lithuanien, tatar. Mais c'est la Russie à l'envers.  
à l'envers?



ici, la Lituanie commande et le russe ou le polac se font discrets. ils ont raison. Tu aimes, ici, Lorelei Von Darc?  
j'aime tout avec toi.



Elle te drague, la vieille dame?  
Natte? oui.



oui.



C'est la seule concurrente réelle.



ET SI JE TE  
COUPAIS LA TÊTE ?

LÀ, MAINTENANT ?



TU CROIS QU'UNE FEMME  
PEUT RIVALISER AVEC MON  
ÉPÉE ? N'OUBLIE PAS  
QUE JE PORTE LA  
LÉGENDAIRE  
EXCALIBUR.



IL NE SUFFIT PAS DE  
JOUER AVEC SON ÉPÉE POUR  
MÉRITER UNE COURONNE.



TU DOUTES DE SON POUVOIR ?  
FORT BIEN.



COMPORTE-TOI EN VRAI  
CHEVALIER ET ACCEPTE  
UN DUEL À LA LOYALE.



LAISSONS LES DIEUX DÉSIGNER  
CELMUI QUI EST DIGNE  
DE CE ROYAUME.

# L'innocente fleur qui cache un serpent (\*)

**L**a légende de Merlin, du Roi Arthur et de ses chevaliers de la Table Ronde fait partie de ces grands mythes européens qui n'en finissent pas d'inspirer poètes et scénaristes, écrivains et cinéastes, pour notre plus grand plaisir... A l'instar du *Milady* d'Agnès Maupré qui propose une relecture des Trois Mousquetaires par les yeux de la sulfureuse lady, Simon Kansara et Stéphane Fert nous invitent à redécouvrir le mythe arthurien au travers de ceux de Morgane, la maléfique sœur d'Arthur...

*Spoliée de son destin de reine par son demi-frère, Morgane n'aura de cesse que de reconquérir la couronne dont elle s'estime la légitime héritière. Farouchement indépendante, elle va se dresser contre la tyrannie des chevaliers de la Table Ronde, manipulés par Merlin...*

*Sa colère sera son arme pour assouvir sa soif de pouvoir et mettre à bas l'ordre établi...*

Avant même que de se laisser envoûter par le scénario, c'est le dessin, sublime et truffé de références à l'œuvre de Klimt ou d'Eyvind Earle qui capte l'attention du lecteur par ses charmes sulfureux. La couverture est magnifique et attire d'emblée le regard par sa composition soignée et son dessin stylisée... Difficile de ne pas être pris de l'irrépressible envie de feuilleter l'album et, dès lors, tel un chevalier perdu dans le val sans retour, on ne peut s'empêcher de se perdre dans les méandres de cette histoire audacieuse qui donne le premier rôle à Morgane, fleur vénéneuse et sulfureuse habitée par une ambition dévorante... Les couleurs, sublimes, magnifient le dessin, soulignant avec subtilité et efficacité les différentes ambiances qui baignent le récit...

C'est donc porté par les dessins épurés et magnifiquement mis en couleur de Stéphane Fert que l'on découvre, subjugués, le récit épique écrit à quatre mains par Simon Kansara et Stéphane Fert... Il nous entraîne à la lisière du mythe en nous proposant une variation subtile de la geste arthurienne où le roi Arthur est loin d'être un modèle de vertu, où ses orgueilleux chevaliers ne brillent pas par leur esprit et où Merlin, aveuglé par l'amour, perd quelque peu de sa superbe... Ce

faisant, les auteurs tissent un récit brillant, parvenant à surprendre le lecteur par les tours et les détours qu'ils empruntent pour nous livrer une version délicieusement décalée, à la fois similaire et en même temps délicieusement et résolument iconoclaste...

Il y a quelque chose de profondément shakespearien dans ce récit tragique où s'exacerbent les sentiments, les haines et les rancœurs, les ambitions et les trahisons... Morgane n'est d'ailleurs pas sans évoquer la Lady Macbeth de l'auteur victorien, figure absolue du désir féminin et moteur de l'action de la pièce éponyme, comme Morgane l'est dans ce conte sanglant et sombrement fantastique...

*Simon Kansara et Stéphane Fert signent avec Morgane une variation sombre et torturée du mythe arthurien, une version archaïque et puissante superbement mis en image. Le dessinateur signe ici un premier album de toute beauté au style travaillé et déjà affirmé d'où il émane une sulfureuse sensualité.*

*En esquissant le portrait saisissant et plein de subtilité de Morgane, les deux auteurs revisitent avec un talent évident le mythe arthurien, écornant au passage les personnages habitués à tenir les premiers rôles et proposant aux lecteurs une sublime relecture du mythe...*

*Un petit bijou à lire d'urgence pour son scénario iconoclaste et son dessin époustouflant...*

(\*) «Pour leurrer le monde, ressemble au monde; ressemble à l'innocente fleur, mais sois le serpent qu'elle cache.», *Macbeth* de William Shakespeare



*Morgane, un récit épique étrange de Simon Kansara et Stéphane Fert  
Delcourt, 17€95*





# Stéphane Fert

*Stéphane Fert, jeune et talentueux dessinateur qui co-scénarise l'excellent Morgane avec Simon Kansara nous a accordé un long et sympathique entretien...*

*Propos recueillis par Laurent Ehrhardt*

► **Bonjour et tout d'abord merci de te prêter au petit jeu de l'entretien.**

Bonjour, et merci à toi !

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

Eh bien j'ai 31 ans, je suis né à Paris mais j'ai grandi à Pau dans le sud-ouest de la France, entre la campagne et la ville. J'ai fait une prépa à Bayonne, un rapide passage aux

Beaux-Arts d'Angoulême (très très rapide ) et j'ai terminé par une école d'animation à Paris. Un parcours plutôt chaotique donc, mais éclectique. Au final je me suis rendu compte que je n'étais pas trop fait pour les études. J'intriguais les profs mais je ne faisais jamais ce qu'on attendait de moi !

Sinon j'ai un lourd passé de geek accro aux mangas et aux jeux vidéos que j'assume complètement mais je m'intéresse à tout dans la culture. J'aime la peinture, l'histoire de l'art, le théâtre, la poésie, la littérature... A titre personnel j'aime la nature, la montagne, le café en perfusion et les sports de combats ( que je pratique à un tout petit niveau ) et je vis en collocation avec un furet tueur en série.

Pour mon numéro de carte bleue alors c'est le 45028... euh... non attends... je suis vraiment obligé de le dire ?!

► **Oui, obligé, sinon les critiques seront moins dithyrambiques pour les chroniques de tes prochains albums ^^**  
Rah mince... je le savais !

► **C'est trop tard pour regretter... Mais je me laisse facilement corrompre ^^**

► **Enfant, quel lecteur étais-tu? Quels étaient alors tes auteurs de chevet et quels sont-ils aujourd'hui?**  
Enfant je dévorais d'abord du Comics (Spiderman, X-men ... ). Toutes les semaines je chipais 20 francs à mes parents pour aller chez le marchand de journaux. Et puis un jour, j'ai découvert le système de « reboot » des comics. C'est à dire que l'histoire de Spiderman que je lisais s'est arrêtée brutalement et ils en ont recommencé une autre légèrement différente (en fait, dans les comics, on fait constamment cela ). J'ai vécu ça comme une immense trahison





dans mon petit cœur d'enfant fragile et j'ai décroché! (aujourd'hui j'ai vraiment du mal avec les super-héros ). Ensuite on m'a fait découvrir la BD franco-belge avec Moebius, Gimenez, Bilal, mais aussi l'heroic-fantasy de Lanfeust, Chroniques de la Lune noire, etc ... J'adorais ces univers sombres sans héros standards avec de la violence et un peu d'érotisme. Je n'ai jamais accroché à la BD classique (Tintin, Astérix, Gaston ... ). J'y viendrais sûrement un jour, mais enfant, ça ne m'a pas du tout intéressé. Ensuite j'ai eu une grosse période manga ( Otomo, Oda... ) et puis à la fin, vers mes 25 ans, je suis revenu à la BD par ce qu'on appelle le roman graphique avec des auteurs comme Sfar, Sattouf, Larcent, et tant d'autres.

Bref, c'est difficile de nommer des livres de chevet comme on dit. Je suis vraiment passé par tous les styles et aujourd'hui encore je lis de tout.

► **Devenir auteur de BD, étais-ce un rêve de gosse? Cela a-t-il relevé du parcours du combattant?**

C'était clairement un rêve de gosse ! Mais j'avais décroché de la BD dans les études car ça n'y était pas du tout valorisé. Et puis, se lancer en se disant « je vais être auteur », ce n'est pas facile. Il faut une certaine dose de naïveté ou de prétention, ou les deux... Mais j'y suis revenu quand j'ai réalisé que je dessinais avant tout pour raconter des histoires.

Je ne suis pas un dessinateur compulsif. Si je n'ai rien à raconter ou si le sujet ne m'intéresse pas c'est très dur pour moi de prendre le crayon. A l'inverse, si je suis motivé par une histoire cela devient vraiment un jeu dont je ne me lasse jamais.

Publier Morgane a effectivement été un parcours du combattant. A l'image de mon parcours d'étudiant, les éditeurs étaient très intrigués par ce projet mais aussi très méfiants de par son originalité. Mais finalement cela s'est très bien déroulé chez Delcourt. Grégoire Seguin, mon éditeur, a vraiment sut voir les points faibles et les points forts du projet tout en nous laissant une liberté totale. On a vraiment put faire tout ce qu'on voulait (oui, même la scène avec le dieu Cerf ... ), et ça, c'est une chance.

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

La grande joie, c'est de se lever le matin pour dessiner ses petits personnages et rester toute la semaine dans son univers. J'adore ça. Ensuite petit monde qu'on juste imaginé devient un livre et finalement quelques choses de collectif, de vivant. Ca, c'est vraiment magique. Ne pas avoir de réveil aussi, c'est un grand luxe ! La grande difficulté, c'est que c'est un métier génial qu'on est beaucoup trop à vouloir faire... Du coup cela entraîne



qu'il est difficile de négocier un contrat et d'être ensuite visible en librairie parce qu'on se noie dans la masse. Heureusement les journalistes et les petits libraires font leur travail et permettent que des choses peu connues soient plus visibles (et merci à eux!) D'ailleurs on est très très heureux de la presse sur Morgane jusqu'à présent et on espère que cela va pousser des curieux à ouvrir le bouquin.

► **Comment est né Morgane, votre premier album, que tu cosignes avec Simon Kansara et qui séduit d'emblée par son identité graphique forte?**

C'est très difficile de répondre à cette question tant le projet est né de plein de petites choses au fil des années mais allons-y.

Au départ c'était un projet solo.

Il se trouve que ma première commande d'illustrateur était de faire la Fée Morgane pour un livre pour enfant. Par ailleurs, j'avais eu un prof de français génial au collège qui nous avait fait faire de la BD sur la Table Ronde (ma première planche de BD, en fait) en nous montrant le film des Monty Python ( je crois qu'il ne respectait pas du tout le programme, ce prof là, et il avait bien raison ... ). Et enfin, j'avais une amie féministe qui me parlait de sorcières ...



Bref à un moment tout cela s'est mélangé dans ma tête et avec l'alignement des planètes j'ai finis par avoir l'idée de raconter cette histoire. A la lecture des textes médiévaux, il était évident pour moi qu'elle constituait LE personnage moderne du récit et qu'elle ne pouvait être que l'héroïne dans une version contemporaine. ( En fait, je suis étonné d'être le premier à avoir eu l'idée... je ne serais pas étonné de voir un film ou une série sur Morgane un de ces jours. )

Cela dit, avoir des idées et un crayon ne suffit pas. Il fallait organiser tout cela autour d'un scénario et c'est là que Simon Kansara qui avait déjà écrit une série BD a bien voulu accepté de se greffer au projet. Il y a apporté une structure, du sens et une touche personnelle. Et pour moi, cela a été un vrai stage de scénario sur 2 ans. Il a été très précieux à ce projet et je le remercie bien fort !

► **Le style très personnel, à la fois élégant et stylisé, que tu as adopté pour mettre ce récit en image s'est-il imposé d'emblée?**

J'ai vraiment travaillé ce style pour ce projet en particulier. Je voulais que ce soit un conte de fée pour adulte avec un côté très théâtrale. Comme une pièce shakespearienne ( d'ailleurs tu l'as très justement souligné dans ton article : Morgane est une Lady Macbeth ) Je n'étais pas intéressé par une représentation réaliste du mythe du Graal ou même semi-réaliste. Cela a été fait de nombreuses fois en BD ou en série. Je voulais faire autre chose.

J'ai donc pris deux références principales très éloignées : Mary Blair ( illustratrice mythique de Disney ) pour le côté conte de fée. Et Mike Mignola pour le côté sombre. Ensuite bien sûr beaucoup d'autres références s'y sont greffés.

D'autres choses ont été complètement improvisées. Par exemple le côté comique des chevaliers n'était pas prévu mais il s'est imposé car je me suis rendu compte que j'aimais vraiment dessiner des têtes de crétin...

Bref, maintenant cela me fait bizarre car beaucoup de gens m'associent à ce dessin exclusivement... C'est bien, parce que ça montre que le style percute les gens. Mais à la fois j'espère ne pas y rester bloqué.

► Concrètement, comment s'est organisé votre travail à quatre mains sur l'album? Du synopsis à la planche finalisée, quelles furent les différentes étapes de la réalisation de l'album?

Question difficile... Comme je l'ai dit l'idée venait de moi. Ensuite on a décidé de tout le synopsis à deux en discutant et en prenant des notes.

Après Simon s'occupait de rentrer dans la rédaction des dialogues et là on en discutait à chaque fois. J'ajoutais ou j'enlevais des choses. Parfois je me suis lancé dans des dialogues qu'il a repris. Parfois c'était l'inverse.

Comme on était colocataires c'était assez facile de collaborer sur ce projet.

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

Je ne saurais dire. Toutes les étapes sont intéressantes. L'écriture et le storyboard sont des phases « casse-tête » où on fait chauffer le cerveau. C'est chouette mais fatiguant. Le dessin, ensuite, on se repose ...c'est du plaisir mais je peux vite m'y ennuyer si j'ai la sensation que l'image n'est pas pertinente.

► **Quels outils utilises-tu pour donner vie à tes histoires?**

Gouache, huile, posca, feutres, crayon ... et beaucoup d'ordinateur.

► **As-tu d'ores et déjà d'autres projets sur le grill?**

J'ai plein d'idées ! Toutes très différentes. C'est dur de choisir.

Je n'ai rien signé pour le moment alors je préfère ne pas trop en parler.

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

Je lis actuellement un livre fabuleux qui s'appelle L'homme qui savait la langue des serpents, de Andrus Kivirahk. Une histoire fantastique poétique, terriblement drôle et très intelligente sur la nature et l'absurdité de la société moderne.

Je viens de voir la dernière pièce de François Morel (la fin du monde est pour dimanche) et c'était génial.



La série Peaky Blinders.

Topaze de Marcel Pagnol.

En BD, Sunny de Matsu-  
moto et Bots de Ducou-  
dray et Baker.

En musique Hindi Zahra.

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



**un personnage de BD:** Kaneda

**un personnage de roman:** Long Jhon Silver

**un personnage de arthurien:** Morgane !

**un personnage de cinéma:** Helen Ripley

**une chanson:** J'ai dix ans

**un instrument de musique:** La trompette de Maa-  
louf

**un jeu de société:** Heroquest

**une découverte scientifique:** Le darwinisme

**une recette culinaire:** Les pâtes bolognaise

**une pâtisserie:** La civet de lapin de ma grand-mère.

**une boisson:** Une bière belge ( la Rochefort 8 ... voir la 10 )

**une ville:** Lescun

**une qualité:** L'oisiveté

**un défaut:** L'impatience

**un monument:** La sagrada familia

**un proverbe:** « Tu n'as pas encore vu le loup péter sur la pierre de bois

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

« Plus on rentre dans le moule, plus on ressemble à une tarte »

► **Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé... et pour ce superbe album!**

Merci à toi!

## un scénario classique mais efficace

**C**e quatrième tome de la jeunesse de Thorgal referme l'arc narratif ouvert avec Runa...

*Thorgal et Sigurd se lancent à la poursuite des Berserkers qui ont enlevé la belle Aaricia, fille de Gandalf-le-fou. A bord du*

*drakkar de Moldi-le-furieux, l'ambiance est tendue à l'extrême entre le chef des guerriers et Runa, la mercenaire engagée pour l'aider à piller le village de Gandalf.*

*Le roi des Vikings du Nord tente de faire disparaître les témoins de sa déchéance, les poursuivant impitoyablement... Dans sa folie, il n'hésite pas à jeter ses guerriers à la poursuite de Hiérulf-le-penseur, représentant de l'Althing...*

Yann et Roman Surzhenko nous invitent à suivre un récit choral classique mais parfaitement orchestré. Comme on pouvait s'en douter, la traque de Moldi-le-furieux et de ses guerriers Berserkers sera semée d'embûches et Thorgal et ses compagnons d'armes devront affronter de nombreux dangers avant de pouvoir affronter cette troupe supérieure en nombre et sauver Aaricia...

Yann parvient à dérouler son récit tout en l'ancrant dans la fresque imaginée en son temps par Jean Van Hamme, précisant les liens unissant Aaricia au jeune homme qu'est devenu l'enfant des étoiles. Les récits croisés impulsent un rythme soutenu à cet album riche en action et en péripéties. Certes, certains éléments de l'intrigue, telle l'inclinaison de Sigurd-à-la-belle-chevelure, arrivent trop abruptement mais l'ensemble se tient néan-

moins, porté par des personnages aussi intéressants qu'attachants, tel Nigürd Holgersön, trop rapidement jugé par ses pairs... et les lecteurs!

Un petit bémol au niveau des dialogues qui trop souvent soulignent ce que l'image disait déjà, créant une inutile redondance...

Le dessin de Roman Surzhenko est une fois encore de haute tenue. Son trait énergique, subtil mélange de classicisme et de modernité, fourmille de détails alors que ses cadrages dynamiques et sa mise en couleur élégante achèvent de nous convaincre.

*Yann et Roman Surzhenko nous invitent à découvrir la jeunesse de Thorgal, comblant peu à peu les vides narratifs existant entre Aarica et la Magicienne trahie...*

*Avec ce quatrième tome refermant le diptyque amorcé avec Runa Yann nous propose un récit dense et aventureux, riche en péripéties et superbement mis en images par le talentueux Roman Surzhenko... Tout juste sorti de l'enfance, Thorgal s'affirme comme un jeune homme courageux qui, à l'instar d'Ulysse, vainc ses ennemis par la ruse...*

*Berserkers s'inscrit parfaitement dans l'œuvre canonique amorcée par Jean Van Hamme au scénario et Grzegorz Rosinski il y a trente-six années de cela...*



CALEZ-VOUS, NOBLE JARI :  
COLÈRE ET IMPATIENCE SONT  
MAUVAISES CONSEILLÈRES...

DE GRÂCE, RENONCEZ À  
CETTE FOLIE ! CETTE RÉGION EST  
DANGÉREUSE : LES HOMMES-LOIPS Y  
RÔDENT. REGAGNONS PLUTÔT  
NOTRE CASTEL ET...

PAS QUESTION !  
JE VEUX CONVOQUER LE  
CONSEIL DES SAGES DANS  
LES PLUS BRIEFS DÉLAIS !

LAISSEZ DONC LE  
REPRÉSENTANT OFFICIEL  
DE L'ALTHING, LE SAGE HÉRILF,  
SE CHARGER D'INFORMER  
LI-MÊME LE CONSEIL DES  
SCANDALIEUX AGISSEMENTS  
DE GANDALF-LE-FOI ET...

LES DÉMONS DE NIFURK  
EMPORTENT CETTE VIEILLE BARBE  
DE HÉRILF ET TOUTES SES  
GRIMACES OFFICIELLES !

JE NE PRENDRAI AUCUN RISQUE ! JE  
VEUX RÉUNIR MOI-MÊME L'ALTHING ET EXIGER  
LA DÉCHÉANCE IMMÉDIATE ET UN CRÂTIMENT  
EXEMPLAIRE POUR GANDALF !



CES BOIS SOMBRES NE ME  
DISENT RIEN QUI VAILLE... ON PRÉTEND  
QUE LES SAUVAGES HOMMES-LOIPS  
PILLIÈNT DANS CETTE RÉGION, ET  
NOTRE ESCORTE EST SI RÉDUITE...



SVEN A RAISON ! VOUS N'AURIEZ  
PAS DÛ AUTORISER VOTRE FILS NIGÛRD  
À EMBARQUER À BORD DE DRAKKAR  
DE SIGIRD-À-LA-BELLE-ONVELURE  
AVEC NOS GRIERRES LES PLUS  
ENDROIS POUR SE LANCER À LA  
POURSUITE DES BERSERKERS.\*

TAISEZ-VOUS !

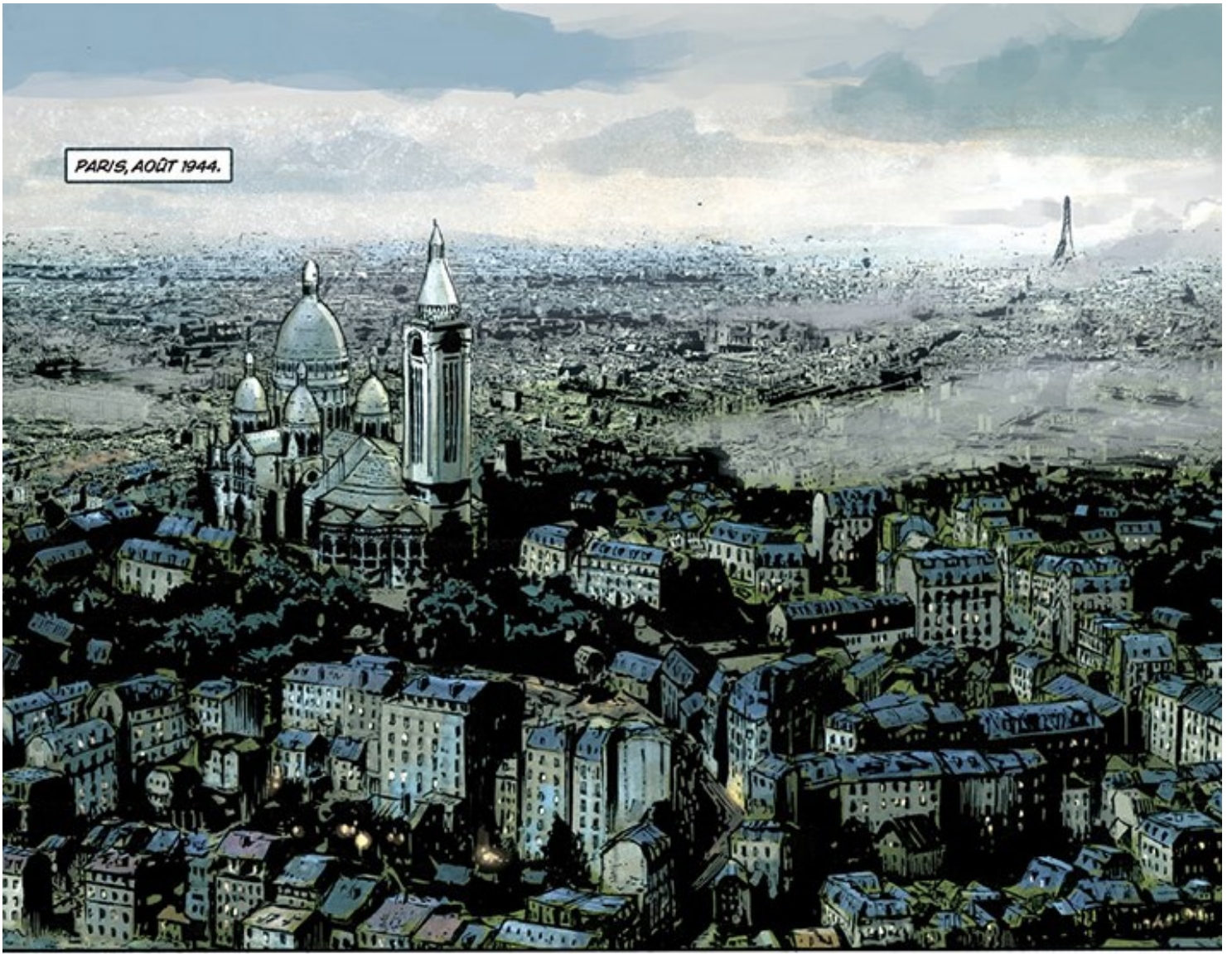


POUR UNE FOIS QUE MON  
BENËT DE FILS PRENANT  
UNE DÉCISION HÉROÏQUE, JE  
N'ALLAIS TOIT DE MÊME  
PAS L'EN EMPÊCHER...



\* VOIR TOME PRÉCÉDENT : " RINA "

PARIS, AOÛT 1944.



DIS DONC, FERNAND, T'ES CERTAIN DE TON COUP, LÀ ?



ON EST DERRIÈRE L'HÔTEL MEURICE. LES GARS DE LA 2<sup>E</sup> DB SONT EN TRAIN DE LES OCCUPER PAR LA RUE DE RIVOLI, SI ON LEUR BALANCE QUELQUE GRENADES ÇA VA RÉGLER LE PROBLÈME.



RENÉ, TU VOIS QUELQUE CHOSE ?

# Découvrir le Paris légendaire

**A**vec *Paris Maléfices*, Jean-Pierre Pécau et Dim D. nous entraînent à la découverte des quelques-unes des nombreuses légendes attachée au Paris historique et dont fit écho le fameux Guide de Paris mystérieux (Jean-Robert Masson / Editions Tchou). Les deux auteurs s'intéressent à présent au Petit Homme rouge des Tuileries dont la légende dit qu'il apparaît pour la première fois alors que Catherine de Médicis était la maîtresse des Tuileries.

*Après son éviction du très mystérieux BAP, Victor reprend ses activités d'arnaqueurs entre la Seine et la montagne Sainte-Geneviève lorsque sa transaction est interrompue par une ravissante blonde qui le conduit à Maxime Berger, un riche et influent entrepreneur qui lui confie la folle mission de retrouver le Petit homme rouge des Tuileries.*

*Par défi et par appât du gain, Victor va relever le défi et se lancer à la poursuite d'une légende... Pour ce faire, il va devoir renouer avec certains membres du BAP, ce qui ne sera pas le goût de tout le monde...*

Troisième et dernier tome de *Paris Maléfices*, Le petit homme rouge des Tuileries exhume une ancienne et fascinante légende attachée au Palais des Tuileries. Le scénario s'avère riche et dynamique, porté le personnage de Victor qui n'est pas sans évoquer le Lucas Corso du Club Dumas du grand Arturo Pérez-Reverte. Basé sur une solide documentation, le récit contemporain et fantastique de Jean-Pierre Pécau s'avère ludique et entraînant. Les amateurs de Maléfices ou de Nephilim trouveront ici des éléments pour échafau-

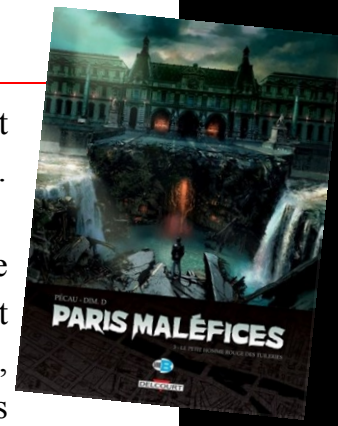
der un scénario solide et captivant pour leur jeu de rôle favori...

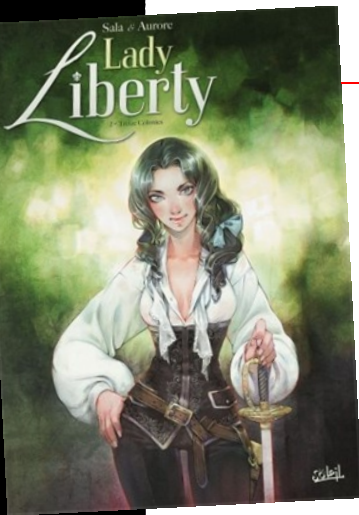
La couverture de l'album est une fois encore magnifique et joliment composée. Réalisé d'après photo, chaque case n'en reste pas moins savamment composée. Dim D. use d'angles audacieux et efficaces pour servir au mieux l'action et il immerge le lecteur dans la ville des lumières de façons saisissante. Cependant, devant la puissance qui se dégage des planches en noir et blanc, on regrette que l'album n'ai pas été édité en noir et blanc...

On regrettera une fois encore l'absence de cahier relatant la légende de façon plus approfondie et qui aurait agréablement complété le récit de Jean-Pierre Pécau...

*Les amoureux de Paris et d'intrigues mêlant époque contemporaine et fantastique regretteront sans doute que Paris Maléfices s'achève avec ce troisième tome, la série n'ayant pas rencontré le succès escompté.*

*Les auteurs et l'éditeur ont néanmoins eut l'élégance de conclure la série de façon convaincante, avec une fin ouverte qui laisse vagabonder l'imagination aux alentours des Diables Vauvert (abordé par le scénariste dans les Fées Noires avec son complice Damien au dessin), de la Bièvre, des Lavadrières du quai de Gesvres ou de la station de métro Haxo afin d'entendre les échos des histoires que Jean-Pierre Pécau souhaitait nous conter...*





**A**près deux années d'attente, voici enfin venu le second tome de *Lady Liberty*, série jubilatoire écrite par Jean-Luc Sala et superbement mise en images par la talentueuse et rafraîchissante Aurore et qui s'inscrit dans la veine romanesque et historique chère à Dumas.

*Lya de Beaumont jure de venger la mort de sa mère adoptive, la Chevalière d'Eon, et de faire tomber les couronnes de Louis XVI et de George III qui en sont la cause.*

*Farouchement éprise de liberté, Lya va tout faire pour mener à bien l'ultime mission de la Chevalière et embrasser la cause des insurgés américains en s'embarquant en compagnie de Beaumarchais qui fait voile vers les colonies...*

Comme le soulignait Dumas, «il est possible de violer l'Histoire à condition de lui faire de beaux enfants». Et le fait est que Jean-Luc Sala s'appuie sur l'Histoire pour tisser un récit plein d'action et d'aventure mêlant habilement personnages fictifs et historiques alors que le vent de la Révolution s'apprête à faire chanceler les couronnes et l'ordre établi. Le Chevalier d'Eon tout d'abord dont il s'empare pour en brosser un tableau iconoclaste et néanmoins (très) séduisant sans oublier Beaumarchais, personnage complexe et ambivalent, fervent défenseur des Lumières et qui fut tour à tour dramaturge, poète et musicien, homme d'affaire et espion pour le conte de Louis XVI.

Le scénario virevoltant de ce second tome fait une fois encore la part belle à l'action. Poursuites endiablées et scène et duels sont au menu de cet album enthousiasmant... La scène où la belle Lya, bretteuse émérite, croise le fer avec Beaumarchais, chacun sur perché sur un fiacre lancé à vive allure sur une rue cahoteuse devrait rester dans les annales...

Comme de coutume, Jean-Luc Sala signe des dialogues particulièrement truculents qui immergent le lecteur dans le XVIIIème prérévolutionnaire avec une aisance saisissante... Bref, on ne s'ennuie pas un seul instant avec ce second tome.

D'autant que les dessins d'Aurore, dont le style est à la croisée de la BD franco-belge est du manga, s'avèrent de toute beauté. Superbement mis en couleur, son trait élégant et son sens aigu du cadrage et du mouvement confèrent à ses planche le dynamisme nécessaire pour mettre en scène cette aventure historique haute en couleur et débordantes de scènes d'action.

*Difficile de résister aux charmes de cette série de cape et d'épée porté par le scénario dynamique de Jean-Luc Sala, son sens du dialogues et les dessins envoûtants d'Aurore...*

*Lady Liberty est un hommage savoureux aux feuilletons historiques et feuilletonnesques dont le grand Alexandre Dumas fut l'un des éminents porte-flambeau. Vivement le tome 3 qui nous fera accoster dans une Amérique au bord de l'insurrection...*



JE SUIS LYA DE  
BEAUMONT !



ORPHELINE...



