

ENTRETIENS

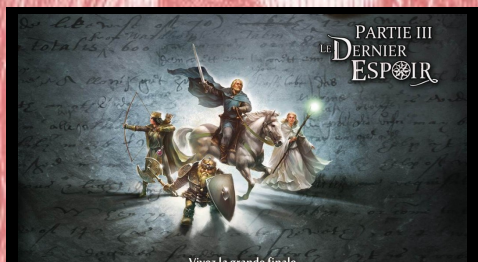
James Tornade, auteur de *Sherwood* 🔍

Christine Alcouffe, illustratrice de *Paper Tales* 🔍

Xavier Besse, dessinateur de *Lao Wai* 🔍

Damien Launay, auteur du *Masque du Voyageur* 🔍

DERNIERES NOUVELLES DU FRONT



Andor,
entrez dans la légende...



Otys,
plongez dans la grande bleue...



Mon Traître,
mélodie irlandaise...

EDITO


Avec le printemps en ligne de mire, voici le septième 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



L'ensemble des textes et images présentés dans ces pages appartient à leurs auteurs respectifs.

L'illustration de couverture est un dessin de Gustave Doré tiré des Contes de Perrault publiée par Pierre-Jules Hetzel en 1862.



rtiennent à leurs éditeurs
de l'édition in-folio des

Les Sentiers de l'Imaginaire

<http://sdimag.fr>

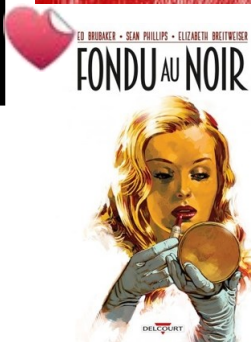


SdImag #7



Chroniques

Pour lire la chronique dans son intégralité, cliquez sur la couverture...



■ Le crépuscule d'Hollywood

Porté par l'écriture nerveuse et immersive d'Ed Brubaker et le dessin précis, envoûtant et très cinématographique de Sean Phillips, ce nouvel album signé par les

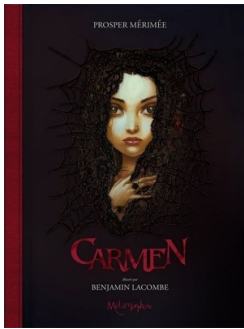
deux maîtres du polar hardboiled fait montre de leur incroyable talent...

Les personnages tourmentés et l'ambiance délicieusement oppressante de ce roman graphique nous entraînent dans une immersion vertigineuse au cœur de l'Hollywood d'après-guerre qui subit de plein fouet les ravages du maccarthisme engendré par la peur viscérale du communisme et de la corruption...

Si les œuvres signées par ce duo formé par ces deux talentueux auteurs étaient de petits bijoux du neuvième art, ce Fondu au Noir, superbement édité, est sans nul doute leur chef d'œuvre... Un album qui se doit de figurer en bonne place sur les étagères des amateurs de polar.



Fondu au noir / Delcourt / Phillips / Brubaker
39€90



■ **Sublime et audacieux**

Comme tout nouvel album illustré par Benjamin Lacombe, nous sommes tombés sous le charme de son trait fin et sensuel et de ses couleurs inimitables qui nous entraînent avec une facilité déconcertante dans son univers...

Avec audace, il donne une dimension gothique à la nouvelle de Prosper Mérimée

en faisant de cet archétype de la femme fatale une araignée qui ne cesse de tisser sa toile pour y emprisonner les hommes qui ont le malheur, et le bonheur, de croiser sa route...

Superbement édité, cet album s'avère magnifique et poussera plus d'un lecteur à découvrir ou redécouvrir l'un des chefs-d'œuvre de cet écrivain voyageur...

Carmen / Soleil / Lacombe
32€50



■ **L'éclosion d'une âme (*)**

Rares sont les scénaristes qui parviennent à explorer différents genres avec la même efficacité... Rodolphe est de ceux-là et ce roman graphique aux accents de thriller psychologique tout à la fois dérangeant et envoûtant ne fait que le confirmer...

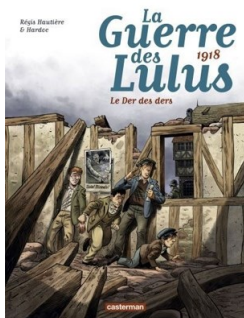
Porté par une écriture ciselée, des dialogues soignés et un dessin stylisé, sensuel et épuré d'un Laurent Gnoni qui se renouvelle à chaque album, Je suis un autre fait partie de ces excellentes surprises de ce début d'année...

Un album fort et captivant qui vous propose un savoureux voyage au cœur de la folie... A ne manquer sous aucun prétexte...



Fondu au noir / Soleil / Gnoni / Rodolphe
18€95

(*) en référence à la lettre adressée par Arthur Rimbaud à Paul Demeny



■ Au terme d'une guerre...

Porté par l'écriture nerveuse et immersive d'Ed Brubaker et le dessin précis, envoûtant et très cinématographique de Sean Phillips, ce nouvel album signé par les deux maîtres du polar hardboiled fait montre de leur incroyable talent...

Les personnages tourmentés et l'ambiance délicieusement oppressante de ce roman graphique nous entraînent dans une immersion vertigineuse au cœur de l'Hollywood d'après-guerre qui subit de plein fouet les ravages du maccarthisme engendré par la peur viscérale du communisme et de la corruption...

Si les œuvres signées par ce duo formé par ces deux talentueux auteurs étaient de petits bijoux du neuvième art, ce *Fondu au Noir*, superbement édité, est sans nul doute leur chef d'œuvre... Un album qui se doit de figurer en bonne place sur les étagères des amateurs de polar.



La guerre des Lulus, tome 5
Casterman / Hardoc / Hautière
13€95



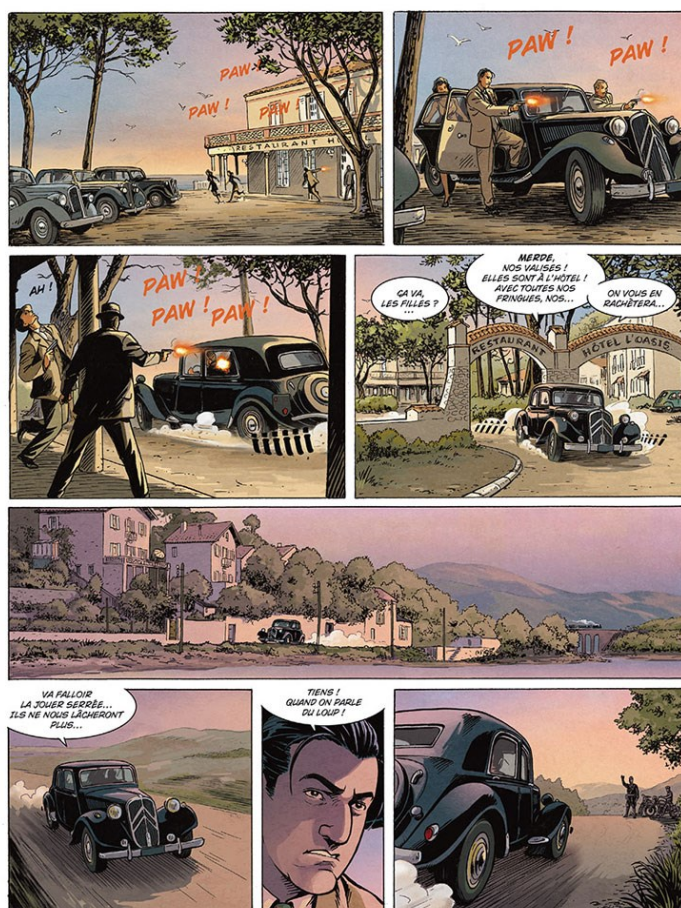
■ La chance tourne...

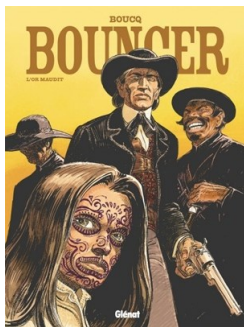
Après un premier tome solidement charpenté qui nous présentait Pierre Loutrel dit Pierrot le fou, ce second opus nous parle de son ami « à la vie, à la mort », Jo Attia avec qui il monte d'audacieux braquages... Si leur nom est connu, leur vie est émaillée de nombreuses zones d'ombres sur lesquels l'album tente de lever le voile...

Porté par les dessins soignés et élégants de Gaël Séjourné, Rodolphe signe un album entraînant et parfaitement maîtrisé qui complète par petites touches le portrait des deux malfrats liés par une amitié indéfectible...

La chance tourne et le destin du gang des Tractions-Avant s'apprête à basculer... Suite et fin dans le prochain épisode...

À la vie à la mort, tome 2
Soleil / Séjourné / Rodolphe
14€95



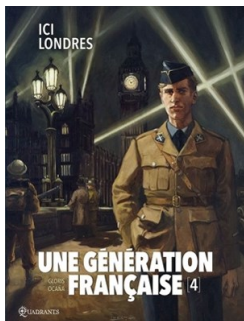
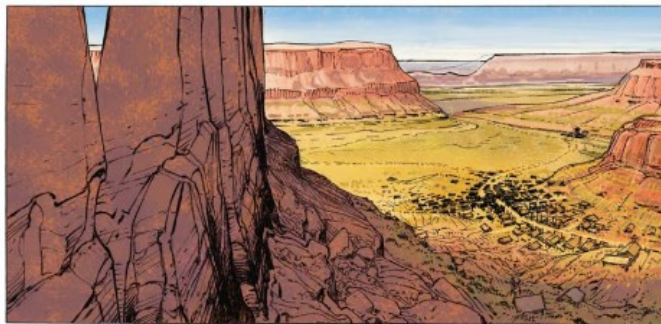


■ La Promesse...

C'est avec un réel plaisir qu'on se lance à la suite du Bouncer sur les pistes poussiéreuses du Mexique pour une poursuite impitoyable et une chasse au trésor dont l'issue s'annonce aussi sanglante que violente...

Seule aux manettes, François Boucq signe un western solidement charpenté et, comme on pouvait légitimement s'en douter, mis en scène avec maestria... S'il a fallu attendre près de cinq années avant de pouvoir chevaucher aux côtés du Bouncer sur les pistes poussiéreuses de l'ouest sauvage, il ne faudra patienter que deux petits mois pour lire la conclusion de ce diptyque à la pagination généreuse.

Bouncer, tome 10
Glénat / Boucq
18€



■ Mourir pour des idées...

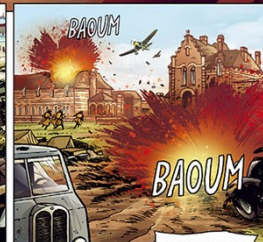
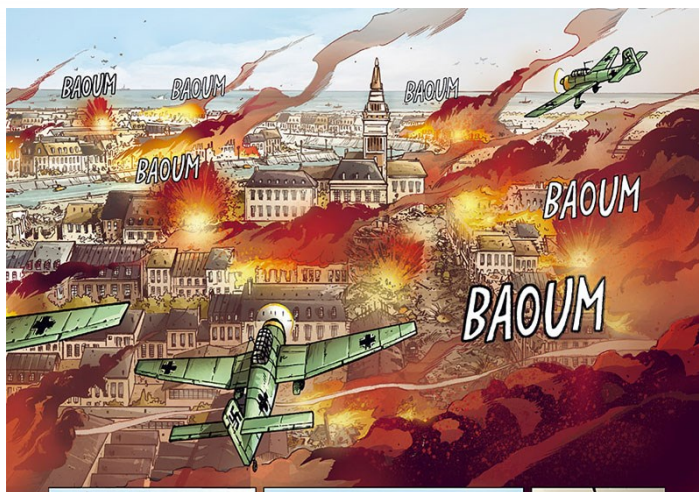
Mêlant habilement destin individuel et collectifs, cette série ambitieuse de Thierry Gloris s'avèrent toujours aussi captivante... Dans un contexte particulièrement trouble, il poursuit d'une certaine façon son remarquable travail amorcé avec Champs d'Honneur, s'interrogeant sur ce qu'est la France et être français à des périodes clef de l'histoire...

çais à des périodes clef de l'histoire...

Le destin de Martin Favre a basculé alors que l'Europe et le monde s'embrasait et les circonstances l'ont poussé dans le giron de De Gaulle et de Leclerc, poussant l'insouciant jeune homme à risquer sa vie au nom d'idéaux qui lui étaient jusqu'alors étrangers... Il n'y a pas d'homme providentiel, mais une poignée d'hommes et de femmes volontaires et engagés, célèbres ou anonymes, prêt à donner leur vie pour une idée et qui, ensemble, peuvent infléchir le cours de l'histoire...

Martin Favre n'est qu'un rouage d'un long et douloureux processus qui aboutira après des années de lutte, à la libération et à la victoire contre le nazisme...

Une génération française, tome 4
Soleil / Ocana / Gloris
14€50





■ Winter is coming

Quel plaisir que de se replonger dans l'univers délicieusement absurde, indéniement poétique et absolument jubilatoire concocté par deux auteurs oh combien talentueux... Trempé dans le même encrier que celui utilisé par Lewis Carroll pour écrire son Alice au Pays des Merveilles, la plume de Wilfrid Lupano poursuit les aventures de la

sensuelle Manie Gaza qui tente tant bien que mal d'échapper à son destin et aux affres du temps...

Sublimé par les dessins fantasmagoriques de Jean-Baptiste Andréae, ce conte poétique et burlesque n'en finit plus de nous enchanter sans jamais lever le voile sur les mystères du monde d'Azimut, une série qui hantera durablement les lecteurs, même une fois l'album refermé... L'hiver arrive... débouchera-t-il sur un nouveau printemps?



Azimut, tome 4
Vents d'Ouest / Andréae / Lupano
13€90



■ Monuments (small) Men

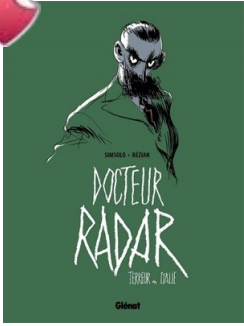
Ce premier tome du Réseau Papillon esquisse un portrait à hauteur d'enfant de la France occupée alors que naissaient les premiers réseaux de résistance à l'occupation allemande...

Servi par le dessin fluide de Nicolas Otéro et s'appuyant sur des faits authentiques, Franck Dumanche signe un premier album entraînant qui met en scène quatre gamins qui vont aider la résistance à empêcher le Reichsmarschall Hermann Göring de mettre la main sur des œuvres appartenant au patrimoine artistique et culturel français...