... ÉLEVÉE ET ÉDUQUÉE  
PAR LA PLUS GRANDE  
ESPIONNE DE TOUS  
LES TEMPS !




GENEVIÈVE  
DE BEAUMONT,  
LA CHEVALIÈRE D'ÉON.




ELLE M'A TOUT DONNÉ.  
ELLE M'A TOUT APPRIS !



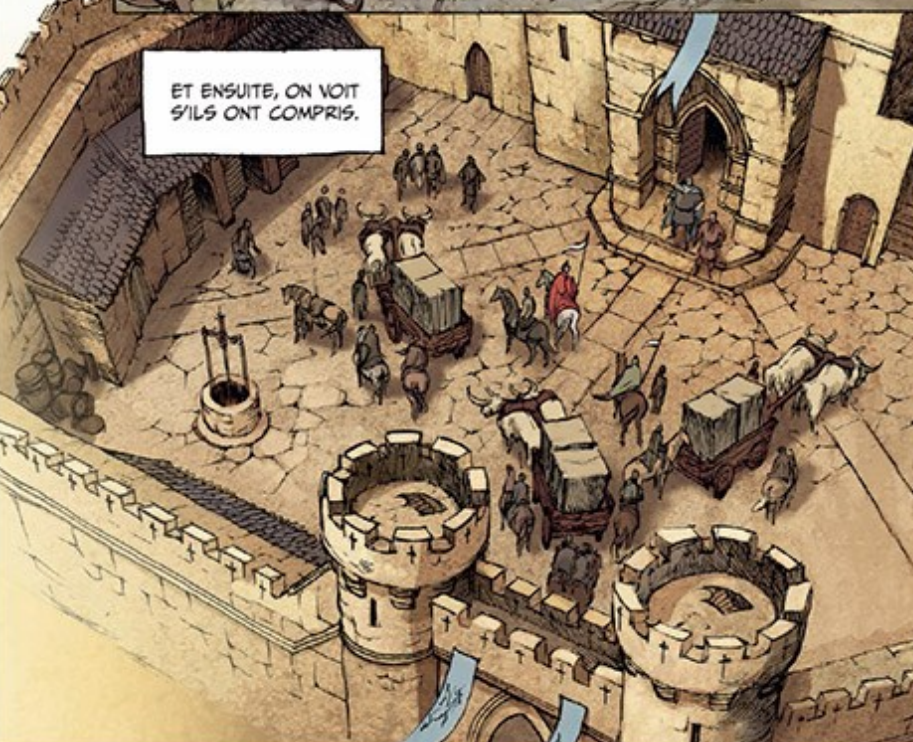


DANS L'ENSEIGNEMENT  
DU MAGICIEN, LA PREMIÈRE  
LEÇON EST LA PLUS DIFFICILE.

LES APPRENTIS CROIENT QU'IL S'AGIT  
DE TROUVER LA SOURCE DES POUVOIRS,  
MAIS S'ENGAGER DANS CETTE VOIE,  
C'EST SE CONDAMNER À TOURNER EN ROND.



RARES SONT CEUX QUI DEVINENT  
QUE LA LEÇON PORTE SUR L'ABANDON  
ET NON SUR LA MAÎTRISE. POUR LES  
GUIDER, ON LEUR RACONTE L'HISTOIRE  
DES SEPT MAGES DE COCAIGNE.



ET ENSUITE, ON VOIT  
S'ILS ONT COMPRIS.



RAVENNE !

DÉJÀ DE  
RETOUR ?

SALUT,  
CHAMBELLAN !

## Pour l'édification des mages

Avec *Sept Mages*, Serge Lehman et Emmanuel Roudier nous proposent un conte philosophique sur fond de medieval-fantasy.

*Dirigé par le bienveillant Féric, le royaume de Coccagne court vers l'abîme alors que son frère, Jean le Nécroman, a fait appel aux forces des ténèbres pour lui ravir son trône.*

*Prenant conseil auprès de l'esprit du dieu Herne, le roi Féric va faire appel à sept mages pour tenter de comprendre la nature du mal et mettre un terme à sa progression... Mais le roi est assassiné par une goule et la Griffes, l'épée mythique symbole de son royal pouvoir, a disparu... Le royaume est au bord du gouffre alors que l'armée du Nécroman envahi le pays de Coccagne...*

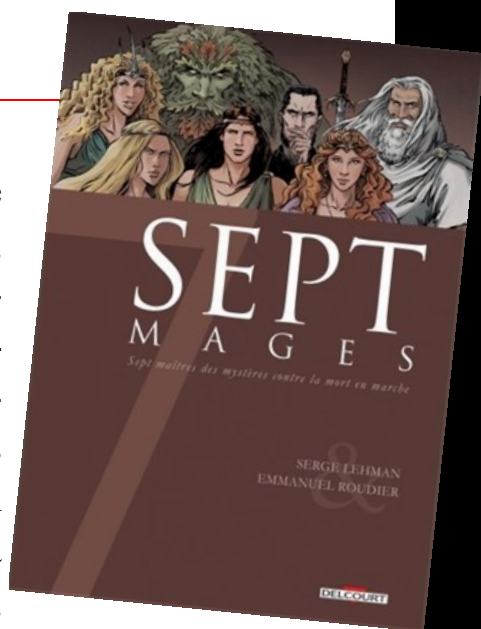
Reprenant le schéma narratif du conte, Serge Lehman nous propose un récit épique qu'il présente comme une histoire destinée à éclairer les apprentis mages et à les guider durant leur long apprentissage... Présenté sous forme d'une quête visant à rétablir un équilibre menacé par la soif du pouvoir qui ronge Jean le Nécroman, le frère cadet du roi, elle va voir sept mages unir leurs pouvoirs et leurs talents pour contrecarrer la puissance des forces du mal... Lequel d'entre eux fera basculer le cours des choses, lequel ceindra la lourde couronne du roi et quelles seront ses motivations? Telle sont les questions au menu de ce conte initiatique.

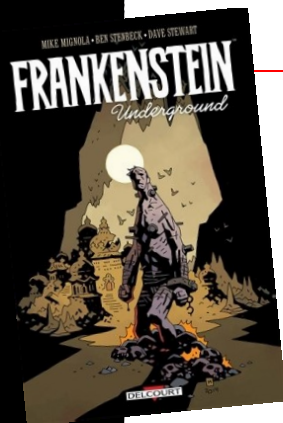
Pour mettre ce conte en image, Emmanuel Roudier retrouve Simon Champelovier qui avait mis en couleur son adaptation de la Guerre du Feu, roman de J.-H.

Rosny. Le dessin classique et son découpage dynamique mette avec efficacité l'histoire concoctée par Serge Lehman, talentueux scénariste des *Brigade Chimérique* ou de *Metropolis*.

*Empruntant tant à l'histoire qu'aux légendes antiques, Sept Mages est un conte initiatique rondement mené qui saura surprendre et charmer le lecteur.*

*S'inscrivant dans une veine réaliste, le dessin d'Emmanuel Roudier met en scène avec efficacité le scénario de Serge Lehman, classique dans son déroulé mais original dans sa construction.*





**A**près une première apparition dans Hellboy, Mike Mignola s'empare à nouveau du héros de Mary Shelley pour lui consacrer un album entier...

*Après s'être échappé du laboratoire mexicain où il était retenu prisonnier, le monstre du docteur Frankenstein est livré à lui-même. Traqué depuis sa naissance, mis au ban de l'humanité qui ne voit en lui qu'une abomination, il va rencontrer une sorcière qui va l'initier aux mystères du monde...*

Hanté par ses actions passées, la créature va donner un sens à son existence... C'est toujours un plaisir que de retrouver l'univers riche et complexe d'Hellboy amorcé par Mike Mignola il y a plus de deux décennies... Avec le talent qui lui est coutumier, il revisite le mythe du monstre de Frankenstein en mettant en avant sa complexité au travers des tourments qui le hantent... Triste, désespérément seul et rongé par ses crimes, la Chose va être entraîné au cœur de la Terre Creuse qui fit fantasmer tant de scientifiques et a nourrit l'imagination de nombreux écrivains... Par certains aspects, le scénariste reprend la structure narrative du roman originel et ses multiples récits enchâssés les uns dans les autres, étoffant au fil des planches l'univers foisonnant et inventif qu'il imaginé...



Dans sa quête de rédemption, le personnage principal, hanté par ses actions passées, va donner un sens à son existence en soulevant un pan du voile recouvrant les nombreux et envoûtants mystères du Mignolaverse...

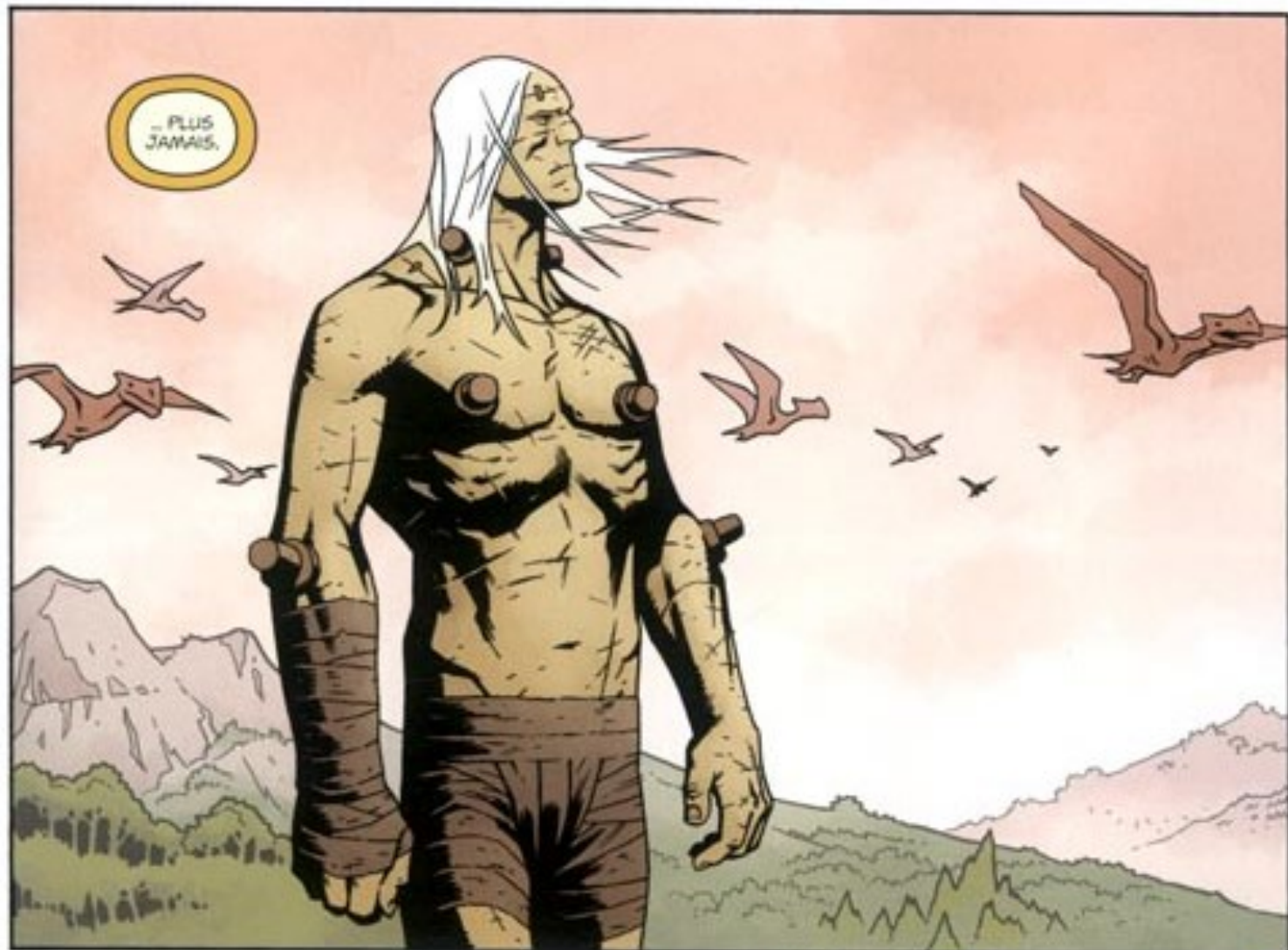
Ben Stenbeck retrouve donc Mike Mignola se retrouvent après avoir signé ensemble les excellents *Witchfinder* et *Lord Baltimore*. Le dessin puissant de l'artiste néo-zélandais, qui s'affirme d'avantage au fil des tomes, est comme de coutume redoutablement efficace. Plein d'élégance, son encrage qui fait la part belle aux ombres sert remarquablement bien l'intrigue dense et foisonnante de Mignola...

*L'album est complété par un carnet graphique captivant qui nous entraîne dans les coulisses de la création de l'album. On regretterait presque qu'il ne soit pas plus étoffé!*

***Mike Mignola et son talentueux complice, Ben Stenbeck, revisitent avec une redoutable efficacité le mythe du monstre de Frankenstein, approfondissant sa psychologie tout en l'intégrant de façon convaincante à le vertigineux édifice de l'œuvre de Mignola.***

***Doté d'une structure narrative complexe et solidement charpentée et puissamment mis en images, cet album qui regroupe les cinq comics-book publiés en V.O. enrichit l'univers pourtant déjà très étoffé de Hellboy, qui s'inspire tant de l'œuvre de HP Lovecraft que des sombres ambiances d'Edgard Allan Poe...***

***Frankenstein underground est excellent opus qui ravira les fans de Mike Mignola, génial créateur d'univers fasciné par la figure du monstre...***





PAPA !?!



QU'EST-CE QUE TU FAIS LÀ ?

CHUUT, FILS...

PAPA SE CACHE...



IL Y A DES MÉCHANTS HOMMES QUI ME CHERCHENT !!!

UNE PARTIE DE CACHE-CACHE ?

CHUIC !!! J'ADORE !!!

TU SAIS QUOI ?... MOI, JE CONNAIS DES TAS DE TRUCS POUR QU'ON ME RETROUVE JAMAIS... TU VEUX QUE JE TE LES DISE... ???



JE SUIS PRÊTÉUR !!!

EH BIEN, TU...



QU'EST-QU'UN A JETÉ UN CÉLÉ PAR ICI ?

NAN, PAS ENCORE !!!



OUI ...

ALORS, ON VÉRIFIE TOUS CES FOUTUS CASIERS...



JE SAIS DE QUOI TU AS PEUR, PAPA !

TU T'IMAGINES QUE TOUS CES GENS ENTENDENT CE CŒUR QUI BAT COMME UN DINQUE DANS TA POITRINE, MAIS C'EST FAUX... LES GENS-LÀ DEHORS NE L'ENTENDENT PAS...

# dystopique utopie

**A**vec *Car l'Enfer est ici*, Luc Brunschwig poursuit son grand œuvre amorcé il y a près d'un quart de siècle.

*Six mois après la tragédie qui clôture le Pouvoir des Innocents, Joshua Logan attends son procès. Avec le soutien de Jessica, Lou Mc Arthur vient d'être élu au poste de gouverneur alors qu'il avait pris position contre la peine de mort pour le détenu le plus honnis de la ville. Grâce à un maton, Joshua échappe aux émeutiers de Rickers Island qui veulent le lyncher.*

*Deux visions vont s'affronter pour la présidentielle qui s'annonce alors que les avocats chargés de la défense de Logan travaillent àprement pour tenter de comprendre ce qui s'est passé dans la tragique nuit de l'attentat alors que l'ancien soldat va devenir, malgré lui, le symbole de la révolte contre vision de la société esquissée par l'humaniste Jessica Ruppert.*

Quel talent! Mais quel talent! Luc Brunschwig fait définitivement partie de mes scénaristes favoris. Il n'a pas son pareil développer et mettre en scène des personnages riches et complexes, tout en nuances et en subtilités. S'appuyant sur ces derniers et sur leurs relations, il peut dérouler de façon fluide et saisissante une intrigue solidement charpentée portée par un background politique, judiciaire, médiatique et social précis et parfaitement retranscrit. Luc Brunschwig apporte une attention toute particulière à chacun d'entre eux et chacun est parfaitement à sa place dans son récit choral édifiant et captivant...

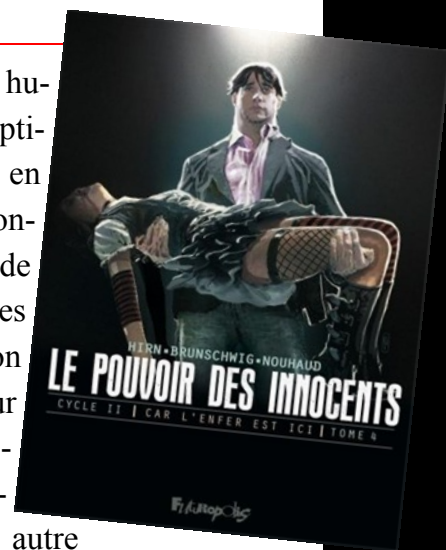
Le lecteur est littéralement happé par ce récit choral de politique-fiction parfaitement maîtrisé, jouant les équilibristes entre deux choix de société radicalement différents. L'un portant

une utopie profondément humaniste, résolument optimiste et pleine de foi en l'être humain, l'autre, conservatrice, est désireuse de garder ses prérogatives sans remettre en question son mode de pensée pour ne pas menacer les vestiges d'une société pourtant à l'agonie... Un autre monde est-il encore possible?

Graphiquement, David Nouhaud et Laurent Hirn nous livrent une fois encore une partition magistrale, esquissant les contours crédibles d'une uchronie pré-11 septembre particulièrement réaliste. Signé par Laurent Hirn, le découpage résolument cinématographique de l'album est une fois encore d'une rare fluidité tout en étant incroyablement efficace. Les dessinateurs donnent à ressentir les émotions des différents protagonistes de l'intrigue de façon pour le moins saisissante... A noter la contribution de Thomas Priou qui signe deux planches d'un dessin animé satyrique caustique et jubilatoire...

***Luc Brunschwig signe avec ce quatrième opus un nouvel bijou d'intelligence et d'inventivité.***

***Porté par une galerie de personnages riche et foisonnante et des dessins de haute tenue signé par David Nouhaud et Laurent Hirn, son récit choral porte un regard acéré sur notre monde contemporain, esquissant une utopie dystopique à la fois crédible et réaliste...***



## Chroniques d'une enfance martyre



**L**a collection Ex-Libris s'enrichit d'un nouveau titre prestigieux avec cette adaptation du roman autobiographique de Jules Renard.

*Quotidiennement humilié par sa mère et moqué par sa fratrie, François Lepic, surnommé Poil de Carotte à cause de ses cheveux roux et de ses taches de rousseur, n'a pas ce qu'on pourrait appeler une enfance heureuse.*

*Seule sa ruse et sa précoce lucidité lui permettent de sombrer dans le désespoir...*

« Tout le monde ne peut pas être orphelin », se répète à l'envi Poil de Carotte, pour tenir le coup face à l'adversité. Les lecteurs du roman ne peuvent qu'être émus en pensant à ce personnage solitaire, mal-aimé et rejeté par sa famille... En grande partie autobiographique, c'est dans doute

dans cette enfance tourmentée que Jules Renard a puisé son ironie mordante et le regard cruel et acéré qu'il pose sur ses contemporains.

Éric Corbeyran s'empare de ce personnage fai-

sant partie des classiques de la littérature pour mettre en scène les différentes scénettes avec talent et efficacité. Tour à tour drôle et poignante, chacune d'elle nous plonge dans l'histoire bouleversante de ce gosse, souffre-douleur en mal d'amour, brossant le portrait mordant d'une famille rongée par l'indifférence.

Le dessin stylisé et délicieusement caricatural de Renaud Collard est une petite merveille de concision et d'efficacité. Son trait, évoquant par certains aspects celui d'un Pedrosa ou d'un José Luis Murenia, apporte une note de fraîcheur et de modernité au récit de Jules Renard, accentuant avec un évident plaisir les traits de caractère déjà chargé des différents protagonistes de l'intrigue...

*Adaptation oblige, de nombreux éléments sont passés sous silence mais les auteurs parviennent néanmoins avec un certain talent à faire naître les mêmes émotions qui assaillent le lecteur du roman...*

*Éric Corbeyran et Renaud Collard signent une excellente adaptation du poignant roman de Jules Renard qui permettra aux plus jeunes lecteurs de découvrir cet auteur et susciter l'envie, le temps venu, de se froter à son œuvre mordante...*







# Mister Vengeance

Avec ce quatrième opus du *Maître Voleur*, Andy Diggle se retrouve seul aux commandes de cette série nerveuse initiée par Robert Kirkman, scénariste, entre autre, de l'excellent *The Walking Dead* ou du brillant *Invincible*. Et le fait est que le bonhomme maîtrise son sujet.

*Conrad Paulson s'est miraculeusement sorti indemne de son dernier coup à Venise mais il s'est mis à dos de puissants et dangereux ennemis. On ne vole pas impunément la Mafia... Le Maître Voleur va avoir fort à faire pour sauver sa vie et celle de ses proches, entraînés malgré eux dans une lutte à mort entre deux pontes du crime organisé...*

*Et lorsqu'on le frappe sur la joue gauche, il n'est pas du genre à tendre la droite. Et quand la vie de sa famille est dans la balance, il est prêt à tout, même à diversifier ses activités pour voler ce qu'il n'avait jamais dérobé jusqu'ici : une vie...*

Pas facile de raccrocher quand on a consacré sa vie à pousser le cambriolage au rang d'art, même si c'est pour la plus belle des raisons : reconquérir son ex... C'est ce qu'a pu apprendre Conrad Paulson, alias Redmond, à ses dépens... Et les trois premiers tomes n'étaient qu'une mise en bouche, le pire est à venir. Pris entre le marteau et l'enclume, entre les hommes de main du mafiosi qu'il a délesté de quelques œuvres d'arts et Lola, un inquiétant chef de clan...

Le scénario est remarquablement bien construit, porté par des personnages charismatiques et savoureux joliment mis en scène par Shawn Martinbrough. Son découpage nerveux et résolument cinématographique dynamise un scénario pourtant déjà décoiffant. Le lecteur a une fois de plus l'impression d'être plongé au cœur d'un film d'action particulièrement efficace qui alterne scènes d'actions échevelées et scènes plus intimiste avec un sens du rythme et du tempo saisissant.

*Le maître voleur contient les ingrédients d'une excellente série TV, porté par des personnages forts et des dialogues truculents truffés d'une ironie mordante.*

*La Liste referme l'arc narratif ouvert avec Venice de façon convaincante avec un scénario parfaitement calibré faisant la part belle à l'action, riche en surprise et en rebondissements... Ce maître Voleur ravira n'en doutons pas les amateurs de polars nerveux et bien construits... Que dire sinon vivement le tome 5!*





## Un récit fictionnel ludique et cohérent

**I**l n'a pas fallu attendre l'apparition d'internet ou le onze septembre pour voir fleurir et pulluler les théories complotistes... S'emparant de la thématique, Alcante et Gihef inaugurent une série ambitieuse qui nous a déjà entraînés dans les coulisses du krach

de 29, dans celles de la chute de l'Ordre du Temple alors que le troisième opus levait le voile sur les mystères de la bataille d'Hamburger Hill... Alcante s'empare à présent du naufrage du célèbre Titanic, s'engouffrant dans les zones d'ombres du dossier pour tisser une intrigue policière captivante et riche en rebondissements...

*Le 10 avril 1912, le plus grand paquebot du monde entame sa croisière inaugurale. Dans cinq jours, l'insubmersible Titanic coulera après avoir heurté un iceberg au large de Terre-Neuve avec plus de deux milles personnes à son bord...*

*La commission d'enquête chargée de préciser les circonstances du drame conclura qu'un autre navire croisait aux environs du naufrage : le Californian, commandée par Stanley Lord accusé de n'avoir rien fait pour venir en aide aux naufragés...*

*Jeté en pâture à l'opinion publique pour manquement à son devoir de capitaine, il n'est défendu que par Margaret Wade, une vieille amie convaincue de son innocence et de sa probité... Elle va se lancer dans une enquête dangereuse pour tenter de faire la lumière sur les tragiques événements survenu durant la fatale nuit du 14 au 15 avril 1912...*

Alcante a tissé un récit historique prenant et édifiant qui nous en apprend plus sur les circonstances de ce célèbre naufrage remis au goût du jour par James Cameron... Mais si l'engouement autour du paquebot fait que tout un chacun con-

naît les circonstances du drame, peu connaissent cette polémique autour de la présence (ou non) d'un navire à proximité et qu'auraient aperçu des passagers du Titanic à proximité du naufrage... Le SS Californian ? Le Ragnarök ? (ou le Samson?)... L'album tente d'y répondre... Pour l'anecdote, la scène du script de Cameron évoquant le Californian a été coupée au montage...

Le lecteur va donc suivre l'enquête de Margaret Wade et de Lord Buckingham qui les conduira de Londres à Oslo et donnera corps aux propos du capitaine Stanley Lord qui a toujours affirmé qu'il avait aperçu un autre navire, bien trop petit pour être le Titanic... Peu à peu, Alcante nous révèle ses différentes hypothèses au cours d'un scénario solidement documenté qui réserve bien des surprises et de fracassantes révélations auxquelles on aimerait pouvoir croire...

Réalisé à quatre mains par Bernard Köllé et I.S. Fiki s'inscrit dans la veine classique de la BD franco-belge. On perçoit un subtil changement de style entre le début et la fin de l'album, avec un encrage moins travaillé et moins marqué, laissant suggérer que le second dessinateur a fini le travail amorcé par le premier. Cela se fait néanmoins sans trop de heurts et l'ensemble reste de très bonne facture.

*Sur un scénario d'Alcante basé sur une solide documentation, ce quatrième tome de Complot nous entraîne dans les coulisses du naufrage du Titanic, proposant une nouvelle hypothèse qui ravira d'aise les complotistes invétérés...*

*Ceux qui cherchent la vérité historique dans ces pages en seront pour le frais... Mais les lecteurs en quête de récit solidement charpentés, à la fois ludiques et cohérents, seront n'en doutons pas captivé par ce complot...*

MAIS CE N'EST PAS DU CHAMPAGNE !  
QU'EST-CE QUE C'EST QUE CETTE SALOPERIE !?!



C'EST DU MATEUS, UN  
MOUSSEUX PORTUGAIS !

ON S'EN FOIT, Y A DES  
BULLES, C'EST BON !



T'AS RAISON, MON GARS, RIEN  
NE NOUS GÂCHERA CE MOMENT !  
ON ENTRE DANS L'HISTOIRE !!!  
MESSIEURS, BUVONS AU TITANIC !

AU TITANIC !!!



ET VOUS, VOUS  
NE BUVEZ PAS !?!

NON MERCI...  
JAMAIS D'ALCOOL.



INUTILE DE VOUS RAPPELER  
NOTRE MARCHÉ, JE SUPPOSE !?!

NE VOUS EN FAITES PAS. JE VOUS  
APPORTE LES PREMIÈRES  
PHOTOS DES QUELLES  
SERONT DÉVELOPPÉES.  
PERSONNE NE LES  
VERRA AVANT VOUS.

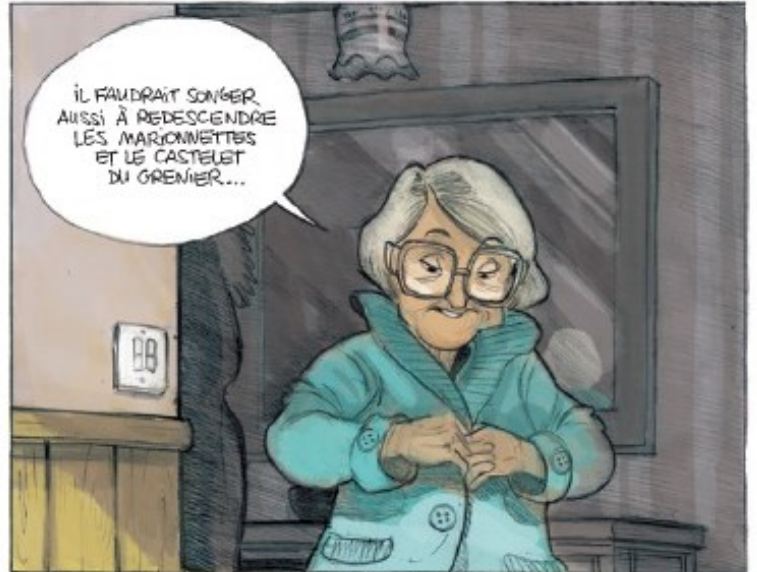


L'A PAS DESSERRÉ LES DENTS DEPUIS LE DÉBUT, CELUI-LÀ !  
POURTANT, AVEC TOUT CE QU'IL A PAYÉ POUR ÊTRE AVEC NOUS,  
IL DEVRAIT ÊTRE CONTENT QU'ON L'AIT TROUVÉ, CE PAQUEBOT !  
C'EST QUI, CE GARS, À LA FIN !?

PARFAIT, J'ATTENDRAI  
DANS MA CABINE.



QUELQU'UN QUI A ÉGALEMENT PAYÉ POUR  
QU'ON NE POSE PAS DE QUESTIONS SUR LUI,  
ET QU'ON NE MENTIONNE JAMAIS SA  
PRÉSENCE À BORD... NE L'OUBLIE PAS !



# un album rare et précieux

Il est des livres qui captivent le lecteur par des scènes d'actions échevelées, des situations burlesques, des dialogues percussifs comme des uppercuts... Et il y en a d'autres, plus rares peut-être, qui parviennent à bouleverser le lecteur avec une histoire simple, portée par des personnages subtilement esquissés, par petites touches, à la manière des impressionnistes... *L'Adoption* est de ceux-là : de ces albums qui vous touchent, vous remuent et vous bouleversent, en toute simplicité...

*L'arrivée d'un enfant bouleverse souvent une famille. Irrémédiablement. La petite Qinaya, orpheline péruvienne de 4 ans adoptée par une famille française ne fait pas exception à la règle... Mais Gabriel, son grand-père d'adoption, a bien du mal à l'accepter, lui qui doit apprendre à être grand-père alors qu'il a peu pris le temps d'être père.*

*Pourtant, les barrières vont tomber, une à une, et des liens forts vont se nouer entre lui et l'irrésistible Qinaya... Mais, s'ils s'appivoisent peu à peu, aucun ne se doute qu'une tempête s'approche qui va venir bouleverser leurs petites vies...*

Une histoire bouleversante de simplicité par l'humanité... Avec *L'Adoption*, Zidrou signe un scénario subtil et plein d'humanité qui nous fait entrer dans l'intimité d'une famille qui a fait le choix difficile et magnifique de l'adoption. Une fois encore, ce talentueux scénariste qui explore avec le même talent de nombreux registres nous entraîne dans une histoire bouleversante de simplicité par l'humanité qu'il parvient à distiller dans chacun de ses personnages. Chacune des multiples scènes qui composent l'album sonnent étrangement juste et les émotions que Zidrou fait naître au détour de ses dialogues et de ses silences s'avèrent particulièrement subtiles et délicates. Et le final vient faire basculer nos certitudes, annonçant une suite qui s'annonce aussi forte qu'inattendue...

Cette rencontre impromptue entre Qinaya et Gabriel, d'abord tout en retenue, est superbement mise en image par un Arno Monin particulièrement inspiré. Mais que pouvait-on attendre du dessinateur de *L'envolée sauvage* ou de *l'Enfant Maudit* sinon un album magnifique? Avec la délicatesse et la pudeur qui le caractérise, il dépeint des personnages bouleversant d'authenticité. Avec un art consommé, il met en scène des silences en disent parfois plus long que les mots... Comment ne pas être bouleversé par ce pur moment de trouble et de bonheur qu'il parvient à capturer et à retranscrire en quelques cases au bas de la page 39... Sublime... Arno Monin sert avec une rare justesse l'excellent scénario de Zidrou, le complétant à merveille en donnant à voir les sentiments qui animent chacun des protagonistes...