Le Réseau Papillon est une nouvelle série d'aventure historique qui captivera les jeunes lecteurs qui s'identifieront facilement à nos héros en (jupe et) culottes courtes...



Le réseau Papillon, tome 1
Jungle / Otéro / Dumanche
11€95



■ Un récit feuilletonesque

jubilatoire

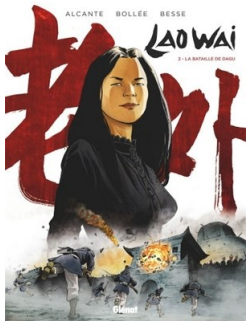
Ce second album du Docteur Radar s'avère tout aussi enthousiasmant que le fut le Tueur de Savants, premier tome de cette série jubilatoire qui rend hommage aux romans feuilletons du début du siècle dernier...

Noel Simsolo signe avec Terreur en Italie un scénario riche en action et en péripéties débridées... L'album qui se poursuit sur un rythme échevelé est mis en scène avec une virtuosité saisissante par l'incroyable Frederic Beziau qui nous livre un travail épatant qui s'inspire du cinéma expressionniste allemand pour signer des planches puissantes à l'esthétisme soigné...

Nous ne pouvons qu'espérer que cette seconde confrontation entre Ferdinand Straub et le Docteur Radar ne soit pas la dernière tant nous avons pris plaisir à lire cet album...



Docteur Radar, tome 2
Glénat / Beziau / Simsolo
19€50



■ Chasser le Dragon

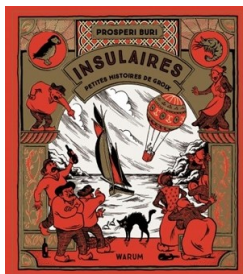
La guerre tant redoutée a éclaté, entraînant François Montagne et son ami Jacques au cœur de la tourmente... Le sergent Marais, plus hargneux que jamais, semble avoir trouvé le moyen de pression obligeant Montagne à le laisser agir à sa guise... Il se trompe lourdement et son erreur risque de lui coûter cher...

S'appuyant sur une solide documentation et un contexte historique finement retranscrit, Alcante et Laurent-Frédéric Bollée tissent un récit d'autant plus entraînant qu'il s'appuie sur un personnage attachant et profondément humain dont ils ont pris le soin d'esquisser et d'affiner le portrait au fil des pages. Le scénario à grand spectacle concocté par ce duo d'auteurs est somptueusement mis en scène et en images par un Xavier Besse particulièrement inspiré qui signe des planches de toute beauté...

Formidable récit d'aventure historique, ce second tome de Lao Wai s'avère être à la hauteur de l'excellent premier opus...

Lao Wai, tome 2
Glénat / Besse / Alcante / Bollée
13€90





■ Kenavo!

Insulaires, petites histoires de Groix est un album drôle et truculent qui nous entraîne dans une Bretagne méconnue, nous contant la vie âpre des isliens au travers d'anecdotes, de scènes de la vie quotidienne et de légendes...

Son trait expressif évoquant par moment les gravures d'antan met en scène avec efficacité ses récits graves, drôles ou loufoques... Rehaussée par une couverture joliment composée, cette nouvelle édition des Petites Histoires de Groix se voit enrichie de trois longs récits passionnants qui complète l'édifiant tableau que brosse Properi Buri de l'île de Groix...

Insulaires, Petites histoires de Groix
Warum / Buri
18€



■ Une liberté à conquérir

A travers le récit d'une amitié entre deux jeunes issus de milieux très différents, Laurent Galandon et Jeanne Puchol retrace l'histoire des radios pirates...



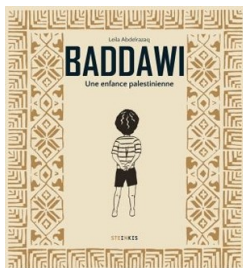
Aussi poignant que captivant, leur récit intimiste est doté d'une structure narrative redoutablement efficace. Avec un

art consommé de la narration, les deux auteurs nous racontent l'engagement de gens venus de tous horizons, audacieux bricoleurs et libertaire revendiqués qui n'ont pas hésité à flirter avec l'il-légalité pour faire changer les lois et libéraliser les ondes...

Interférences est album précieux et salutaire qui rappelle à tout un chacun, et à la jeunesse en particulier, qu'aucun droit n'a été donné sans lutte... et qu'il faut parfois prendre des risques pour défendre les valeurs auxquelles on croit... ou pour conserver ce qu'on a tôt fait de considérer comme acquis!

Interférences
Jungle / Puchol / Galandon
17€99





■ Le rêve d'Ahamad

A travers le récit poignant de la jeunesse de son père, Baddawin, une enfance palestinienne, Leila Abdelrazaq nous esquisse le tableau partiel et saisissant d'une enfance palestinienne rythmée par la guerre et les exactions... C'était il y a près d'un demi-siècle... Mais depuis,

rien n'a changé...

Un album touchant et bouleversant, plein de rires et de larmes, qui alternent petits bonheurs du quotidien, peurs, violence, rêves et désillusion avec finesse et pertinence...

Baddawi, une enfance palestinienne
Steinkis / Abdelrazaq
18€

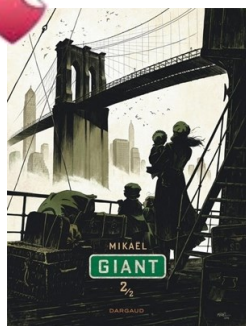
LA PALESTINE EST PROFONDEMENT ENFOUIE DANS
LES LIGNES DES MAINS DE MA GRAND-MÈRE.



AUTREFOIS, SES MAINS PÉTRISSAIENT LE PAIN ET SEMAIENT LES GRAINES DE SA TERRE NATALE DANS LE VILLAGE DE MA FAMILLE, SAPSAF. « SAPSAF » SIGNIFIE « SALLE PLEUREUR ».



LES MILLE RESIDENTS DE SAPSAF VIVAIENT DE LA TERRE. DANS MA FAMILLE, ILS ÉTAIENT FERMIERS OU BERGERS.



■ Il était une fois Manhattan...

Giant est un diptyque profondément humain, magnifique et superbement orchestré qui marquera durablement le lecteur.

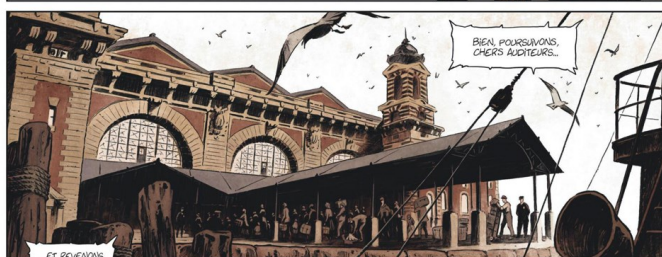
Mikaël signe un récit sublime, très documenté et solidement charpenté qui fait revivre avec force détails une Amérique en

proie à la grande dépression... S'il nous dévoile le sombre et douloureux passé de Jack Jordan, alias Giant, personnage central du récit, l'auteur rend avec cette histoire un hommage poignant à tous ces anonymes qui, fuyant la misère ou la guerre, abandonnant leur terre natale et leur famille dans l'espoir d'une vie meilleure, ont contribué à bâtir un pays...

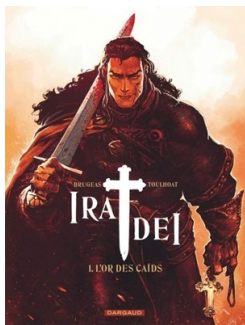
Le récit trouve inévitablement des résonances saisissantes dans nos sociétés contemporaines alors que beaucoup voient dans l'immigration un sujet d'inquiétude, oubliant qu'elle est aussi source de richesse (et pas seulement pécuniaire!).

Que dire sinon que nous attendons avec impatience le prochain album de cet auteur accompli...

Giant, tome 2/2
Dargaud / Mikaël
13€99



VOUS IMAGINEZ ÇA, VOUS AUTRES ?...



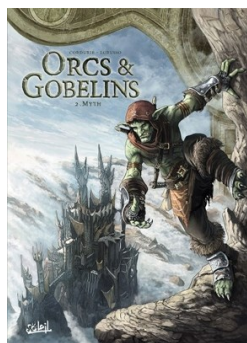
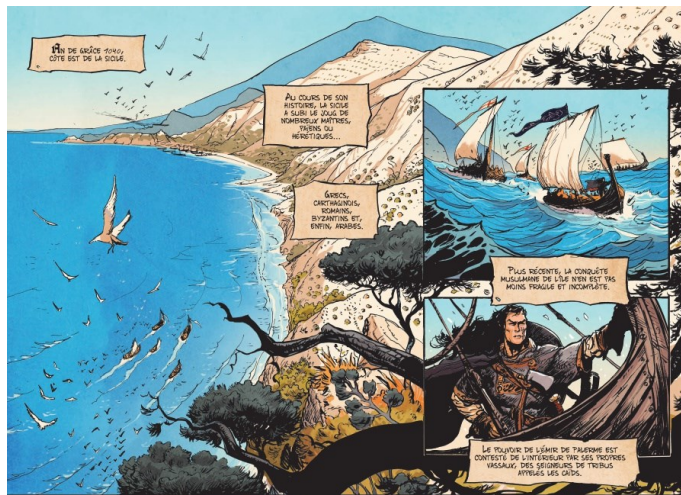
■ Ce diable de Robert

Vincent Brugeas et Ronan Toulhoat signent le premier tome d'un diptyque historique à grand spectacle qui mêle avec audace et habileté histoire, fiction et légende... Porté par un dessin virtuose et par un scénario rythmé à la tension savamment orchestrée, ce premier tome est clairement à la hauteur de ce qu'on pouvait attendre de ce talentueux duo...

Construit autour du personnage de Tancrede, mercenaire normand inquiétant et charismatique, L'or des caïds nous entraîne dans la Sicile médiévale pour le récit d'une bataille épique sur fond des manœuvres politiques et de domination religieuse. L'ombre de Robert le Diable se profile derrière cet homme que beaucoup croyaient mort et qu'Etienne, légat du Pape, croit pouvoir manipuler à sa guise...

Les acteurs sont en place, le dernier acte peut se jouer... Et comme dans tout drame shakespearien, la fin sera n'en doutons pas tout à la fois sanglante et tragique...

Ira Dei, tome 1 / 2
Dargaud / Toulhoat / Brugeas
13€99



■ Au cœur de Slurce la ténébreuse

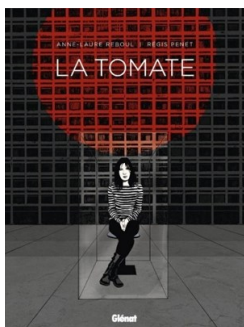
Après Elfes et Nains, Orcs & Gobelins s'impose comme une série d'heroic-fantasy bougrement enthousiasmante...

Porté par un personnage cynique et attachant, une narration soignée, des récitatifs mordants et jubilatoires et un dessin dynamique, ce second tome met en scène un goblin, talentueux voleur et vantard invétéré, qui va devoir s'aventurer au cœur même de la ténébreuse forteresse de Slurce pour y dérober le joyau de Raal'yn, un redoutable elfe noir...

Sylvain Cordurie et Giovanni Lorusso signent un album entraînant qui vient apporter sa pierre à l'édifice des Terres d'Arran, un univers qui ne cesse de s'enrichir et de s'étoffer... pour le plus grand plaisir des amateurs de bonnes séries de heroic-fantasy!

Orcs et gobelins, tome 2
Soleil / Lorusso / Cordurie
14€95





■ Le rêve de Monsanto

La Tomate nous entraîne dans une dystopie d'autant plus glaçante qu'elle esquisse les contours d'un avenir possible : une société où l'écart entre riche et pauvre s'est accru à l'extrême... une agriculture à la botte des sociétés agroalimentaire et une acculturation des masses qui estompent les notions même de bien du mal rendant impossible tout

jugement moral...

Dans la lignée du Fahrenheit 451 de Ray Bradbury, Anne-Laure Reboul et Régis Penet signent un récit d'anticipation inquiétant où la plantation d'un simple grain de tomate peut faire d'un citoyen un dangereux criminel à même d'ébranler la société tout entière...

Un album fort et poignant porté par un dessin réaliste en parfaite osmose avec le propos des auteurs...

La Tomate
Glénat / Penet / Reboul
19€50



■ L'étoffe d'un salaud

Joseph Darnand fait partie de ces figures noires qui ont quelque peu sombré dans les oubliettes de l'histoire de France alors qu'il fut d'abord considéré l'un de ses plus grands héros... avant d'en devenir le pire des salauds.

S'appuyant sur une solide documentation, Pat Perna tisse un récit fictionnel entraînant et rythmé qui tente de cerner ce personnage éminemment complexe, le tout savamment mis en scène par Fabien Bedouel comme toujours très inspiré...

Les deux auteurs nous livrent avec ce premier tome les premières pièces d'un puzzle qui, une fois assemblé, nous livrera le portrait saisissant de ce «bourreau français»...

Darnand, tome 1/3
Rue de Sèvres / Bedouel / Perna
15€





■ Un polar atypique et entraînant

L'adaptation de polar en BD est toujours un exercice difficile si l'on veut, tout en effectuant des nécessaires coupes, conserver l'esprit du bouquin et le style de l'écrivain, qui fait souvent l'originalité d'un roman policier...

Pascal Bertho s'en sort avec les honneurs avec cette première enquête de la brigade Verhoeven... Il faut dire que le commandant Verhoeven est un personnage particulièrement attachant car profondément humain alors que le dessin épuré et expressif de Yannick Corboz fait une fois de plus merveille...

C'est peu dire qu'on attend avec impatience la prochaine enquête de ce policier atypique secondé par des adjoints qui ne le sont pas moins tant nous avons été séduits par ce premier opus où l'on reconnaît la patte du talentueux Pierre Lemaître...

La brigade Verhoeven, tome 1
Rue de Sèvres / Corboz / Bertho / Lemaître
16€



■ Le royaume de truanderie

Le talentueux et éclectique Stéphane Piatzszek signe avec cette Cour des Miracles un scénario rythmé et entraînant qui ne laisse que peu de respiration au lecteur...

Car cet Anacréon, Roi des Gueux s'avère particulièrement enthousiasmant! Il laisse le vieux monarque en bien fâcheuse posture, bien que tout laisse à penser qu'il n'ait pas abattu toute ses cartes... La Cour des Miracles n'en subit pas moins une crise sans précédent dont le Lieutenant Général de Police Gabriel Nicolas de La Reynie pourrait bien profiter pour lui porter le coup de grâce...