*Plus d'une fois, ce premier tome de l'Adoption fera monter des larmes, tantôt de joie, tantôt de tristesse... Zidrou et Arno Monin signent un premier tome bouleversant porté par des personnages pétillant de vie, d'amour et de tendresse.*

*En toute simplicité, les auteurs parviennent à retranscrire la force des sentiments qui unit une petite fille à son grand-père d'adoption... Contrairement à l'adage, il arrive, parfois, qu'on puisse choisir sa famille... Tout n'est qu'une question d'amour, une grave question d'amour. Il suffit parfois d'une main tendue pour changer une vie, pour lui (re)donner un sens...*

*Un album rare et précieux à ne manquer sous aucun prétexte...*



## Un formidable récit d'urban-fantasy

**M**ieux qu'un long discours, la superbe couverture de *Rumble* pose avec une redoutable efficacité le décor d'urban-fantasy qui baigne ce récit littéralement envoûtant.

*Tout commence lorsqu'un épouvantail armé d'une épée longue entre dans un bar miteux pour achever un client à qui il a déjà coupé un bras... Ce faisant, il plonge une ville américaine dans un conflit plusieurs fois millénaire...*

*Bobby, barman un brin loser, va malgré lui être entraîné dans cette guerre sans merci que se livrent des dieux anciens et oubliés... Après une longue absence, Rathraq, le dieu-guerrier déchu est de retour et il de bien méchante humeur...*

John Arcudi, qui a signé les scénarios de l'excellent *Lobster Johnson*, de *Witchfinder* ou de *Hellboy* avec Mike Mignola (excusez du peu) retrouve donc James Harren avec il travailla sur *B.P.R.D.* et *Abe Sapien*, avec ce même Mike Mignola... C'est dire s'il a été à bonne école! C'est en solo cette fois qu'il signe le scénario hallucinant de cette nouvelle série qui démarre sur les chapeaux de roues...

Le pitch de l'album est tout à la fois savoureux, décalé et intrigant... Et, sitôt l'album entamé, il devient impossible de le reposer avant de l'avoir achevé...

Dès les premières pages, après un prologue décalé à la Tarantino, le lecteur est plongé dans une ambiance d'urban-fantasy particulièrement savoureuse, alliant avec brio aspects tragiques et éléments comiques... Le tragique s'incarne dans le personnage du dieu déchu

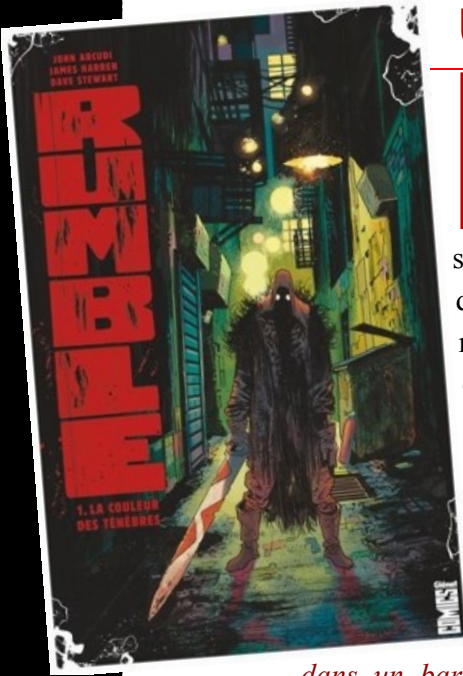
revenu pour se venger de ses geôliers... Les ressorts comiques viennent tant du personnage de Bobby, plongé malgré lui dans cette histoire qui le dépasse, que de son copain qui s'éclate à découvrir que la terre sert de champ de bataille à des dieux anciens... Ce mélange de tragédie et d'humour débridé confère à l'album une coloration fun et réellement savoureuse et ce d'autant que le dessin parvient à retranscrire ces deux composante de façon épatante...

James Harren signe des planches de toute beauté. Son trait incroyablement dynamique et délicieusement cartoonesque fait merveille, complétant de façon saisissante le scénario inventif et jubilatoire de John Arcudi. Rehaussé par les formidables couleurs de Dave Stewart, son encrage dynamique et appuyé et ses cadrages soignés confèrent à l'album une identité graphique forte... James Harren a réalisé un formidable travail de recherche graphique tant sur les décors que sur les personnages. La personnalité de chacun transparaît dans son apparence, à commencer par celle de Rathraq lorsqu'il est représenté dans son fragile corps d'emprunt fait de paille et de tissu...

*Avec cette fable urbaine alliant avec efficacité drame et légèreté, John Arcudi, James Harren et Dave Stewart signent un album fun et captivant qui revisite les codes du genre de façon jubilatoire et déjantée.*

*Avec une déconcertante facilité, ils entraînent le lecteur dans un univers dense et foisonnant particulièrement enthousiasmant. Dessin et scénario sont en parfaite osmose, se complétant et s'enrichissant mutuellement, et le plaisir pris par chacun des auteurs à la réalisation de cet album s'avère pour le moins communicatif...*

*Gros coup de cœur pour cette série enthousiasmante dont la thématique et l'ambiance délicieusement fun et décalée n'est pas sans évoquer d'excellents souvenirs rôlistiques... Vivement la suite!*





Quelle est la  
quantité totale  
du vide ?



BLABA B  
LNLKABLABLABL  
ABLABLABL BLA  
BLABA BLA



... ENFIN QUDI, C'EST BON !  
QUI PEUT BIEN TOMBER DANS  
L'PANNEAU DE... TU SAIS, LE  
STYLE CRO-MAGNON, "MOI-  
TARZAN-TOI-JANE" ?

QUOI, JUSTE  
PARCE QUE SON  
EX S'ENGAGE, JUSTE  
PARCE QU'IL EST EN  
UNIFORME, C'EST  
PLUS LE MÊME GROS  
CONNARD DONT ELLE  
M'A PARLÉ PENDANT  
SIX MOIS ?



## La perte des valeurs

**P**ost Trauma referme un diptyque d'anticipation captivant qui plonge ses racines dans notre époque contemporaine où politiques et généraux se gargarisent fantasmatisamment sur la guerre propre alors que des pilotes de drones sèment la mort à des milliers de kilomètres de distance, causant des dommages collatéraux dans les populations civiles....

*La province du Qinghai est à feu et à sang depuis qu'une rébellion menée par Yun Shao, chef de file d'un groupe d'intégristes catholiques a décidé de mettre fin à l'exploitation des ouvriers par les occidentaux. Pour préserver leurs intérêts et leurs sites de production, les européens appuient militairement les forces de l'ordre chinoises... Pour appuyer les troupes au sol, trois drones pilotés par des pilotes émérites qui vivent la guerre à distance et sèment la mort sans états d'âme.*

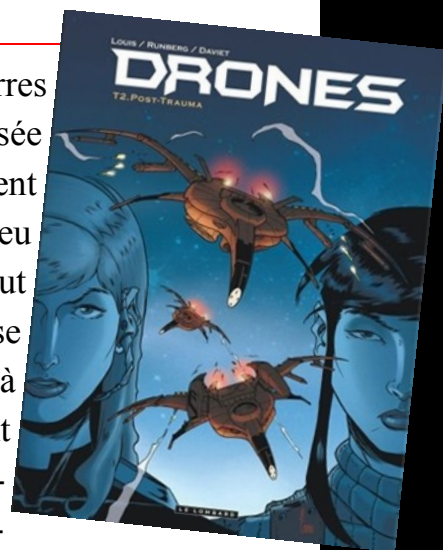
*Mais la guerre va se rappeler à leur bon souvenir lorsque le corps d'un jeune soldat mort au combat est rapatrié. La guerre n'est pas un jeu vidéo, mais une saloperie où des gens meurent, souvent pour préserver des intérêts économiques au mépris des populations qui souffrent...*

Une bonne histoire c'est à la fois des personnages forts et un contexte dense et crédible. Avec *Drones*, Sylvain Runberg signe un récit froidement réaliste qui s'appuie sur un contexte géopolitique soigné. Au travers le personnage de Louise pilote émérite, le scénariste revient sur les névroses que peu-

vent engendrer des guerres à ce point déshumanisée que les victimes peuvent sembler virtuelles... Peu à peu, Louise perd tout jugement moral et se ferme à ses proches et à sa famille, ne vivant qu'au travers de son engin, sorte de prolongation d'elle-même... Le regard cynique et désabusé qu'il porte sur notre avenir n'aurait pas cet impact si notre époque contemporaine ne comportait pas déjà en elle les germes la perte des valeurs humanistes, sacrifiées sur l'autel du profit et de l'argent roi...

Le dessin semi-réaliste de Louis dépeint une fois de plus avec efficacité ce futur proche et inquiétant. Ses cadrages vertigineux et dynamiques confèrent un aspect cinématographique à l'ensemble, donnant au lecteur l'impression de suivre un excellent film d'anticipation, subtil et dérangeant...

*Dans la lignée de *Good Kill*, film d'Andrew Niccol sorti en avril 2015, *Drones* dénonce ces guerres propres dont se gargarisent médias et politiques. En déplaçant un brin le curseur en situant l'action dans un futur proche, Sylvain Runberg et Louis signent un récit d'anticipation d'autant plus glaçant qu'il semble tragiquement crédible...*



## Pétillant de malice et de tendresse



Le jeune Piik revient pour nous conter ses aventures rocambolesques et moyenâgeuses avec un second tome fertile en rebondissements...

*La Guerre de Cent ans n'en finit plus de tirer en longueur et Charles VII n'a pas encore été sacré roi en la cathédrale de Reims...*

*Le jeune Piik a abandonné son père pour partir à la ville afin d'apprendre à lire dans le but de déchiffrer le mystérieux parchemin que lui a légué sa défunte mère...*

*Accompagné de son fidèle Olaf (un renardeau attendrissant), le voilà donc sur les dangereuses routes qui mènent à Chinon... Mais le chemin est semé d'embûches et il sa route va croiser celle de deux infâmes malfrats qui n'hésitent pas à enlever des enfants pour les mutiler et les contraindre à mendier pour leur compte... Grâce à son courage, il tirera le jeune Childéric de leurs griffes et ce dernier va devenir son compagnon...*

C'est avec un réel plaisir que l'on retrouve le personnage créé par Christophe Cazenove et Cecile pour un nouveau récit plein de fraîcheur, d'humour et d'inventivité... Dans un contexte historique tout juste esquissé, les auteurs distillent un brin de magie qui tire le récit vers des chemins imprévus...

On pensait la maman de Piik morte sur le bûcher et le lecteur apprend bien vite qu'il n'en est rien : elle est aux côtés de son fils sans que ce dernier ne le sache : car si la jeune femme était une talentueuse herboriste, l'une de ses amies était belle et bien une sorcière ! Avant sa mort, cette dernière a usé de sorcellerie pour transférer son âme dans le corps d'un jeune renardeau ! Mais toute magie a un prix : quelqu'un mourra elle en parle à son fils ! Ce nouvel arc narratif s'avère particulièrement sympathique, venant enrichir une histoire intelligente et bien conduite...

Le dessin de Cecile est à l'image du scénario : pétillant d'humour et de malice. Il brosse avec talent une galerie de personnages tantôt attachants, tantôt hilarants de bêtises (et de méchanceté pour Terryl de Baring)...

***Destiné à la jeunesse et porté par un dessin tout en rondeur, le scénario de Christophe Cazenove est un récit d'aventure enthousiasmant truffé d'humour, de malice, de magie et de tendresse que nous recommandons chaudement aux lecteurs en herbe...***





ANDERION,  
PLUS GRANDE CITÉ  
MARCHANDE À L'EST  
DE L'ARDAIGNE.



QUI  
EST AU  
COURANT,  
JERMECH ?

PERSONNE À  
PART NOUS  
DEUX ET LES  
MEMBRES DE  
LA GARDE SUR  
PLACE.



PRIE POUR  
QUE LA NOU-  
VELLE NE SE  
RÉPANDE PAS.

JE NE SUIS  
PAS CROYANT,  
NORIV.



TU TE LAISSERAS TENTER  
AVEC L'ÂGE. LA FOI EST AU-  
TANT AFFAIRE DE VEULERIE  
QUE DE CONVICTIONS.

# Le spectre de la guerre

Il fut un temps où les récits d'heroic-fantasy pullulaient sur les étals, dans le sillage de l'incontournable *Quête de l'Oiseau du Temps*... Qu'en reste-t-il aujourd'hui? Rares sont en définitives les séries d'heroic-fantasy à avoir laissé leur marque dans le neuvième art... Celles dont on se souvient allient toujours une histoire forte, un background étoffé et un dessin puissant... Indéniablement, *Les Maîtres Inquisiteurs* font partie de cette catégorie...

*A chaque pleine lune, les prêtres du Dragon Rouge récitent des versets sacrés tirés d'un vieux grimoire pour empêcher le réveil des dragons... Mais ces derniers sont retrouvés morts peu avant la cérémonie destinée à prolonger leur dormition... Membre de l'Ordre des Mages, Noriav sollicite l'aide d'Aaron, jeune maître inquisiteur.*

*Usant de son pouvoir, ce dernier peut extraire un inquisiteur condamné pour réicide de sa prison du Gottland pour le ramener à Anderion... Seul ce dernier, rédacteur du grimoire, peut semble-t-il empêcher le réveil des bêtes qui ne manqueraient pas de semer la mort et la destruction...*

*Mais les assassins des prêtres rôdent toujours et la mission est plus périlleuse encore qu'il y paraît...*

A l'instar des quatre premiers opus, confiés à différents duos de scénaristes et dessinateurs, le scénario de ce cinquième tome s'avère particulièrement captivant. Cette enquête particulièrement tendue au vue des enjeux va révéler un complot de grande ampleur qui pourrait bien mettre à bas l'ordre établi et replonger ces contrées dans le chaos d'une guerre semblable à celle qui ravagea les Terres d'Oscitan durant plus de mille années... Porté par des personnages charismatiques, l'intrigue se lit avec délectation et on brûle de connaître le dénouement de cette formidable saga avec ce sixième et dernier tome qui devrait en être

la clef de voûte...

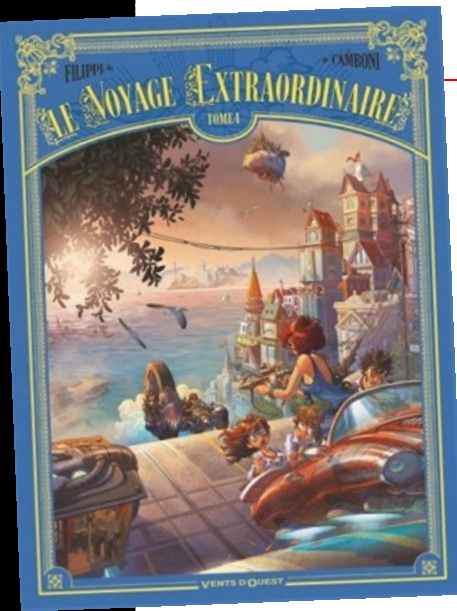
Ayant fait ses premières armes sur *Jack l'Eventreur* (dans l'incontournable collection 1800), Jean-Charles Poupard met ses crayons et son talent au service du scénario captivant concocté par Sylvain Cordurié. L'univers graphique auquel il donne vie, prenant la suite de Pierre-Denis Goux, Paolo Deplano, Augustin Popescu et Jean-Paul Bordier paraît une nouvelle fois comme foisonnant et fourmillant de détails densifiant l'univers et renforçant l'efficacité du récit. Ses cadrages vertigineux immergent le lecteur dans un monde de fantasy soigné où costumes et décors ont fait l'objet d'un soin tout particulier. Les scènes d'action s'avèrent particulièrement bien mises en scènes alors que le maître des assassins paraît comme un personnage inquiétant et puissant... M'est avis que le final sera ébourifant...

*Avec Aronn, cinquième opus des Maître Inquisiteur, Sylvain Cordurié et Jean-Charles Poupard nous proposent une nouvelle enquête pleine d'action et de rebondissement. Au fil des tomes, les différents duos d'auteurs enrichissent et développent un univers riche et cohérent, inscrivant chacun de leurs récits dans une trame d'envergure qui annonce un épilogue de haute-tenne alors que le spectre d'une nouvelle guerre semble étendre son ombre sur Terres d'Oscitan...*

*Ces Maîtres Inquisiteurs n'en finissent plus de nous envoûter avec des personnages riches et charismatiques et des enquêtes variées dotée chacune d'une atmosphère dense et pesante parfaitement retranscrite... Il existe beaucoup de séries d'heroic-fantasy mais rares peuvent s'enorgueillir d'avoir cette qualité...*



## Capone et le Troisième Axe



**D**eux ans après le troisième tome qui clôturait le premier cycle du *Voyage Extraordinaire* le prolifique Denis-Pierre Filippi et le talentueux Silvio Camboni amorcent un nouveau cycle qui fait revivre cet univers steampunk inventif et dynamique...

*Grande Bretagne, propriété de Clausborough, 1927. Après l'aventure du concours Jules Verne, Noémie et Emilien sont de retour dans leurs pénates. Isabella apprend à ce dernier qu'elle est sa mère et que sa maladie l'a contrainte à ne pas s'occuper de lui. Emilien n'a pas le temps de digérer la nouvelle que Terence, l'ancien assistant du père de Noémie, sollicite les deux intrépides enfants pour une nouvelle mission qui va les entraîner à San Francisco...*

*Là, dans la prison d'Alcatraz, les services secrets américains, ont établi une base secrète pour tenter de percer les secrets des terrifiantes armes du Troisième Axe... Cette mission périlleuse est chapeautée par un homme passionné de technologie et grand collectionneur qui connaît assez bien les lieux: Al Capone lui-même! Ensemble, parviendront-ils à percer les mystère de la puissance des forces du Troisième axe?*

Une fois encore, avant même de se lancer dans la lecture de l'album, c'est dessin formidable de Silvio Camboni qui capte l'attention du lecteur potentiel. Son dessin, tout en ron-

deur, est une pure merveille et la colorisation de Gaspard Yvan n'y est pas pour rien... Avec inventivité, il brosse une uchronie steampunk captivante truffée de bâtiments aux architectures élancées et de véhicules retro-futuristes. Ses deux héros aux yeux démesurés peuvent un temps déstabiliser le lecteur mais ils permettent au dessinateur de travailler sur un large panel d'émotions...

Avec ce premier tome, Denis-Pierre Filippi amorce un nouveau cycle qui démarre sur les chapeaux de roues, ouvrant de nouveaux arcs narratifs et mettant en scène un personnage incongru dans le rôle de chef de mission : Al Capone lui-même... Le scénario foisonnant est mené tambour battant et les péripéties s'enchaînent sur un rythme épique et soutenu, introduisant de nouveaux personnages hauts en couleur et annonçant une nouvelle trilogie prometteuse...

Et, au risque de se répéter, on apprécie l'idée de reprendre la maquette des œuvres de Jules Verne éditées par les éditions Hetzel qui confère à la série une identité visuelle forte et immersive!

***Porté par des visuels de toute beauté signés par Silvio Camboni superbement mis en couleur par Gaspard Yvan, le scénario virevoltant de Denis-Pierre Filippi nous entraîne une nouvelle fois dans une uchronie steampunk aventureuse séduisante et dynamique qui ravira les jeunes lecteurs... et leurs parents!***





PROPRIÉTÉ CLAUSBOROUGH,  
BANLIEUE LONDONNENNE.

BOOM



DAMNED IT ! IL N'EST PAS TOMBÉ LOIN CELUI-LÀ ! J'AI BIEN FAIT DE RENFORCER LES ATTACHES DU FILET...



JE PERSISTE À DIRE QU'UN POULLAILLER DANS UN ARBRE, CE N'EST PAS UNE BONNE IDÉE !



MAIS NON, TU VAS VOIR : QUE DES AVANTAGES ! CA NOUS FERA DES CEUFS FRAIS POUR LE PETIT DÉJEUNER ET LES FIENTES COMME ENGRAIS POUR LA SERRE !

QUAND TU ARRIVERAS À SÉPARER L'UN DE L'AUTRE PEUT-ÊTRE...



# L'enfance d'une Marchombre

**A**près avoir joliment adapté la *Quête d'Ewilan*, Lylian se propose d'adapter la trilogie que Pierre Bottero a consacré à Ellana, un personnage captivant du roman d'origine mis cette fois en image par Montse Martín qui succède à Laurence Baldetti au dessin...

*Seule survivante d'une caravane de nomades, une petite fille est adoptée par une communauté de Petit, qui la baptisent Ipiutiminelle, ne gardant aucun souvenir de ses parents. Mais un jour, un groupe d'humain sans scrupules vient dérober un puissant artefact permettant aux Petits d'exercer leur magie... N'écoutant que son courage, la jeune fille parviendra à récupérer le joyau aux mille facettes... Mais l'envie de connaître son peuple se fait de plus en plus forte... Pour renouer avec ses origines, elle quitte les Petits et gagne la cité d'Al-Far où elle se lie d'amitié avec des enfants des rues qui lui donne le nom d'Ellana...*

*Elle se joint alors à une caravane, espérant retrouver la trace de sa famille et de ses origines... La destinée de celle qui deviendra l'une des plus grandes Marchombres de l'histoire est en marche...*

Même si le récit a plus de force lorsqu'on le lit en connaissant la *Quête d'Ewilan*, la lecture de ce premier tome, adaptation de la trilogie du *Pacte des Marchombres* peut se faire indépendamment, constituant une excellente porte d'entrée dans l'univers riche et inventif né sous la plume inspirée du regretté Pierre Bottero.

Lylian a, une fois de plus, fait un remarquable travail d'adaptation du roman. Il a bien sûr dû effectuer quelques coupes et sacrifier à certains renoncements mais l'ensemble s'avère particulièrement fluide et cohérent, conservant l'aspect littéraire et poétique du roman avec des récitatifs concis mais très immersifs. Le personnage d'Ellana, par sa

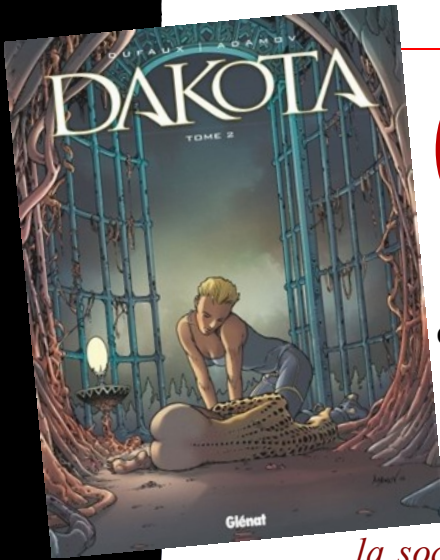
farouche indépendance et son esprit rebelle n'est pas sans évoquer celui de Navis créée par Jean-David Morvan et Philippe Buchet pour la série *Sillage*... Les personnages du récit s'avèrent particulièrement hauts en couleur, à commencer par Pili-pip et Oukilip, irrésistibles parents adoptifs de la jeune Ipiutiminelle...



C'est avec un réel plaisir que nous retrouvons Montse Martín, talentueuse illustratrice espagnole qui nous avait enchanté avec son travail sur *Talisman* et sur le formidable *Curiosity Shop* scénarisé par Teresa Valero. Son trait nerveux, dynamique et élégant est sublimé par une mise en couleur somptueuse qui baigne chaque scène de l'atmosphère appropriée. Ses pincesaux donnent vie à des personnages et à des peuples très différents avec un talent saisissant...

***Excellente introduction à l'univers foisonnant et inventif de Pierre Bottero, ce premier tome, prequel de la série-mère, nous raconte l'enfance de l'envoûtante et mystérieuse Ellana, future Marchombre émérite, plusieurs années avant que sa route ne croise celle d'Ewilan.***

***L'adaptation est toujours un exercice périlleux... Pourtant, dès les premières pages, Lylian et Montse Martín nous entraînent avec une facilité et un talent désarmant dans ce récit initiatique fluide et envoûtant plein d'action et de poésie, au final très fidèle au roman...***



**C**e second tome conclue un diptyque d'anticipation

étrange et décalé dont le scénariste, Jean Dufaux, a le secret...

*Dans un futur incertain, la société est divisée entre deux catégories : les Super-héros, parfaits, infaillibles et invincibles, et les Collapses, des sous-hommes bassement mortels et vulnérables aux coups et à la maladie...*

*Dakota est un agent d'élite des Super-Héros. Mais ses éclats passés sont ternies par l'échec de sa dernière mission qui l'opposait à une renégate nommée Flaming Lips... Dakota ne dut sa survie qu'à l'intervention d'un vulgaire collapse, une honte pour un agent de sa trempe, et pour tous les Supers. Suspendue, reléguée à de basses besognes, elle va peu à peu ouvrir les yeux sur les mensonges qui fondent la société et sur la vacuité de la devise «Ordre et probité» pour laquelle elle s'est battue...*

Il aura fallu attendre près de quatre années pour lire la conclusion de cette fable futuriste écrite par Jean Dufaux. Avec humour et une ironie mordante, le prolifique scénariste mélange les genres pour mieux brouiller les codes, quitte à prendre le lecteur à contre-pied et à risquer de le

perdre... Car force est de reconnaître que les circonvolutions du scénario sont pour le moins déroutantes...

Dans le premier tome, Jean Dufaux s'était amusé à échafauder une société futuriste clivée en deux castes qui ne se côtoient plus guère, sorte d'allégorie des riches et des pauvres séparés par un insondable gouffre qui ne cesse de croître et où les super pouvoirs ont remplacés l'argent comme source d'inégalité insoutenable. Zombis et terrorisme s'invitent étrangement au programme de ce diptyque étrange et baroque dont le ton se fait plus caustique que celui du premier album...

Philippe Adamov a une fois de plus fait un formidable travail pour donner vie à l'univers futuriste qui sert d'écrin au scénario de Jean Dufaux avec un style délicieusement rétro-futuriste.

*Quatre ans après la parution du premier tome, Jean Dufaux retrouve Philippe Adamov avec qui il a signé l'étrange Impératrice Rouge pour conclure cette fable futuriste baroque pour le moins déstabilisante.*

*Car, avec ce second et dernier tome de Dakota, les auteurs prennent le risque de prendre le lecteur à contre-pied en mélangeant les genres et les références avec un récit dense et alambiqué...*

LA BONNE, C'EST QUE NOUS AVONS  
REPÉRÉ L'ENDROIT OÙ SE TERRE  
FLAMINGS LIPS. UNE ÉQUIPE SOUS LES  
ORDRES DE G.I. ONE, VOTRE ANCIEN  
COLLÈGUE, DEVRAIT S'Y RENDRE  
DANS LES HEURES QUI VIENNENT.



ARRÊTEZ !



COMBIEN  
SONT-ILS  
LÀ-DEDANS ?

TROIS. FLAMING  
LIPS, DRAGMAN  
ET UN BLACK  
NON IDENTIFIÉ.  
UN COLLAPSE  
PROBABLEMENT.  
AUCUNE TRACE  
DE BISMARCK,  
PAR CONTRE.



BON. ON M'A ENJOINT DES  
AUXILIAIRES, MAIS JE MEN PASSERAI.  
JE VAIS ME CHARGER SEUL DE  
CETTE BESOGNE. J'AI VU PIRE...

EUH.



ALORS ?

LE PÉRIMÈTRE EST  
SÉCURISÉ. NOUS  
ATTENDONS VOS ORDRES.



L'ENNEMI EST  
JUGÉ DANGEREUX,  
SIR.

HÉ ! VOUS PARLEZ  
À UN SUPER HÉROS,  
MON VIEUX ! FAUDRAIT  
PAS L'OUBIER.



PARIS. FÉVRIER 1944.  
PLACE DE L'OPÉRA.



SUIVEZ-NOUS, MADEMOISELLE, UNE  
PERSONNE VOUDRAIT VOUS PARLER.

QUE... QUI  
ÊTES-VOUS ?  
JE NE VOUS CONNAIS  
PAS, JE NE VOIS PAS  
POURQUOI JE...



LÂCHEZ-MOI !

FAIS PAS  
D'HISTOIRE, MA  
POULETTE !



# les zones sombres des Trentes Glorieuses

**P**ierre Boisserie et Didier Convard associent leur talent pour signer l'adaptation du roman éponyme de Gérard Delteil, un récit historico-politique qui s'amorce dans les derniers mois de la seconde guerre mondiale...

*1944. L'Allemagne est en passe de perdre la guerre. Collaborateurs du régime de Vichy, résistants, communistes et Gaullistes vont devoir œuvrer ensemble pour reconstruire un pays ruiné et divisé.*

*Mais des fiches de renseignements établies par les services de renseignements de Vichy et subtilisées durant la libération de Paris peuvent, à tout moment, révéler les agissements troubles de chacun des principaux protagonistes, faisant planer sur leur avenir une ombre menaçante...*

*Celui qui les possédera aura entre les mains un formidable moyen de pression...*

Pierre Boisserie et Didier Convard unissent leur talent donc pour adapter ce formidable récit choral qui met à nu les problématiques de l'après-guerre et la difficulté à reconstruire un pays décomposé. Les auteurs esquissent un tableau saisissant de la France des Trente Glorieuses, à travers le destin croisé de personnages que tout semble opposer mais qui vont parfois suivre des chemins parallèles au grès des grands bouleversements qui vont secouer la France...

Le lecteur va ainsi suivre les destins croisés d'une résistante de la première heure et fervente gaulliste qui va pactiser avec le diable pour lutter contre le communisme, d'un ouvrier homosexuel frère d'un communiste mort mystérieusement lors la libération de Paris et d'un collaborateur patenté, sulfureux homme de l'ombre, qui va tenter de tirer son épingle du jeu dans une France en pleine reconstruction... Les fiches de renseignements

précises et détaillées rédigées à la demande du gouvernement de Vichy vont faire l'objet de bien des convoitises et menacer de faire vaciller bien des carrières et des vies...

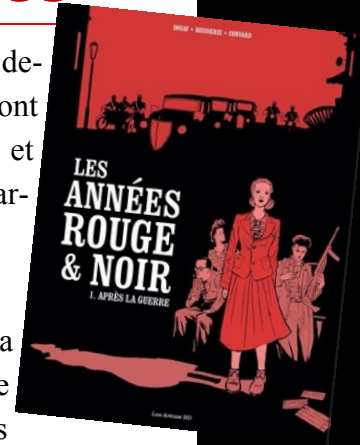
La force du récit tient tant dans la solide documentation qui lui sert de charpente que sur ces personnages éloignés des figures archétypales. Car si chacun incarne l'un des trois grands courants qui traversaient la société française (gaullistes, droite pétainiste et PCF), chacun paraît comme un être riche et complexe, tout en nuances et donc profondément et tragiquement humain...

Mis en couleur par Marie Galopin, le dessin stylisé de Stéphane Douay fait revivre avec efficacité cette période troublée et confuse de la Libération. Solidement documenté, son trait semi-réaliste immerge le lecteur dans l'époque avec force détails alors que son découpage classique confère une appréciable fluidité à un récit dense et complexe.

*Signée par deux scénaristes chevronnés, le premier tome cette adaptation du roman noir et solidement documenté de Gérard Delteil se dévore comme un excellent polar politico-historique.*

*De façon passionnante et didactique, les années rouge et noir mettent en lumière les zones d'ombres des Trente Glorieuses à travers les destins croisés de personnages complexes et nuancés qui confèrent toute sa force au récit...*

*Aussi ambitieuse que prometteuse, cette nouvelle série a tous les ingrédients pour séduire les amateurs d'histoire contemporaine...*



## S'adapter pour survivre



**D**eux ans après la publication du fracassant premier tome de *World War Wolves*, Jean-Luc Istin et Kyko Duarte nous propose un second opus qui se dévore comme la seconde saison d'une excellente série...

*L'humanité est devenue la proie d'une meute de lycanthropes.*

*Las Cruces . John Mashall, ancien romancier à succès, se retrouve totalement démuni pour assurer la survie de sa famille... En enquêtant sur la mort violente de leur voisine du dessus, il comprend qu'elle n'est pas la première à se faire éviscérer par un garou dans ce même immeuble...*

*Jeremy Lester, guitariste de blues aveugle fuit Philadelphia pour tenter de gagner Lancaster avec la petite Sarah sur laquelle il veille depuis que son père s'est transformé en loup...*

*Quand à Malcom Spolding, réparateur de génie, il ne supporte plus d'attendre patiemment que ses géoliers n'aient plus besoin de ses services et commence à travailler à son évasion...*

Difficile de ne pas être happé par ce récit choral de Jean-Luc Istin, intelligemment mené et parfaitement orchestré. Le prolifique scénariste s'est inspiré de la thématique de la horde de zombies pour tisser un survival-horreur subtilement différent... Car là où les héros étaient poursuivis par des zombies décérébrés lents et en état de décomposition avancée, les principaux protagonistes de *World War Wolves* doivent affronter des monstres intelligents capables de se fondre dans la foule et d'agir sous leur apparence humaine, rendant le danger omniprésent et plus pernicieux encore...

Les récits croisés impulsent un rythme soutenu à l'album. Chacun des trois personnages principaux du récit a été soigneusement travaillé pour le rendre attachant et susciter l'empathie. Bien qu'immergés dans une réalité qui les dépasse et à laquelle ils sont obligés de s'adapter pour survivre, leur quotidien est finement retranscrit, conférant à l'histoire cette touche de crédibilité qui donne toute sa force au récit... La relation entre Jeremy Lester et la jeune Sarah est ainsi subtilement retranscrite et mise en scène, paraissant parfaitement authentique, de même la description du couple des Mashall au bord de l'implosion ou les raisons qui vont pousser Malcom à surmonter sa lâcheté qui sont subtilement amenées... Même ses loups-garous qui perdent peu à peu leur humanité et leur compassion au profit d'une bestialité glaçante s'avèrent particulièrement bien pensés.

Chacun des arcs narratifs développés dans ce second tome s'avèrent particulièrement prenant et le cliffhanger concocté par Jean-Luc Istin nous incite juste à... le maudire... Car rarement lecteur n'aura été aussi délicieusement frustré par un « A suivre... » qui tombe comme un couperet cinglant et implacable...

Kyko Duarte fait une fois de plus un formidable travail. Son trait énergique et son découpage dynamique confèrent à la série une dimension cinématographique qui renforce la délicieuse impression de suivre une excellente série TV. Avec un sens aigu du cadrage, le dessinateur espagnol met en scène de façon redoutablement efficace l'histoire concoctée par Jean-Luc Istin, distillant angoisses et émotions au fil de ses cases par des visuels percutants et expressifs...

*Jean-Luc Istin revisite avec talent le survival-horror avec un récit choral dynamique et entraînant porté par des personnages atypiques et subtilement travaillés et mis en scène avec une redoutable efficacité par un Kyko Duarte comme toujours très inspiré...*

*La dernière planche fait naître une délicieuse frustration et il nous tarde de connaître la suite de ce thriller horrifique intelligent et solidement charpenté...*







LOUISE PEREZ. C'EST MON NOM. J'HABITE UN MODESTE APPARTEMENT AU TROISIÈME ÉTAGE D'UN IMMEUBLE APPARTENANT AU SENIOR GABRIEL GARCIA.

PAR BONHEUR, MON MARI, WILLIAM, EST MORT DEPUIS QUATRE LONGUES ANNÉES DÉJÀ. JE DIS « PAR BONHEUR » CAR IL A FINALEMENT ÉCHAPPÉ AU PIRE.

JE N'OSE IMAGINER COMMENT IL AURAIT RÉAGI LORSQUE LES MÉDIAS NOUS ONT APPRIS L'EXISTENCE DES LOUPS.



IL AURAIT SANS DOUTE PLAISANTÉ EN DÉNONÇANT UNE FOIS DE PLUS LA STUPIDITÉ DES JOURNALISTES. APRÈS TOUT, J'AI RI, MOI AUSSI, LORSQU'ILS ONT PARLÉ POUR LA PREMIÈRE FOIS DE CE SALE TYPE DENOMMÉ JAMES RAVEN.



AH, CELUI-LÀ, SI JE LE TENAIS, JE LUI VIDERAI MA WINCHESTER DIRECTEMENT DANS LA CABOCHÉ HISTOIRE DE FAIRE UN EXEMPLE.

OUI, WILLIAM A TOUJOURS GARDÉ UNE VIEILLE WINCHESTER EN ÉTAT DANS LE SALON. « NETTOIE-LA TOUTES LES DEUX SEMAINES ET ELLE RESTERA COMME NEUVE », QU'IL DISAIT.

ALORS, TOUTES LES DEUX SEMAINES, JE PRENDS UN CHIFFON, ET JE DÉPOUSSIERE LA WINCHESTER.



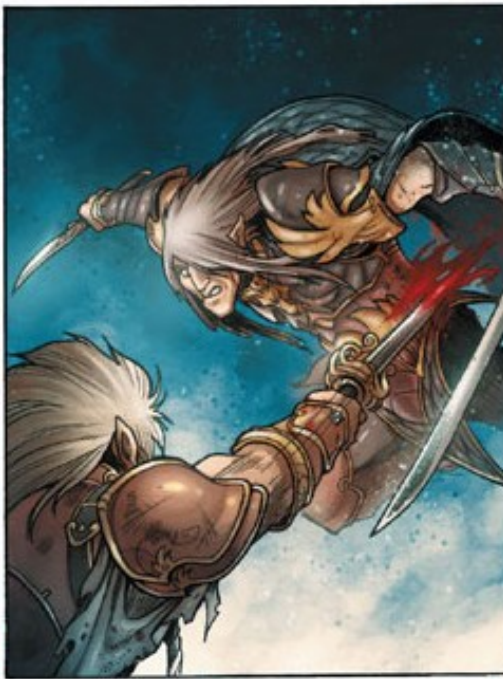
JE VIS À LAS CRUCES, UNE VILLE QUI, PAR CHANCE, A EU SUFFISAMMENT DE TEMPS POUR S'ORGANISER AVANT QUE LA PREMIÈRE MEUTE DE LOUPS DÉBARQUE. LA VILLE EST DÉSORMAIS FORTIFIÉE ET NUL N'ENTRE SANS MONTRER PATTE BLANCHE.



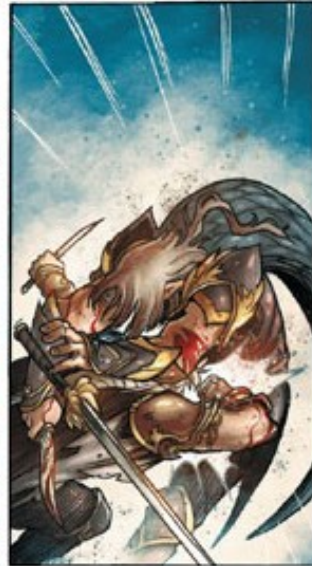
LORSQUE LES LOUPS SONT ARRIVÉS, LE SHÉRIF DENNIS GUERRA LES A ACCUEILLIS COMME IL SE DOIT.



ET LES GEIGNEURS COMME  
LES MANANTS VEILLENT ALORS  
À BIEN FERMER LEURS PORTES.



MAIS CE GOIR,  
LA MORT NE FRAPPERA  
PAS À LA PORTE...

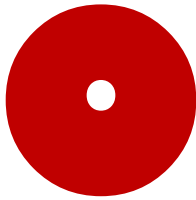


ELLE  
L'ARRACHERA.



ET NUL NE  
LUI ÉCHAPPERA.

## Winter is coming

 Olivier Peru et Stéphane Bileau signent un troisième tome d'une série-concept qui voit cinq duos de scénaristes et dessinateurs mener le destin d'une des cinq races qui constituent le peuple des Elfes...

*A la tête d'une légion de morts, Lha'saa sème la mort et la désolation sur son passage sans que personne ne parvienne à lui tenir tête... Jusqu'à ce que Fall et son dragon se dresse sur sa route. Le combat que vous se livrer l'Elfe blanc et la nécromancienne s'annonce dantesque et rien ni personne ne peut présager de son issue...*

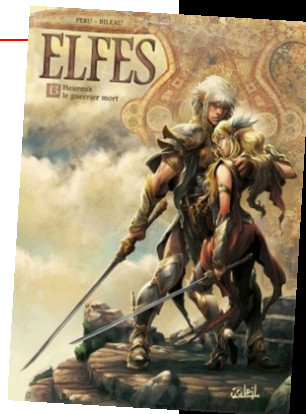
Le troisième cycle d'Elfes s'avère particulièrement prenant. Dans cet album, Olivier Peru utilise avec efficacité l'éternité des elfes pour tisser un récit épique, sombre et solidement charpenté. Le récit s'amorce au cœur de la tragique bataille de la Cité d'Adelfessen pour se poursuivre dans un flashback vertigineux de cinq siècles... Les lecteurs retrouvent Fall, dont la tragique destinée évoque celle de l'Elric de Moorcock, peu après les événements contés dans la Dernière Ombre. Persuadé qu'un mal indicible s'apprête à s'éveiller, il va consacrer sa vie à empêcher Lha'saa de sortir de sa prison végétale, protégée par d'antiques sortilèges... Mais il ne parviendra pas à contenir la puissance grandissante de la Nécromancienne qui va s'éveiller et semer la mort et le chaos sur son passage...

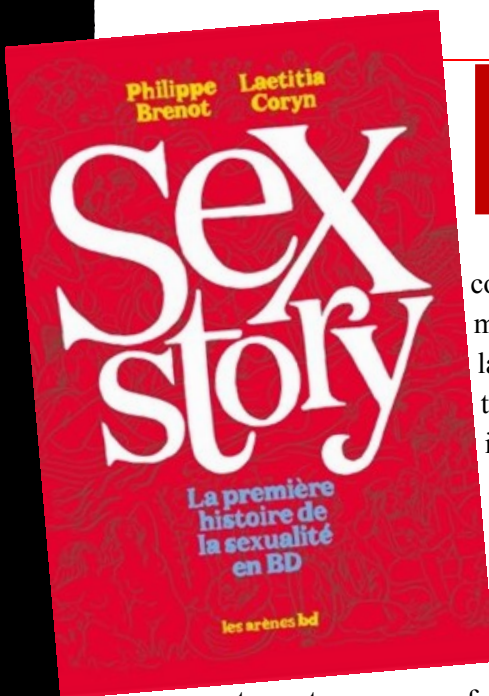
Truffé de références à l'œuvre de Tolkien, père de l'heroic-fantasy moderne, l'album densifie l'univers de la série en faisant converger différents arcs narratifs et personnages des autres races Elfes... Redwiny, fils d'Ulrog, du clan de la Forge, qui combattit aux côtés des Elfes bleus pour défendre la mythique Kastennroc, compte bien sûr parmi les combattants de cette titanesque bataille, ce qui ne manquera pas de ravir les amateurs de l'excellente série *Nains*...

Sublimée par les couleurs de Luca Merli, les planches de Stéphane Bileau immergent le lecteur dans un univers dense et foisonnant qui s'enrichit au fil des tomes de la série. Armes et armures ont fait l'objet d'un travail impressionnant, conférant à chacune des races d'Elfe une identité propre.

*Olivier Peru et Stéphane Bileau signent un treizième tome très convaincant qui fait directement suite à Kastennroc, onzième tome de la série signé par le tandem Jean-Luc Istin / Kyko Duarte...*

*Solidement charpenté et superbement mis en images, ce récit épique et torturé se conclue de façon tragique et inquiétante, laissant augurer un futur bien sombre qui semble donner corps aux anciennes prophéties...*





**P**hilippe Brenot et Laetitia Coryn nous invitent à découvrir l'histoire de l'humanité à travers celle de la sexualité pour un récit tout à la fois ludique, instructif et édifiant...

De l'aube de l'humanité à nos jours, les auteurs lèvent le voile sur des millénaires de comporte-

ment amoureux, faisant sans vergogne exploser les clichés, précisant des vérités, corrigeant des inexactitudes et enrichissant leurs propos d'une foule d'anecdotes pour le moins méconnues sur les grands de ce monde et sur les petites gens.

Divisé en chapitres bien pensés, cet album solidement documenté s'avère en tous points passionnant. Les auteurs démontrent comment le rapport à la sexualité a forgé nos sociétés contemporaines et comment le regard rétrograde que certains posent sur la sexualité de nos contemporains est hérité d'un lointain passé pas encore tout à fait digéré.

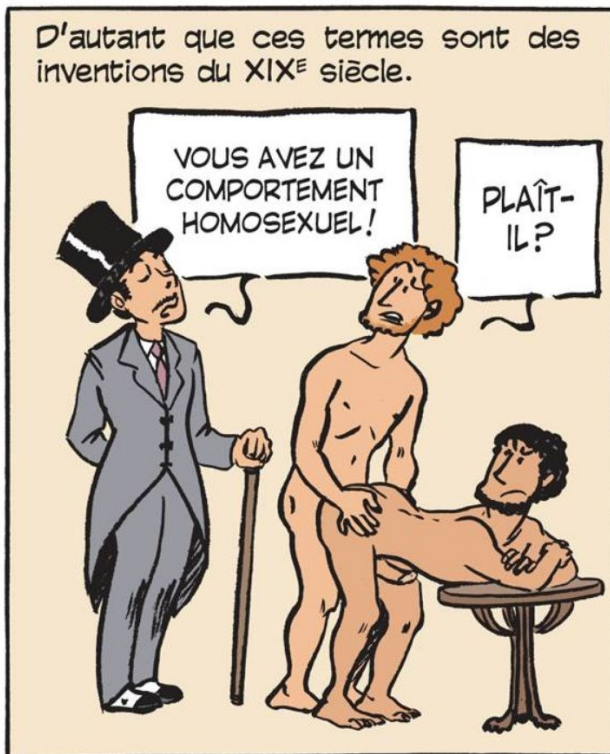


Philippe Brenot et Laetitia Coryn décortiquent avec humour et malice les rapports qu'entretiennent sexualité(s), pouvoir(s) et religion(s), montrant comment les interdits qui pèsent sur la « chose » assuraient avant tout l'emprise de l'Eglise sur les peuples et les esprits... Et, hélas, de l'homme sur la femme puisque bien (trop) souvent sa place au sein de la société est intimement liée aux tabous et anathèmes lancés contre le plaisir et la sexualité...

Sans tabous, Philippe Brenot et Laetitia Coryn explorent les différentes formes et pratiques de la sexualité, des hallucinants tribunaux d'impuissance à la planche anti-masturbation, sans oublier les vibromasseurs dont les premières traces remontent à Cléopâtre pour qui on aurait confectionné un « papyrus bourdonnant » contenant des abeilles, ancêtre des petits canards...

*En près de deux cent pages, Philippe Brenot, anthropologue et psychiatre, directeur des enseignements de sexologie à l'université Paris-Descartes, propose de découvrir la folle histoire du sexe des origines à nos jours, et même après...*

*Mis en images avec humour par Laetitia Coryn (Fenêtre sur cour d'école, Péril Vieux, ...) l'album s'avère être délicieusement ludique et instructif.*



L'Égypte antique, comme Sumer et Babylone, prend naissance au troisième millénaire avant notre ère autour du lit fertile du Nil. Elle atteindra son apogée avec le Nouvel Empire (1500 av. J.-C.).



Elle sera ensuite colonisée par la Grèce d'Alexandre le Grand (300 av. J.-C.) puis par l'Empire romain (30 av. J.-C.).



Mère de la civilisation occidentale, l'Égypte apparaît comme une société en avance sur son temps, prônant l'égalité entre les hommes et les femmes...



... connaissant la contraception et la régulation des naissances...



... mais aussi l'amour attentionné et l'érotisme.





ALORS,  
MAINTENANT QUE  
TU Y ES, TU COMPRENDS  
POURQUOI JE NE PARLAIS  
DE CETTE VILLE QUE  
COMME UN BEAU PANIER  
DE CRABES ?



REMARQUE, CE SERAIT DIFFICILE  
DE FAIRE AUTREMENT, QUAND TU  
REGARDES NOTRE CASTING...

... UNE BELLE BANDE DE  
MAFIEUX, DE FLICS RIPOUX  
ET DE STARLETTES EN  
MAL D'ATTENTION...



J'AIMERAIS SURTOUT QUE CETTE  
MISSION AVANCE. JE COMMENCE  
À EN AVOIR MARRE DE  
RESTER INACTIF...

N'EN DÉPLAISE  
À HOOVER, LE FBI EST  
UNE UNITÉ D'ACTION, PAS  
D'ENQUÊTE ET DE MISE  
SUR ÉCOUTE !

SOIS RASSURÉ,  
LES COUPS DE FEU,  
LES DRAMES, LOS ANGELES  
S'EN NOURRIT DEPUIS  
SA CRÉATION.

LA TEMPÊTE  
VIENDRA BIEN  
ASSEZ VITE...

ET TU PENSES VRAIMENT QUE  
FINANCER SIEGEL EST LE MEILLEUR  
MOYEN DE RÉCOLTER DES PREUVES  
CONTRE LUI, WILLIAM ?



# Les coulisses sanglantes

**M**athieu Mariolle et Kyko Duarte nous invitent visiter les coulisses peu reluisantes de l'Hollywood d'après-guerre.

*Dans les années 40, un homme tient Hollywood dans le creux de sa main : Bugsy Siegel. En se faisant passer pour un producteur, William Lawford, agent du FBI, a réussi à infiltrer l'entourage du maître de Los Angeles.*

*Meltzer, inspecteur de la police de Los Angeles compte bien utiliser Lawford pour obtenir des informations sur le milieu... Voilà donc le jeune agent pris entre le feu croisé de la mafia, de la Police et du FBI...*

*A force de vivre à la lisière de la légalité, ne risque-t-il pas de basculer du côté de ceux qu'il tente de faire tomber...*

Le scénario solidement charpenté de Mathieu Mariolle n'est pas pure fiction ... En s'appuyant sur une solide documentation, Mathieu Mariolle tisse un récit dense et alambiqué qui s'inscrit dans la lignée des films noirs dont il empreinte les codes.

Pourtant, le scénario solidement charpenté n'est pas pure fiction. Il s'inspire de personnages et de faits bien réels qui servent de canevas au scénariste. Mathieu Mariolle s'engouffre dans les zones obscures de la vie de mafieux ayant marqué Los Angeles

de leur empreinte ensanglantée... Le background de son récit immerge littéralement le lecteur dans le Los Angeles des années 40. Au détour d'une case, on croise une starlette en devenir ou un mafieux aux dents longues appelé à un brillant avenir dans le crime organisé...

Kyko Duarte signe une fois de plus un album remarquable de maîtrise. Difficile de ne pas être impressionné par la virtuosité de ce dessinateur espagnol qui adapte son style au récit qu'il met en scène. De l'épique *Elfe* à l'excellent survival *World War Wolves* en passant par ce présent dipytique, il adapte sans cesse son trait pour servir au mieux le propos...

*Mathieu Mariolle et Kyko Duarte concluent avec Les mirages de Bugsy un polar noir solidement documenté et joliment mis en scène.*

*A la suite d'un personnage qui joue les équilibristes au risque de sombrer, les deux auteurs nous invitent à gratter le vernis du faste et des paillettes qui recouvre un monde d'illusion et de chimères pour mettre à jour la face sombre d'Hollywood, gangrénée par la mafia...*



# L'histoire ludique du sexe



**H**élène Beynet et Mathilde Domecq revisitent

avec malice *Hansel et Gretel*, l'un des plus célèbres contes des frères Grimm...

*Hansel et Gretel sont les enfants d'un pauvre bûcheron. La famine sévissant, ils n'avaient plus à manger et leur méchante marâtre, pour se débar-*

*rasser de bouches inutiles, obligea leur père à les abandonner dans la forêt... Apprenant leur sinistre projet, Gretel fond en larmes mais Hansel a une brillante idée : semer des miettes de pain pour retrouver le chemin menant à leur maison... Las! Les oiseaux en firent un festin et les deux enfants étaient bel et bien perdus...*

*Alors qu'ils erraient dans la forêt, il découvre dans une clairière une maison aux murs fait de choux, d'éclairs et de macarons, à la porte en pain d'épice et aux toits de bavaois... Mais, pour leur malheur, la maison appartenait à une vieille sorcière à tendance ogresse...*

Ce sont d'abord les dessins tout en rondeur de Mathilde Domecq qui charment le lecteur par la douceur de leurs couleurs et leur trait expressif d'inspiration manga. Muettes, ses planches s'avèrent captivantes, possédant une personnalité appréciable qui entraîne les lecteurs en herbe dans ce conte inquiétant qui nous rappelle combien la gourmandise est un vilain (mais délicieux!) défaut...

Signé Hélène Beynet, le texte s'avère entraînant. Le vocabulaire foisonnant et la richesse des connecteurs logiques rendent sa lecture agréable. L'auteur s'est amusé à truffier discrètement son récit de rimes, conférant à l'ensemble une sorte de musicalité...

Petit bémol : le texte comme la BD occulte des passages connus et qui font partie intégrante du conte. Il n'est par exemple fait nulle mention du premier abandon où les enfants retrouvent leur chemin grâce à de petits cailloux blancs éclairés par la lune. Ce faisant, le rôle de Hansel s'en retrouve amoindri, abandonnant la vedette à Gretel

alors que leurs rôles s'équilibrent dans la version originale... De même que l'épisode de l'os que Hansel tend à l'ogresse pour lui faire croire qu'il n'engraisse point, retardant ainsi le moment fatidique où il figurera en bonne place sur le menu de la sorcière... Ou l'absence des cygnes qui les aident à traverser la rivière... Cela n'atténue en rien le formidable intérêt pédagogique de cette collection (*Pouss' de Babou* devenu depuis *Ma Première BD*) mais il est dommage de ne pas avoir respecté l'ossature traditionnelle du conte...

L'album est comme de coutume accompagné d'un cahier d'activité fort bien fait expliquant comment dessiner les héros du conte, d'Hansel à Gretel en passant par le papa et la terrifiante sorcière... L'accent est mis sur les jeunes héros, avec un sympathique travail sur les expressions de leur visage qui ravira les apprentis illustrateurs...

**Une fois de plus, ce nouveau titre de la collection montre tout son intérêt : donner aux lecteurs en herbe la possibilité de travailler seul sur le sens en lisant (car il s'agit bien de lecture!) les images formidablement expressive de Mathilde Domecq. Le texte (très riche!) qui complète l'album sera un agréable moment de partage entre parent(s) et enfant(s) alors que le cahier d'activité graphique pourrait bien susciter de précoces vocations d'auteur d'album!**

**Petite ombre au tableau : le conte est amputé de scènes d'importance, se trouvant alors quelque peu déséquilibré quant à la répartition des rôles et s'éloignant étrangement de sa version classique... C'est dommage, mais nullement rédhibitoire, d'autant que les dessins de Mathilde Dôme sont particulièrement agréables à l'œil!**





# J'aurais voulu être un artiste

**T**homas Priou et Hélène Beney adapte le célèbre conte des frères Grimm, le mettant à portée des lecteurs en herbe...

*Lassé de trimer comme une bête de somme chez un meunier, un âne décide de prendre la clef des champs, caressant l'idée de se rendre à Brême pour y devenir musicien... En chemin il va rencontrer un chien de chasse chassé par son maître, un vieux chat édenté peu à même de chasser les souris et un coq peu désireux de passer à la casserole... L'âne les convainc de le suivre à Brême pour y monter une troupe de musiciens... En chemin, ils arrivent à une maison habitée par une bande de voleurs...*

*Ils les mettent par deux fois en fuite avant de décider de s'établir dans cette maison où ils pourront vivre de paisibles années, abandonnant leurs rêves de gloire pour une retraite bien méritée...*

Thomas Priou se charge de mettre en image ce conte de Jacob et Wilhelm Grimm avec son trait expressif et tout en rondeur qui utilise avec brio le code de la BD pour rendre accessible le récit aux plus jeunes lecteurs. Si ses planches ne contiennent nul texte (si ce n'est le titre de chacune d'entre elle qui structure le récit), elles ne sont pas moins parlantes. Les icones de chacune des bulles donnent aux apprentis lecteurs les éléments nécessaires pour souligner les états d'âme, suggérer les paroles et réflexion des différents protagonistes du récit.

Le cahier d'activité qui s'intercale entre l'al-

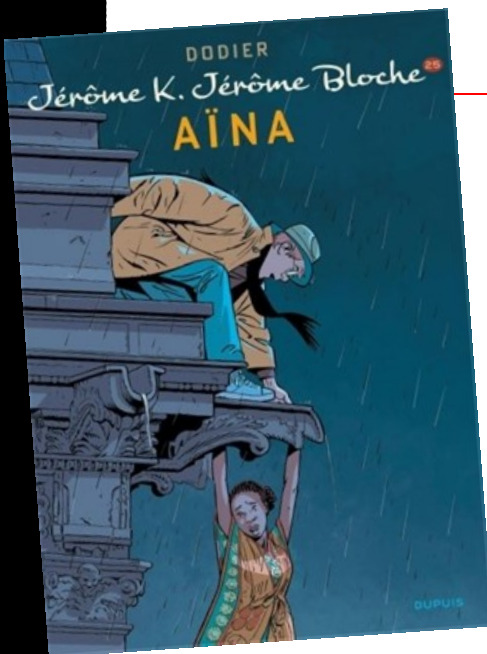
bum et l'histoire est comme de coutume très bien fait. Il propose aux lecteurs de se faire artiste et d'apprendre à dessiner quelques un des personnages du conte : l'âne, le chien, le chat et les brigands.

L'accent est mis sur les différentes expressions qui permettent d'insuffler ce souffle de vie à leurs dessins... De quoi faire naître des vocations d'illustrateurs!

Comme de coutume, Hélène Beney signe un texte fluide, rehaussé d'un vocabulaire riche et précis que les parents liront avec leurs enfants...

*Difficile de ne pas être enthousiasmé par ce nouveau titre de cette sympathique collection qui se propose de transformer en lecteur et chercheur de sens les plus jeunes... Très fidèle au conte des Frères Grimm, intelligemment complété par un cahier d'activité, la BD de Thomas Priou est délicieusement expressive alors que le conte réécrit par Hélène Beney s'avère comme de coutume fort bien écrit...*





C'est toujours avec un immense plaisir que l'on se plonge dans une nouvelle enquête de Jérôme K. Jérôme Bloche dont la qualité ne faiblit pas au fil des vingt-cinq tomes qui constituent cette série amorcée par Makyo, Serge Le Tendre et Alain Dodier en 1985...

Le Tendre et Alain Dodier en 1985...

*Jérôme K. Jérôme Bloche va être entraîné bien malgré lui dans une nouvelle enquête... Alerté par son ami Burhan, Jérôme va s'efforcer de retrouver une jeune femme poursuivie par un homme à la carrure impressionnante. S'il ne parvient pas à rattraper le colosse, un heureux hasard va lui faire retrouver la trace de la jeune femme qui a un temps trouvé refuge chez le père Arthur...*

*De fil en aiguille, le jeune détective va dévoiler un bien sordide affaire...*

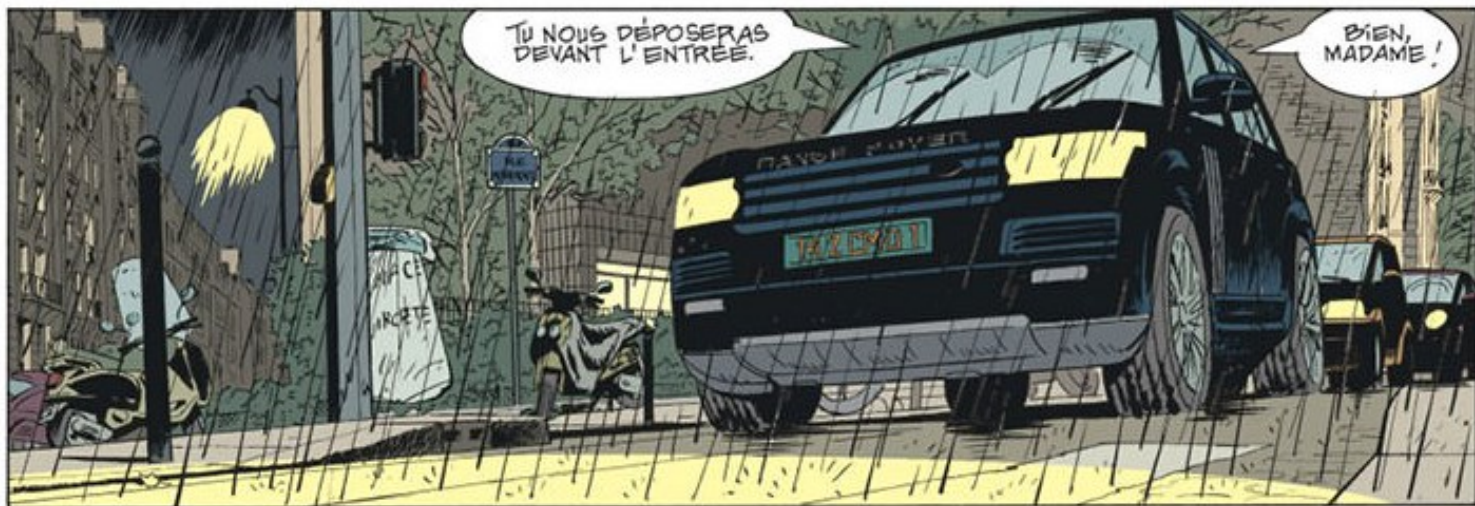
Puisant son inspiration dans de tragiques faits de société, Alain Dodier signe avec cet album un polar captivant porté comme de coutume par des personnages profondément humains, avec leurs zones d'ombres et de lumières. L'intrigue, qui aurait pu être linéaire, se densifie par de nombreux rebondissements qui réservent bien des surprises au lecteur et des tracasseries à Jérôme et Arthur qui vont mener cette enquête de concert pour tenter de tirer la jeune Aïna d'une situation aussi complexe que dangereuse.

Le scénario, intelligent et solidement charpenté qui se dévoile par bribe, est bien évidemment porté par le trait élégant d'Alain Dodier. Sans esbroufes ou effets de manches, il nous livre un album rythmé et diablement efficace au découpage fluide et parfaitement maîtrisé qui fait la part belle aux acteurs du drame. Au fil des albums et par petites touches l'auteur continue à développer ses personnages, tout en déroulant les fils de l'enquête, conférant à l'ensemble une densité appréciable et une crédibilité saisissante...

Ses dialogues ciselés font une fois de plus mouche, de même que cet humour plein de tendresse inhérent à la série. A noter l'excellente idée de ne pas avoir traduit les dialogues en swahili, mettant le lecteur dans la situation de Jérôme ou d'Arthur qui tentent tant bien que mal de comprendre ce qui se trame sans le support du langage.

*Alain Dodier poursuit avec cet album une série incontournable qui nous propose une fois de plus de découvrir une enquête aussi passionnante que bouleversante solidement ancrée dans le réel. Point de violence gratuite ou de fusillades spectaculaires mais un récit porté par des personnages profondément humains et par là même très attachants, le tout teinté d'un humour savoureux...*

*Jérôme K. Jérôme Bloche fait partie de ces séries incontournables du neuvième art dont la qualité ne faiblit pas malgré ses (déjà!) 25 tomes...*





BRENNAN ?

JE...  
JE...



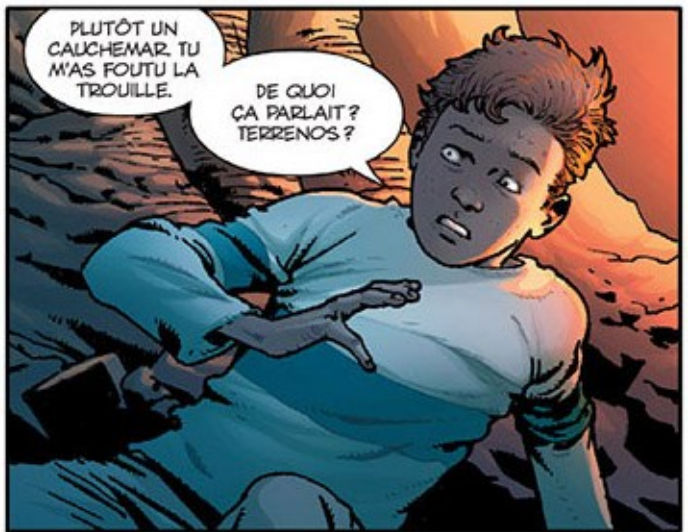
... JE SUIS  
DÉSOLÉ, JE  
NE SAIS PAS  
POURQUOI  
JE...

TU CRIAIS EN  
DORMANT !

TU HUR-  
LAIS CARRE-  
MENT ! C'ÉTAIT  
VRAIMENT  
DINGUE !



J'ÉTAIS EN  
TRAIN DE...  
... RÉVER.  
RIEN DE  
PLUS.



PLUTÔT UN  
CAUCHEMAR. TU  
M'AS FOUTU LA  
TROUILLE.