Riche en action et en rebondissements, porté par le dessin virtuose d'un Julien Maffre très inspiré, ce premier opus de cette jubilatoire série feuilletonnesque prévue en cinq tomes est indéniablement l'une des excellentes surprises de ce début d'année...

La Cour des Miracles, tome 1
Soleil / Maffre / Piatzszek
15€50





■ **Quand tombent les masques...**

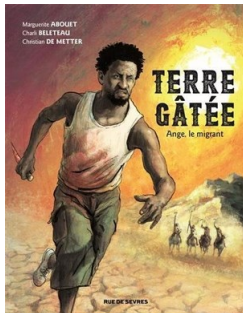
Si l'histoire de L'Île au Trésor est un classique connu de tous, force est de reconnaître que Sébastien Vastra en signe une adaptation à la fois fidèle et iconoclaste qui renoue avec l'esprit aventureux du roman sans jamais faire l'impasse sur les personnages et les relations qu'ils nouent au fil de l'aventure.

Son trait virtuose et inspiré met en scène avec force ce formidable récit initiatique et s'il prend quelques libertés avec le récit original de Robert Louis Stevenson, c'est pour lui donner plus de force et s'autoriser à surprendre les lecteurs du roman...

Nos aventuriers ont enfin accosté sur l'île et les masques sont tombés... La suite promet d'être haute en couleur!



Jim Hawkins, tome 2
Ankama / Vastra / Stevenson
14€90



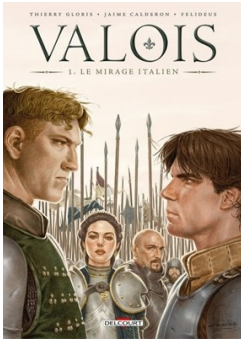
■ **Once Upon a Time in Africa**

Empruntant aux codes du western qu'il transpose dans l'Afrique contemporaine, ce premier tome de Terre Gâtée explore une thématique tragiquement d'actualité, de l'exploitation de la misère en passant par le phénomène des migrants, sans oublier la corruption et le trafic de matière première qui ne font qu'aggraver la situation, poussant à l'exile les forces vives d'un pays...

Porté par le dessin nerveux et acéré de Christian De Metter, ce premier tome co-signé par Marguerite Abouet et Charli Beléteau amorce une tétralogie intrigante et envoûtante dont nous attendons la suite avec impatience...



Terre gâtée, tome 1
Rue de Sèvres / De Metter / Abouet / Beléteau
16€



■ Rêve(s) de gloire

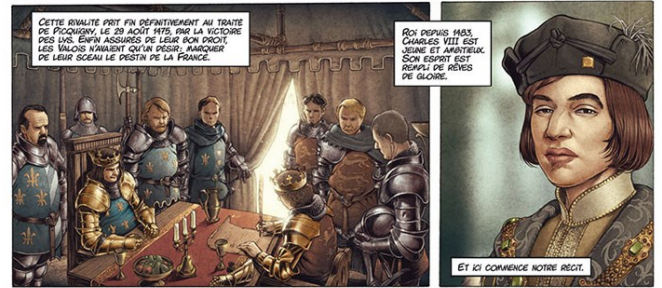
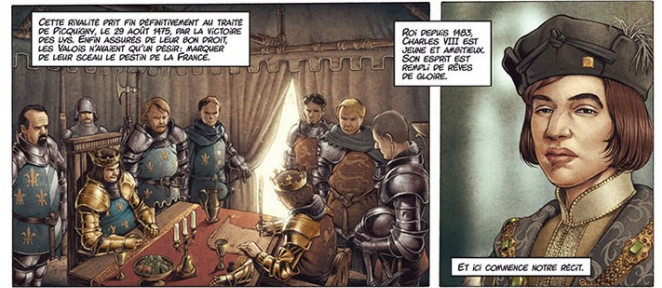
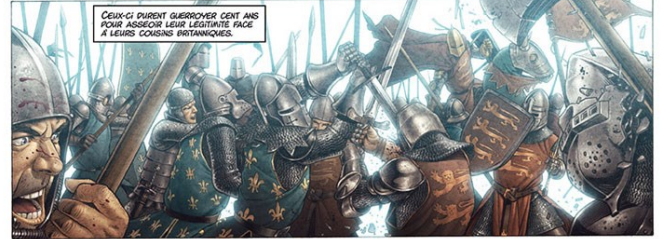
Féru d'Histoire, Thierry Gloris nous entraîne dans l'Italie de la Renaissance à la suite Charles VIII qui amorce les Guerres d'Italie. Plutôt que de nous raconter les événements d'un point de vue strictement historique, le prolifique scénariste va nous les conter à travers le regard croisé de deux jeunes hommes que tout oppose et qui vont, par les hasards du destin, devenir frères

d'arme.

Les amateurs de la série les Borgias créé par Tom Fontana seront en terrain connu mais Valois, série historique ambitieuse, nous propose de découvrir la première guerre d'Italie du côté français, esquissant le portrait d'un roi étrangement immature qui, incapable de trancher, remet ses décisions au hasard...

Porté par le dessin plein d'élégance et foisonnant de détails du talentueux Jaime Calderón, Le Mirage italien amorce une série historique de haute tenue qui ravira n'en doutons pas les amateurs du genre...

Valois, tome 1
Delcourt / Calderón / Gloris
 14€50



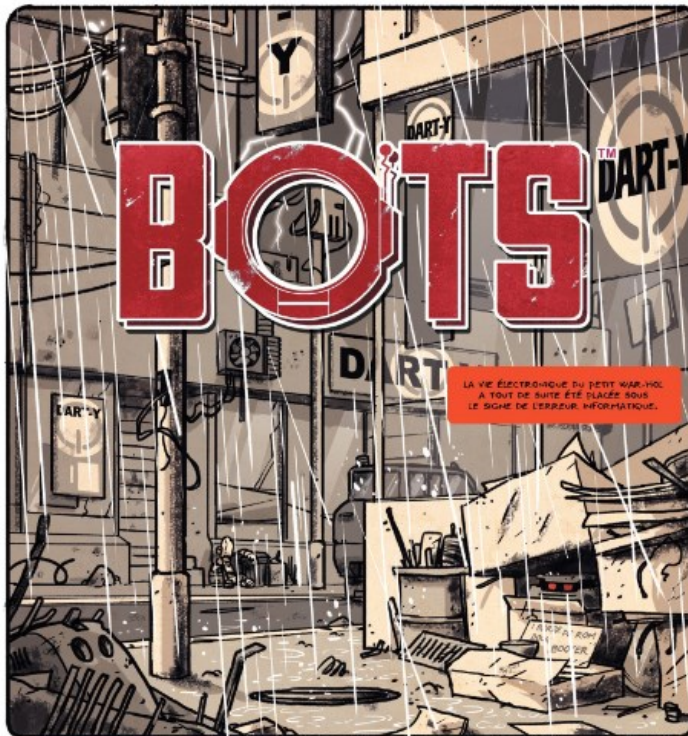


■ Quand tombent les masques...

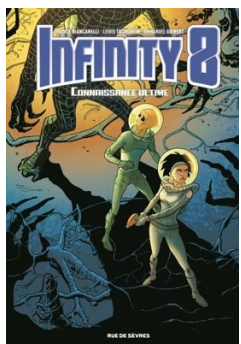
On retrouve avec ce nouvel opus tout ce qui faisait le charme du premier : un univers décalé et joyeusement azimuté, des robots attachants, un langage délicieusement geek qui confère à l'ensemble une touche inimitable et un dessin nerveux et incroyablement expressif...

Associant sa plume aux crayons nerveux de Steve Baker, Aurélien Ducourdray signe un scénario déjanté et inventif qui, sous des couverts de récit d'anticipation jubilatoire et débridé aborde des sujets graves ou sérieux, pointant les travers de notre société où abordant la parentalité de façon détournée...

Au vu du plaisir que nous avons pris à lire cet album, on regretterait presque que le prochain tome en soit l'ultime mise à jour... Bots est indéniablement une série fun et jubilatoire dorés et déjà incontournable!



Bots, tome 2
Ankama / Baker / Ducourdray
14€90



■ Un récit fantastique et rétrofuturiste

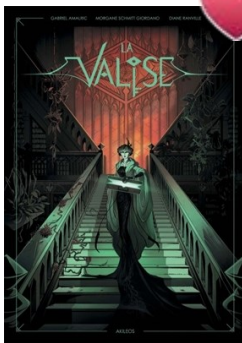
Après cinq reboot, on pouvait craindre que les scénaristes ne parviennent plus à nous surprendre et, une fois encore, il n'en est rien...

Connaissance Ultime s'inscrit dans le sillage des épisodes qui l'ont précédé... Porté par le dessin aussi inspiré qu'élégant de Franck Biancarelli, des dialogues ciselés irrésistibles et décalés et un savoureux duo d'enquêteurs antinomiques et par la même complémentaire, le récit concocté par Lewis Trondheim et influencé par Emmanuel Guibert joue avec malice avec les codes de la SF... A la fois déjantée, rythmée et entraînante, l'intrigue rythmée et entraînante dissipe certains mystères planant sur la fameuse nécropole galactique avant d'en introduire un nouveau pour le moins vertigineux...

Boulet rejoindra l'équipage pour un septième tome qui nous apportera, dit-on, les réponses, toutes les réponses (ou presque), à nos nombreuses questions... Tout un programme!

Infinity 8, tome 6
Rue de Sèvres / Biancarelli / Guibert / Trondheim
17€





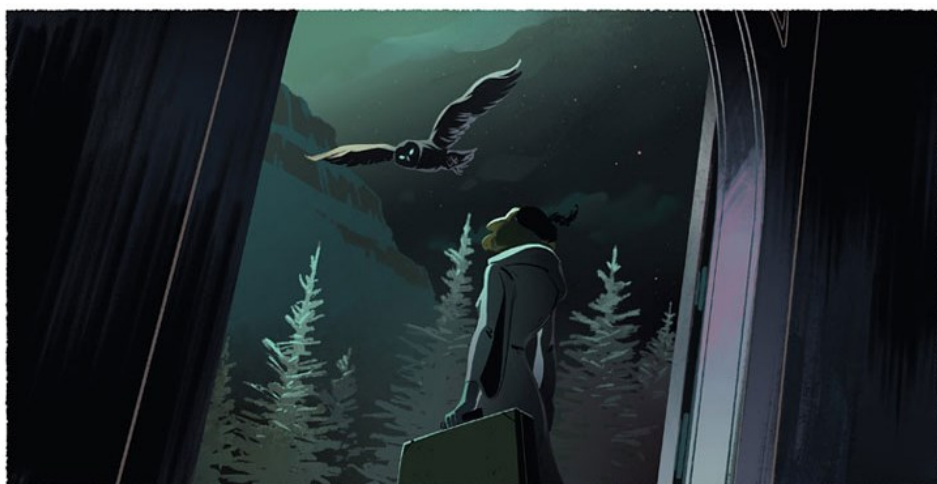
■ Un récit fantastique et rétrofuturiste

Il est des albums dont vous ne savez rien et qui vous attire mystérieusement dès que vos yeux se posent sur la couverture... *La Valise* est de ceux-là... Difficile de résister à cette illustration intrigante et somptueuse, au titre superbement designé rehaussé d'un discret mais élégant vernis sélectif et à la maquette impeccable qui met tout cela en valeur... Et sitôt ouvert, on est littéralement happé par cet univers dystopique, rétrofuturiste et fantastique concocté par de jeunes auteurs aussi inventifs que talentueux...

La Cité est régie d'une poigne de fer par le Dux, un dictateur qui a instauré un régime totalitaire pour défendre le peuple contre le Grand Fléau... Toute contestation est sévèrement réprimée...

Pour échapper à leurs bourreaux, certains sont prêts à tout pour franchir le mur et font appel à Cléopée, la Passeuse, une intime du Dux qui possède une valise dotée d'un surprenant pouvoir... Mais le prix à payer est élevé : pour chaque âme qu'elle aide à franchir le mur qui entoure la Cité, elle volera sept années de sa vie à l'un des fugitifs...

Mais un jour la résistance la contacte pour lui présenter une demande inattendue : aider un groupe de rebelles à pénétrer dans la cité afin de délivrer les opposants au régime promis à une mort certaine...



Difficile de croire que ce trio d'auteur signe avec cette *Valise* son tout premier album tant l'ensemble s'avère parfaitement maîtrisé. Il faut dire qu'ils se connaissent depuis des lustres et ont travaillé de concert sur plusieurs projets dit « amateurs » dans le domaine du fanzinat ou de l'animation...

C'est d'abord le formidable travail graphique de Morgane Schmitt Giordano et Gabriel Amalric qui attire l'œil. Découpée avec virtuosité, chacune de leur planche immerge le lecteur dans une ambiance rétrofuturiste délicieusement oppressante et indéniablement fantastique. Les visuels inspirés des régimes totalitaires qui ont marqué de leurs sinistres empreintes le XXe siècle posent avec maestria et virtuosité le décor de l'album et ce de façon d'autant plus efficace que la colorisation est de haute tenue. Elle s'avère très wagnérienne dans son approche des personnages en cela que le groupe possède sa déclinaison

chromatique, comme le compositeur allemand aimait à parer chacun de ses personnages d'un thème musical propre... Le lecteur assiste ainsi à la lutte de la lumière contre les ténèbres, avec le vert de la sorcière qui pourrait être porteur d'espoir... Mais les choses seront, on sans doute, bien moins manichéennes qu'il n'y paraît au prime abord...

Finement orchestré, l'apparition de Cléopée, la Passeuse, figure centrale et ambivalente de l'histoire, est d'une redoutable efficacité, esquissant d'emblée le portrait d'un personnage délicieusement énigmatique qui n'a pas fini de nous surprendre et de nous intriguer...

Il y a indéniablement une dimension cinématographique dans le découpage même de l'album et les cadrages souvent vertigineux qui accentuent la sensation de malaise et la composante fantastique du récit...

Mais si l'album s'avère graphiquement très esthétique, force est de reconnaître que l'intrigue écrite à quatre mains par Diane Ranville et Morgane Schmitt Giordano n'est pas en reste... A l'instar des résistants qui font appel à Cléopée, on est littéralement happé par la magie de cette valise et son ambivalente maîtresse... Si la première partie du récit s'avère en elle-même envoûtante, le dernier tiers prend un tournant aussi savoureux qu'inattendu, délaissant le manichéisme pour pousser le lecteur à s'interroger sur le totalitarisme et sur la frontière parfois ténue existant entre le bien et le mal... Difficile de ne pas penser au dérangeant et captivant *Locke & Key* de Joe Hill et Gabriel Rodriguez dont on découvrait par les secrets par bribe...