DE QUOI  
ÇA PARLAIT ?  
TERRENOS ?



MA VIE LÀ-BAS...  
N'ÉTAIT PAS FACILE.  
J'AI VU DES CHOSSES  
QUE PERSONNE  
NE DEVRAIT  
JAMAIS VOIR.

COMME  
CE MEC, LÀ...  
LE ROI MAUDIT...  
C'ÉTAIT QUOI  
SON NOM,  
DÉJÀ ?

LE DIEU ROI  
LORE ?

OUAIS ! TEN  
AS PAS BEAUCOUP  
PARLÉ... EST-CE QU'IL  
FAISAIT PEUR ?



LORE  
ÉTAIT...

# Une formidable saga épique

**I**l n'aura fallu attendre que quelques mois pour lire la suite du premier tome de Birthright, série diaboliquement efficace signée Josh Williamson et Andrei Bressan qui happe le lecteur avec une facilité déconcertante...

*En rentrant de l'école, Aaron Rhodes emmène Mikey, son jeune fils, jouer au parc... Il le perd de vue juste un instant, le temps pour l'enfant de disparaître... Ces quelques secondes d'inattention allaient faire exploser son couple en vol alors qu'il sombre dans l'alcool, rongé par les remords...*

*Une année s'est écoulée lorsqu'un vagabond hirsute tout droit sorti d'un roman de Robert E. Howard est arrêté dans les environs. Il affirme être Mikey... La mère n'en croit rien mais Aaron fait tout pour venir en aide à son enfant, revenu sous les traits d'un guerrier prétendant avoir vécu des lustres sur Terrenos, un royaume fantastique...*

*Mikey apprend à Brennan, son « grand » frère, les rudiments du combat et de la survie alors que, traqués par les autorités et des puissances anciennes, ils doivent voler pour survivre... Mikey prétend avoir une quête à mener sur terre pour empêcher des forces maléfiques d'y déferler... Mais il est habité par une puissante entité démoniaque qui le pousse à tuer Brennan... Refusant de s'exécuter, Mikey déclenche la colère du Sans-Esprit... Mais est-ce par amour fraternel ou pour mieux servir les sombres desseins du maléfique Lore?*

Ce second tome, regroupant les épisodes 6 à 10 de la série US, se poursuit sur un rythme endiablé. Une fois encore, Josh Williamson fait montre de son talent de conteur en semant le trouble dans l'esprit du lecteur... En coulisses, de grandes forces sont à l'œuvre et le destin de la Terre semble s'y jouer tandis que les deux frères apprennent à refaire connaissance...

Le scénario de Williamson est une fois encore solidement charpenté. Par le truchement du journal intime où Mikey a consigné depuis son arrivée à Terrenos, Wendy entraîne le lecteur dans de saisissants flashbacks décrivant comment il est devenu le champion maudit de ce royaume fantastique baigné de magie... Peu à peu, elle doit se rendre à l'évidence : aussi aberrant que cela puisse paraître, le guerrier barbare surgit de nulle part est bel et bien son fils disparu il y a une année... Parallèlement, Rya tente de retrouver la trace de Mikey, disparu il y a des mois, tentant de comprendre pourquoi il a abandonné l'armée massée aux frontières du royaume pour défaire le roi Lore...

Sublimés par les couleurs d'Adriano Lucas, les habiles crayons d'Andrei Bressan interprètent avec une redoutable efficacité le scénario inventif et foisonnant de Josh Williamson. Ses cadrages et son sens aigu du mouvement sont une fois de plus épatants, plongeant le lecteur au cœur de l'action.

***Entre mensonges, trahisons et manipulations, Josh Williamson et Andrei Bressan mènent leur récit tambour battant, le concluant sur un cliffhanger vertigineux.***

***Porté par des visuels toujours époustouflants, ce second tome est une fois encore balayé par un souffle épique alors que le scénariste développe et étoffe de nombreux arcs narratifs, formant un récit d'envergure en tous points passionnant.***

***Brithright fait partie de ces séries dont chacun des albums semble ne pouvoir se lire que d'une traite tant on est happé par le récit original et audacieux qui fait entrer avec fracas la fantasy dans notre monde contemporain... A ne manquer sous aucun prétexte...***



Qui n'a pas une fois au moins songé à ce qu'il fut enfant et aux rêves et désirs qui l'habitaient alors... Et surtout : comment l'enfant que nous étions jugerait l'adulte que nous sommes? Dans son récit intimiste teinté de fantastique, Carole Maurel se propose de nous conter la rencontre de Luisa, une ado de 15 ans, avec elle-même, 18 ans plus tard...

*Luisa, 15 ans, casque rive sur les oreilles s'est endormie dans le bus censé la conduire chez elle... Le chauffeur la réveille lorsque le bus arrive à son terminus... Elle n'a aucune idée de l'endroit où elle se trouve... Totalement perdue, elle est recueillie par une jeune femme qui tente tant bien que mal de lui venir en aide... Mais ses propos sont pour le moins incohérents... Coup de chance, habite dans son immeuble une jeune trentenaire qui possède le même nom qu'elle. Cette dernière, photographe culinaire, a du mal à construire une relation amoureuse stable. Farid, un ami de longue date lui demande ce qu'elle dirait à l'ado qu'elle était l'aider à grandir et à se construire...*

*Elle ne tardera pas à pouvoir répondre à cette difficile question, puisqu'elle va se rencontrer et confronter leurs deux visions de leur vie...*

La rencontre de Luisa adulte avec l'ado qu'elle fut s'avère particulièrement bien pensée et remarquablement bien construite et mis en scène... « Vis comme tu penses si tu ne veux pas finir par penser comme tu vis. » pourrait sans doute résumer cette fable moderne et métaphorique concocté avec talent par Carole Maurel. La rencontre de Luisa adulte avec l'ado qu'elle fut s'avère particulièrement bien pensée et remarquablement bien construite et mis en scène.

Comment se construit-on? Comment est-on devenu ce que l'on est? Quelle est la part de choix, de renoncement et de trahisons dans cet étrange cocktail qui nous constitue? Et dans quelle mesure les choix que nous pensons faire ne nous ont-ils pas été imposés par les autres, par nos proches qui avaient l'intime conviction d'agir pour notre bien, pour nous préserver du regard

des autres, pour ne pas que l'on s'écarte de leur droit chemin... Grandir tout en conservant ses rêves d'enfant, devenir soit sans pour autant renier ce que l'on a été, c'est bien souvent un travail d'équilibriste, mais un travail nécessaire pour vivre pleinement...

Par le truchement du fantastique, Carole Maurel aborde toute ces questions, avec tendresse, humour, malice et lucidité. L'ensemble de son récit est d'une rare justesse et de nombreuses scènes sont d'une telle force qu'elles vous bouleversent... Celle de la discussion avec sa mère par exemple, que le dessin charge de symbolisme, avec cet adulte qui se lève de table et cet enfant qui se délite et s'efface sous le regard de sa mère, est remarquable de maîtrise... Le récit est joliment charpenté, éclairés par des flash-back qui nous font entrer dans l'intimité de Luisa, reconstruisant son histoire à rebours et nous permettant de comprendre sa vie présente... La symbolique du sablier qui rythme le récit s'avère particulièrement judicieuse, nous montrant par l'image comment chacun est un être complexe, subtil mélange de ses expériences passées et de ses rêves d'avenir, un être sans cesse en devenir qui doit s'accepter pour ce qu'il est et non pas être ce que les autres voudraient qu'on soit...

Le dessin plein de fraîcheur et de spontanéité de Carole Maurel est en parfaite osmose avec son récit initiatique. Epuré et énergique, son trait accentue la charge émotionnelle de l'histoire, mettant en scène ses personnages avec une rare justesse.

***Comment ne pas tomber sous le charme de ce récit initiatique intimiste, de cette fable moderne solidement charpentée et portée par un dessin plein de fraîcheur et de spontanéité.***

***Après avoir signé la partie graphique de la bouleversante Apocalypse selon Magda (scénarisée par la talentueuse Chloé Vollmer-Lo), Carole Maurel signe un album audacieux, lucide et captivant, qui se teinte subtilement de fantastique pour aborder des questions existentielles avec finesse et simplicité et nous murmure tous bas les mots que Friedrich Nietzsche a emprunté à Pindare, poète lyrique de l'antiquité : « deviens ce que tu es ».***





BONJOUR,  
PETITE LIONNE !



TU AS UN CADEAU  
POUR MOI, YOUYOU ?

TU AS UN CADEAU  
POUR MOI ?

UN CADEAU ?  
C'EST QUOI, ÇA,  
UN CADEAU ?

MARIE-  
LÉONTINE,  
VOYONS !



ET ÇA,  
C'EST QUOI ?!

ÇA ALORS !  
QU'EST-CE QUE  
CE PAQUET FAISAIT  
DANS MA VESTE ?



## Avec force et pudeur

Zidrou et Raphaël Beuchot referment leur trilogie africaine amorcée en 2011 avec *Le montreur d'histoires* pour aborder un sujet douloureux, chaque tome explorant un des trois thés que l'on partage, de la mort à l'amitié en passant par l'amour...

*Yue Kiang travaille au congo pour une entreprise chinoise sur un site d'abattage d'arbres. Comme bon nombre de ses compatriotes, il a une « amie » sur place qu'il fréquente... Mais contrairement à ses derniers, il ressent pour elle un amour sincère...*

*Un soir, cédant à leurs désirs, les deux amoureux deviennent amants. Yue découvre alors la blessure intime d'Antoinette, une blessure ancienne qui meurtrit son corps et son âme, une blessure qu'elle s'est jurée de ne jamais infliger à sa petite fille, qu'importe le poids écrasant des traditions...*

Avec la délicatesse et la pudeur qui le caractérise, Zidrou aborde dans cet album un fait de société glaçant par le truchement d'une histoire d'amour. Mais il ne l'aborde pas moins frontalement, sans en édulcorer la violence et les souffrances que génère l'excision.

A ce titre, la mise en image de l'album est d'une force saisissante. Lorsqu'elle raconte la façon dont elle l'a vécue, Antoinette redevient l'enfant qu'elle fut. Cette enfant perdue qui ne comprend pas comment quelqu'un qui l'aime a pu lui imposer cette mutilation, cette souffrance insoutenable... une enfant qui se sent presque coupable de ce qui lui est arrivée, comme

peut l'être une victime d'un viol... En enfant victime d'une violence physique et psychologique qui la marquera à jamais... Plein d'élégance, le dessin semi-réaliste de Raphaël Beuchot fait comme de coutume la part belle aux sentiments, faisant naître une foule d'émotions, touchante ou bouleversante, à la pointe de ses crayons...

Un dossier aussi instructif qu'édifiant complète l'album, précisant ce qu'est l'excision et ses conséquences dévastatrices... Car si l'ONU a dénoncé ces pratiques par une résolution datant de 2012, il n'en reste pas moins qu'une femme est mutilée toutes les 4 minutes, au nom de coutumes ancestrales et de traditions d'un autre âge...

**Malgré son apparente léger et sa touche poétique, le titre polysémique masque une réalité tragique que Zidrou et Raphaël Beuchot abordent avec pudeur et délicatesse, mais sans rien édulcorer de la violence faite aux femmes au nom des traditions. Car si elle est dénoncée par l'ONU et souvent interdite, l'excision est encore et toujours pratiquée dans de trop nombreux pays...**



Je prends pourtant mon rôle de père très au sérieux.



Nous avons une vraie relation tous les deux. Nous sommes très complices.

Tenez...



...j'ai même fait une BD là-dessus.

Bon... l'angle de vue est assez comique ...



Là, par exemple : c'est quand il m'apporte le petit-déj au lit, après une cuite monumentale ...

AH AH!



AH! AH! AH!



Bien. Pour le rendez-vous avec la psychologue scolaire, un mercredi à 17h, ça vous irait?



# Irrésistible et... déculpabilisant

**J**e suis ton Père est une délicieuse chronique du quotidien d'un père graphiste divorcé et célibataire qui tente tant bien que mal d'élever son fils... Pas facile lorsqu'on est un buveur de bière invétéré un brin immature!

L'auteur a fait ses premières armes sur son blog avant d'être édité... Ce présent ouvrage est l'intégrale des deux albums, édité à l'occasion des onze ans des dynamiques éditions Vraoum dont le catalogue éclectique ne cesse de nous enthousiasmer...

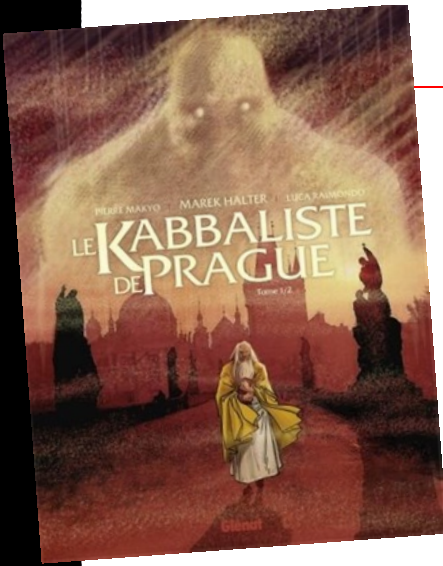
Au travers de petites saynètes, Bob croque avec finesse et subtilité les rapports parfois houleux mais toujours pleins de tendresse entre un père et sa progéniture. Difficile de ne pas s'identifier à l'un ou l'autre des protagonistes de ces gags souvent irrésistibles tant l'auteur parvient à saisir l'instant et à le mettre en scène avec son trait énergique et charbonneux.

**Absolument irrésistible, cette intégrale éditée à l'occasion des onze ans des éditions Vraoum nous permet d'apprécier l'humour décapant de Bob... Chacune des tranches de vie qu'il met en scène avec tendresse et subtilité s'avère irrésistibles et sentent le vécu...**

**En plus de nous faire mal aux côtes à force de se tordre de rire, l'album nous fait déculpabiliser de ne pas être un père parfait... Les pères se reconnaîtront plus d'une fois dans ce paternel joyeusement immature, un brin maladroit mais indéniablement attentionné et attendrissant...**



## Le mythe du golem



Makyo et Luca Raimondo nous proposent une remarquable adaptation du roman éponyme de Marek Halter...

*Prague, fin du XVIème siècle. Le rabbin Maharal demande à David Gans, son jeune disciple et assistant,*

*d'instruire Eva, sa petite fille, animée par une curiosité et une soif de savoir insatiables... Il fuit Prague avec elle lorsque le fléau de la peste frappe la cité, alors que les chrétiens accusent les juifs d'avoir répandu le fléau...*

*Pour mener à bien une mission pour rabbin Maharal, David Gans va être amené à côtoyer les plus grands savants de l'époque, de Galileo Galilei à Tycho Brahe... De retour à Prague, il comprend que les liens qui l'unissent à Eva sont d'une autre nature que celle unissant un professeur à son élève...*



On ne peut qu'être admiratif devant le travail d'adaptation réalisé sur le roman riche de Marek Halter... Comme de coutume, les lecteurs du roman percevront de nombreuses coupes et ellipses narratives mais on retrouve ce qui faisait le charme de ce récit foisonnant écrit par un érudit et basé sur un solide travail documen-

taire.

Le narrateur, qui n'est autre que David Gans, dépeint le background de l'histoire avec finesse, brochant avec subtilité le portrait différents protagonistes du récit, à commencer celui du rabbin Maharal, dont l'infinie sagesse et sa connaissance approfondie de la kabbale lui confèrent le rang de guide spirituel de la communauté. Grâce à des récitatifs parfaitement calibrés, Makyo parvient à nous entraîner dans le mode de pensée si particulier de David Gans, où la vie n'est que spiritualité et quête de savoir.

Luca Raimondo interprète avec talent la partition de Makyo. Son trait réaliste reconstitue avec force détails cette Europe éclairée par les lumières de la Renaissance mais gangrénée par l'obscurantisme et les guerres de religion. Il parvient avec son encre un brin charbonneux à mettre en scène le charismatique Maharal de Prague, kabbaliste émérite et puits de savoir et de sagesse.

***Les acteurs sont en place et la tragédie peut commencer... A la mort de son mari, Eva va demander à son grand-père, le sage rabbi Loeb de donner vie au golem pour défendre la communauté juive des pogroms dont ils sont la cible avec les funestes conséquences qui nous seront décrit dans le deuxième et dernier tome de ce diptyque...***

***Makyo et Luca Raimondo signent avec ce premier opus une remarquable et saisissante adaptation du roman érudit chargé de symbolisme de Marek Halter qui donne au lecteur la furieuse envie de (re)lire le roman...***

JE VOIS TOUT.



L'AVANT, L'APRÈS, LES  
CAUSES, LES EFFETS.



JE VOIS COMMENT NOUS NOUS  
SOMMES ÉGARÉS ET COMMENT  
EST ADVENU L'INOULI.



J'ERRE DANS L'INFINITÉ DU TEMPS,  
PRISONNIER DE L'IMMENSITÉ  
DE LA MÉMOIRE.



MAINTENANT,  
JE SAIS TOUT.



MAIS À L'ÉPOQUE, J'ÉTAIS  
LE VÉHICULE IGNORANT  
D'UN DESTIN DONT JE NE  
SAVAIS ENCORE RIEN.





# Paul Drouin

*Paul Drouin, dessinateur de la jubilatoire Famille Fantastique réponds à toute nos questions sur sa nouvelle série scénarisée par Lylian et mis en couleur par Lorien Aureyre...*

*Propos recueillis par Laurent Ehrhardt*

► **Bonjour et tout d'abord merci de vous prêter au petit jeu de l'entretien.**

**Avant d'entrer dans le vif du sujet, une petite question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?**

Pas du tout, par contre je suis farouchement opposé au Lol, au rétablissement de la peine de mort, au mot gonze, au foie gras et à tout un tas d'autres choses.

► **Merci bien... j'essayerai d'éviter les lol... les mdr c'est jouable ou tu as une farouche opposition ?**

Tant qu'ils ne sont pas utilisés à chaque bout de phrase, MDR.

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

J'ai fait l'ECV Bordeaux dans la section animation, j'ai 35 ans. Je suis passionné par le fait de raconter des histoires. J'aurai bientôt un compte en Suisse quand mon album aura fait un carton, je vous transmettrai le numéro à ce moment.

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

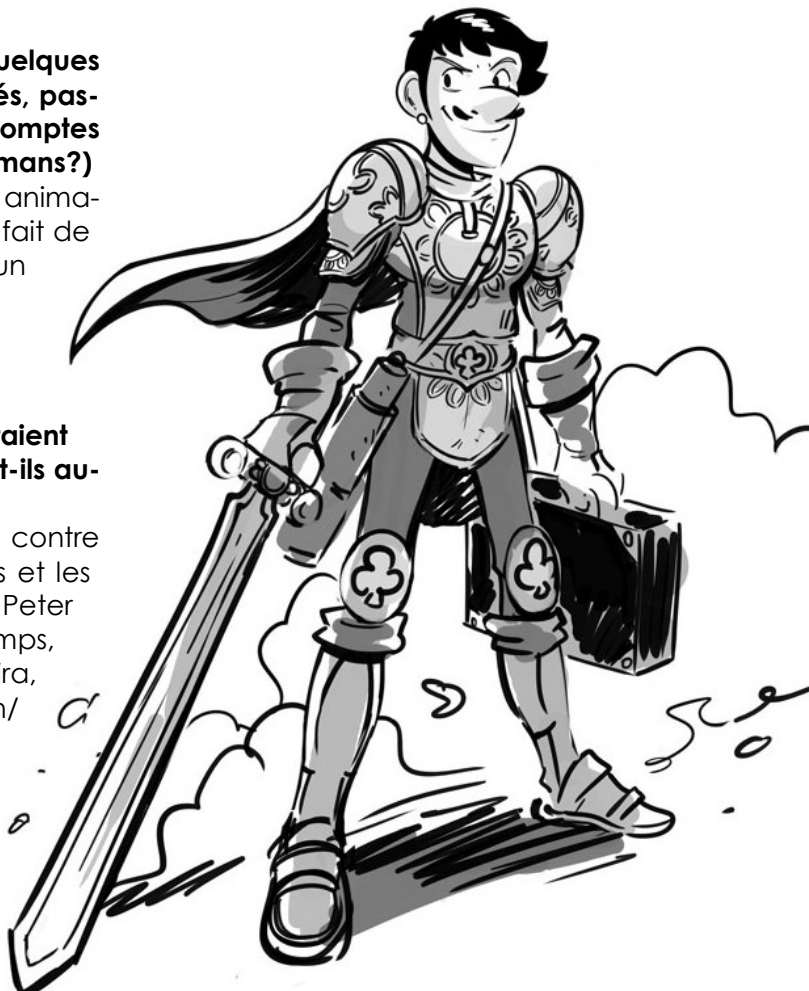
Je n'étais pas un énorme lecteur, par contre j'adorais déjà écrire des histoires et les illustrer. Pour les BD j'ai adoré Peter Pan, La quête de l'oiseau du temps, Lanfeust, Les feux d'Askel, Akira, puis tous les classiques (Gaston/Spirou/les Schtroumpfs...)

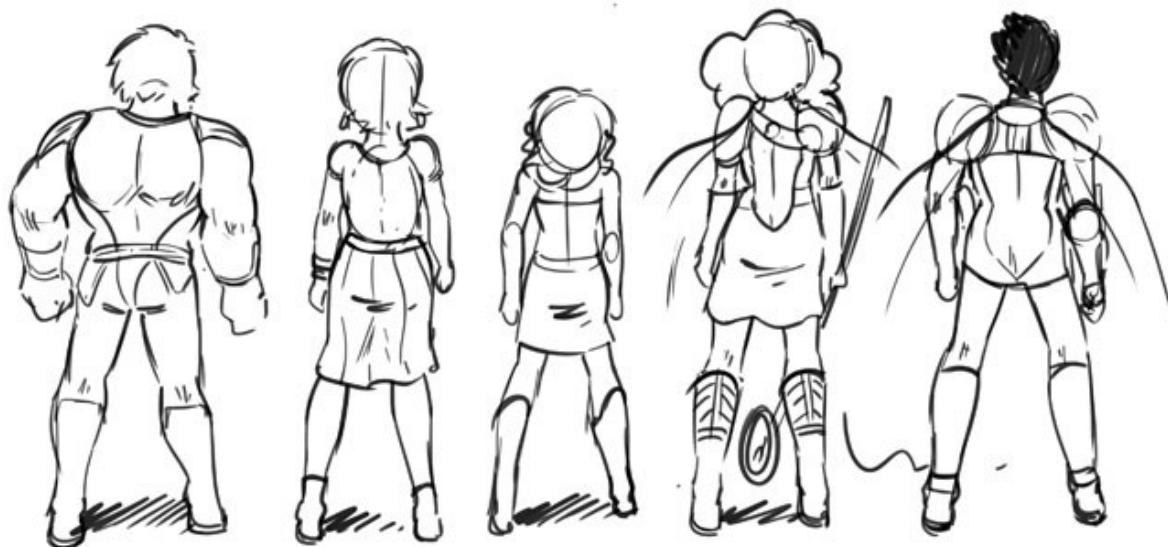
Au niveau des livres, j'étais accro à Stephen King, j'ai aussi adoré Barjavel. Je me souviens aussi de ma lecture du Passe muraille de

Marcel Aymé, les mouches de Sartre... surtout des lectures fantastiques. Les livres de Stephen King sont très visuels, je pense que c'est pour ça que j'ai autant accroché et qu'il m'arrive encore d'en lire.

► **Devenir auteur de BD, étais-ce un rêve de gosse?**

Je ne crois pas, j'aimais dessiner ça c'est sûr, mais je ne rêvais pas d'en faire mon métier. C'est venu un peu sur le tard, par la force des choses étant donné que je n'étais pas très scolaire..





► **Devenir dessinateur de BD a-t-il relevé du parcours du combattant?**

Oh que oui, surtout pour moi, je pars de très très loin. J'ai eu la chance de signer mon premier album grâce au concours Arte/Glénat avec « Le moustiquaire de Berlin », album qui m'a permis d'y croire un peu et qui m'a poussé à continuer dans ce domaine.

Un peu moins de 10 ans après je reviens chez Glénat avec cette fois un album totalement assumé et dont je suis particulièrement fier. Entre temps j'ai fait quelques BD chez divers éditeurs dont Casterman, Petit à petit... Je me suis aussi beaucoup diversifié, j'ai travaillé pour la presse Jeunesse (Milan/Bayard...) et le jeu-vidéo pour ensuite revenir à la BD suite à deux commandes BD de Milan Presse pour le magazine Julie et Géo Ados.

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

Les grandes joies sont de pouvoir me lever chaque jours (à l'heure que je veux) pour faire un travail qui me passionne, de côtoyer des gens plein de talent, de créer tout les jours, de ne pas sortir quand il pleut et d'écouter de la

musique à longueur de journée.

Les difficultés sont de vivre dans l'insécurité, de ne pas compter ces heures, d'être statique toute la journée (vive le badminton), de ne pas trouver la motivation...

► **Le jubilatoire premier tome de la Famille Fantastique vient de paraître sur les étals... Qu'est-ce qui t'a séduit dans le scénario de Lylian?**

Le scénario de Lylian m'a de suite plu, j'y ai vu un genre de Game of thrones pour la jeunesse... Ce qui m'a plu c'est le fait que ce soit une BD centrée principalement sur une famille un peu à la manière du film « Les indestructible », et même s'ils passent dans un monde extraordinaire et qu'ils vont vivre pleins d'aventures, le plus important sont les liens entre les différents membres de cette famille recomposée.

Le monde de Fantastica va jouer comme un accélérateur dans les relations que vont tisser les personnages, ils vont très vite être confrontés à des situations très stressantes et vont donc plus vite se révéler.

► **Graphiquement, comment aborde-t-on un récit écartelé entre notre monde et un univers**



## **d'héroïc-fantasy? Comment as-tu travaillé sur les décors et les costumes de ce monde imaginaire?**

Cela fait plusieurs années que je travaille des mondes imaginaires donc j'avais déjà une bonne base. J'ai beaucoup d'influences, liées à mes lectures ou au ciné/série... à un moment il se passe une scène intimiste à bord d'un dirigeable, à ce moment j'étais très inspiré par Antoni Gaudí pour le côté un peu organique que je voulais donner au décor et qui donnait un côté un peu romantique à la scène.

Il y a aussi un peu de Miyazaki, je me suis aussi nourri de mes dernières lectures avec par exemple « Le combat d'hivers » de Jean-Claude Mourlevat.

Pour le peuple d'Akbar, étant donné qu'ils se déplacent à bord de dirigeables on est parti sur le thème des rapaces pour désigner les vaisseau et les costumes, le dirigeable principal à par exemple deux grandes sphères à l'avant qui ressemble à des yeux et des ailes mécaniques qui ressemble à des ailes d'oiseau, même la forme du vaisseau fait penser à une chouette. Les costumes et les capes des persos (faites de plumes) sont aussi plus ou moins désigné dans ce sens pour rappeler le côté rapace et donner un tout cohérent...

Dans le tome 2 nous changerons complètement d'atmosphère car nous plongerons dans les fonds marins de Fantastica... Je suis beaucoup plus inspiré par Jules Verne et son 20000 lieux sous les mers pour ce deuxième volume.

**►Comment est née l'apparence de Sarah, Danielle, Charles et Léo, principaux personnages de l'album? Ont-ils rapidement revêtit cette physionomie ou sont-ils passés par différents stades avant de prendre celle que l'on con-**

## **naît?**

Mon dessin tient essentiellement sur les designs, j'ai donc fait beaucoup de recherches avant de trouver tous les persos. Certain sont arrivé plus naturellement que d'autres comme Charles et Sarah que j'avais déjà bien en tête. Léo ou Danielle ont mis un peu plus de temps. Je continu régulièrement à chercher de nouveaux personnages pour enrichir l'univers, et mon scénariste les incorpore au fur et à mesure si il y voit du potentiel pour l'histoire... c'est un vrai travail de collaboration.

**►Du synopsis à la planche finalisée, comment organisez-vous votre travail avec Lylian et Lorien Aureyre?**

Lylian m'envoie tout d'abord le script de la page avec un découpage écrit case par case. C'est ensuite un vrai travail de collaboration, j'essaye de suivre ces indications sur le story-board mais il arrive parfois que nous ayons deux visions assez différentes, on réadapte ensuite ensemble pour que les intentions soit bien présentes et que la narration fonctionne.

Je pars ensuite sur le crayonné qui sera à son tour validé par notre éditeur, puis vient l'étape de l'encrage. Une fois la planche finalisée, c'est au tour de Lorien de passer la couleur, je lui donne quelques indications mais je préfère lui laisser le champ libre.

Lorien peut lui aussi apporter son avis sur les planches, proposer des pistes pour l'histoire ou intervenir à tout moment... on forme une vraie équipe ou chacun peut enrichir le travail de l'autre.

**►Vous vous retrouvez tous autour d'une table pour en parler ou internet est-il votre ami ?**

Lorien est mon voisin, donc ça aide pour les échanges, en plus de ça il fait un super Cap-





puccino. Mais sinon oui on échange surtout par le biais d'internet. On se retrouve dès que Lylian passe dans le coin mais ce n'est pas souvent.

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

J'aime le story-board, car c'est une des parties les plus créative et c'est aussi sur cette étape que l'on peut confronter nos points de vue avec le scénariste. J'aime aussi l'encrage qui m'apporte beaucoup de satisfaction, trouver les bons posing, les bonnes expressions, c'est passionnant.

► **Comment s'est construite cette couverture aussi intrigante que percutante ?**

J'ai eu envie assez vite de mettre le titre au milieu pour faire une coupure et bien montrer que notre histoire allait se passer dans deux monde différents, avec dans la partie supérieur le monde de Fantastica et dans la partie inférieure notre monde.

L'effet magique provenant du bâton d'Organa venait accentuer cette coupure et créer du dynamisme en formant ce grand S, c'était aussi pratique pour poser le titre par-dessus. Il fallait aussi bien voir nos héros et montrer qu'ils étaient soudés, pour cela on les a donc regroupé. Pour que le lecteur comprenne bien qu'ils sont dans notre monde on leur a rajouté des objets usuels tels qu'une batte de baseball ou un ustensile de cuisine.

► **Dans quel état d'esprit étais-tu lors de la sortie de l'album ?**

Je suis le stressé du groupe, donc j'étais à la fois heureux et tendu. Voir toutes ces piles de BD un peu partout c'est super, maintenant faut qu'elles descendent.

► **Le premier tome se referme sur un twist particulièrement inattendu qui met d'emblée l'eau à la bouche... Peut-on avoir une date approximative de la sortie du tome 2 de la Famille Fantastique ? Quel en sera le titre ?**

Le tome 2 sortira pour 2016, c'est une certitude... on devrait le finir d'ici fin septembre mais je n'ai pas la date exact de sortie.

► **Tu as signé les illustrations de Zombie Kidz, du Monde est fou et de Seasons Path of Destiny... Es-tu toi même joueur ?**

Je ne suis pas un gros joueur car je n'ai pas suffisamment de temps pour m'y mettre vraiment. Je suis rentré dans l'univers du jeu avec "magic" quand j'étais plus jeune, récemment j'ai bien aimé le jeu "City of horror", ou "Yokai no mory".

Sinon je suis plutôt petits jeux d'ambiance, comme le Dixit, le Linq, le Perudo, le Pix... Mais il y a tellement de jeux qui ont l'air super et que j'aimerais tester.



► **Comment as-tu rencontré le Scorpion Masqué, éditeur de jeu canadien ?**

Tout simplement par mon agent Marjorie Chebance. Le scorpion masqué cherchait quelqu'un pour illustrer son dernier jeux et était déjà en contact avec elle.

► **Quel est ton dernier coup de coeur ludique ?**

Je n'ai pas vraiment de dernier coup de cœur, ne jouant pas assez pour cela... par contre je suis fan des illustrations de Mathieu Leyssenne, Naïade, Xavier Colette ou Jérémie Fleury. Les jeux qui pourraient me plaire et que j'aimerais bien tester sont Abyss, Fourberies, Tokaido...

► **Tu as très bon goût ^^**

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

Le livre Les naufragés de l'île Tromelin d'Irène Frain.

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

Quel est, si il en a un, le grand secret de ton coloriste ? Mais je ne souhaite pas y répondre sinon on risque de ne plus se parler...



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

Si tu étais...

- un personnage de BD:** Kaneda
- un personnage de roman:** Un trappeur
- un personnage de cinéma:** Un super méchant bien badass
- une chanson:** Wake up d'Arcade fire
- un instrument de musique:** Une guitare
- un jeu de société:** Le Linq
- une découverte scientifique :** Une chouette découverte qui ferait du bien aux gens
- une recette culinaire:** La tarte à la tomate
- une pâtisserie:** Une tartelette aux fraises
- une boisson:** Une bière bien fraîche
- une ville:** Bordeaux
- une qualité :** L'empathie
- un défaut:** L'obsession
- un monument:** OK ce n'est pas un monument mais l'Everest.
- un proverbe :** "Ce n'est pas la destination qui compte, c'est le voyage", Jack London

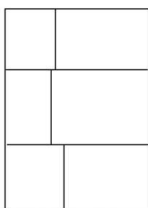
► Un dernier mot pour la postérité ?  
LOL !

► MDR... Merci pour le temps que tu nous a accordé et longue vie à la Famille Fantastique!



# Work in Progress...

Résumé de la page: Alors que les Chanois essaient de fuir, l'étrange créature défonce la voiture.



**\*1. Plan moyen - Les Chanois.**

Dans le break, la panique s'est installée. Danielle hurle à Charles d'agir. Ce dernier essaie de ne pas paniquer.

1. Danielle/ Mais recule, Charles !
2. Charles/ Impossible, je vais défoncer la remorque !
3. Sarah/ Maman !!!

**2. Plan large - l'olgam.**

L'olgam abat sa gigantesque massue sur capot du break, le défonçant totalement sous les yeux des Chanois pétrifiés. De la fumée sort du capot de la voiture.

4. Choc/ BRACK !!!

**\*3. Plan moyen - Charles.**

Charles, le regard décidé regarde droit devant lui tout en appuyant sur la pédale d'accélérateur.

5. Charles/ Ah tu veux jouer à ça ??

**4. Plan large - l'olgam.**

La voiture conduite par Charles démarre à fond la caisse. L'olgam est monté dessus et s'accroche comme il peut.

6. Danielle/ Mais qu'est-ce que tu fais ?
7. Charles/ Je vais nous débarrasser de cette chose ! Accrochez-vous !

**\*5. Plan moyen - l'olgam.**

Accroché sur le toit de l'auto, l'olgam prend le vent et lève une nouvelle fois sa massue dans le but de défoncer le toit du break.

**6. Plan large - Les Chanois.**

Dans la voiture, Sarah et Léo se baissent au moment où la massue de la créature fait une brèche dans le toit.

8. Brèche/ CRACK !
9. Sarah/ Hyyyyyyy !
10. Léo/ Papa !





# Arnaud Poitevin

*Arnaud Poitevin, dessinateur des burlesques et jubilatoires aventures des Spectaculaires répond à toutes nos questions...*

*Propos recueillis par Laurent Ehrhardt*

► **Bonjour et tout d'abord merci de vous prêter au petit jeu de l'entretien.**

**Avant d'entrer dans le vif du sujet, une petite question liminaire : êtes-vous farouchement opposé au tutoiement ?**

J'aime qu'on m'appelle Monsieur Poitevin et qu'on me vouvoie tout en me flattant. Mais pour vous je vais faire une exception.

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

Ha... Heu... 42 ans. J'ai commencé pour un master de Playboy millionnaire ou j'ai lamentablement échoué. Donc comme beaucoup j'ai dû aller dans cette voie de garage appelé Bande dessinée.

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

Lecteur acharné, Sartre, Ronsard... Puis la révélation à 4 ans a été Tintin puis Lucky Luke dont j'ai honteusement pompé les planches. J'ai même eu la prétention de reprendre Lucky Luke à 10 ans. Le premier opus devant être Lucky Luke contre

Rocky 4.

Actuellement mes lectures de chevet sont restées les mêmes... Sont venus s'ajouter Blutch, Blain, Goossens, le génialissime Alain Dodier et Hermann.

► **Devenir auteur de BD, étais-ce un rêve de gosse?**

Je dois bien avouer que oui. Cosmonaute, ça aurait eu plus de gueule, non ?

► **Devenir dessinateur de BD a-t-il relevé du parcours du combattant?**

Il est loin d'être fini ce combat. Le but ultime étant d'en vivre décemment.





► **Quelles sont les grandes joies du métier?**

Les rencontres indubitablement. Que ce soit les lecteurs ou les camarades auteurs.

► **Et les grandes difficultés ?**

La difficulté est de se dégager un salaire et d'essayer d'exister au milieu de la production foisonnante.

► **Les Spectaculaires viennent de paraître sur les étals. Pour cette nouvelle série, tu retrouves Régis Hautière avec qui tu as déjà signé la Croisière Jaune. Comment vous êtes-vous rencontrés?**

Par hasard, fut un temps Régis réceptionnait au festival de St Malo les dossiers pour un éditeur (dont il préféra certainement que je taise le nom)

Il s'avère que sur la dernière page de mon book (ça fait prétentieux non ?) j'avais des dessins de baignole de la croisière et Régis me sort texto : « mais c'est dingue, j'en ai parlé cette semaine avec mon reupe. Truc de ouf !!! »

Il est comme ça Régis quand il est content...

De ce fait ayant la même envie d'histoire on est

parti tous les deux sur cette histoire sans se connaître.

► **Qu'est-ce qui vous a séduit dans le scénario des Spectaculaire?**

Les personnages. Dès que ça touche au burlesque ça m'éclate... Surtout après avoir fait une histoire réaliste.

► **Tu veux sans doute parler des Confessions d'un Canard Sex-toy ? ^^**

Tout à fait. J'aime faire un long travail de recherche et surtout d'investigation.

► **Les Spectaculaires ont beau être une série burlesque et joyeusement déjantée, le contexte n'en reste pas moins celui de la belle époque... Comment as-tu abordé la mise en image de cette jubilatoire aventure qui s'inscrit dans la veine des romans feuilletons du XIX<sup>ème</sup>?**

Dès le début de l'histoire Paris me semblait devoir être traité comme un personnage. C'est le 12<sup>ème</sup> homme au foot. J'ai tenu surtout à mettre en avant l'art nouveau. Un style qui n'a vécu qu'une dizaine



d'années et qui a été immédiatement ringardisé. Ça a été un réel plaisir de dessin.

► **Comment s'est élaborée l'apparence des personnages? A partir de quelle matière as-tu travaillé? Lequel t'a donné le plus de fil à retordre?**

Lorsqu'on a réfléchi au sujet, Régis m'a demandé de lui envoyer des dessins en vrac de supers héro. Parmi ceux-là, un seul a survécu au choix du Maître.

Ensuite Régis a commencé à réfléchir à son scénario et une liste de personnages est sortie.

Du coup je me suis laissé bercé et j'ai un peu honte mais ils sont sortis tous du premier coup sauf un.

Felix le lycanthrope, le personnage est vite sorti mais c'est son costume de super-héros qui a été galère. Fallait garder ce côté animal sans qu'il fasse nounours...

Ce qui est drôle, c'est que c'est celui qu'on me demande le moins en dédicace. Les gens doivent ressentir qu'il n'a pas été une évidence.



► **Comment s'est organisé ton travail avec Régis Hauthière sur cet album? Du synopsis à la planche finalisée, quelles furent les différentes étapes de réalisation d'une planche?**

Régis m'envoie tout d'abord un synopsis qu'on relit ensemble. Ensuite il est aussi décortiqué par Rue de Sèvres (Charlotte, Nadia, Maryline et Agathe... nos super-héroïnes a nous) a qui ont doit le découverte du petit défaut de mémoire de Pipolet. Une simple réflexion logique en rapport au scénario a donné cette idée géniale à Régis. Je suis jaloux, j'aurai aimé la trouver.

Ensuite Régis commence à scénariser page par page. Moi je lui envoie le story-board sur lequel on discute : soit de mes choix de cadrages soit du choix des dialogues par exemple. Puis crayonnés et encrages. Du très classique en somme. Et pour finir, cerise sur le gâteau avec la mise en couleur magistral de Christophe Bouchard.

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

Le story-board, c'est la partie la plus créative. Le reste après est beaucoup plus rébarbatif. L'encrage a été particulièrement plaisant sur cette série.

► **A quand le second tome? Combien de tomes sont prévus pour cette série qu'on aimerait très longue?**

Probablement premier semestre 2017. Il n'y a aucun nombre d'albums de prédéfini. Chaque tome étant une histoire complète, si le succès est au rendez-vous, on continuera tant qu'on s'amuse.

► **As-tu d'autres projets sur le grill ?**

Oui je termine actuellement le tome 1 d'une nouvelle série chez Bamboo. Je reprends donc mon costume de Milly Chantilly avec Mickael Roux. Cette fois-ci un nouveau comparse rejoint l'équipé sauvage. Le thème étant la moto, nous avons recruté le meilleur dessinateur spécialisé, la crème de la crème, en la personne de Philippe Gürel. Ça s'appellera Miss Harley.

# LES VIRTUOSES DE PANAME

MAGIC HALL



BOITEVIN 18



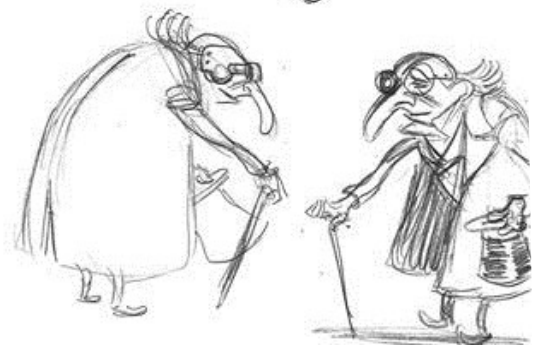
► Y a-t-il une question que je n'ai pas posée et à laquelle tu souhaiterais néanmoins répondre ?

Bien trop feignant pour chercher ça...

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



► Un grand merci pour le temps que tu nous a accordé...



Si tu étais...

- un personnage de BD: Le Capitaine Haddock
- un personnage de roman: Athos
- un personnage de cinéma: James Bond (mais juste pour tenir de belles actrices dans mes bras)
- une chanson: Highway to hell
- un instrument de musique: un triangle
- un jeu de société: le trouduc
- une découverte scientifique: le citrat de betaine
- une recette culinaire: la blanquette de veau
- une pâtisserie: un paris-brest
- une boisson: une bière belge
- une ville: Saint-Malo
- une qualité: je les ai toutes
- un défaut: pareil
- un monument: la tour Eiffel parce que j'aime porter de la dentelle
- un proverbe: et mon cul c'est du poulet?

► Un dernier mot pour la postérité ?

Heu... « Prout » ou « Nichon »... j'hésite...





FOITEVIN 15

# Un Wallace familial et enthousiasmant



**L**a vallée de Nebula tente de se reconstruire après des âges sombres qui ont vu des créatures inquiétantes sortir des brumes et dévaster la région... Le temps est à présent à la reconstruction... Les joueurs incarnent des guildes qui vont tenter de rebâtir les bâtiments à l'emplacement des cités en ruines, pour que revienne la paix et la postérité...

Si Via Nebula est signé Martin Wallace, il lorgne plus du côté d'un P.I. que d'un Age of Steam question difficulté et accessibilité... même si on retrouve dans ce nouveau jeu des mécanismes empruntés à ce prestigieux ancêtre, dans une version revue, corrigée et... épurée...

Les règles s'expliquent en une poignée de minutes, permettant aux joueurs de se lancer rapidement dans la reconstruction de la vallée de Nebula... Mais si les règles

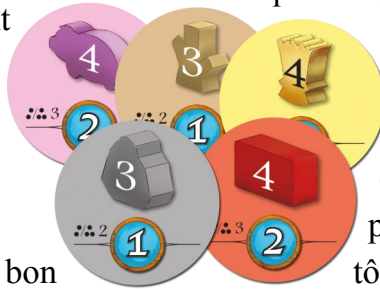
sont simples d'accès, les premiers tours s'avèrent un peu déroutants... Malgré un panel de choix assez limités, les explorateurs en herbe peuvent se sentir un peu perdu... Pourtant, au fil des tours, la richesse du jeu apparaît, alors que se dissipent les brumes...

Il y a cette délicieuse composante coopérative qui oblige les joueurs à... coopérer (volontairement ou non!) pour pouvoir mener un chantier à son terme... Les ressources étant somme toute limitées, les joueurs sont obligés de coopérer pour ériger leurs bâtiments, puisant dans les exploitations ouvertes par d'autres joueurs pour réunir les ressources nécessaires pour remplir tel ou tel contrat... La clef de la victoire est de savoir profiter au maximum des routes et des exploitations de ses adversaires sans leur faire trop de cadeaux...

Les parties s'amorcent sur un rythme assez lent mais tout s'accélère rapidement alors que de nombreuses plaines sont construites, multipliant les



voies d'accès aux chantiers... La façon dont la partie s'achève (la construction de son dernier bâtiment par un joueur, récompensé par 2 points de bonus!) introduit une savoureuse course de vitesse qui accélère encore plus la fin de partie, introduisant une délicieuse tension lorsque la statue de l'explorateur commence à sortir des brumes...



Les cartes Contrats assurent un bon renouvellement des parties, offrant des configurations sans cesse différentes et l'introduction de cartes Contrats Privées, distribuées en début de partie, s'avèrent très pertinentes, permettant de multiplier les stratégies possibles... Ces contrats permettent de temporiser, de ne pas immédiatement construire un bâtiment pour permettre d'éventuellement remporter un contrat privé... Chaque contrat offre un bonus utilisable immédiatement qui permet d'agir sur les zones de brumes ou sur les ressources, rendant certains contrats plus intéressants que d'autres en fonction de la configuration du moment...

L'ouverture d'un chantier ou d'une nouvelle exploitation doit être murement réfléchi pour ne pas se retrouver avec une tonne de ressources inusitées qui seront autant de malus en fin de partie... La mécanique du jeu induit un délicieux timing dans la réalisation de ses actions afin de profiter au mieux de la création d'une route ou de l'ouverture d'une exploita-

tion... un petit côté marienbad particulièrement savoureux...

Le plateau expert est un challenge appréciable qui oblige aux joueurs à revoir leur stratégie... Car les chemins étant plus étriqués (de par la présence de zones interdites plus resserrées), il est nécessaire de vider rapidement une exploitation pour faire transiter au plus tôt d'autres marchandises par cette case... Une manière élégante de complexifier le jeu sans ajouter une once de règle!

**Destiné à un public familial éclairé, Via Nebula est un jeu fluide, subtil et plein de charmes... Son matériel magnifique et très ergonomique et ses illustrations colorées servent au mieux sa mécanique épurée délicieusement pimentée par l'obligation de coopérer (pour un temps au moins!) avec ses adversaires...**

**Quel que soit le nombre de joueurs, ce premier jeu de Martin Wallace édité par les Space Cowboys est une petite perle ludique aux règles limpides et au déroulé particulièrement fluide... Via Nebula a décidément tout pour devenir un futur classique! A consommer sans modérations...**



2 à 4 joueurs



12 ans et +



60 minutes

- ▶ la mécanique sobre et épurée
- ▶ le matériel beau, foisonnant, ergonomique
- ▶ un plateau individuel synthétique très bien pensé
- ▶ les superbes illustrations
- ▶ le rythme des parties et la tension qui va crescendo

- ▶ Le thermoformage un peu juste (mais le jeu est tellement bon que c'est un détail!)



◆ *Via Nebula, un jeu de Martin Wallace illustré par Vincent Joubert*  
Space Cowboys, 40€50

## Jeu vidéo de plateau...



**L**oony quest Quest, The Lost City entraîne les joueurs blasés (peut-on être blasé par un jeu fun et déjanté tel que Loony Quest?) vers de nouvelles, trépidantes et périlleuses aventures au travers de 32 nouveaux niveaux répartis en pas moins de 5 mondes!

Pour ceux qui débarquent de la planète Mars, le principe du jeu est simplissime : à l'aide de leurs feutres effaçables et de leurs ardoises transparentes, les joueurs doivent s'efforcer de tracer un déplacement qui sera validé (ou non) par juxtaposition... Ce faisant, ils collecteront bonus et points et tenteront d'éviter les pièges et ennemis discriminés dans un niveau évoquant un jeu de plateforme... Niveau sensations, on est entre Mario et Angry Bird... mais sans manettes et sans écran...

Alors quoi de neuf dans cette première extension de ce jeu ô combien jubilatoire, excellent party-game si simple qu'on se demande encore pourquoi personne ne l'avait inventé avant...

Tout d'abord de nombreux passages secrets : portes, écrouilles, portails et escaliers qui communiquent deux à deux... Ils permettent souvent d'esquiver quelques



pièges dangereux... Mais en les empruntant, vous renoncez à quelques points ou bonus... La prise de risque est clairement au rendez-vous! Ensuite, de terrifiants lasers qui doivent être désactivés sous peine de griller... Et cette cochonnerie de pyramide qui rend les niveaux particulièrement difficile, brisant la ligne de vue!

On retrouve tout le plaisir du jeu de base avec ce zest de renouvellement qui le rend absolument indispensable aux amateurs du genre, désireux d'explorer de nouveaux mondes et d'expérimenter de nouveaux challenges... Car le niveau de difficulté monte encore d'un cran mais l'ambiance est encore et toujours au rendez-vous!



Graphiquement, c'est encore et toujours superbe. Paul Mafayon (Welcome to the Dungeon...) et Mathieu Leysenne (Le Joueur de flûte, Jamaica, Le lièvre et la tortue...) signent une fois encore des graphismes de toute beauté qui contribuent grandement au plaisir! Truffés de clins d'œil, ses créations sont un régal pour les mirettes!



Laurent Escoffier et David Franck signent avec The Lost City une extension jubilatoire pour Loony Quest... Ce faisant, ils corsent la difficulté avec des trouvailles diaboliques telles cette sinistre pyramide qui brouille les repères...

Drôle, fun et inventif, Loony Quest l'est plus que jamais avec cette extension indispensable qui ravira les aficionados!

Quant aux autres, ne nous pouvons que leur conseiller de se lancer sans plus tarder dans la formidable quête des Loony au travers de ce jeu atypique et déjanté!



2 à 5 joueurs



8 ans et +



20 minutes

- ▶ un jeu toujours aussi fun et déjanté
- ▶ le niveau de difficulté qui se corse
- ▶ les superbes illustrations
- ▶ le prix mini
- ▶ la malicieux vaisseau-pyramide

▶ la vaisseau-pyramide imaginé par un esprit sadique



◆ *The Lost City, une extension pour Loony Quest signée Escoffier et Franck et illustrée par Mafayon et Leysenne, Libellud, 13€50*



## Flibuste dans les nuages

**T**héo Rivière, l'auteur de Shinobi Wat signe avec Sea of Clouds un délicieux jeu mêlant avec subtilité des mécanismes de stop ou encore et de collection... Les joueurs y incarnent de valeureux capitaines pirates qui vont rivaliser d'audace pour accumuler le plus fabuleux trésor, les rhums les plus rares et les reliques les plus convoitées...

Avec Sea of Clouds, Théo Rivière revisite le « stop ou encore » de façon élégante et savoureuse... Si une part n'intéresse pas un joueur, celle-ci se trouve augmentée d'une carte ou d'un doublon, devenant de ce fait plus attractif pour le ou les joueurs suivants...

Le type de chaque carte (Relique, Pirate,

Rhum, Objet) figurant au dos de chaque carte, chaque joueur sait quel genre de cartes est susceptible de venir enrichir la part qu'il pourrait refuser... Ca n'a l'air de rien mais c'est tout à la fois simple et subtil...

Si certaines cartes rapportent des points individuellement, c'est surtout les collections qui vont permettre aux joueurs de scorer... Et cela peut aller vite, très vite! Aussi nous conseillons aux capitaines amateurs de ne pas perdre de vue les cartes accumulées par leurs adversaires sous peine de leur offrir la victoire sur un plateau!

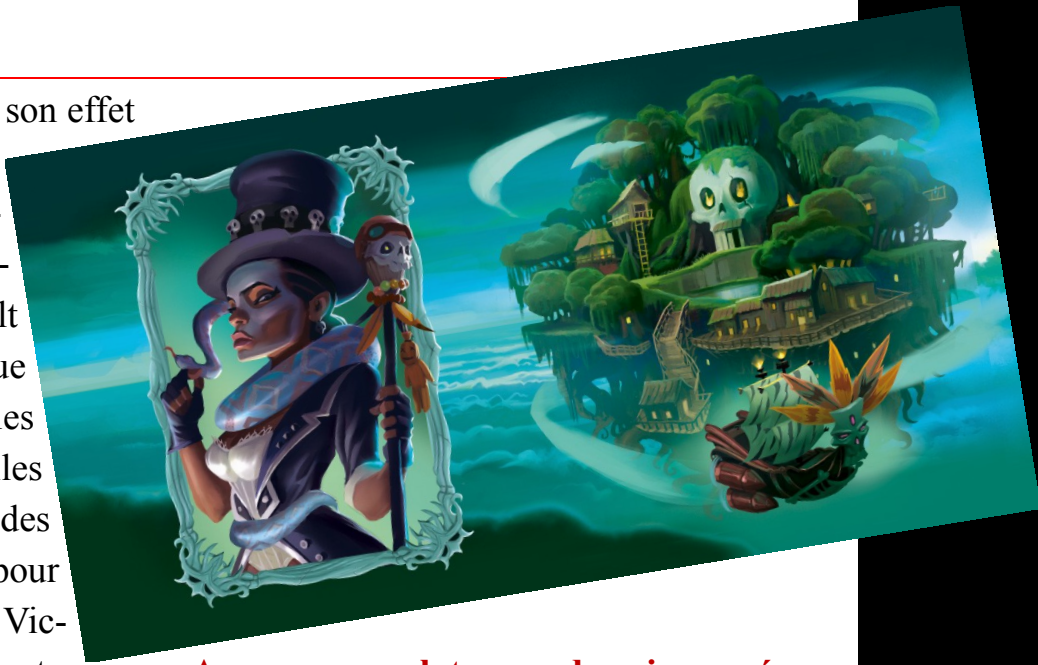
Les cartes Objet apporte un peu de sel à la partie, avec des cartes à usage unique ou différé en fin de partie, offrant de savoureuses et jubilatoires surprises en fin de partie...

Le mécanisme d'abordage est à la fois simple et subtil : chaque pirate est doté de



deux caractéristiques : sa Force et son effet en cas de victoire... Car vaincre ne suffit pas, encore faut-il bénéficier d'effets suffisamment lucratifs pour justifier d'enrôler moult pirates! Mais n'allez pas croire que les abordages sont les principales interactions entre les joueurs! Celles-ci se situent surtout dans le choix des parts de butin qui se font autant pour accroître ses propres Points de Victoire que pour empêcher un autre joueur d'engranger trop de points... Et si on peut faire d'une pierre deux coups, c'est tout bénéfice!

Lors des premières parties on se sent un peu perdu car il manque une information d'importance : le cardinal de chaque type carte... Combien de Rhum de Majorité existe-t-il? Combien d'œil de Kraken ou de Cornes de Léviathan existe-il ? Pour ce qui est des reliques, la réponse s'impose rapidement puisque ne figure pas le symbole « et + » sur les grilles explicitant les points scorés en fonction du nombre de cartes de ce type possédé... Mais pour les rhums de majorité, c'est un brin plus ennuyeux (pour info, il y en a 5)... Après, passé la première partie, on sait à quoi s'attendre! Mais l'info aurait pu figurer sur la carte...



**Avec un plateau de jeu réversible s'adaptant au nombre de joueurs et une modification indolore de la mise en place à deux joueurs, le jeu s'avère parfaitement jouable à 2,3 ou 4 joueurs... Mais il s'avère plus fun à partir de trois, les abordages se faisant plus subtils et plus nerveux qu'à deux...**

**Revisitant avec subtilité le mécanisme de « stop ou encore », Théo Rivière nous offre un jeu simple, fun, joliment édité et superbement mis en image par le talentueux Miguel Coimbra...**

**Parfaitement équilibré, Sea of Clouds s'avère être un jeu familial simple et abordable... Alors n'hésitez pas moussaillons! A l'abordage!**



2 à 4 joueurs



10 ans et +



40 minutes

- ▶ un jeu fun, simple et rapide
- ▶ les magnifiques illustrations de Miguel Coimbra
- ▶ un mécanisme de « Stop ou encore » rafraîchissant

- ▶ l'absence d'indication quant au nombre de cartes Rhum de Majorité... Mais ça n'est embêtant que pour la première partie!



## souvenirs d'enfance



**Q**ui n'a pas rêvé de construire une fabuleuse et gigantesque cabane dans le marronnier du jardin des grands parents? C'est à cela que vous invite Tout là-haut, petit jeu de draft de David Short édité dans l'enthousiasmante collection des Mini-Games de Iello...

Simple et minimaliste, Tout là-Haut séduira pas sa thématique les plus jeunes joueurs et leurs parents, qui ont sans nuls doute su garder une âme d'enfant sans quoi ils s'adonneraient pas avec régularité à la chose ludique...



Le draft y est réduit à sa plus simple expression : un paquet de cartes qui passe de joueur en joueur, avec, à chaque nouveau joueur, l'ajout d'une carte qui apporte un brin de hasard, qui sera apprécié par les plus jeunes et les joueurs occasionnels peut rompus aux calculs savants.

La possibilité de jouer une carte à l'envers (face grise donc) est plus subtile qu'il n'y paraît puisque ce faisant, le joueur averti obligé de passer par cette carte jouer peu rentable aura la possibilité de soustraire une carte au nez et à la barbe d'un de ses adversaires, l'empêchant de poursuivre une série d'étage consécutif de même couleur ou de trop marquer de points...



En prenant une carte, le joueur devra à la fois d'optimiser sa cabane et prendre la carte susceptible de trop intéresser les autres joueurs... La carte Objectif (optionnelle) apporte un peu de piment au jeu, obligeant les joueurs à prendre en compte ce nouveau paramètre...

**Signé David Short et superbement mis en image par Vincent Du-trait, Tout là-haut est un jeu résolument familial doté qui pourra réunir toutes les générations autour d'une thématique accrocheuse et délicieusement régressive.**





Cette présente édition s'avère aussi colorée et attractive que Yardmaster Express pouvait sembler terne et austère...

La mécanique minimaliste associant le draft et le Uno fonctionne à merveille et joueurs en herbe ne manqueront pas d'aiguiser leur sens tactique avec ce jeu léger et rafraîchissant...



2 à 5 joueurs



8 ans et +



10 minutes

- ▶ la thématique délicieusement régressive
- ▶ des mécanismes simples et rafraîchissants
- ▶ les superbes illustrations de Vincent Dutrait

- ▶ il faudra prévoir une large table, surtout à deux joueur



◆ *Tout là-haut, un jeu de David Short illustré par Vincent Dutrait*  
Iello, 12€



## Dealer de Bonbecs

**D**ans ce sympathique petit jeu de Masao Suganuma (l'auteur de l'excellent Minivilles!), les joueurs incarnent des contrebandiers de bonbons, chacun assurant secrètement la distribution d'une des 5 confiseries du jeu... Dans un premier temps, ils vont rivaliser pour faire monter la côte de leur sucrerie... Mais il faudra être prudent car dans un second temps, les joueurs pourront cafter et dénoncer ses camarades... Mais gare à celui qui se plante!

Avec sa thématique décalée et délicieusement régressive, cette édition française du Candy Chaser de Masao Suganuma (paru au Japon en 2013) s'avère particulièrement attractive, grâce au formidable travail de la jeune et talentueuse Lorène

Barioz...

Si le matériel ressemble sensiblement à celui de l'édition originale, le dessin des cartes, d'inspiration manga, et leurs couleurs acidulées le rendent moins terne et bien plus attractifs pour un large public, enfants en tête... On regrettera juste le sympathique petit dé original et design de la version originale, remplacé par un dé un chouïa trop petit et assez quelconque...

Le jeu est quant à lui simple, rapide, délicieusement épuré et particulièrement malicieux... La première phase peut-être rapide... Mais il faut avancer avec ruse et prudence... Faire avancer son bonbec sans que cela ne se voit trop, entraver un peu la progression des autres, des fois qu'il appartiendrait à un autre joueur... C'est simple et savoureux, subtil mais abor-



dable... Et l'utilisation du dé introduit un soupçon de hasard appréciable pour les bluffeurs en herbe...

La seconde phase, celles ou les joueurs vont avoir la possibilité de cafarder et de dénoncer ses petits camarades (c'est pas bien de dénoncer ses petits camarades) est elle aussi pleine de finesse... Tout d'abord, les accusations sont secrètes... Et mine de rien, c'est bougrement malin... Car les accusations portées, qu'elles soient ou non vraies, ne sont jamais révélées au grand jour...

Ne pas porter d'accusation, c'est souvent être suspecté d'être le dealer du bonbon le plus avancé sur la piste des scores... Mais cela peut-être une stratégie que de le faire croire pour inciter un autre joueur de porter cette accusation à votre encontre... Mais si le bonbon appartient à un autre joueur, il risque bien d'emporter la partie... Bref, vous l'aurez compris, il y a en germe du bluff, du guessing, voir du double guessing...

Les parties étant rapides, elles s'enchaînent avec plaisir, les joueurs battus ne

voulant pas en rester là et tentant d'autres stratégies pour tenter de devenir le caïd de la cour de récré... Les chiffres figurant sur le plateau laisse à penser que le jeu a été pensé en plu-

sieurs manches... sinon pourquoi faire figurer ces nombres? Mais dans ce cas, pourquoi ne pas avoir proposé cette variante de jeu en plusieurs manches? Mystère... Mais qu'importe, le plaisir est bien là!

**L'auteur de Minvilles, Masao Suganuma, signe un délicieux petit jeu de guessing et de bluff.**

**Dotée de règles simples, limites minimalistes, et d'un matériel attractif aux illustrations attractives et acidulées, Candy Chaser est un jeu simple et malin dont chacune des deux phases (Boursicotage et Cafardage) a ses propres subtilités...**



2 à 4 joueurs

8 ans et +



10 minutes

- ▶ les illustrations acidulées
- ▶ les règles minimalistes mais malicieuses
- ▶ la discrète composante de bluff et de prise de risque

- ▶ ne pas y jouer sans un paquet de bonbecs à portée de main ^^



◆ *Candy Chaser, un jeu de Masao Suganuma illustré par Lorène Barioz Iello, 12€*



## les jeux pilleurs de sarcophages

**M**audite Momie est une délicieuse variation autour de « stop ou encore » signé Christian Lemay et mis en image par

Nils... Les joueurs y incarnent des aventuriers désireux de s'emparer des trésors des pyramides...

Voilà un jeu apéro simple et savoureux qui revisite de façon originale et sympathique le principe éculé de « stop ou encore » en rajoutant une troisième voie : tenter de pourrir un petit peu l'adversaire...

Le défaut de ces jeux réside souvent dans le peu d'interaction entre les joueurs, chacun s'efforçant dans son coin d'optimiser ses gains... Le joueur peut donc comme de coutume tenter d'augmenter ses gains potentiels, sécuriser les trésors récoltés ou tenter d'empêcher

ses adversaire de s'envoler vers le seuil fatidique des 35 points... Le corollaire étant que vos adversaires peuvent aussi se ruer sur votre trésor en espérant y trouver plus de gardiens que d'amulettes...

Mais, me direz-vous, on joue en aveugle et le jeu semble pour le moins pifométrique... Et bien non car un simple petit artifice va rendre le jeu plus pernicious, introduisant une subtile et délicieuse composante de bluff : au dos de chaque carte figure une couleur (et dessin, permettant aux daltoniens de pratiquer le jeu sans soucis) : vert, jaunes et rouge... Les Salles Vertes ne comporte qu'1 gardien pour 4 cartes, les jaunes 1 pour 3 et les rouge 1 pour deux... Déjà, au moment de piocher, vous avez le choix entre deux cartes...

Mais pourquoi prendre le risque de récupérer une carte rouge si elle contiennent potentiellement plus de gardiens que les autres ? Tout simplement parce qu'elles sont plus lucratives!

Une autre subtilité très malicieuse a été ajoutée par l'auteur, pour servir d'appât aux joueurs trop gour-





mands : la possibilité de doubler les points d'un type de carte si on en possède au moins 2... Ca n'a l'air de rien, mais ça aiguise bien des appétits! Et cause bien des désillusions aux explorateurs avides!