Le dossier venant conclure l'ouvrage s'avère tout à la fois passionnant et superbe, tant et si bien qu'on regrette qu'il ne fasse pas plus de page! Pour prolonger le plaisir, je ne saurais que vous recommander d'aller faire un tour sur le superbe site dédié à l'album

C'est peu dire que nous avons été enthousiasmés par ce premier album signé par une brochette de jeunes auteurs jusqu'alors inconnus du grand public... Mais après un tel album, il se sont d'ores et déjà taillé un nom!

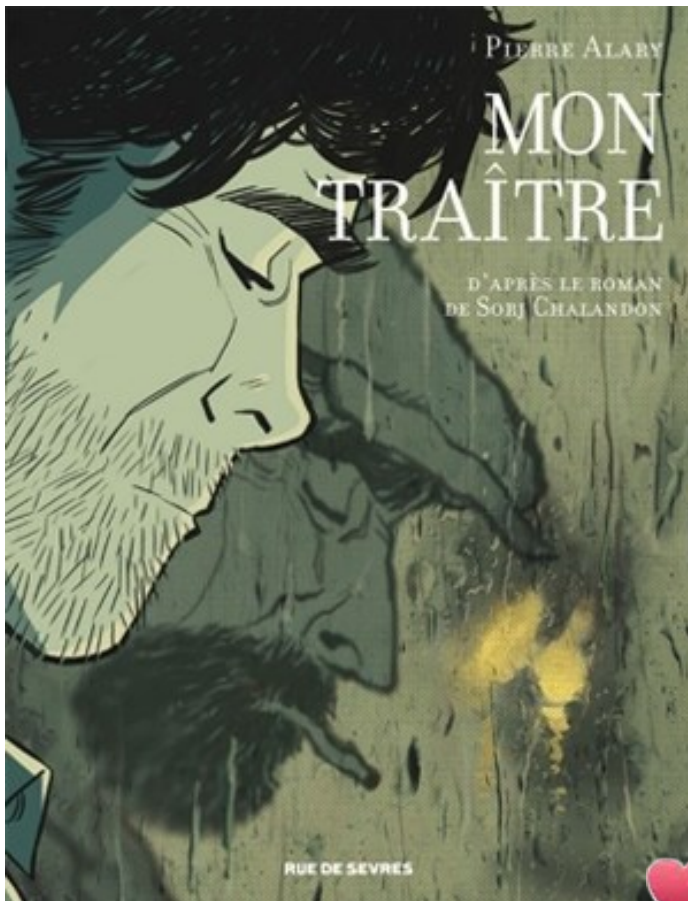
Et si la Valise, par ailleurs superbement édité, séduit d'abord par son esthétisme, son trait élégant et une colorisation somptueuse, force est de reconnaître que le récit, solidement charpenté et mené avec virtuosité est à la hauteur du dessin... Il décrit un univers dystopique et rétrofuturiste bien moins manichéens qu'il n'y paraît au prime abord avec un récit gravitant autour d'un personnage énigmatique et ambivalent particulièrement envoûtant... Tous les ingrédients sont réunis pour que cette valise fasse un carton (désolé)...

Diane Ranville, Morgane Schmitt Giordano et Amalric font indéniablement partie des auteurs dont nous regarderons les prochaines créations avec une attention toute particulière...

La Valise

**Akileos / Schmitt Giordano / Amalric / Ranville
17€**





■ Toi, mon ami, mon traître

Il est albums qui vous happent, vous emportent, vous bousculent, vous bouleversent, vous chavire et vous laisse essoré et groggy, sans effets de manches ou sans esbrouffe... Adapté du roman de Sorj Chalandon, *Mon traître* est indéniablement de ceux-là...

Décembre 2006. Antoine sort de son atelier de lutherie et achète son journal au kiosquier. Ce qu'il y trouve le fait, littéralement, tomber à la renverse, comme si son monde venait de s'écrouler... Il vient d'y lire qu'un traître sévissait au sein de l'I.R.A.

Cette nouvelle va l'entraîner dans son passé, en ce jour où il a rencontré son traître, alors qu'il passait quelques jours de vacances en Irlande... C'était en

1977, dans l'arrière-cour du Thomas Ashe, un pub où il était venu retrouver Jim et Cathy, un couple d'irlandais de Belfast rencontrés par hasard et qui l'ont accueilli comme un des leurs...

Au fil des jours et des rencontres, il va prendre fait et cause pour ces hommes et ces femmes dont il partage le quotidien alors que le charismatique Tyrone Meehane, militant et activiste de l'I.R.A. respecté par tous, allait devenir son ami et son mentor, presque un père... Avant de devenir le traître dont parlait les journaux...

Une histoire d'homme et d'amitié intimiste et bouleversante tragiquement humain... J'avoue ne pas connaître le livre dans lequel Sorj Chalandon raconte l'histoire de cette trahison, de cette blessure avec laquelle il a du apprendre à vivre... Mais l'adaptation qu'en a faite Pierre Alary est indéniablement un chef d'œuvre...

Il y a la couverture tout d'abord, qui attire l'œil et interpelle le chaland... On y perçoit un homme et ce qu'on prend d'abord pour son reflet dans une vitre dégoulinante de pluie... On imagine le même homme à deux moments de sa vie... Mais non: il s'agit de deux hommes différents dont chacun paraît porter sa croix dans une douleur muette... Tous deux semblent suivre une trajectoire parallèle mais un monde déjà les sépare...

L'album s'ouvre sur une préface saisissante de Sorj Chalandon qui donne d'emblée le ton... et l'album commence et le lecteur pressent dès les premières pages qu'il n'en sortira pas indemne. Le thème de la trahison a été mainte fois exploré dans les romans, le cinéma ou la BD... Mais rarement il a atteint une telle intensité. Sans doute parce qu'avec justesse, le romancier a su retranscrire avec ses mots la blessure qui fut





la sienne... Et que ces mots ont su toucher Pierre Alary qui s'est emparé de ce récit autobiographique pour composer cet album à la structure lancinante, avec ce compte rendu d'interrogatoire de Tyrone par l'I.R.A. qui rythme le récit...

Pierre Alary a su trouver l'équilibre parfait entre texte et image, usant d'un dessin épuré à peine rehaussé d'une touche de couleurs automnales. Mais si les textes très imagés sont finement ciselés, l'auteur use des silences avec maestria, faisant jaillir l'émotion dans un plan resserré sur un regard expressif qui en dit parfois plus que les mots...

Avec pudeur et retenue, Pierre Alary nous entraîne avec une facilité désarmante dans l'intimité d'Antoine et le lecteur découvre abasourdi la réalité du quotidien des nord-irlandais... à hauteur d'homme...

Car le conflit qui sert de toile de fond au récit n'est qu'un prétexte pour raconter une histoire d'amitié et de trahison à travers le ressenti d'un homme un brin naïf en quête de père et d'un idéal qui donnerait un

sens à sa vie...

Sous sa plume trempée dans la blessure de Sorj / Antoine et ses crayons épurés et incroyablement expressifs qui font la part belle aux ressentis et aux émotions, le conflit qui fit tant de fois l'ouverture des 20 heures, s'incarne et prend chaire... Avec en filigrane cette douloureuse et lancinante question : en trahissant ses idéaux et l'engagement d'une vie, Tyrone Meeha/ Denis Donaldson, a-t-il aussi trahi le lien qui l'unissait à Antoine / Sorj Chalandon?

Si Pierre Alary a signé jusqu'alors bon nombre d'excellent albums (Silas Corey avec Fabien Nury, Moby Dick avec Olivier Jouvray...), Mon traître est indéniablement son grand-œuvre: un chef d'œuvre du neuvième art... Difficile en refermant l'album de ne pas être pris de la furieuse envie de lire Retour à Killybegs où Sorj Chalandon nous raconte l'histoire vue par les yeux du traître...

Mon TRaître
Rue de Sèvres / Alary / Chalandon
20€



Xavier Besse

Le talentueux dessinateur d'Insane nous parle de son travail sur Lao Wai, série d'aventure historique signée par Alcante et Laurent-Frédéric Bollée qui nous entraîne dans la Chine du XIXe, levant le voile sur un pan méconnu de notre histoire...

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

Tout le plaisir est pour moi !

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

Non au contraire ;-)

► Merci bien, cela facilitera les choses ;-)

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?)

C'est un peu chaotique. J'ai commencé par le plus sûr en matière d'éducation graphique : Passionné de dessin depuis toujours et donc autodidacte à 90%. Formation graphique que j'ai cherché à compléter à l'Ecole des Beaux-Arts, mais j'en suis parti au bout de 6 mois (car je voulais apprendre à dessiner et à peindre de façon classique et non à faire de l'Art concept en projetant de la peinture contre les murs ;-)), j'ai ensuite claqué la porte d'une autre Ecole graphique (car on y cherchait à enfermer les élèves dans un style propre à l'école et à les dépersonnaliser graphiquement. Je me souviens de la phrase d'accueil du directeur : "Vous croyez savoir dessiner, mais vous allez désapprendre ce que vous savez pour réapprendre à dessiner à notre manière"). J'en suis venu à

estimer que la formation graphique ce n'était pas fait pour moi (ou l'inverse plutôt). J'ai ensuite emprunté la voie de l'Histoire de l'art général et de la sinologie. Cette fois-ci je me suis formé l'œil véritablement et j'en suis ressorti diplômé de l'Ecole du Louvre, et titulaire d'un Master en Art & Archaeology de la London University. Cette spécialisation en arts asiatiques m'a tout naturellement mené à travailler sur les collections au département Chine du Musée Guimet à Paris.

Ce n'est que quelques années plus tard, que, rattrapé par le besoin de dessiner et nourri des merveilles de l'art asiatique, je me suis lancé comme illustrateur avec des albums jeunesse édités par la Réunion des Musées Nationaux, petit à petit je me suis frayé (avec de l'aide) un chemin vers la BD.

► Qu'est-ce qui t'attire dans la Chine en général et dans l'art chinois en particulier ?

La science de la synthèse, le côté très design de tout le vocabulaire iconographique chinois. Et puis pour un Occidental, la Chine est une terre lointaine et pleine de mystères avec une Histoire longue et dense. Une

grande civilisation qu'on ne cesse de découvrir.

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

Enfant je lisais vraiment un peu tout ce qui se faisait en matière de BD classique (pas forcément toujours pour enfant d'ailleurs, on y trouvait pêle-mêle Tintin, Reiser, Astérix, Crumb, Achille Talon, Gotlib et Gaston ainsi que quelques Comics américains. Mais surtout j'adorais les vieux magazines de Tintin des années 50. Il s'en dégageait un calme incroyable et beaucoup d'infos. C'était de la vraie lecture pour enfant.

Aujourd'hui, je lis un peu tout aussi : Une BD extraordinaire pour moi c'est le Marquis d'Anaon, mais je lis aussi dès leur sortie du Nury et Vallée, du Marini, du Dufaux, Scalped.. J'ai adoré aussi le singe d'Hartlepool (excellent), Blutch. Bref un peu tout ce qui se fait aujourd'hui...

► **Que trouves-tu d'extraordinaire dans le Marquis d'Anaon, série de Fabien Vehlmann et Matthieu Bonhomme qui s'avère il est vrai particulièrement envoûtante?**

La vérisme dans son traitement tant graphique que scénaristique. On est dans une série historique et pourtant on est aussi dans la vraie vie. Pas d'effet de scène faciles, on essaie pas de nous impressionner avec des effets de caméra ou des envolées graphiques (que je ne déteste pas faire, il faut bien le dire ;-)). Tout est dans la mesure, repose sur des tas de petits riens, des détails qui montrent que les auteurs rendent quelque chose qui les a touché sincèrement. Et pourtant on a de grandes scènes et les personnages sont forts. C'est presque "pasolinien" comme traitement, ou "herzoguien". Bref ils ont fait fort. Nombre d'auteurs sont du même avis que moi, c'est un chef d'oeuvre !

► **En 2012 paraissait le second tome des Mémoire d'Abraham, ton premier album. Devenir dessinateur de BD est-il un rêve de gosse? Cela a-t-il relevé du parcours du combattant?**

C'était en 2011 je crois. Mon premier album était une adaptation de nouvelles de E. Poe "Tres cuentos de Poe en BN" paru en Espagne en 2009. C'était un rêve de gosse et un parcours du combattant car j'ai eu besoin d'intégrer les codes de la narration BD, ce qui n'était pas évident. Et je ne savais pas comment fonctionnait ce monde là. Jean-David Morvan est la personne qui m'a le plus aidé à tout comprendre (avec des

mots hypers simples et peu nombreux j'ai appris bien plus à son contact, alors qu'il n'est pas dessinateur, que dans mes écoles de dessin, c'était fou !!) et surtout il m'a mis le pied à l'étrier et me présentant les bonnes personnes.

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

Les joies et les difficultés sont les mêmes : Etre confronté à toutes sortes de problèmes techniques qu'en tant que dessinateur on doit résoudre seul. On doit être dessinateur, anatomiste, décorateur, habilleur, acteur, metteur en scène, narrateur (graphique), on doit faire



de la perspective avoir l'œil pour les couleurs, et ce, sur des centaines de dessins par album. C'est dur mais comme c'est aussi un défi, c'est passionnant ! Et surtout on doit s'immerger dans des univers complets (historiques et géographiques) et ça c'est formidable!! Chacun travaille un peu à sa sauce, c'est pour ça qu'on trouve beaucoup d'autodidactes dans ce métier, et qui viennent de tous les horizons. Personnellement je connais des ingénieurs, chroniqueurs, historiens, graphistes, tailleurs de pierre, légistes, économistes, serveurs, agent de sécurité ... la BD est géniale car elle rassemble des gens qui à priori n'ont en commun que leur passion pour ce mode de narration et qui en ont intégré les codes plus ou moins de façon autodidacte, donc personnelle.

►Après l'excellent et dérangeant Insane, scénarisé par Michaël Le Galli, vous nous entraînez avec Alcante et Laurent-Frédéric Bollée dans une Chine déchirée par une guerre civile et ravagée par la guerre de l'Opium que lui livre les puissances Coloniales britannique et française. Comment avez-vous rencontré le scénariste et qu'est-ce qui vous a séduit dans ce récit d'aventure historique particulièrement entraînant?

C'est Glénat qui nous a présenté. Didier cherchait un

dessinateur qui connaissait bien l'univers chinois, j'avais envoyé un projet personnel à cet éditeur et comme ça arrive parfois apparemment, à la place du vôtre on vous en propose de travailler sur un autre ;-). J'ai sauté dessus ! Il y avait tout ce que je voulais dessiner dans ce projet : de la grande aventure, de l'Histoire, et surtout de grands paysages ! Dans le scénario on sentait le souffle des grandes épopées !! Et puis comme je connaissais déjà et appréciais le travail d'Alcante et Bollée, je ne pouvais pas refuser !