De petits aménagements (parfaitement indolores!) sont proposés pour jouer à 2 (on peut éveiller les gardiens sans cartes devant soit) et 6 joueurs (la partie se joue en 30 points)...

« **Maudite Momie!** » est un cri qui résonne souvent dans les couloirs étroits des pyramides...

**Christian Lemay, sympathique responsable des éditions du Scorpion Masqué, fait souffler un vent de fraîcheur revigorant sur le mécanisme du « stop ou encore », y ajoutant un soupçon de bluff, un zest d'interaction, une grosse larme d'incitation à prendre des risques...**

**Drôle, fun et sympathique, ce jeu apéro séduira les joueurs occasionnels comme les serial-gamers pour entamer ou finir une**



2 à 6 joueurs



8 ans et +



10 minutes

- ▶ les règles simplissimes
- ▶ les choix simples mais cornéliens
- ▶ un jeu malin et joyeusement chaotique

▶ Maudite momie!





## Un jeu cochon (non censuré)

L'auteur de jeu taiwanais Kuraki Mura nous invite à nous lancer dans l'élevage de cochons... Ne vous laissez pas abuser par les délicieuses illustrations de Biboun, car, malgré ses dessins enfantins et des cochons à la minecraft, Happy Pig est un jeu de gestion et de planification subtil et malin...

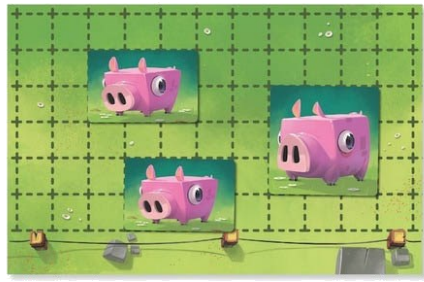
Contrairement à ce que pourraient laisser penser ses illustrations acidulées et sa mécanique somme toute assez épurée, Happy Pig est un jeu de gestion léger mais (très) subtil...

A chaque tour, une seule action parmi quatre... Simple me direz-vous? Mais plus que de la programmation, on est dans la planification... Et cette poignée d'action offre un large éventail de possibilités... D'autant que pour maximiser ses profits, il faut prendre soin de prendre une action

qui ne sera pas choisie par ses adversaires éleveurs... Car les joueurs optant pour la même option devront partager le nombre d'action de ce type disponible pour la manche en cours... Il faut dès lors tenter de lire le jeu de l'adversaire... et ne pas hésiter à choisir l'action qu'il choisira sans doute pour l'empêcher d'effectuer l'action par trop avantageuse en trop grand nombre, l'idéal étant d'en tirer soit même un substantiel profit... A moins qu'on ne laisse un autre joueur se sacrifier à notre place... Mais s'il ne le fait pas... De biens cruels dilemmes en perspective! Eh oui, il y a une grosse dose de guessing et de double guessing et ce simple choix peut nous entraîner dans des supputations vertigineuses...

Outre les indispensables vaccins, les compléments alimentaires (sorte d'engrais à cochon) permettent de faire sauter une taille à un cochon lors de l'action Nourrir et les Amulettes de Naissances permettent d'accélérer la naissance des bestioles en faisant du nouveau-né un gentil petit





cochon (et non un bébé cochon)... Certains esprits chagrins diront que le jeu fait un peu l'apologie de l'agriculture intensive avec des cochons élevés en batterie, piqués aux hormones, shootés à fond et ingurgitant des OGMs pour faire du gras... Mais les sympathiques dessins de Biboun viennent contrebalancer tout ça avec un humour rafraîchissant et un brin ironique...

Chaque carte saison apporte de subtiles nuances qui vont sinon induire mais en tout cas orienter le choix des actions... La connaissance des cartes saisons est d'ailleurs importante pour planifier au mieux ses actions... La première variante vient d'ailleurs enrichir le jeu en proposant aux joueurs de dévoiler la carte à venir, pour permettre d'optimiser son action de la manche en cours et de bénéficier de l'effet de la carte à venir... Car, qu'il soit financier ou en nature, cet avantage est loin d'être négligeable!

Lors de la première partie, surtout durant les pre-

mières manches, la manipulation des multiples tuiles paraît parfois un brin laborieuse, notamment quand il s'agit d'engraisser notre cheptel... Avec la pratique, et comme le souligne les règles, chacun peut gérer ses actions, à condition de placer les réserves à portée de main et de faire confiance à ses collègues éleveurs...

Dans sa version originale, le jeu ne se jouait que de 3 à 6 joueurs. L'alternative pour deux joueurs concoctée par l'ingénieur Bruno Cathala s'avère à la fois élégante et indolore. Un joueur a, en plus de ses tuiles, une couleur neutre. A son tour, le joueur choisit une tuile pour lui et une tuile neutre qui n'aura pour fonction que d'embêter son adversaire... Si la tuile neutre entrave effectivement ce dernier, c'est lui qui jouera la couleur neutre au prochain tour... Dans le cas contraire, rien ne change!

**Cédons à la facilité et déclarons-le sans ambages : « tout est bon dans le cochon »...**

**Happy Pigs est un délicieux petit jeu de gestion simple et addictif... Destiné à un public familial, il pourrait bien devenir le chaînon manquant entre les jeux pour joueurs occasionnels et ceux destinés à un public plus confirmés...**

**Ou comment se mettre en douceur au jeu de gestion...**



2 à 6 joueurs



10 ans et +



40 minutes

- ▶ les règles simples voir épurées
- ▶ un jeu d'initiation à la gestion
- ▶ la savoureuse composante de guessing
- ▶ les illustrations colorées de Biboun
- ▶ pour dépêcheurs compulsif ^^

- ▶ la manipulation des tuiles un brin laborieuse lors des premières parties



◆ *Happy Pigs, un jeu de Kuraki Mura illustré par Biboun*  
Iello, 28€90



## Un étranger est arrivé un beau soir

**L**e Joueur de flûte de Hamelin fait partie de ces contes étranges et troublants qui charment et terrifient les enfants... Voilà que cette histoire se voit adapter ludiquement par Agnès Largeaud pour la délicieuse collection Jeux et Contes des Editions Purple Brain. Chaque joueur y incarne un habitant de la belle prospère cité de Hamelin tentant de débarrasser sa maison des rongeurs, si possible en les envoyant chez ses voisins...

Les Editions Purple Brain continuent d'enfiler les perles à leur chapelet ludique... Une fois encore, ils éditent un nouveau jeu à la fois magnifique, simple et captivant.

Les règles s'expliquent en une poignée de secondes tant les mécanismes sont simples, tirant vers l'épure. Mais il cache un jeu malin et un brin méchant... Car les habitants de Hamelin, en plus d'être cupides, sont particulièrement fourbes et égoïstes... Engager le joueur de

flûte pour chasser les rats de la ville serait une solution (encore faudrait-il qu'il remplisse leur part du contrat!) mais les citadins préfèrent ne s'occuper que de leur maison et chasser les rats chez leurs voisins... Ces derniers faisant de même, une inquiétante pagaille règne rapidement dans les rues de la ville, menaçant les abords des habitations de l'ombre grimaçante des rongeurs...

Les interactions sont omniprésentes et il faudra sans cesse composer avec les autres joueurs pour les ennuyer au mieux tout en écartant les menaces de sa jolie maison... A coup de passages dans les égouts et de déplacements savamment dosés...

Le principe des cartes Personnages qui s'activeront sitôt que les joueurs auront joué deux cartes est à la fois simple, malin et savoureux... La première carte Action jouée étant réalisée en premier, cela permet d'écarter une menace... en le dirigeant vers un autre joueur! Les joueurs sont certes à la fois tributaires de leur





main et des cartes Personnage révélées mais cela pimente le jeu et le rend très accessible... La carte «Mélodie» peut avoir des effets dévastateurs car les rats, une fois regroupés, s'avèrent particulièrement efficace pour envahir une maison de la cave au plafond...

Les deux variantes viennent pimenter ou simplifier le jeu. Ecarter les cartes « +1 » et « Mélodie » et appliquer immédiatement la carte jouée simplifie subtilement le jeu sans l'affadir, permettant aux joueurs en culottes courtes de se faire chasseur de rats... Une fois les mécanismes bien intégrés, ils pourront sans heurts se passer de la variante et jouer à la version standard du jeu...

La variante Pour vivre heureux vivons cachés introduit une délicieuse composante de bluff sans alourdir le jeu... Il est bien sûr préférable de bien comprendre les subtilités du jeu classique avant de se lancer dans cette variante plus subtile et roublarde encore...



Le tout est complété comme de coutume par un petit livret proposant le conte réécrit avec humour par Benoît Forget pour qu'il colle plus encore à la mécanique du jeu... ou réciproquement...

**Un de plus! C'est ce qu'on serait tenté de dire après avoir fait moult parties du Joueur de flûte... N'allez pas croire en effet que vous pourrez vous vous contenter d'une partie! Car le jeu s'avère particulièrement addictif et les parties, courtes et disputées, s'enchaînent avec un réel plaisir...**

**Doté d'un matériel superbe et original, le Joueur de flûte est un délicieux jeu familial, simple, subtil et gentiment méchant (^ ^) qui séduira un large public...**

**Décidemment, la collection Contes & Jeux n'en finit plus de nous surprendre et de nous séduire!**



2 à 6 joueurs



8 ans et +



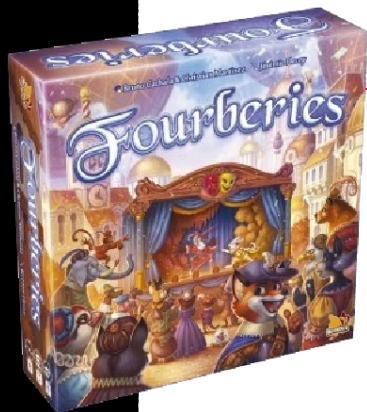
10 minutes

- ▶ les règles simples et fluides
- ▶ les superbes illustrations de Mathieu Leyssenne
- ▶ le matériel sympathique et le boîtage élégant
- ▶ le jeu gentiment méchant

- ▶ la perte du chiffre romain sur la tranche du livre boîte ^^ (qui déclenche un vent de contestation sur le net)



# Les Fourberies de Christian et Bruno



**L**e monde du théâtre est en émois alors que s'annonce le Mirifique Festival!

Venues des quatre coins du royaume, les meilleures troupes de théâtres vont rivaliser d'au-

dace et d'inventivité pour gagner les faveurs du grand roi Léonus XIV... Mais sa seigneurie est-elle d'humeur badine et mélancolique? Souhaite-t-il voir une comédie désopilante ou une saisissante tragédie?

Créé à quatre mains par les talentueux Bruno Cathala et Christian Martinez, Fourberies a plus d'un atours pour séduire les joueurs...

Son matériel, tout d'abord. Magnifiquement illustré, rehaussé par des figurines originales et élégantes, complété par un petit théâtre en 3D de toute beauté doté d'une machinerie originale et bien pensée... Si le ramage et à la hauteur du plumage, le jeu promet d'être mémorable...

Les mécanismes, simples et rapidement assimilables, donnent lieu à de savoureux affrontements et coups tordus pour recruter des acteurs ou influencer le roi... Les joueurs devront s'efforcer à lire au mieux le jeu de leur adversaire, pour déjouer leurs plans ou mener à bien les siens. Car s'il faut recruter une troupe à même de séduire le monarque, il faut aussi influencer l'humeur de ce dernier pour que la pièce que chacun s'efforce de monter lui convienne. Se retrouver sur un même lieu qu'un autre joueur, c'est certes se priver d'un recrutement possible mais c'est aussi l'occasion d'influencer le roi de façon déterminante...





Le choix de sa destination, certes guidé par l'hu-

meur du roi et l'orientation du jeu de chacun, est infléchi par les rencontres possibles sur telle ou telle citée, rencontres d'autant plus intéressantes que la citée n'aura pas été visitée au(x) tour(s) précédent(s)... Guessing et double guessing sont au rendez-vous à chaque tour, influencé par les saltimbanques recrutés lors des tours précédents...

L'éventail de choix se réduit au fil des tours, alors que s'épuisent nos cartes Voyage... On ne les récupère que lorsqu'on n'a plus qu'une seule carte en main ou à l'occasion d'une rencontre favorable... Dès lors, si lors des premiers tours les choix peuvent paraître hasardeux, ils se font plus fins et plus subtils (et plus cornéliens!) alors que les possibilités de voyage de chacun se réduisent...

Plus le nombre de joueurs est élevé et plus l'impondérable et la tension augmente. On pourrait craindre que le jeu ne s'affadisse à deux joueurs. Il n'en est rien grâce à une subtile variante : en plus de son set de cartes Voyage, chaque joueur possède un set neutre. Au début

de chaque tour, il tire la première carte du paquet neutre et en prend secrètement connaissance, comme s'il avait « lu » le jeu d'un autre joueur. Il ne sélectionne qu'ensuite sa propre carte Voyage...

Le jeu tourne parfaitement bien à cinq joueurs, une fois que chacun a bien compris les subtilités et les fourberies du jeu... Néanmoins il laisse une impression un brin chaotique, bien que l'impression s'estompe avec l'expérience... C'est pourquoi cette configuration est, à notre avis, à déconseiller pour découvrir le jeu, qui risquerait de laisser un goût amer aux apprentis comédiens...



**Doté d'un matériel somptueux et attractif, Fourberies est un jeu simple et subtil doté d'une mécanique fluide et éprouvée mais revisitée avec malice et talent par Bruno Cathala et Christian Martinez.**

**Le ramage étant à la hauteur du plumage, tout laisse à penser que Fourberies, jeu plein de malices (et de fourberies!) est promis à un bien bel avenir... C'est tout le mal qu'on lui souhaite!**



2 à 5 joueurs



8 ans et +



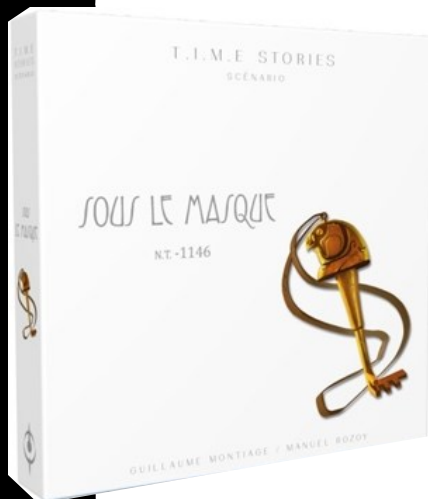
40 minutes

- ▶ les règles simples mais pleines de malices (et de fourberies!)
- ▶ le matériel magnifique au service d'une thématique forte
- ▶ la fluidité des parties et le rythme des tours
- ▶ la variante à 2 particulièrement ingénieuse

- ▶ les parties à 5 semblent un brin chaotique (mais, avec l'expérience, il n'en est rien)



◆ *Fourberies, un jeu Christian Martinez et Bruno Cathala illustré par Jérémie Fleury, Bombyx, 36€*



## Howard qui?

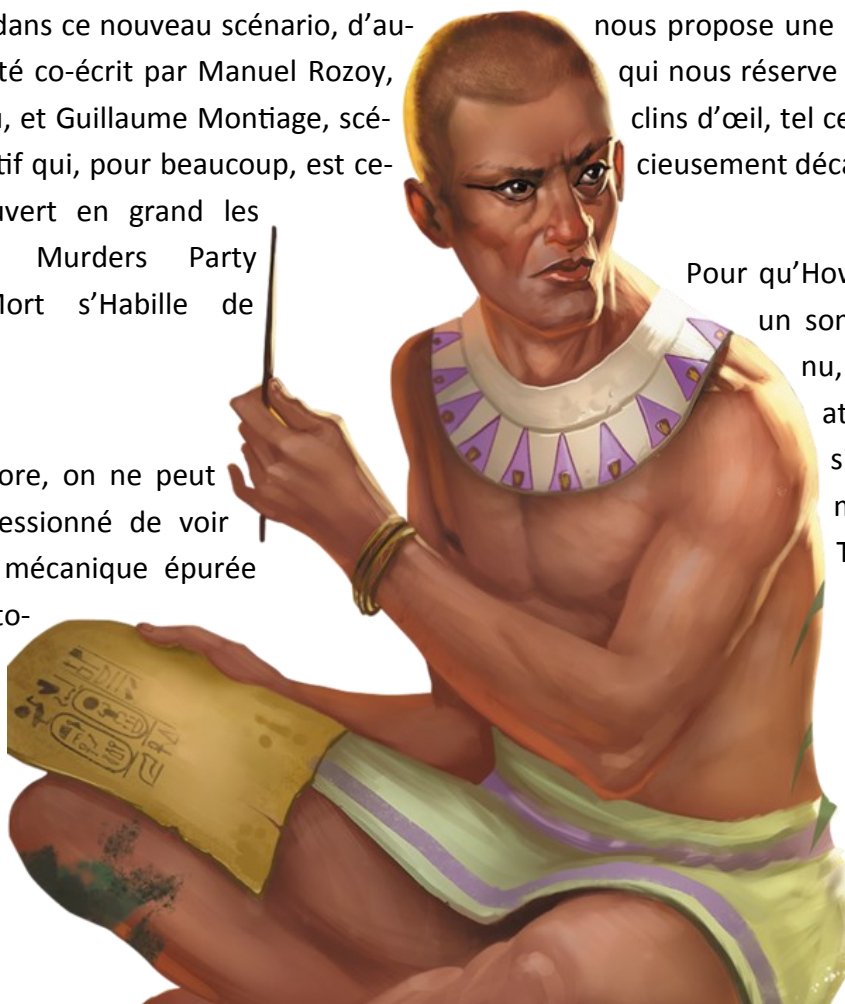
**T**ime Stories est pour nous l'une des créations ludiques les plus enthousiasmantes de l'année 2015. Formidable usine à rêves et à (se) raconter des histoires, il s'est rapidement enrichi de deux nouveaux scénarios de grande qualité qui montraient (si besoin était) le formidable potentiel de cette mécanique sobre, élégante et bougrement efficace... C'est donc avec un réel plaisir que l'on s'est plongé dans ce nouveau scénario, d'autant qu'il a été co-écrit par Manuel Rozoy, auteur du jeu, et Guillaume Montiage, scénariste inventif qui, pour beaucoup, est celui qui a ouvert en grand les portes des Murders Party avec La Mort s'Habille de Blanc...

Une fois encore, on ne peut qu'être impressionné de voir comment la mécanique épurée de Time Stories nous entraîne une

nouvelle fois dans une histoire dense et solidement charpentée... Son système générique s'impose une fois encore comme une formidable boîte à outils dans laquelle peuvent puiser les créateurs d'histoire, avec comme seule limite leur imagination...

Et de l'imagination, Guillaume Montiage et Manuel Rozoy en ont à revendre! L'auteur de l'élégant Nefertiti, de l'épique Kemet et de Meurtre sur le Nil nous entraîne une fois encore dans cette Egypte qu'il semble affectionner... Résolument orienté enquête, Sous le Masque renouvelle subtilement le gameplay et nous propose une intrigue finement ciselée qui nous réserve bien des surprises et des clin d'œil, tel ce final impromptu et délicieusement décalé...

Pour qu'Howard Carter ne reste pas un sombre égyptologue inconnu, lancez-vous sans attendre dans cette passionnante et périlleuse mission de l'agence T.I.M.E...



2 à 4 joueurs



12 ans et +



90 minutes par session

- ▶ le scénario d'enquête très bien ficelé
- ▶ le subtil renouvellement du gameplay
- ▶ le formidable travail de Gaël Lannurien
- ▶ la thématique immersive

▶ R.A.S.



*Sous le Masque, un scénario pour Time Stories dsigné Guillaume Montiage et illustré par Gaël Lannurien, Space Cowboys 22€50*

## A fond la caisse

**M**aze Racers est un jeu jubilatoire et régressif qui invite deux joueurs à s'affronter en construisant des parcours sinueux destinés à piéger son adversaire...

Simple et efficace, Maze Racers est un délicieux jeu fun, rapide et déjanté qui ravira petits et grands...

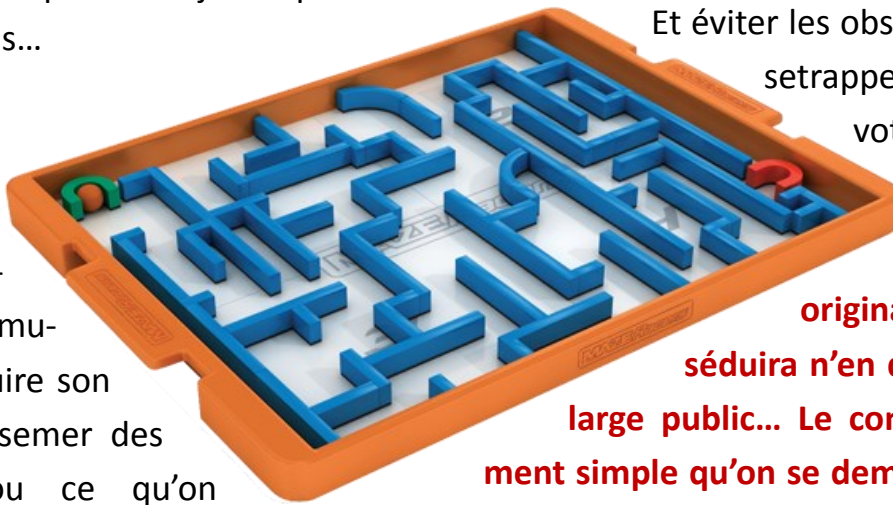
Chacune des deux phases s'avère particulièrement amusante. Construire son labyrinthe, y semer des embûches (ou ce qu'on pense en être!) est réellement amusant. L'idée du bout de bois pour calibrer les couloirs et les différents passages pour s'assurer que la bille pourra y passer sans encombre est une chouette trouvaille, à la fois simple et efficace! Car il faut prendre garde : un parcours impossible et vous perdez la partie! Réfléchir, c'est bien, mais agir, c'est mieux! Car si vous prenez des heures à concocter le labyrinthe parfait, si votre adversaire achève le sien et re-

tourne le sablier, il ne vous reste qu'une poignée de secondes pour achever le vôtre!



La seconde phase est plus simple mais demande un brin d'habileté puisqu'il vous faudra, en inclinant le plateau, emmener au plus vite la bille dans la zone d'arrivée...

Et éviter les obstacles et chaussetrappes semées par votre adversaire!



**Simplissime et original, Maze Racers séduira n'en doutons pas un large public... Le concept est tellement simple qu'on se demande pourquoi personne ne l'a inventé avant!**

**Les parties rapides et tendues s'avèrent pour le moins enthousiasmantes, avec ce petit aspect régressif qui séduira les moins jeunes...**



2 joueurs



7 ans et +



20 minutes

- ▶ l'originalité du jeu
- ▶ les parties nerveuses, rapides et tendues
- ▶ son aspect joyeusement régressif

- ▶ le laborieux dépunchage des blocs de mousse (mais on ne le fait qu'une fois!)



# Nous étions quinze sur le coffre à l'hor



**S**ol, Aventures sur l'île du Soleil nous conte l'histoire de deux équipes, une de pirates et une de conquistadors, tous deux avides d'or, qui débarquent sur une île à la recherche d'un fabuleux et mythique trésor... L'affrontement

promet d'être âpre et mouvementé... Pour notre plus grand plaisir!

Après l'excellent Sapiens de Cyrille Leroy, les éditions Catch Up Games nous proposent un nouveau jeu pour le moins enthousiasmant... Les règles, subtil mélange de stratégie et de hasard, sont simples et facilement assimilables.

Si on est d'emblée attiré par le design du jeu, de l'île en relief en passant par les illustrations cartoonnesques et délicieusement dynamiques des fiches de personnages, la possibilité de jouer en deux équipes de 2 à 8 joueurs, aiguise indéniablement notre appétit ludique... Rares sont en effet les

jeux proposant ce genre de configuration! Ce mélange de collaboration et d'affrontement fait tout le sel de ce jeu, renforçant l'impression savoureuse de vivre une aventure...

Chacun des aventuriers, Pirates comme Conquistadors, est doté de caractéristiques qui lui sont propres et d'une zone d'inventaire de 2 ou 3 cases. Chaque fiche possède deux faces. Sur l'une d'elle figure une capacité spéciale que le personnage est seul à maîtriser... Cela permet de moduler la difficulté du jeu. On peut commencer

à jouer sans les capacités spéciales pour découvrir les mécanismes régissant une partie avant d'utiliser la face «Avancée» qui fait gagner en finesse et en subtilités... Simple et bien pensé...

Dès lors, le choix des personnages en début de partie est loin d'être anodin et chacun devra s'efforcer d'utiliser au mieux les aptitudes de son personnage. La configuration proposée pour la partie découverte s'avère bien équilibrée et permet de découvrir le jeu de façon sans se poser la question du choix des personnages...



# omme mort

Le résultat des fouilles étant conservé secret, nul ne sait, outre les alliés, ce dont on est capable... Car les jetons bonus conservés dans son inventaire peuvent être déplacés pour augmenter l'une ou l'autre de ses caractéristiques... C'est simple, fourbe et malin...

Les combats sont simples et un brin hasardeux, donc résolument funs... D'autant qu'on ne meurt pas dans Sol, on n'est que blessé! On peut continuer à jouer presque normalement : on ne peut ni se battre ni utiliser sa capacité spéciale... C'est un brin handicapant, mais seulement jusqu'à la fin de son tour!

La façon dont est révélé l'emplacement de l'Idole tant convoitée est une excellente trouvaille car les joueurs vont avoir leur mot à dire pour réduire les possibles à leur avantage... Le rythme des parties est par ailleurs savoureux, avec cette tension qui va crescendo alors qu'on se rapproche de la révélation... La course au médaillon, qui s'amorce assez vite, est jubilatoire, riche en action et en rebondissements puisque ce dernier confère un avantage indéniable sur l'orientation de la localisation de l'Idole en offrant l'opportunité de piocher une carte Indice avant d'en jouer une, augmentant ainsi et ses possibilités de jeu et, par déduction, sa connaissance des cartes cachées... Cela donne lieu à une formidable partie de soule(ancêtre du rugby) dans les collines, plaines et montagnes de l'île... Après de la phase de fouille, dynamique, intensive et non dénuée de tactique, chaque équipe va placer ses aventuriers au mieux, tant pour récupérer l'Idole que pour couper la route vers le na-

vire des adversaires si ces derniers devaient les prendre de vitesse...

Le matériel s'avère à l'usage extrêmement bien pensé qu'il n'y paraît... La carte au Trésor en est l'exemple le plus marquant : par une simple pose de marqueurs, les joueurs savent dans quels terrains ils doivent chercher les Indices et Drapeaux, orientant subtilement leurs recherches... C'est simple, élégant et bougrement efficace!

**Avec Sol, Aventures sur l'Île du Soleil, Pierre Buty signe un premier jeu pour le moins enthousiasmant. Joliment édité, superbement illustré, doté de règles simples et fluides.**

**Fun dynamique et riche en interaction, subtil mélange de coopération et d'affrontement, ce jeu a tous les atouts pour séduire un large public... Cerise sur le gâteau, sa configuration lui permet de jouer de 2 à 8 joueurs pour des parties tout aussi endiablées! Ruez-vous sans attendre sur cet excellent jeu superbe-**

**ment édité par Catch Up Games! Yo - ho - ho ! et une bouteille de rhum!**



2 à 5 joueurs



10 ans et +



45 minutes

- ▶ la mécanique fun, simple mais fourbe
- ▶ la thématique très bien rendue
- ▶ la configuration peu commune (2 à 8 joueurs!)
- ▶ l'île en 3D
- ▶ le subtil mélange de coopération et d'affrontement

- ▶ les fiches de personnage auraient pu être en carton épais



◆ *Sol, un jeu de Pierre Buty illustré par Naiade*  
Catch Up Games, 32€50

## Simulation de fin de partie

**P**rofesseur d'échecs à ses heures perdues, le prolifique et talentueux Alex

Randolph (*Ricochet Robot, Intrigues à Venise, Big Shot, Saga Land, Rüsselband...*) a créé ce jeu pour travailler de façon simple et délicieusement ludique les fins de parties...

Publié pour la première fois sous le nom de Buffalo en 2002, le jeu était passé plutôt inaperçu dans l'hexagone... Gageons que cette nouvelle édition sera l'occasion pour beaucoup de découvrir ce jeu abstrait asymétrique rapide et exigeant...

Les amateurs d'échecs y verront de nombreuses similitudes avec le roi des jeux (et le jeu des rois) : les bisons avancent comme des pions (mais ne prennent pas), les chiens comme une reine (sans pouvoir prendre) et l'indien comme un roi (seule pièce dotée de la capacité de prise).

On retrouve clairement la sensation de fin de partie aux échecs, avec cette tension qui rend toute erreur fatale... Le déplacement du chef indien doit être mûrement réfléchi. Car s'il est la pièce la plus puissante du jeu, car la seule dotée de la capacité de prise, il s'avère d'une extrême lenteur. Un déplacement de trop et un bison peut bien souvent foncer vers la rivière et se transformer en bisonne (en dame quoi !), faisant par là même gagner le joueur les déplaçant...

**Pensé pour initier les jeunes joueurs d'échecs aux subtilités des fins de partie, Bison remplit parfaitement son office...**

**Les règles simplissimes s'expliquent en quelques secondes et son aspect asymétrique confère des saveurs subtilement différentes selon que l'on joue les bisons ou l'indien et ses chiens.**



2 joueurs



7 ans et +



20 minutes par session

- ▶ un jeu à 2 asymétrique
- ▶ les règles assimilables en 30 secondes chrono
- ▶ les manches rapides et tendues

▶ le matériel et le visuel de couverture un brin austères



*Bison, un jeu d'Alex Randolph*  
Piatnik, 19€99



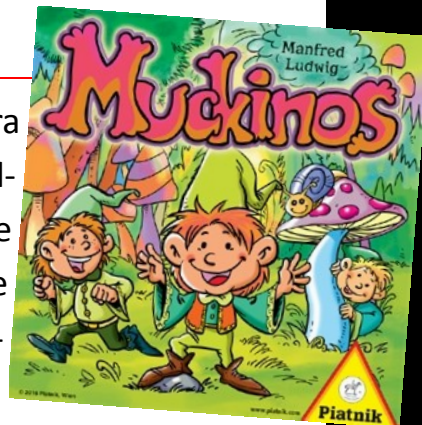
## Dans la forêt lointaine...

**D**ans Muckinos, les joueurs incarnent de courageux enfants désireux de traverser la forêt magique habitée par des petits lutins facétieux qui passent une bonne partie de leur temps libre à dormir... Et gare à qui les réveille!

Manfred Ludwig, l'auteur de Viva Topo! Chercher le code ou du Détective Malin (entre autre!) tisse avec Muckinos une délicieuse variation autour du Memory...

Car si la mécanique de base emprunte à son aîné l'idée des paires, elle introduit de sympathiques éléments qui viennent modifier avec finesse ce jeu éprouvé... Car s'il est toujours utile de retenir les tuiles dévoilées, on peut se contenter de ne retenir que les tuiles dévoilées par son vis-à-vis, puisqu'il défriche le chemin (mais à rebours!) que l'on pourra emprunter pour gagner l'autre côté de la forêt... Mais voi-

là : d'abord il faudra croiser le pion de l'adversaire et d'autre part, un pion adverse bloque la case, obligeant souvent à explorer un nouvel itinéraire!



Si le jeu est jouable de 2 à 4 joueurs, il s'avère bien plus intéressant à 4 joueurs. A 3, le principe énoncé ci-dessus qui est l'un des charmes du jeu, devient gênant car il déséquilibre un brin la partie : le joueur sans vis-à-vis a moins d'informations directement exploitables que les deux autres joueurs...

**Avec Muckinos, Manfred Ludwig signe un nouveau jeu pour enfant original et sympathique qui revisite le memory de façon très dynamique... Un brin de mémoire, un zest de change, un soupçon de stratégie, et vous obtenez un délicieux petit jeu pour toute la famille!**



2 joueurs

7 ans et +



20 minutes

- ▶ une sympathique variante du memory
- ▶ des illustrations sympathiques et attractives

- ▶ un brin déséquilibré à 3 joueurs



## Mobilis in mobile



**D**ans cette délicieuse variation de « Stop ou Encore » de Derek Paxton, Chris Bray et Leo Li, les joueurs incarnent de joyeux chasseurs de trésor qui devront lutter

contre l'ivresse des profondeurs pour remporter la partie...

Rédition de Dead Man's Draw (sortit en 2015) et pour la première fois disponible en français, ce Capitaine Carcasse est un délicieux jeu de « stop ou encore » simple et addictif doté d'une savoureuse interaction et, cerise sur le gâteau, proposée dans un superbe écrin...

Les règles, minimalistes, s'apprennent en un instant. Il faudra quelques temps pour bien assimiler les capacités de chacune des cartes et, durant les premiers tours de jeu, les joueurs se référeront bien souvent à l'aide de jeu bien pensée mais purement textuelle. La présence de logos sur les cartes auraient permis de fluidifier les premières parties et de rendre le jeu à la fois plus



accessible et plus ergonomique. Cela dit, cela n'est nullement réhébitorique puisqu'il n'existe que 9 capacités différentes...

Les allergiques au hasard pousseront sans doute des cris d'orfraie... Mais s'ils peuvent me citer un jeu de stop ou encore sans hasard, je suis preneur ...



Mais ce qui donne à ce jeu sa saveur si particulière, c'est la richesse des interactions entre les joueurs et, surtout, les différents et rafraîchissants combos qu'on aligne avec un plaisir jubilatoire...

Les règles optionnelles permettent de pimenter les parties et de les renouveler de façon savoureuse. Les Cartes Variantes qui modifient subtilement le déroulement d'une partie alors que les puissantes cartes Scaphandrier confèrent au joueur une capacité spéciale dont l'utilisation peut être dévastatrice!

**Cap'taine Carcasse est un jeu familial fun et dynamique doté d'un matériel élégant et d'un boîtier somptueux. Ce délicieux jeu de stop ou encore de stop propose des combos ravageurs alors que des règles optionnelles permettent de varier les parties.**

**Plongez sans hésiter dans la grande bleue à la recherche de butins et de trésors engloutis.... mais gare aux calamars et aux incidents de plongée!**



2 à 8 joueurs



8 ans et +



15 minutes

- ▶ la boîte vraiment raccord avec la thématique
- ▶ les magnifiques illustrations
- ▶ les règles simples et fluides
- ▶ le savoureux système de combo
- ▶ les interactions

▶ l'absence d'icône sur les cartes (ennuyeux pour les premières parties seulement)



◆ *Cap'taine Carcasse, un jeu de Leo Li, Derek Paxton et Chris Bray  
illustré par Felideus Bombastis, Bombyx, 13€50*



# Lorène Barioz

*Lorène Barioz, la talentueuse dessinatrice qui signe les illustrations de Candy Chaser nous accorde un sympathique entretien où elle nous parle de son travail en général et de Candy Chaser en particulier...*

*Propos recueillis par Laurent Ehrhardt*



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

Avec plaisir.

► Avant d'entrer dans le vif du sujet, une petite question liminaire : êtes-vous farouchement opposée au tutoiement ?

Je ne suis pas farouche, allons-y pour le tutoiement !

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

mérotés en Suisse ou aux Îles Caïmans?)

Après un Bac scientifique à Lyon en 2008, j'ai intégré pendant 4 longues années l'école de dessin Emile Cohl. J'y ai appris les bases en dessin d'animation, et j'ai perfectionné mon niveau en dessin traditionnel comme numérique. Une fois le diplôme en poche, je suis parti en Floride pendant un an, dans les parcs à Disney World pour y faire des portraits et caricatures. Je me suis beaucoup amusée et j'ai bien voyagée, mais une chose m'a particulièrement manqué cette année-là : ma tablette graphique et mon équipement informatique ! Quelle ne fut ma joie à mon retour, que de retrouver ce confort de travail. J'ai ainsi énormément progressé l'année qui suivit, en poussant toujours un peu plus loin mes compétences en digital, et ainsi voir jusqu'où je pourrai aller.

En parallèle, j'ai effectué mes premiers contrats Freelance fin 2013/début 2014, pour des enseignes comme Tropic et Ricard (pour la France), puis FZ media, Metal Monkey et Maya digital Studio (Chine et Inde). Je travaillais aussi bien pour du design de mascotte que du travail de pré-production pour de la série animée télévisée.

Mon âge actuel ? 25 ans. Bientôt 26. Que le temps passe vite !

Des qualités ? Je dirais l'endurance, l'acharnement au travail, la volonté d'aller toujours plus loin.

Ma carte bleue est bien là où elle est, et je ne suis jamais allée aux Îles Caïmans ! :o)



## ► Tant pis pour la carte, j'aurais essayé :-p

### Comment est née ta passion du dessin?

Je dessine depuis l'âge de 4 ans, en commençant pas des dinosaures et des créatures à 4 pattes.

J'ai toujours été fascinée par les reptiles et les monstres à dents et à griffes. Donc j'en dessinais énormément. Aimant observer tout ce qui m'entourait, j'ai absorbé mon environnement proche comme une éponge, et je le restituais de façon instinctive sur les centaines de feuilles blanches de l'époque.

J'ai aussi été bercée aux Disney, ce qui a bien sûr aidé.

Chaque expression, chaque mimique, chaque mouvement, je le mimais physiquement afin de mieux le répéter sur mes dessins. Avant Emile Cohl, je n'ai pour ainsi dire presque jamais dessiné d'après nature, tout était de mémoire. J'avais la pratique, mais pas la théorie. Et c'est la théorie qui a permis de compléter ce qui manquait à mon dessin : de la construction et toujours plus de rigueur.

Autre élément important de mon enfance : la bande dessinée. J'ai commencé avec les Boule et Bill et les Sylvain et Sylvette. Vers 12-13 ans, j'ai découvert de



© Lorène BARIOZ / IELLO 2015



© Lorène BARIOZ / IELLO 2015

nouvelles séries jeunesse comme Le collègue Invisible et Monster Allergy qui m'ont largement influencée et qui m'ont donné envie de créer des histoires.

### ► Devenir illustratrice, était-ce un rêve de gosse? Commencer à en vivre a-t-il relevé du parcours du combattant?

Un rêve de gosse ? Oui en quelque sorte. Au collège, personne n'y croyait vraiment. On me disait souvent « tu veux faire dessinatrice plus tard ? » Et je leur répondais que ce n'étais pas un métier.

Mais j'espérais au fond de moi que ça pourrait être possible un jour. Et pour assouvir ma soif irrésistible de dessin, je pratiquais tous les jours pendant des années, devant la télé, sur l'ordi à la souris, sur les carnets de brouillons... L'avenir restait un flou nébuleux, mais j'ai continué à nourrir cet espoir à travers le crayon et les personnages imaginaires que je créais à l'époque. Je souhaitais les voir prendre vie dans une Bande dessinée, un jour.

Et puis après on grandit, on fait des choix. J'ai eu la chance de poursuivre dans le dessin, chose qui n'a pas été de tout repos au début. A l'école, personne ne nous a appris à nous vendre ni à faire de la prospection de façon efficace. Il a fallu se former à tout ça, de façon autodidacte.

Quand on démarre avec peu de visibilité et pas d'expérience professionnelle significative, un book de qualité ne suffit pas toujours. Il faut jouer des coudes et avoir de la chance...parfois.



© Lorène BARIOZ / IELLO 2015

C'est en allant démarcher de visu des boîtes d'animation chinoises et indiennes au festival d'animation d'Annecy que j'ai pu décrocher des contrats avec eux. Au culot, avec mon anglais de Floride. Et ça a payé !

De nos jours, je me déplace beaucoup en salon, ce qui me permet d'avoir la visibilité qu'il me manquait à l'époque. Je rencontre beaucoup de gens, et les propositions de mission ne manquent pas. Le plus dur, c'est de les choisir !

### ► Es-tu toi même joueuse ?

Joueuse de jeu de société ? De plus en plus ! Surtout depuis que j'en ai illustré un.

Quand j'étais petite, je jouais beaucoup au Monopoly, La bonne paye, les petits chevaux, le Uno, le Mille borne, Puissance 4, aux dames et aux échecs.

Puis je suis passé aux jeux sur Playstation et sur GameBoy (avec notamment Spyro, Rayman et Pokémon), et enfin aux Mmorpq (Dofus, qui fut une bonne influence graphique). Avec tout ça je m'étais

éloigné du jeu de société. Tendance qui s'inverse progressivement. C'est agréable de jouer avec des « vrais gens », on rigole bien :-).

### ► Quelles sont tes dernières découvertes ludiques ?

En allant dédicacer au festival international des jeux de Cannes, je suis revenu avec des valises pleines de jolies choses, comme les mini jeux de société « Wa Cha bi », « Aramini Circus », « Welcome to the Dungeon », mais aussi des jeux un peu plus gros comme « Pingo Pingo », « Niet ! » et « For sale ».

### ► Quelles sont selon toi les grandes joies et les grandes difficultés du métier ?

Nous allons commencer par le plus compliqué : se faire un réseau, un carnet d'adresse, décrocher les premières missions. Et comme nous ne vivons pas dans un pays dirigé par des éleveurs de licornes, il faut parfois faire face à des clients peu scrupuleux, qui ne respectent pas toujours les règles du jeu, et avec qui il faut parfois se battre pour récupérer son dû et ses droits. C'est très chronophage et énergivore. Face à de tels clients, nous passons souvent plus de temps à rédiger des mails plutôt que de dessiner. Avec le temps, on arrive à se blinder et à faire des conditions générales de ventes en béton armé pour se prémunir de ce genre d'individu, mais nous ne sommes jamais à l'abri. Les freelances qui débutent en font souvent les frais, par ignorance et naïveté.

Mais alors, quel intérêt à faire un tel métier ?

Et bien déjà parce que c'est du dessin ! Et c'est cool ! :-D

Même si nous ne passons pas toutes nos journées à dessiner, ça reste une activité plaisante (quand on aime ça, bien sûr), où la marge de progression est grande, où on a toujours un truc à apprendre. Aussi, c'est une activité non cloisonnée, nous pouvons aussi bien travailler pour du jeu vidéo, du jeu de société, du dessin animé, de l'illustration de couverture de livre, et j'en passe.

Plus les années passent, et plus notre réseau de professionnels et d'amis artistes s'agrandit, et on se

nourrit les uns des autres. Je pense qu'un des points forts de ce métier, ce sont les rencontres. Que ce soit sur la toile ou en déplacement en salon, on ne sait jamais sur qui on va tomber. C'est plutôt fun !

► **Comment t'es-tu retrouvée à travailler sur Candy Chaser, délicieux petit jeu de guessing simple et astucieux signé par Masao Suganuma (l'auteur de Mi-nivilles!) et superbement illustré par tes soins?**

Un peu par hasard !

Le chef de projet sur Candy Chaser, édité chez Iello, m'a contacté l'année dernière pour voir si le projet m'intéressait. Ils avaient besoin d'un remplacement d'illustrateur.

Ils avaient trouvé mon travail sur tumblr, avec ma série d'illustrations « Animal Style », qui leur avait bien plu. Ils ont donc voulu faire un test avec moi.

La deadline était compatible avec mon timing de l'époque, et le projet me branchait bien ! Illustrer des dealers de bonbons, quel programme alléchant !

Le test s'étant avéré positif, j'ai continué le projet jusqu'au bout. Et aujourd'hui je suis très fière du résultat,

c'est très gratifiant d'avoir son travail mis en valeur de cette façon.

► **Et le fait est que c'est beau et coloré! :-D**

**Comment t'es-tu attaqué aux dessins des dealers de bonbons? Quel était dans les grandes lignes le cahier des charges? Avais-tu vu les illustrations design et épurées de l'édition japonaise?**

Iello souhaitait changer de direction artistique par rapport aux designs originaux de l'édition Japonaise. Nous visions du rond, du cute, du coloré, du design intemporel (on ne peut pas vraiment déterminer l'âge des personnages). A l'époque, j'avais sur ma page facebook « Dragibuz » un avatar qui correspondait un peu à l'esprit recherché. On est d'ailleurs parti de cela.

Pour compléter l'affaire, nous nous sommes basés sur les characters design du film « Wreck it Ralph » (Les mondes de Ralph en français), de Disney.

J'ai alors proposé des nouveaux designs à ma sauce, en gardant tout cela à l'esprit.

► **Comment s'est fait le choix des bonbons? Souvenirs d'enfance style madeleine de Proust? Figures imposées?**

Aucune figure imposée. Comme pour les personnages, j'ai d'abord fait des recherches, j'ai cumulé la documentation. Et ensuite j'ai fait des propositions d'une 20aine de designs.

Ayant vécu un an aux états unis (Floride), il y a eu quelques friandises locales qui m'ont inspirés, comme les « candles » d'halloween, qu'on ne trouve pas vraiment en France. On les retrouve d'ailleurs en boucles d'oreilles sur l'un des personnages finaux. ([Exemple](#)).

On a fini par choisir des figures connues et très différentes dans le design, pour une meilleure identification (une sucette ronde, une canne à sucre, un berlin-got...)

Pour ce qui est du crocodile, IELLO m'a suggéré de le transformer en « Gigasaure », qui est une de leurs





figures emblématiques du jeu King of New York, histoire de faire un rappel sympathique.

C'est devenu un des bonbons préférés des joueurs.

► **Avec quel(s) outil(s) as-tu travaillé sur Candy Chaser?**

Exclusivement Photoshop !

Avec l'aide de la tablette graphique Intuos 4. Aucune recherche en tradi pour cette mission.

► **As-tu d'autres projets (ludiques ou non) sur les rails?**

Etant très occupée sur le plan personnel ces temps-ci, je n'ai pas accepté de nouveaux projets ludiques pour ce premier semestre. Mais ça reviendra... ;-)

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

Le manga Ajin, excellentement bien dessiné par Gamon Sakurai.

La BD RUST avec au scénario Blengino Luca, et dessinée par l'illustre Nesskain (que je suis régulièrement dans ses streams <3).

Zootopia, le dernier film des studios Disney ainsi que The boy and the Beast de Mamoru Hosoda et Avril et le Monde truqué (par Franch Ekinci et Christian Desmares), qui est un film français !!

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

J'aime les cuisses de grenouilles !

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

► Si tu étais...

**un personnage de BD:** Nävïs (Sillage)

**un personnage de roman:** Sherlock Holmes

**un personnage mythologique :** Sobek (mythologie Egyptienne)

**un personnage de cinéma:** Indiana Jones

**une chanson:** In too deep – Sum 41

**un instrument de musique:** la batterie

**un jeu de société:** Monopoly

**une découverte scientifique :** La loi de Kepler

**une recette culinaire:** le poulet au curry

**une pâtisserie:** la tarte au praline

**une boisson:** diabolo fraise

**une ville:** Lyon

**une qualité :** l'endurance

**un défaut:** Perfectionnisme

**un monument:** Musée d'Orsay

**un proverbe :** Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage.



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





© Lorène BARIOZ / IELLO 2015



© Lorène BARIOZ 2015



© Lorène BARIOZ 2015



© Lorène BARIOZ / IELLO 2015



# Yann Lefebvre

*Yann Lefebvre, le directeur éditorial des Ecuries d'Augias, nous parle de la très attendue seconde mouture de Crimes, le jeu de rôle d'enquêtes horribles à la Belle-Époque.*

*Propos recueillis par Laurent Ehrhardt*

►Peux-tu présenter les Ecuries d'Augias en quelques mots pour les lecteurs ne connaissant pas encore cette société?

Les Ecuries d'Augias sont à la base un studio de création, réuni pour la publication de Crimes sous le patronage des éditions Caravelle. Ensuite, le studio s'est mué en association d'édition pour perpétuer la gamme, et, de fil en aiguille, réaliser des traductions et d'autres jeux originaux.

Notre ligne éditoriale pourrait se résumer en quelques termes : historique, fantastique, expérimental. Nous choisissons des projets parce qu'ils collent aux univers qu'on affectionne, ou parce qu'ils présentent un intérêt très singulier dans le monde du jeu de rôles.

►Il y a dix ans déjà paraissait le livre de base



de Crimes, un jeu de rôle qui entraînait les joueurs dans les bas-fonds de la Belle Époque pour explorer la décadence et la folie... Comment était né ce jeu sombre, ambitieux et envoûtant?

A l'origine, j'ai pensé ce jeu à la suite de lectures de romans décadents et fantastiques du XIXème siècle, et en raison d'un goût prononcé pour les grands classiques du cinéma fantastique expressionniste ou de la Hammer. Des claques, comme celle reçue en découvrant des romans graphiques comme From Hell, ont façonné les principaux thèmes du jeu.

La forme (romancée), le ton et la noirceur sont plus liés à un deuil familial. Ecrire était une délivrance et une thérapie.

Le premier livre de base est le fruit de la rencontre avec Christophe Chaudier, qui a développé l'univers et rendu possible son édition. On y trouve le produit de nos deux ADN.

►Qu'est ce qui lui confère cette dimension horrifique qui le rend assez unique en son genre?

Le fantastique qui est à l'œuvre épouse les canons des inspirations

que j'ai citées plus haut. Il n'a pas pignon sur rue, il ne se décline pas dans un bestiaire mesurable, paramétrable et clairement authentifié. Il se cache plutôt dans la pénombre, dans les arrières-cours et les souterrains. Il est comparable à l'allégorie de la caverne de Platon : on ne distingue que son ombre passante, sans réellement comprendre son essence et sa véritable nature.

Autre lecture : l'inquiétante étrangeté. Tout semble réel, mais il y a des petites anomalies, des détails qui troublent le spectateur, qui le rendent inexplicablement mal à l'aise. C'est par cette porte qu'on bascule dans une horreur plus viscérale.

Ensuite, ce fantastique allégorique se calque sur tous les travers de la Belle Époque, ses extrêmes et ses contradictions politiques, sociales et culturelles. En filigrane, on y retrouve des thèmes très contemporains qui jalonnent notre propre actualité. Cela le rend plus proche.

Plus proche encore, l'horreur n'est pas extérieure mais intrinsèque au personnage. On assiste à sa lente agonie vers la folie, vers la corruption, vers l'abandon de ses sincères convictions et de ses purs idéaux. Certains PJ sombrent dans la monstruosité, devenant comme ceux qu'ils chassent.

**Durant ces dix années, de nombreux suppléments et scénarios ont fait de Crimes l'un des jeux de rôles francophone les plus dynamiques... Comment cela s'est-il traduit en termes de ventes?**

Le millier d'exemplaires du livre de base est épuisé. Le gros supplément Paris ombres et lumières n'en est plus très loin. Les derniers scénarios (collections carnets et contes de crimes) sont les seuls encore disponibles. Le tirage étant relative-



ment modeste, les ventes ont cependant permis de financer les projets suivants et de pérenniser l'intérêt porté à la gamme. Par contre, cette logique d'autofinancement était incompatible avec la démesure de la 2<sup>de</sup> édition, plus conséquente, classieuse et donc onéreuse.

**► Les Ecuries d'Augias travaillent depuis longtemps sur la seconde édition de Crimes... Pourquoi une seconde édition? Quelles seront les principaux apports ou modifications apportés au jeu?**

Pérenniser une gamme par de petits scénarios, sans que le livre de base soit disponible, est une mission impossible. Le livret de découverte paru en 2014 ne pouvait retranscrire seul la richesse du jeu.

Dix ans de Crimes ont aussi permis un brassage des idées, des points de vue, entre les concepteurs (au gré des parties en convention), des nouveaux auteurs (notamment sur les scénarios prêts à jouer) et les meneurs (par leurs compte-rendu de parties ou leurs questionnements).

Notre expérience du jeu, conjuguée à de nouvelles pratiques et expériences dans le domaine du JDR, nous ont forcé à revoir notre copie. L'intérêt d'une simple réimpression était donc nul. Il fallait à la fois fournir une anthologie de



tout ce qui avait été fait sur le jeu, et de nouvelles pistes ludiques pour exploiter des possibilités jadis délaissées.

La seconde édition rend les joueurs plus autonomes au niveau de la gestion des règles, mais aussi au niveau de leur intégration dans le contexte (développement des contacts, des métiers, de leur environnement social en général). Ce contexte n'est plus une simple toile de fonds ou un enjeu passif, il est impératif d'y bâtir des ressources pour gagner de précieuses aides en cours de jeu.

Le meneur reste chef d'orchestre et possède plus de responsabilités dans la mise en scène pure.

Crimes se recentre aussi en tant que jeu d'enquêtes. Les scénarios sont beaucoup moins linéaires et encouragent la quête et l'analyse d'indices selon plusieurs méthodes complémentaires mais concurrentes.

► **Comment avez-vous rencontré Maxime Chattam qui signe la préface de cette seconde édition?**

Nous avons eu vent du fait que Maxime était un joueur invétéré, et qu'il avait utilisé le moteur de Crimes pour une campagne longue se déroulant à la Belle Époque. Par des contacts communs, nous avons initié une courte correspondance, et par la suite, son engagement sur l'écriture de la préface d'une seconde édition.

Nous n'imaginions pas que le jeu avait pu contribuer à la genèse de Léviatemp et du Requiem des Abysses. Maxime a été une aide précieuse tout au long de nos efforts de promotion du jeu. Ce rapprochement entre deux de ses œuvres et la nôtre nous a énormément touchés.

► **Le romancier n'est pas le seul à rejoindre l'aventure! Jean-Luc Bizien, créateur de l'excellent Hurléments (que de souvenirs!) et auteur de la savoureuse Cour des Miracle(dont nous recommandons chaudement la lecture) sort de sa retraite rôlistique pour signer un scénario... A-t-il été aisé de le convaincre?**

Jean-Luc Bizien est une connaissance de Jérémie Rueff, qui lui voue une grande admiration. Les détails de leurs délibérations leur appartiennent: -). Nous avons tous vécu de grands moments de jeu ou de lecture grâce à lui, un jour ou un autre. Je vous avais parlé des nombreux auteurs qui avaient ajouté leur plume à Crimes (Guillaume Fréry, Franck Brison, Mahyar Shakeri, Benjamin Diebling, Daniel Latreille, Fabien Deneuve...). La reconnaissance explicite de notre travail par Maxime Chattam nous avait grandement motivé. Aboutir à la participation de Jean-Luc était un autre de ces Graal qui montre que ce jeu n'est pas que le produit interne des Ecuries, mais un univers suffisamment porteur pour que chacun puisse s'y retrouver, et ait diablement envie de s'y essayer...

► **Pour financer cette nouvelle mouture, les Ecuries d'Augias ont opté pour un financement participatif sur plateforme Ulule... Pourquoi avoir choisi cette option? Le projet a-t-il été facile à monter?**

La somme exigible pour produire les deux livres de base s'élève à 25 000 euros. L'association n'avait clairement pas les moyens pour se faire, sortant en plus de la fabrication des écrans de Within, sans les avoir encore rentabilisés. Nous avons été les premiers à porter un JDR sur Ulule avec Don't Rest Your Head. Nous n'avons jamais été déçu par cette structure qui sait rester proche des porteurs de projet, et très malléable.

Ce projet de financement est toujours ardu. Le financement participatif est suffisamment ancien pour qu'on y décèle des règles de fonctionnement et des conseils pour réussir. Néanmoins, il fallait accrocher près de 300 souscripteurs sur des contreparties moyennes de 100 euros, sur un jeu qui est loin d'être connu et reconnu, et qui n'est pas le dérivé d'une licence ou l'énième ersatz d'un jeu plus ancien. L'expérience a été rude en septembre quand nous avons lancé une pre-

mière souscription pour Crimes v2. Nous l'avons arrêté à mi-parcours et à mi financement, sachant pertinemment que même en cas de réussite, nous ne pouvions satisfaire réellement les souscripteurs à la hauteur de nos ambitions. Du coup, nous avons revu notre copie sans pour autant déroger à notre cahier des charges initial : des produits d'emblée de qualité, plusieurs niveaux de finition, l'assurance d'être capable de produire toutes les promesses tenues, et un délai de livraison maîtrisé et raisonnable.

Il était difficile de faire passer ces impératifs, qui ne sont pas forcément représentatifs des crowdfunding actuels dans notre domaine de création. Mais la réussite de notre seconde campagne de financement semble plaider en notre faveur : nous avons bien fait de nous entêter !

► **Quelle sont les principales différences entre les deux campagnes de financement de Crime?**

La première campagne visait déjà plus haut (30 000 euros) et faisait la part belle à un éventail de choix laissé par vote aux souscripteurs. Des add-ons payants étaient débloqués pour ceux qui souhaitaient avoir des éléments de la v1 épuisés,





en version papier. Les offres étaient inhabituelles par rapport aux CF traditionnelles (plus on franchit de palier, plus on a de « cadeaux »).

La seconde campagne est donc plus progressive dans ses objectifs, plus claire à appréhender. Surtout, elle propose des cadeaux, mais des cadeaux viables (c'est à dire que nous sommes en mesure de produire et non à perte), pour la plupart déjà prêts (pour éviter les longues attentes), avec de l'inédit (pour ne pas que les détenteurs de la v1 se sentent floués).

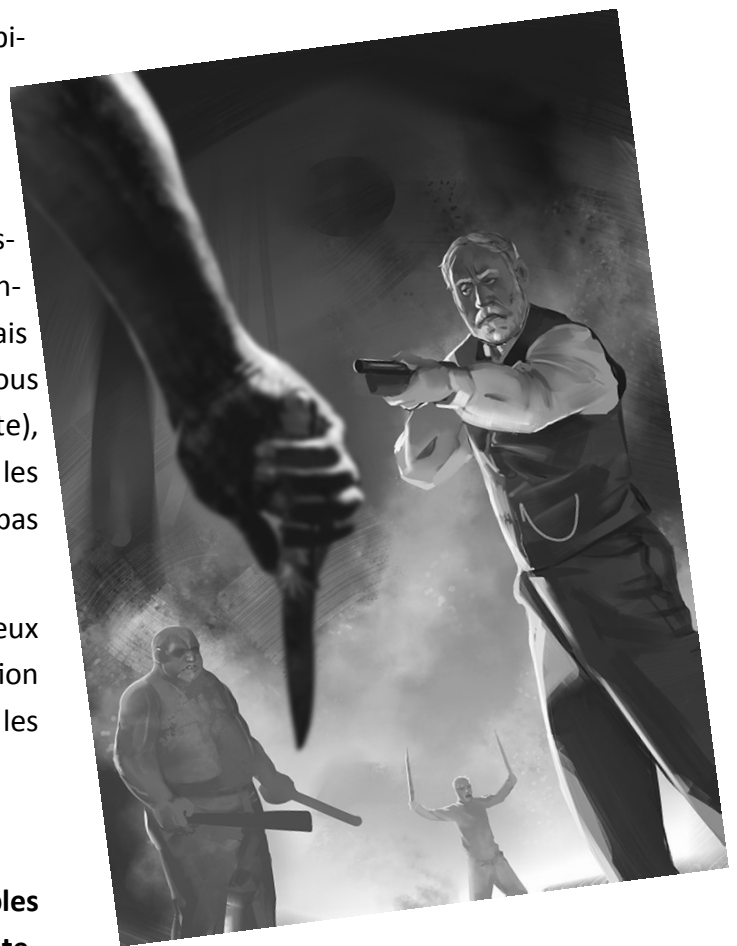
L'objectif de 25 000 euros était plus dangereux pour nous, car il ne couvrait que la production des deux livres, sans prendre en compte tous les autres frais.

► **Les scènes de crimes seront-elles disponibles en boutique après la campagne Ulule ou resteront-elles réservées aux contributeurs?**

Si la semence prend, les scènes de Crimes pourraient devenir une nouvelle façon de décliner la gamme, de façon plus simple et plus rapide que les traditionnels scénarios clés en main (Contes et Carnets de Crimes).

A ce moment-là, il est envisageable

de les réunir dans des compilations qui pourraient être éditées et disponibles en boutique. Mais pour l'instant, le seul moyen sûr de s'en procurer, c'est de con-

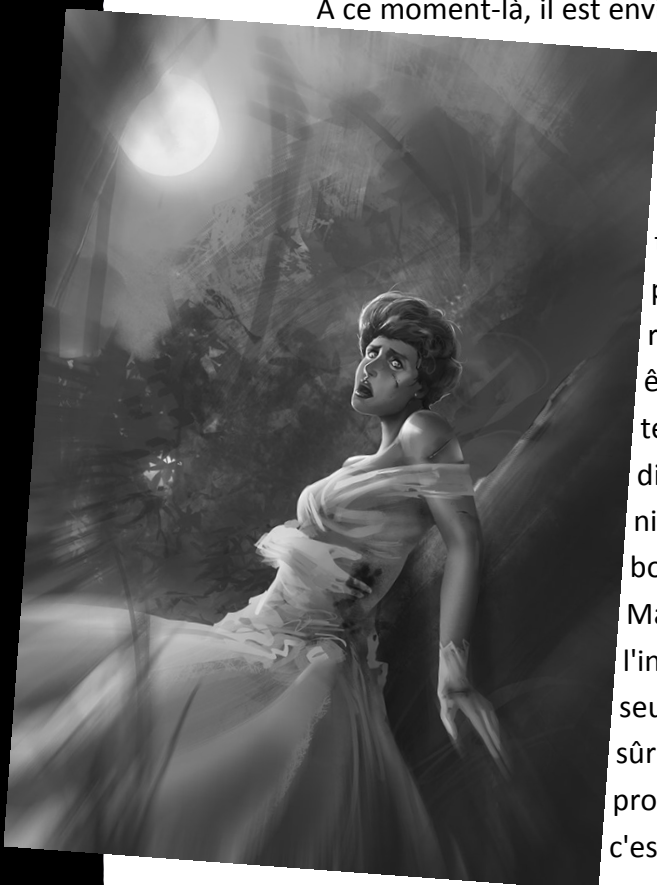


tribuer à partir de la contrepartie Criminologue !

► **Comment avez-vous abordé la maquette et les illustrations très travaillées de cette nouvelle édition?**

La maquette doit être au diapason des thèmes abordés. La forme doit faire écho au fond. Le travail a été confié à deux maquettistes de talent : Guillaume Peraldi et Frédéric Petit (que vous retrouverez dans la maquette d'*Insectopia*). Ils sont tous deux professionnels et fondus de jeux de rôles. Le dialogue sur les attendus était d'autant plus simple. En effet, il fallait que les éléments graphiques puissent renforcer l'immersion du lecteur, soit en singeant des mises en page très Belle Epoque, soit en fabriquant des fac-similés, soit par des compositions suscitant un certain mal à l'aise pour les parties plus horribles.

Les illustrations répondent aussi aux mêmes exigences. Les illustrateurs à l'oeuvre se sont tous proposés pour participer aux produits des Ecu-





ries. Nous avons opéré une sélection par rapport à un cahier des charges précis (un trait et un traitement permettant de faire des illustrations très réalistes et dynamiques). Il fallait aussi que les différentes « pattes artistiques » ne soient pas incompatibles et ne donnent l'impression d'un patchwork. L'attribution des sujets à traiter se faisait selon les affinités, mais on a veillé à ce que les éléments communs (entêtes de chapitre, illustration de telle ou telle partie, portraits de PNJ) soient réalisés par les mêmes auteurs.

Chaque illustration n'est pas née de nulle part. Des pistes de composition ont été proposées, négociées et souvent discutées par téléphone ou hangout. Ce sont des moments forts pour moi, tant les échanges étaient riches et amicaux. Puis des premiers rushes arrivaient et été rediscutées pour aboutir à la version finale. La conception de certaines illustrations est d'ailleurs abordée dans certaines news de la V2, en mode « making of ».

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

Ce que sera la gamme de Crimes v2. Des projets sont d'ores et déjà en cours, avec des auteurs inédits. Le patrimoine sera toujours à l'honneur, comme il le fut pour La Chaux de Fonds 1904, avec de l'événementiel à la clé.

Des grandes affaires criminelles seront aussi couvertes par des scénarios, voire des campagnes, et permettront d'explorer les nouvelles facettes inaugurées par la v2.

Nous n'avons donc pas fini de vous proposer rêves et cauchemars, à la pelle !

**►En grand merci pour le temps que tu nous as accordé et plein de bonnes choses pour la dernière ligne droite de cette enthousiasmante campagne de financement!**

[A suivre...]



**SdImag**