►Mettre en image ce scénario historique dévoilant un pan méconnu de notre histoire a-t-il nécessité de longues recherches documentaires? Quelles furent tes principales sources iconographiques? Quel ouvrage conseillerais-tu à un lecteur désireux d'en apprendre d'avantage sur la Chine du milieu du XIXe?

Pas mal de recherches en effet (au total avec les documents que je possédais déjà sur la Chine, je dois avoisiner les 15 ou 20.000 images (je ne plaisante pas). De plus nous avons reçu l'aide de spécialistes, pour le scénario, Jean-François Klein qui est historien, et pour les uniformes, Louis Delperier, spécialiste du militaria du Second Empire. J'aime bien être fidèle à la réalité pour les paysages et emmener le



lecteur sur les lieux véritables de l'histoire (même si je joue des angles de la caméra pour m'amuser sur le plan graphique ;-)). Je peux conseiller un petit livre très bien fait, concis et avec plein de photos d'époque : [Il y a un siècle, la Chine](#), de Pierre de La Robertie.

► **Comment travailles-tu habituellement l'apparence de tes personnages? Celle de François Montagne s'est-elle d'emblée imposée ou est-il passé par différentes étapes avant de revêtir celle qu'on lui connaît?**

Je suis parti d'un jeune acteur anglais qui s'appelle Alex Pettyfer, mais je l'ai un peu mixé avec Marlon Brando pour le nez. Mais ce n'est qu'une base. Je fais évoluer le personnage par la suite, et au final il n'a plus grand chose de commun avec ces acteurs... Pour Jacques je me suis basé sur Napoléon (j'aime bien son nez), pour Jia li, sur le mannequin Liu Wen

► **Quel personnage as-tu pris le plus de plaisir à mettre en scène?**

Ca doit être le Sergent Marais avec sa tête à la Napoléon III. J'aime bien les photos d'époque. Tout le monde avait une sorte d'air dur avec des yeux enfoncés, des grandes moustaches et des grandes barbes. C'est très graphique tout ça !

► **Du scénario à la planche finalisée, quelles furent les différentes étapes de ton travail?**

Je fais un premier storyboard pour noter les idées à chaud au fur et à mesure de la lecture du scénario, sans presque me poser de questions. Ensuite je l'affine (en me posant énormément de questions), Je passe beaucoup de temps à rechercher le bon cadrage et la mise en page qui permettront la narration la plus dynamique, et la plus efficace. Puis je l'envoie aux scénaristes et à l'éditeur pour avoir leurs impressions. Ensuite j'imprime ce storyboard et le reporte en grand format (situé entre A3 et A2) et redessinant de façon définitive. J'encre en même temps mais parfois j'attends que toute la planche soit dessinée au crayon avant de le faire, c'est selon. Puis couleurs... depuis peu : couleur directe avec des encres acryliques.

► **Le résultat est en tous cas somptueux... Quelle étape te procure le plus de plaisir?**

Merci ! J'essaie de faire voyager à l'intérieur des pages, mais sans nuire à la lecture de l'histoire. Toutes les étapes sont intéressantes pour moi !



► **Dans quelle ambiance sonore travailles-tu habituellement? Silence monacal? Musique de circonstance?**

Si je dois me concentrer, silence ou musique classique ou d'ambiance (Guerre, Dead can Dance, musique de films sombres...) Dans l'étape de réalisation graphique où le travail est plus instinctif, là par contre j'aime avoir l'esprit libre, la musique est plus rythmée !

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

La série The man in the high castle est top ! J'aime les uchronies. et graphiquement elle est très réussie. J'attends la suite !

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

Alea jacta est (mais tant pis !)

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



Lire l'entretien dans son intégralité...

Lire la chronique étoffée de l'album...





Damien Launay

Damien Launay nous parle du *Masque du Voyageur*, son premier roman d'Heroic-Fantasy...

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

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

;-) C'était tentant pour un financier, mais pas de compte dissimulé en Suisse ou aux îles Caïmans.

Âgé de 44 ans, je vis à Taverny dans le Val d'Oise. Après des études à l'université plutôt axées sur les mathématiques et l'économie, j'ai rejoint le monde de la finance. J'exerce aujourd'hui la fonction de négociateur/trader au sein d'une filiale de Natixis Asset Management. C'est un métier passionnant, exigeant, mais qui ne laisse pas vraiment de place à l'imagination. C'est là où la passion de l'écriture intervient. Ma principale qualité est vraisemblablement la persévérance. Sans elle, je n'aurais certainement pas pu achever l'écriture de ce roman, plutôt épais (590 pages) :-).

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

Jeune, je passais du temps sur les classiques de la littérature française. Dans ce registre, mes préférences allaient plutôt vers Jules Verne « L'île mystérieuse », Alexandre

Dumas « Les Trois Mousquetaires ». Ces livres me donnaient vraiment la possibilité de m'évader. Un peu plus tard, je me suis penché vers la SF et l'Heroic Fantasy. J'ai lu avec plaisir la saga d'Elric de Michael Moorcock. Sa relation avec l'épée Stormbringer me fascinait. Plus récemment, on peut citer David Gemmel « Légende » ou Terry Goodking et sa saga « L'épée de Vérité ». J'ai aussi décidé de me remettre à la lecture des classiques. « Guerre et Paix » de Tolstoï est actuellement sur ma table de chevet. C'est un roman parfois difficile à lire, mais qui regorge de belles expressions.

► **Devenir romancier, était-ce un rêve de gosse? Cela a-t-il relevé du parcours du combattant?**

Non, même si j'ai toujours aimé lire, le passage de l'autre côté du miroir ne me semblait pas aisé. Cette passion s'est révélée sur le tard. Un parcours semé de doutes. À de multiples reprises, j'ai failli abandonner l'écriture du roman. Il ne me semblait pas assez abouti. Puis grâce au soutien de ma famille et des amis, « le masque du Voyageur » a pu naître. Ensuite, Vérone éditions, un éditeur parisien m'a accompagné tout au long du processus d'édition. Un soutien sans failles. C'est un modèle où l'auteur contribue, mais il n'y a jamais eu de quiproquo sur ce sujet.



► **Mon petit doigt m'a dit que tu avais pratiqué le JdR dans ta folle jeunesse... Si tu devais expliquer en quelques mots à ma grand-mère ce qu'est cet étrange jeu, que lui dirais-tu?**

Effectivement, ma jeunesse était bercée par les jeux de rôles (Donjons et Dragons, Stormbringer).

Dans ce type de jeu, les participants (ou plutôt leur avatar) évoluent dans un monde imaginaire régi selon certaines règles. Ensemble, ils devront finaliser la mission élaborée par celui que l'on nomme « le maître du jeu ». Chaque personnage étant censé disposer d'aptitudes différentes. Dans Stormbringer, par exemple, dont l'univers s'apparente à du médiéval fantastique, il existe différentes classes : guerrier, marchand, assassin... Ainsi le guerrier sera plus habile pour se battre tandis que le marchand sera plus avisé dans les négociations.

Voilà pour les grandes lignes :-). C'était surtout un moment de partage entre amis/amies. Toujours animé, avec parfois des dérives, qui se soldaient souvent par des crises de fou-rire. Pas nécessairement anticipées par le maître du jeu.

► **Quelle différence existe-t-il pour toi entre l'écriture d'un scénario de JdR et un roman?**

Il existe certaines similitudes. Les deux nécessitent beaucoup d'imagination. Cependant, lorsque je rédigeais des scénarios de JdR, je me donnais toujours beaucoup de latitude. On définissait les grandes lignes, mais on avait toujours la possibilité d'improviser. Dans la rédaction d'un bouquin, il faut guider le lecteur, garder une certaine cohérence dans le récit. Il est impératif de le captiver jusqu'au bout, en le lançant parfois sur de fausses pistes. Contrairement à un maître du jeu, on ne peut pas s'aider de la parole, des gestes pour garder en haleine ceux qui nous lisent. Le rythme doit être présent dans l'écriture. C'est ce que j'ai essayé de faire dans mon roman. Les lecteurs jugeront :-).

► **Quelles sont selon toi les grandes joies et les grandes difficultés du métier de romancier?**

Les grandes joies : d'abord lorsque j'ai reçu la lettre d'acceptation de VÉRONÉ ÉDITIONS. Il y avait aussi un commentaire associé qui m'avait fait très plaisir. Je savais qu'il restait beaucoup de travail à accomplir, mais une première étape avait été franchie. L'autre moment phare : lorsque le livre se matérialise sous format papier. Tout devient concret.

Les grandes difficultés : après avoir trouvé un éditeur, la re-



lecture de l'ouvrage afin de traquer les incohérences, les coquilles. Mieux vaut se faire aider par une personne extérieure sur cette partie, plutôt critique. L'écrivain connaît tellement bien son ouvrage, qu'il peut avoir tendance à user de raccourcis. Enfin, certainement la phase la plus difficile, quand on est « jeune écrivain » : trouver des vecteurs pour promouvoir son livre.

► **Peux-tu, au débotté, évaluer le temps que t'a pris la maturation et l'écriture du roman ?**

L'idée du roman a émergé à Venise. En déambulant au hasard dans les ruelles de cette somptueuse ville, j'ai découvert un masque au rictus inquiétant. Je l'ai ramené sur Paris et décidé de construire une histoire fantastique autour. "Le masque du Voyageur" était né. L'écriture a duré 5 ans. Cela n'a pas été un processus linéaire. Il ya eu quelques passages par des phases de doute. J'imagine que c'est l'apanage des « jeunes écrivains ». Sinon, il a fallu s'organiser, mais je ne voulais pas d'un processus forcé. Après tout, c'est une passion. J'attendais d'avoir de l'inspiration puis j'écrivais le soir et/ou le Week-end. En effet, j'exerce une activité plutôt prenante à côté.

► **Ton premier roman, le Masque du Voyageur, vient de paraître chez Vérone Editions ... Peux-tu nous faire le pitch de ton roman en quelques mots ?**

« L'histoire commence sur Terre, à Venise précisément. Thomas et sa compagne Cassandra visitent la ville, comme deux touristes ordinaires. Thomas est un informaticien, plutôt quelconque, qui a une vie bien rangée. Mais cela ne va pas durer ! Il va franchir la porte d'une boutique qui va changer sa vie et tomber sur un masque, a priori tout aussi ordinaire que lui. Pourtant, il s'agit du « masque du Voyageur », un puissant artefact qui permet de voyager entre les mondes. Lorsqu'il posera le masque sur son visage, tout va dérapier. Il se retrouvera plongé dans un autre monde bien loin de la planète Terre. Adieu Cassandra.

Ce monde « les Contrées », lieu où la magie est reine, est malmené par un puissant sorcier Madragore. Thomas, dérouteré, devra survivre et faire face à des ennemis dont le pouvoir dépasse l'entendement. Démons, dragons, pour ne citer qu'eux, ne sont jamais bien loin. Heureusement, il ne sera pas seul. Il croisera sur sa route un puissant mage et d'autres alliés extraordinaires... Le mal frappera aussi à sa porte pour éprouver sa foi. »

► **Concrètement, comment as-tu organisé ton travail de création : as-tu commencé par définir les principaux per-**

sonnages du récit ou as-tu d'abord créé l'univers dans lequel se déroulerait l'histoire ?

J'ai effectivement commencé par définir les principaux personnages. Ils sont au nombre de cinq. Leur nom et leurs caractéristiques.

J'avais aussi la trame principale :

Venise s'imposait naturellement comme le point de départ. Puis, il devait y avoir un personnage, plutôt ordinaire, qui se retrouve, malgré lui, dans la peau du héros. Par la suite, Le monde s'est brodé au gré des phases d'inspiration.

► **Le Masque du Voyageur appelle-t-il à une suite ou est-ce un one-shot ?**

Je compte écrire au moins 3 tomes. La fin du premier dévoile quelques éléments importants, mais j'ai encore beaucoup d'idées qui trottent dans ma tête. Je pense que le tome 2 sera encore plus surprenant que le premier...

► **Comme tout écrivain, sans doute as-tu mille et un projets en chantier dans ta tête... Travailles-tu déjà à un second roman que beaucoup d'auteurs disent plus difficile que le premier ?**

Outre la rédaction du second tome du « masque du Voyageur », j'ai deux projets en cours. Le premier concerne la rédaction d'un pur livre de science-fiction qui se passe dans le monde contemporain. Il devrait laisser une grande place à la psychologie humaine. Le deuxième est un roman d'anticipation. Partant d'un constat de société, je souhaite écrire une histoire qui décrira un futur possible, en poussant l'analyse à l'extrême. Cela n'a rien à voir avec le réchauffement climatique J mais c'est un thème qui me paraît presque aussi important... Dans l'immédiat, ma priorité reste l'écriture du second tome. Je ne rencontre pas de difficultés particulières. Lors de l'écriture du premier, j'avais déjà défini quelques axes pour la suite. J'espère même écrire ce nouveau tome dans un laps de temps plus court.



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

Ce sont des livres. En ce moment, je dévore Asimov (Cycle de Fondation). Ce roman de Science Fiction, qui date un peu, est captivant. Il tourne autour du concept de psychohistoire qui en est la clé de voûte. Qui n'a pas rêvé de prévoir le futur à partir d'équations mathématiques... Pour tout dire, certains de mes amis étaient surpris que je ne l'aie pas lu.

Mon autre lecture du moment est Guerre et Paix de Léon Tolstoï. Cette fresque utilise comme toile de fond les guerres napoléoniennes. Même si j'apprécie le côté historique, parfois tranchant, parfois romantique, ce n'est pas ce qui m'attire le plus dans ce livre. Je suis particulièrement fasciné par la psychologie complexe des personnages. Notamment, celle du prince André, éternel malheureux...

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

Non, c'est plutôt un entretien très complet :-)

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

Si tu étais...

▪ **un personnage de BD:** Lucky Luke. Je n'aime pas les armes, mais j'aurais aimé dégainer aussi vite.

▪ **un personnage de roman:** Cyrus Smith (*L'Île mystérieuse* / Jules Verne). L'ingéniosité en toutes circonstances.

▪ **un personnage de cinéma:** Blondin (*Le Bon, la Brute et le Truand* / Sergio Leone). Un bon pas vraiment bon :-).

▪ **un personnage de JdR:** Elric (*Stormbringer*) et son épée si possible.

▪ **une chanson:** *La resa dei conti* /Ennio Morricone. Elle accompagne un magnifique duel...

▪ **un instrument de musique:** piano (dans ma jeunesse ,on m'a fait comprendre que je n'étais pas doué. Du coup, j'ai abandonné...).

▪ **un outil de dessinateur:** sa main droite s'il est droitier :-)

▪ **un jeu de société:** Blanc-manger coco (à prendre au second degré si tu ne veux pas perdre tes amis).

▪ **une découverte scientifique:** la téléportation. Pas encore inventée. Cela nous éviterait de prendre du temps dans les transports en commun...

▪ **une recette culinaire:** pas trop mon domaine. Soupe aux choux en regardant le film du même nom.

▪ **une pâtisserie:** tarte au citron (non meringué s'il vous plaît)

▪ **une boisson:** vin (avec pas trop de sulfite). Mon préféré du moment : Canon La Gaffelière (Saint Emilion). À boire avec parcimonie, mais la qualité se paye.

▪ **une ville:** Bordeaux (for ever).

▪ **une qualité:** persévérant.

▪ **un défaut:** un peu trop solitaire

▪ **un monument:** Cathédrale Sainte-Cécile d'Albi

▪ **un proverbe:/ citation:** « L'homme est un loup pour l'homme » (Hobbes)

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

Le doute est permis, mais pas l'abandon. Il faut toujours aller au bout de ses projets.

Un grand merci pour cet entretien.

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





Chroniques

Pour lire la chronique dans son intégralité, cliquez sur la boîte...

■ Once Upon a Time

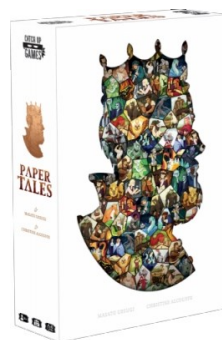
Paper Tales fait parti de ces jeux qui nous font de l'œil depuis plusieurs mois... Il faut dire qu'un jeu signé par Masato Uesugi, l'auteur de Dungeon of Mandom (rebaptisé Welcome to the Dungeon) et Twelves Heros ne pouvait qu'attirer notre attention...

Malgré ses règles simples dont Masato Uesugi a le secret, Paper Tales est un jeu riche et subtil qui dévoile au fil des manches et des parties...

A la lecture des règles, on pourra trouver des points communs avec le 7 Wonders d'Antoine Bauza mais il suffit de quelques manches ou partie pour comprendre

que les sensations de jeux sont totalement différentes... La notion de vieillissement (déjà expérimentée dans d'autres jeux tels les excellents Im Schatten des Kaisers ou Descendance...) rend les unités sensibles au temps oblige les joueurs à adapter continuellement leurs stratégies, même s'ils peuvent s'appuyer sur les bâtiments qui eux, résistent aux outrages de Chronos...

Joliment édité, superbement illustré par la talentueuse Christine Alcouffe et doté d'une courbe d'apprentissage parfaitement calibrée, Paper Tales est un petit bijou de subtilité et de fluidité qu'il vous faut essayer sans tarder!



Paper Tales

Un jeu de Masato Uesugi
Illustré par Christine Alcouffe
Edité par Catch Up Games

25€90



Apocalypse au zoo de Carson City

Un jeu d'Alexandre Droit et Florent Toscano

Illustré par Guillaume Griffon

Edité par Opla

11€50

■ La stratégie de la baston

Tiré de l'univers déjanté de la série BD jubilatoire de Guillaume Griffon, Apocalypse au Zoo de Carson City est un jeu simple et nerveux mais bougrement malin qui tient dans la poche...

Passé le plaisir jubilatoire qu'on ressent à la lecture des règles dont l'écriture est parfaitement dans l'esprit de la BD dont l'univers sert de cadre au jeu, on peut se lancer sans tarder dans l'exploration d'un zoo hanté par des créatures plus trop humaines...

Les mécanismes simplissimes imaginés par

Alexandre Droit (Gloobz, Aquatika...) et Florent Toscano (Migrato, L'Empereur, Hop la puce...) cachent un jeu nerveux, tendu et stratégique qui recèle plein de surprises, de la possibilité de croiser des créatures mutantes en passant par la fin de partie qui survient abruptement dès qu'un joueur ne peut plus jouer...

Ajoutons à cela des illustrations gores et déjantées aux petits oignons signées Guillaume Griffon (l'auteur de la BD dont nous vous recommandons chaudement la lecture pour peu que vous aimiez les séries nerveuses et jubilatoires) et vous obtenez un grand p'tit jeu à emporter partout dans votre poche...



■ L'arrière-arrière petit-fils du Yam's



Après avoir enchanté les joueurs en culottes courtes, Haba propose à présent une gamme de jeu dédiée à toute la famille... Doté de règles simples et d'illustrations acidulées, ce Roi & Compagnie devrait séduire un très large public...

Dans ce jeu, les joueurs se sont autoproclamés rois et tentent d'attirer à eux les habitants des contrées féériques environnantes...

Joliment illustré par Gus Batts et doté d'une thématique sympathique et accrocheuse, ce premier jeu de Nils Nilsson revisite de façon audacieuse le Yam's dont il peut être considéré comme le descendant...

L'auteur revisite ce classique du jeu de dés en lui apportant une salubre dose de modernité et une pincée d'interaction qui font de Roi & Compagnie l'une des excellentes surprises de cette fin d'année où petits et grands pourront gentiment s'affronter avec un même plaisir...



Rois & Compagnie

Un jeu de Nils Nilsson

Illustré par Gus Batts

Edité par Haba

14€90





■ Un diamant brut

Haspelknecht ne paye peut-être pas de mine () avec sa thématique assez peu glamour mais c'est un jeu de gestion original et immersif qui ravira les amateurs du genre...

Dans ce jeu signé Thomas Spitzer et joliment édité par Quined Games, les joueurs incarnent des fermiers tombés par hasard sur un gisement de charbon qu'ils décideront d'exploiter...

Avec Haspelknecht, Thomas Spitzer signe un jeu de gestion bougrement original et incroyablement immersif. Certes, la thématique n'est guère glamour mais le jeu est tellement bon qu'on en a cure!

L'auteur a développé des mécanismes en parfaite osmose avec la thématique de l'exploitation minière... Si les règles sont denses et touffues, elles n'en restent pas moins extrêmement fluides et, une fois digérées, étrangement simples à expliquer... Il faut dire qu'elles s'avèrent particulièrement cohérentes et que le matériel, extrêmement bien pensé et superbement illustré par Johannes Sich, aide à appréhender les différents rouages du jeu...

La rejouabilité est assurée tant par la modularité du plateau d'Équipement que par les multiples façons de scorer qui offrent autant de stratégies différentes...

Bien sûr, Haspelknecht est typiquement le genre de jeu qui nécessitera plusieurs parties pour être maîtrisé mais quel pied! Un petit diamant ludique qui ravira les amateurs de jeux de gestions...



Haspelknecht

Un jeu de Thomas Spitzer
Illustré par Johannes Sich
Édité par Quined Games

44€

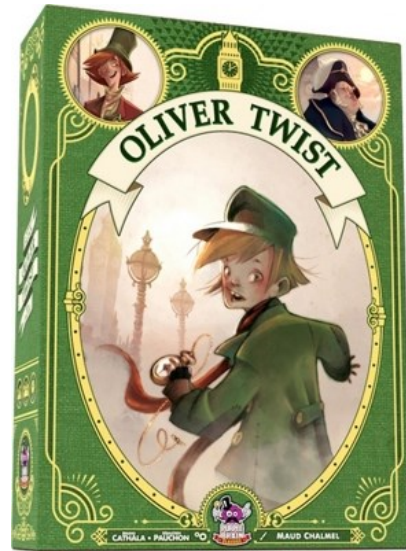
■ Twist again à London

Parmi les nombreux jeux qui déboulent sur les étals à l'approche de Noël, cet Oliver Twist compte parmi les plus attendus...

De par le nom de ses auteurs, celui de l'éditeur et la qualité des illustrations, Oliver Twist était de par chez nous l'un des jeux les plus attendus de cette fin d'année... Dans ce jeu superbement édité par Purple Brain, Bruno Cathala et Sébastien Pauchon revisitent avec brio les mécanismes de Sobek en transposant l'action dans la Londres victorien...

Rangé dans une boîte-tiroir tout juste somptueuse, le matériel, superbement illustré par Maud Chalmel, s'avère particulièrement immersif et raconte à lui seul une histoire...

Difficile de ne pas être séduit par la parfaite osmose qui existe entre mécanismes, matériel et thématique pour ce jeu de parcours et de collection qui, au final, s'avère meilleur encore que l'original... Ce qui n'est pas peu dire!



Oliver Twist

Un jeu de Bruno Cathala, Sébastien Pauchon

Illustré par Maud Chalmel

Édité par Purple Brain

31€50

Si vous cherchez un jeu familial simple mais bougrement malin à glisser sous le sapin, Oliver Twist est indéniablement le candidat idéal!





■ S'il vous plaît... raconte moi une histoire

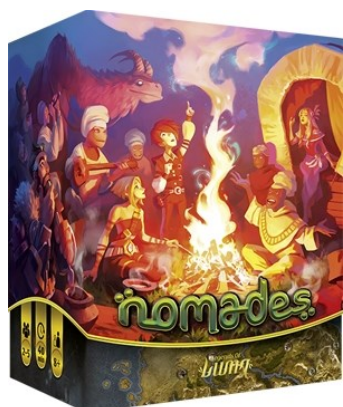
Après les excellents *Koryo*, *Le Lièvre et la Tortue* et *Souk*, Gary Kim s'est imposé comme un auteur à suivre de près... Son dernier jeu, *Nomades*, s'inscrit dans l'univers des *Légendes de Luma*, et fait suite à *Oh Capitaine!*, l'excellent premier volet de cette série de jeux-concept qui mêlait bluff, chance et déduction... bien qu'il puisse parfaitement se jouer indépendamment...

Après avoir trouvé un mystérieux message dans une bouteille, les joueurs ont donc fait voile vers Luma... Sitôt débarqué, ils ont exploré le repaire de Nukha avant de rencontrer les Nomades... Le soir venu, tout ce petit monde s'installe autour du feu de camp pour écouter et glaner des bribes de légendes et de chansons... Le joueur parvenant à reconstituer la plus belle légende remportera la partie...

Avec *Nomades* Gary Kim revisite avec ingéniosité le séculaire l'Awalé en y apportant une délicieuse touche de modernité saupoudrée d'une once de poésie...

A chaque tour, le joueur égrainera une pile de disques qui permettront à tous les joueurs de collecter des tuiles Histoire, bribes de récits légendaires avec lesquels ils pourront composer des chansons et réécrire des légendes... A eux d'être les meilleurs conteurs!

Porté par un matériel à l'esthétisme léché et des règles particulièrement simples et fluides, ce jeu combinant subtilement égrainage, collecte et collection est à même de séduire un large public... Les amateurs apprécieront cette série de jeux conceptuels parfaitement jouables indépendamment mais dont chacun vient étoffer un univers original, poétique et aventureux...



Nomades

Un jeu de Florian Sirieux

Illustré par Pascal Quidault, Radja S., Thomas Vuarchex, Davide Tosello et Max Degen

Édité par Ludonaute

22€50

■ I have a (very strange) dream!

Repos Prod nous invite à nous plonger dans le monde des rêves avec ce superbe *When I Dream* de Chris Darsaklis qui s'inscrit dans la lignée de *Linq* ou de *Code Name* tout en étant très différent de ces excellents jeux...

Il est des éditeurs qui se contentent de reprendre un jeu tel qu'il est et de le traduire... Il y en a d'autres qui s'approprient les mécanismes et effectuent un formidable travail d'édition pour proposer un jeu esthétiquement superbe... Repos Prod appartient manifestement à la seconde catégorie...

Par sa thématique onirique et son matériel superbe, *When I Dream* est un jeu éminemment rafraîchissant... De ceux que l'on sort et que l'on ressort avec plaisir, avec un public familial ou en jeu apéro...

Jouable dès 4 joueurs, et excellent quelle que soit la configuration, ce jeu aux mécanismes en apparence classique se révèle être parti-



When I Dream

Un jeu de Chris Darsaklis

Illustré par un collectif d'auteurs talentueux

Édité par Repos production

26€90

culièrement fun et enthousiasmant de par la brillante idée des rôles qui lui confèrent tout son charme et son originalité...

Attention toutefois, le jeu est fortement addictif et l'abus de *When I Dream* est dangereux pour la morosité...



■ Un manoir drôlement hanté...

Panic Mansion est un jeu d'adresse original et déjanté qui nous entraîne dans un manoir hanté dont il faudra sortir coûte que coûte après avoir la terrible malédiction qui pèse la bâtisse...

Panic Mansion

Un jeu de Asger Granerud et Daniel Skjold Pedersen

Illustré par Etienne Hebinger

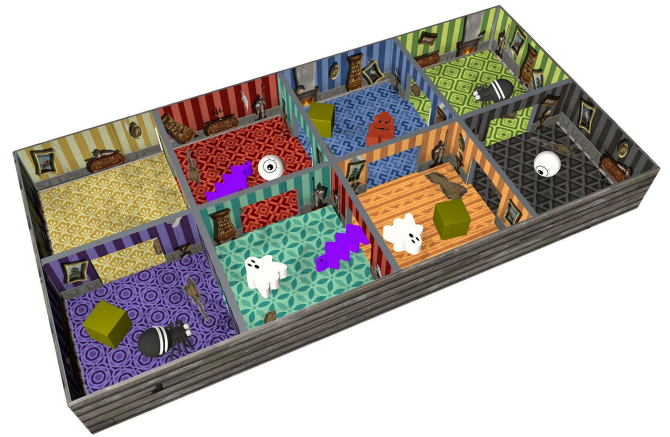
Edité par Ludonaute



23€90

Doté d'un matériel original, Panic Mansion est un jeu fun et original qui mettra à l'épreuve l'adresse des jeunes et moins jeunes aventuriers...

Les deux niveaux de jeu s'avèrent particulièrement bien pensés. Le premier, plus simple, permettra aux plus jeunes de découvrir le principe et de développer leur adresse, mettant déjà leur patience et leur persévérance à rude épreuve... Le second, bien plus complexes, s'adressera aux aventuriers aguerris... Une variante diabolique est par ailleurs proposée : il ne faut plus réunir les objets indiqués par la carte mais les objets n'y figurant pas!



■ Élémentaire mais tellement bon!



Hope S. Hwang nous propose avec Sherlock 13 un pur jeu de déduction, une sorte d'enfant illégitime des célèbres Cluedo d'Anthony Pratt et Elva Rosalie Pratt et Qui-est-ce de Theo et Ora Coster...

Un crime a été commis dans la ville de Londres. Quatre enquêteurs vont s'affronter pour désigner le coupable parmi les treize suspects possibles...

Signé Hope S. Hwang, l'auteur de l'excellent Kabuki (Iello), Sherlock 13 (pour les 13 suspects potentiels!) est une petite perle ludique, lointain descendant du Cluedo et du Qui-est-ce?...

Finement ciselé, doté de règles minimalistes et élégantes et rehaussé par les superbes illustrations de Vincent Dutrait, ce jeu de pure déduction fait partie de ces jeux apéros simples et malins qu'on sort et qu'on ressort avec évident plaisir...

Si vous aimez les jeux de déduction, Sherlock 13 est indéniablement fait pour vous!



Sherlock 13

Un jeu de Hope S. Hwang

Illustré par Vincent Dutrait

Edité par Letheia

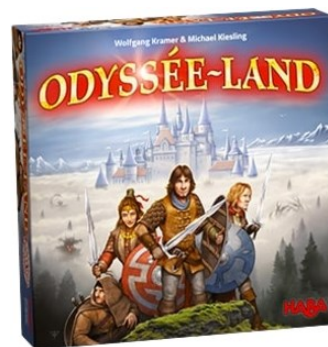
12€90

■ S'initier au jeu (d'aventure)

Lorsque deux légendes du jeu associent à nouveau leur talent pour créer un jeu de société, c'est en soit un événement... Et lorsque le jeu fait partie de cette enthousiasmante gamme que le prestigieux éditeur Haba destine à un public familial, cela ne gêne rien, bien au contraire!

Dans ce petit bijou de Wolfgang Kramer et Michael Kiesling, les joueurs incarneront de valeureux aventuriers qui vont arpenter le royaume du roi Agamis pour y affronter mille périls et vaincre de maléfiques créatures pour s'attirer les faveurs du monarque...

Wolfgang Kramer et Michael Kiesling signent avec Odyssee-Land un excellent jeu familial qui, bien que doté de règles simples, s'avère particulièrement prenant... Enfants et parents s'y affronteront avec un même plaisir tant le jeu s'avère parfaitement calibré pour initier de nouveaux joueurs aux jeux d'aventure et d'exploration : une part de hasard, une composante d'exploration, de gestion et de combat, le tout saupoudré d'une once de prise de risque et d'une bonne dose de tactiques...



Odysée-Land

Un jeu de Wolfgang Kramer, Michael Kiesling

Illustré par Franz Vohwinkel

Édité par Haba

38€90

Car n'allez pas croire que l'aventure ne sera qu'une ballade de santé! Les joueurs devront faire preuve d'audace et bien gérer leurs ressources pour optimiser leur score et remporter la partie! Les différents scénarios qui viennent subtilement modifier la façon de jouer assurent un excellent renouvellement de jeu...

Un jeu idéal pour s'initier en douceur et en famille au jeu de société moderne!





■ **Scoop : la Reine ne s'épile pas!**



Après l'excellent Kingdomino fort justement récompensé par le prestigieux Spiele des Jahres 2017, Bruno Cathala revisite et enrichit les mécanismes du jeu pour nous proposer un jeu plus velu qui ravira les amateurs du premier opus tout en faisant un appel du pied aux joueurs confirmés...

Kingdomino est et demeure un jeu formidable susceptible de plaire à un très large public grâce à des règles simplissimes et une profondeur de jeu savamment étudiée...

Cela en fait un formidable outil pour initier de nouveaux joueurs au jeu de société « moderne »...

Reprenant son ossature, Queendomino vient l'enrichir en ajoutant un élément ludique supplémentaire : les bâtiments... Ce faisant, Bruno Cathala permet à ces joueurs de franchir une nouvelle étape en s'appuyant sur l'expérience ludique vécue avec Kingdomino pour les entraîner en douceur vers un jeu à peine plus complexe mais indéniablement plus riche...

N'allez pas croire qu'il faut être passé par Kingdomino pour vous essayer et apprécier sa Reine! Elle a bien des atours pour charmer les joueurs

plus confirmés... Mais une chose est sûre, la reine ne s'épile pas et est bien plus velue que son mari! Mais j'y songe...

Le ventre de la Reine ne s'arrondit-il pas? Peut-on légitimement espérer un Princedomino? Avec de tels parents, il serait promis à un bien bel avenir ludique!



Queen Domino

Un jeu de Bruno Cathala

Illustré par Cyril Bouquet

Edité par Blue Orange

26€90

■ S'initier au jeu (d'aventure)

Le créateur des excellents *Gloobz*, *Aquatika* et d'*Apocalypse au zoo de Carson City* nous propose un sympathique jeu pour enfant doté d'une mécanique simple et fluide et d'une thématique et d'un matériel particulièrement immersif...



Chop! Chop!

Un jeu d'Alexandre Droit
Illustré par Christophe Gile
Edité par Djeco

29€

Dans ce jeu asymétrique, les souris vont s'efforcer de récolter dix morceaux de fromage sans se faire attraper par le matou qui rode...

Porté par un matériel superbe et immersif, *Chop!* est un jeu asymétrique simple et malin qui laisse une belle part au hasard tout en permettant aux plus jeunes de développer des stratégies et de les adapter aux circonstances.

Jouer le chat ou les souris donne des sensations de jeu délicieusement différentes et le jeu s'avère aussi bon à 2 qu'à plus...

Les parties étant relativement courtes, elles ont un goût de revenez-y particulièrement appréciable!



Anniversary Pack(s)

Un jeu d'Antoine Bauza

Illustré par Miguel Coimbra,
Etienne Hebinge et Dimitri
Chappuis

Edité par Repos

6€

Auteur et éditeur ont clairement voulu se faire plaisir et faire plaisir aux fans de *7 Wonders* et c'est indéniablement une réussite!

■ Felix dies natalis 7 Wonders!

Voilà un éditeur qui fête de façon jubilatoire les 7 ans d'un des monuments ludiques incontournables qui est à ce jour le jeu le plus primé depuis l'aube de l'humanité...

Si ces deux packs de meta-extension (puisque Repos prod inaugure le savoureux concept d'extension d'extension) se destinent aux aficionados de ce chef d'œuvre de fluidité et de profondeur créé par d'Antoine Bauza. Ils apporteront un vent de fraîcheur en proposant de nouvelles alternatives aux choix déjà cornéliens des joueurs, ouvrant la porte à de multiples combos que les amateurs découvriront avec un plaisir jubilatoire...



■ Créature (ludique) hybride

Les Montagnes Hallucinées proposent aux joueurs de participer à l'expédition Miskatonic qui, selon la nouvelle de H.P. Lovecraft, quitta Boston le 2 septembre 1930 pour tenter de rejoindre le cercle polaire antarctique... Dans ce récit tourmenté, le Professeur William Dyer relate l'expédition au cours de laquelle seront exhumées les traces d'une antique et inquiétante civilisation et demande instamment au lecteur de ne pas tenter de se lancer sur ses traces...

Les joueurs vont devoir coopérer pour espérer sortir vivant, sinon indemne, de cette expédition au cœur de l'enfer blanc...

S'appuyant sur la nouvelle éponyme de H.P. Lovecraft, Rob Daviau, le co-auteur des excellents Pandemic Legacy (avec Matt Leacock) ou Seafall(avec JR Honeycutt) créé un party game coopératif particulièrement enthousiasmant...

Bien sûr, l'aspect party game joyeusement déjanté tranche avec les ambiances délicieusement horribles propres à l'univers de Lovecraft, déroutant les amateurs du maître de l'horreur tentaculaire... Mais l'ensemble fonctionne pourtant remarquablement bien, offrant une expérience de jeu savoureuse et tendue, le tout porté par un matériel d'excellente facture...

Un jeu hybride qui devrait séduire un large public...



Les Montagnes Hallucinées

Un jeu de Rob Daviau

Illustré par Miguel Coimbra

Edité par Iello

26€90

■ Le souffle de l'Aventure

C'est avec jubilation que nous nous sommes lancé dans cette ultime aventure concoctée par Michael Menzel pour son jeu Andor... Car Andor propose une expérience de jeu unique et savoureuse, à mi-chemin entre le jeu de rôle et le jeu de plateau, le tout porté par des scénarios captivants...

Les infâmes Kradhers ont enlevé de nombreux habitants du royaume d'Andor mais nos valeureux héros sont enfin de retour et se lancent sans tarder à leur suite pour les libérer. Par-delà les Montagnes Grises, ils devront affronter des hordes de squelettes et d'autres créatures toutes plus dangereuses les unes que les autres... Seront-ils à la hauteur de leur réputation?

Même s'il est présenté comme le dernier volet de la saga, on ne peut qu'espérer une suite à cette aventure épique coopérative qui immerge les joueurs dans des quêtes d'envergure, leur donnant la furieuse impression d'être membre d'une sorte de Communauté de l'Anneau... D'ailleurs, un Nouvel Espoir n'amorçait-il pas la première trilogie de Star Wars?

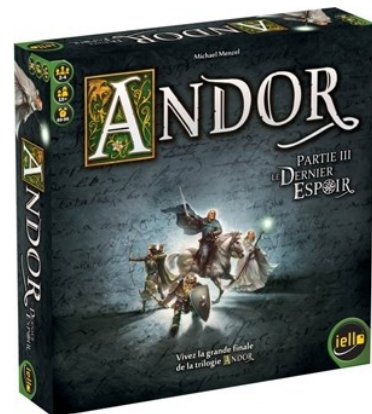
Andor, le Dernier Espoir

Un jeu de Michael Menzel

Illustré par Michael Menzel

Édité par Iello

42€90



Doté d'un matériel superbement illustré par Michael Menzel, ce troisième volet nous donne une fois encore la furieuse impression de vivre une aventure digne du Seigneur des Anneaux de J.R.R. Tolkien... Chaque tour / jour, les joueurs vont être confrontés à des choix cornéliens, s'efforçant de faire face, ensemble (ou pas), aux nouvelles menaces qui se dresseront sur leur route.

Si le jeu est un stand alone pouvant parfaitement se jouer de façon décrochée, il nous faut cependant vous prévenir : si vous goûtez à ce troisième volet, vous ne pourrez résister à l'envie de vous aventurer dans les premiers chapitres!

Andor, c'est le plus rôlistique des jeux de plateau... l'Aventure avec un grand A! et Ce Dernier Espoir ne dépareille pas des deux opus précédents!



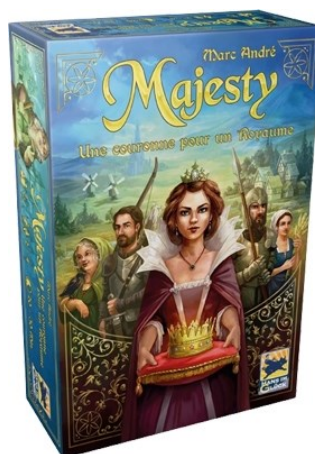


■ Majestueux Majesty

Depuis qu'il a signé le splendide Splendor chez les Space Cowboys, chaque jeu de Marc André se découvre avec un plaisir de gourmet... Et le fait est que son Barony s'avérait de haute tenue... Qu'en sera-t-il pour son Majesty?

Doté d'un matériel impeccable rehaussé des somptueuses illustrations d'Anne Heidsieck, d'une thématique accrocheuse et de règles simples et particulièrement fluides, Majesty fait partie de ces jeux familiaux abordables mais néanmoins riches, idéaux pour initier de nouveaux joueurs aux joies du jeu de société « moderne »...

Avec un renouvellement assuré par des cartes bâtiments réversibles, le jeu est doté d'une rejouabilité appréciable et d'une courbe d'apprentissage parfaitement équilibrée... A chaque tour les joueurs devront s'adapter aux choix offerts pour optimi-



Majesty
 Un jeu de Marc André
 Illustré par Anne Heidsieck
 Edité par Hans im Glück

26€90

ser leur développement et garder un œil sur celui de leurs concurrents pour défier le plus beau des royaumes...

Marc André signe avec Majesty un jeu... majestueux! Assurément un futur classique du jeu familial...



■ Otys Ready!

Après des siècles d'inconséquences, les dernières terres émergées ont été englouties. Disséminées sur la surface du globe, les quelques rares colonies rescapées doivent s'élever toujours plus haut, cherchant dans les profondeurs des débris de leur passé pour tenter de survivre sur une Terre désormais hostile...

Au sein de la colonie Otys, les joueurs devront gérer un pool de valeureux plongeurs et leur équipement pour tenter de supplanter ses concurrents...

● Règles & Matériel

Graphiquement, le jeu est tout simplement somptueux. Il suffit d'observer la magnifique illustration de la boîte, signée Paul Mafayon (Bunny Kingdom, Diamants, Loony Quest, Welcome to the Dungeon...) pour le comprendre et être d'emblée dans un univers post-apo glaçant... Dénué de thermoformage, remplacé par un cartonnage somptueusement illustré, les nombreux éléments du jeu devront être rangés dans des sachets en plastique...

Du plateau colonie aux plateaux individuels (en relief pour être parfaitement ergonomique), des cartes contrats aux tuiles plongeurs, des jetons aux marqueurs de score, chaque élément du jeu s'intègre parfaitement dans l'ensemble, immergeant () d'emblée les joueurs dans la thématique... On se rend d'emblée compte qu'on a là affaire à un jeu exigeant et calculatoire à réserver aux amateurs d'optimisation et de cubes en bois... Côté matos, ce premier jeu co-édité par Libellud et Pearl Games place d'emblée la barre haute et donne furieusement envie d'enfiler un scafandre et se jeter à l'eau...

Joliment mis en page, le livret de règles (12 pages) s'avère dense mais remarquablement bien écrit. Les différents rouages du jeu sont expliqués de façon claire et didactique, le tout rehaussé



Otys

Un jeu de Claude Lucchini

Illustré par Paul Mafayon

Co-édité par Pearl Games et Libellud

35€90

d'exemples biens sentis mis en valeur dans des encadrés au design léché. L'apparente complexité des règles cache un jeu parfaitement fluide d'une rare... profondeur...

● Avis

Quand deux éditeurs réputés associent leur talent et leurs compétences pour éditer un jeu, il y avait de fortes chances que celui-ci soit une réussite... Passé l'excellente impression laissée par un matériel superbe à l'ergonomie impeccable, Otys se révèle être un jeu nerveux et captivant qui mettra vos neurones à rude épreuve...

La mécanique en elle-même s'assimile et s'explique, une fois digérée, de façon plutôt fluide, chaque rouage du jeu s'inscrivant parfaitement dans la thématique. Au fil des premiers tours, le jeu laisse apparaître sa richesse et sa profondeur et, croyez-nous sur parole, il faudra plus d'une partie pour en maîtriser toutes les subtilités! D'autant que Claude Lucchini a concocté une variante



aussi simple que savoureuse : après plusieurs parties, vous pourrez à loisir jouer avec la face avancée des tuiles Sponsors, leur verso rendant le jeu plus subtil encore de par les avantages qu'ils offrent et qui viendront chambouler quelques réflexes pourtant éprouvés...

Mis à part le setting initial et le tirage des cartes Contrat qui laisse une place au hasard, le jeu s'avère être un jeu cérébral doté d'une composante de programmation et de gestion, le tout saupoudré de collecte de ressources, assaisonné d'une bonne dose de gestion et d'un zest d'opportunisme... Comme le titre de cette chronique le laissait audacieusement envisager avec cette référence au talentueux Otis Redding, la notion de rythme et de timing s'avère cruciale si l'on veut prétendre à la victoire et optimiser au mieux chacun de ses coups...

Chaque tour confrontera les joueurs à un choix éminemment cornélien, rendu plus complexe par un usage possible des Batteries qui donnent une réelle emprise sur le déroulé du jeu et par la nécessité d'entraver l'action de ses concurrents... Sans perdre de vue que l'activation de certaines tuiles Clé au moment opportun permettent de tirer de substantiels avantages de la part des Sponsors...

On retrouve dans Otys l'interaction feutrée des jeux « à l'allemande »... Les joueurs devront garder un œil vigilant sur les possibilités de ses concurrents, hormis les contrats privés, il n'y a nulle surprise ou coup fourré possible: tous les éléments sont visibles de

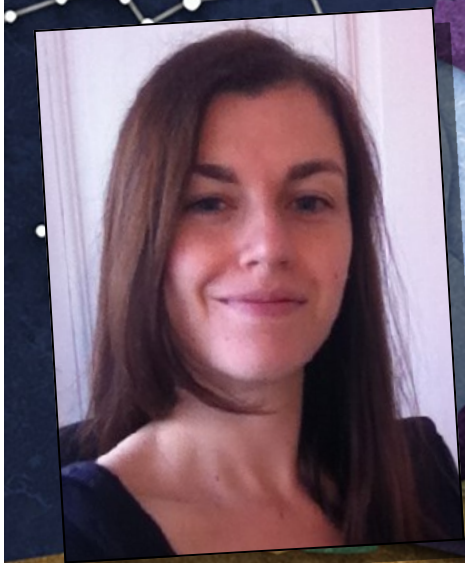
tous et le premier joueur atteignant 18 points annonçant la fin de la partie, il faudra pendre garde à ne jamais se laisser trop distancer au risque de voir la victoire s'envoler définitivement...

Deux éditeurs réputés associent leurs compétences et leurs savoir-faire, voilà qui se devait de déboucher sur un grand jeu... Et tel est indéniablement le cas!

Au vu de la qualité de ce jeu de programmation et de gestion, difficile de croire que Claude Lucchini signe avec Otys son tout premier jeu... Mais une chose est sûre : le bonhomme est un auteur à suivre de très près! Et le fait que son jeu ait été magnifiquement illustré par le talentueux Paul Mafayon et superbement édité ne gâte rien... bien au contraire!

Doté d'une thématique forte et d'une ergonomie frôlant la perfection, Otys est un jeu captivant qui ravira les joueurs les plus exigeants... A ne manquer sous aucun prétexte!





Christine Alcouffe

La talentueuse Christine Alcouffe qui a signé les magnifiques illustrations de l'excellent Paper Tales répond à toutes nos questions...

► **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 opposée, c'est beaucoup mieux!

► **Voilà qui me rassure... Peux-tu 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?)**

Alors j'ai actuellement 30 ans, je suis originaire de Grenoble et je suis arrivée à Lyon pour étudier à l'école Emile Cohl à 18 ans. Une fois mon diplôme en poche, en 2010, je me suis installée comme illustratrice et je vis depuis de ce métier. Mon travail est ma première passion même si y astreindre des contraintes commerciales peut parfois contrarier le plaisir.

Je suis également passionnée de jeu de so-

ciété et je chante (actuellement dans un chœur – Big up les Phonies Polies !).

Allons allons, un compte en Suisse ? Tout le monde m'a pourtant dit que les artistes vivaient d'amour et d'eau fraîche !

► **A quel moment as-tu décidé de faire de l'illustration ton métier? Cela a-t-il relevé du parcours du combattant?**

C'est arrivé finalement assez tard ! J'ai toujours aimé dessiner, mais je n'ai pas pris de cours de dessin avant mes 17 ans ni envisagé de faire carrière. Au moment de l'orientation, en fin de lycée, je me suis dit que, quand même, ça serait chouette de vivre de ça, et j'en ai parlé à mes parents. J'ai eu beaucoup de chance, ils m'ont simplement

dit d'y aller, que dans le pire des cas je ferais autre chose l'année prochaine et qu'il fallait essayer, sans prise de tête ou mélodrame. Honnêtement, si je n'avais pas eu leur soutien, je crois que je n'aurais pas eu le cran de me lancer.

Nous avons cherché une école et j'ai fait une MANAA à l'école Bellecour avant d'être admise à Émile Cohl . Ces années d'études ont été une vraie révélation pour moi, c'était une libération de passer mes journées à dessiner et l'école m'a appris les compétences techniques dont je manquais cruellement, n'ayant jamais pris le temps de les forger par moi-même.

La phase la plus compliquée à été le moment à la fin de mes études où il a fallu se lancer dans le grand bain. Les écoles apprennent à dessiner mais en terme de formation au démarrage, aux bases de comptabilité et aux démarches administratives, ce n'est pas encore ça. J'ai appris sur le tas, mais il me reste encore beaucoup de choses à assimiler !

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

A vrai dire, une joueuse tout à fait lambda. Mes parents aimaient bien jouer, mais nous sommes restés très classiques, avec Monopoly et Bonne Paye, un peu de Trivial Pursuit et de Nain Jaune. De quoi passer de bons moments en famille mais rien de bien passionné.

La vraie révélation est venue en 2012, quand j'ai mis les pieds avec ma meilleure amie pour la première fois à *Moi j'm'en fous je triche*, un ca-



fé ludique associatif, à Lyon. J'y ai découvert des jeux dont je n'avais jamais entendu parler, très variés. J'y suis retournée de nombreuses fois avant de décider en 2013 de devenir bénévole et de participer moi aussi à la vie du local. Petit à petit j'ai rencontré des gens très cool, notamment parmi les bénévoles, qui sont devenus des amis, j'ai commencé à aller en festival et je me suis forgé une petite culture du jeu moderne.

► **Quels sont actuellement tes jeux de chevet ?**

Les jeux que je n'ai pas encore testés ! Je n'ai pas énormément de temps pour jouer en ce moment, alors quand j'ai une soirée jeux j'essaie de rattraper un peu de mon retard dans les nouveautés. Par exemple je n'ai pas encore eu l'occasion de tester Queendomino, Oliver

Twist ou Exit, il faudra y remédier prochainement!

► Si tu devais conseiller un jeu à des amis désirant découvrir le jeu de société, quel serait-il ?

Évidemment ça dépend du profil des gens, si ils ne jouent vraiment pas ou si ils ont quelques notions de jeux modernes. En première intention je pourrais proposer Hanabi, Concept, Dixit ou même un bon vieux Times'up, mais si ils connaissent déjà ces classiques on pourra aller plus loin avec des jeux comme The Resistance - Avalon, Lords of Waterdeep ou tiens, pourquoi pas Paper Tales ?

► Tu veux de signer les superbes illustrations de l'excellent Paper Tales de Masato Uesugi paru chez Catch Up Games. Comment t'es-tu retrouvé à travailler sur ce projet ?

Merci beaucoup! J'ai rencontré Sébastien (de Catch Up Games) à l'époque où je faisais tourner un petit prototype. Nous nous sommes croisés plusieurs fois, et un soir Seb



et Clément nous ont proposé, à mon copain et moi, de venir tester Vorpals (l'ancienne édition de Paper Tales). Nous avons beaucoup apprécié le jeu et commencé à parler de son adaptation en France et en Europe. Les illustrations d'origine étaient un peu datées (notamment parce que Masato a édité lui-même son jeu en 2011) et on pensait qu'il serait compliqué de les proposer aux joueurs occidentaux comme ça. Le problème, c'est que les gars de Catch Up disposaient d'un budget réduit au vu du nombre de cartes à faire. L'idée était donc de s'adapter à cette contrainte pour proposer un style graphique qui puisse être réalisé assez vite, mais néanmoins avec des visuels bien finis, marquants et pas bâclés. Quelques jours plus tard ils sont revenus vers moi et m'ont demandé si je pouvais faire un essai, pour continuer la discussion que nous avons eue et voir à quoi ce style graphique pourrait correspondre.

► Comment est née l'idée de travailler les illustrations comme du papier découpé ?



L'idée est arrivée assez tôt, parmi les pistes que nous avons évoquées lors de cette première soirée. J'avais alors parlé d'images façon théâtre d'ombres, comme ce qu'on peut voir dans le film de Michel Ocelot Princes et Princesses. Clément avait compris papier découpé comme dans un livre pop-up et comme cette piste m'intéressait beaucoup également on est parti là-dessus.

On a fait pas mal d'essais avant d'arriver à un visuel bien équilibré, assez riche pour pouvoir se décliner en 42 cartes unités sans lassitude, assez stylisé et direct pour être facilement identifiable. Au final c'est cette recherche-là qui a amené Clément et Sébastien à nommer le jeu Paper Tales, et non l'inverse!

► **C'est amusant d'apprendre que l'origine du nom du jeu est dû à sa dimension artistique...**

^^

En regardant les cartes du jeu, on s'aperçoit qu'il y a une parité homme/femme. Était-ce une volonté éditoriale ou une petite touche personnelle?

C'était avant tout une volonté personnelle mais j'ai consulté Clément et Seb avant d'aller sur cette voie, parce que selon les cas ça peut ne pas toujours être très accepté. Heureusement ils m'ont soutenue à 100%.

Typiquement, avec ce genre d'univers médiéval fantastique, on a plus l'habitude d'avoir une dominante masculine, et une représentation des femmes dans un rôle décoratif, posées là de temps en temps en mini-armure sexy. Certains joueurs et joueuses auraient pu

être déroutés par le choix qui est le nôtre, mais au final je pense que la parité que nous avons établie (en mettant en avant autant d'hommes que de femmes dans nos unités et en donnant des rôles non genrés à ceux-ci) n'est pas forcément si visible quand on joue une partie. Elle contribue simplement à faire évoluer les mentalités, tranquillement.



► **Concrètement, comment as-tu travaillé sur le dessin des cartes? Quels outils as-tu utilisés et quelles furent les différentes étapes de ton travail?**

J'ai pour habitude de faire plusieurs croquis et

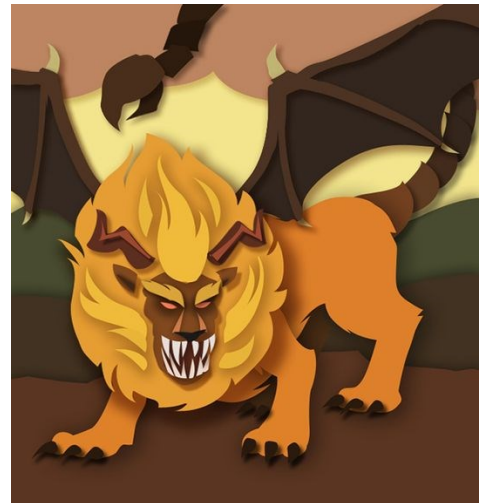
de les envoyer par groupe de 5 aux éditeurs pour qu'ils me donnent leur retour. Après leur accord, je commence la mise en couleur sur informatique, d'abord en dessinant les aplats de différentes couleurs qui forment les personnages en veillant à agencer les calques les uns sur les autres de manière cohérente. Ensuite j'ajoute des effets d'ombres projetées, en différentes couleurs et intensités selon les calques, pour donner l'impression que les images sont constituées de papier découpé et disposées en relief. Enfin j'ajoute des textures et du grain sur mes zones pour donner de la matière.

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

Toutes les étapes sont assez gratifiantes, mais la plus spectaculaire est peut être celle où j'ajoute les ombres projetées pour simuler le relief. Même avant de modifier les calques pour obtenir des couleurs et profondeurs différentes, ça fait tout de suite un effet waouh, avec les personnages qui prennent en intensité soudainement !

► **Paper Tales est ton premier jeu et au vu de ses qualités graphiques, on peut songer que ce ne sera pas le dernier! As-tu déjà d'autres projets ludiques sur le grill?**

Rien à signaler pour le moment! Je serais ravie d'illustrer d'autres jeux, qu'ils s'inspirent du style de Paper Tales ou non. Ça n'aurait aucun sens



de reprendre strictement le même procédé pour un autre jeu, en revanche j'adore explorer des choses variées donc j'aimerais trouver des projets qui sont dans cette recherche graphique et dans lesquelles on pourrait bâtir un univers en collaboration avec l'éditeur ou les chefs de projets.

► **L'illustration étant un domaine particulièrement vaste, peux-tu nous dire quelques mots sur tes travaux en dehors du monde ludique?**

En ce moment je travaille essentiellement pour des livres activité jeunesse, c'est à dire des cahiers de coloriage, de stickers, de jeux pour enfants. Je devrais également commencer prochainement des couvertures de cahiers de vacances. C'est chouette parce qu'on est souvent sur des univers très colorés et positifs, et que ça donne la pêche. Ce sont aussi des ouvrages qui me permettent de changer de style assez souvent, d'expérimenter des choses, de varier les plaisirs. Malgré ça, j'aimerais aussi me confronter à l'illustration ado et adulte, et aller encore plus loin!

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

Mon dernier gros gros coup de cœur fantasy c'est *la Passe miroir* de Christelle Dabos il y a quelques mois. J'ai aimé aussi la série *Codex Alera*, de Jim Butcher ou *Six of Crows*, de Leigh Bardugo. Je regarde pas mal de séries, notamment en ce moment *The Good Place* et *The Night Manager*, qui sont tous les deux très bien dans des genres différents. En cinéma, j'ai hâte de voir *Coco*, le dernier Pixar mais je ne sais pas encore ce qu'il vaut. Enfin, je ne joue pas des masses aux jeux vidéos mais on a fait



The Witness avec mon copain récemment et c'était vraiment chouette !

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

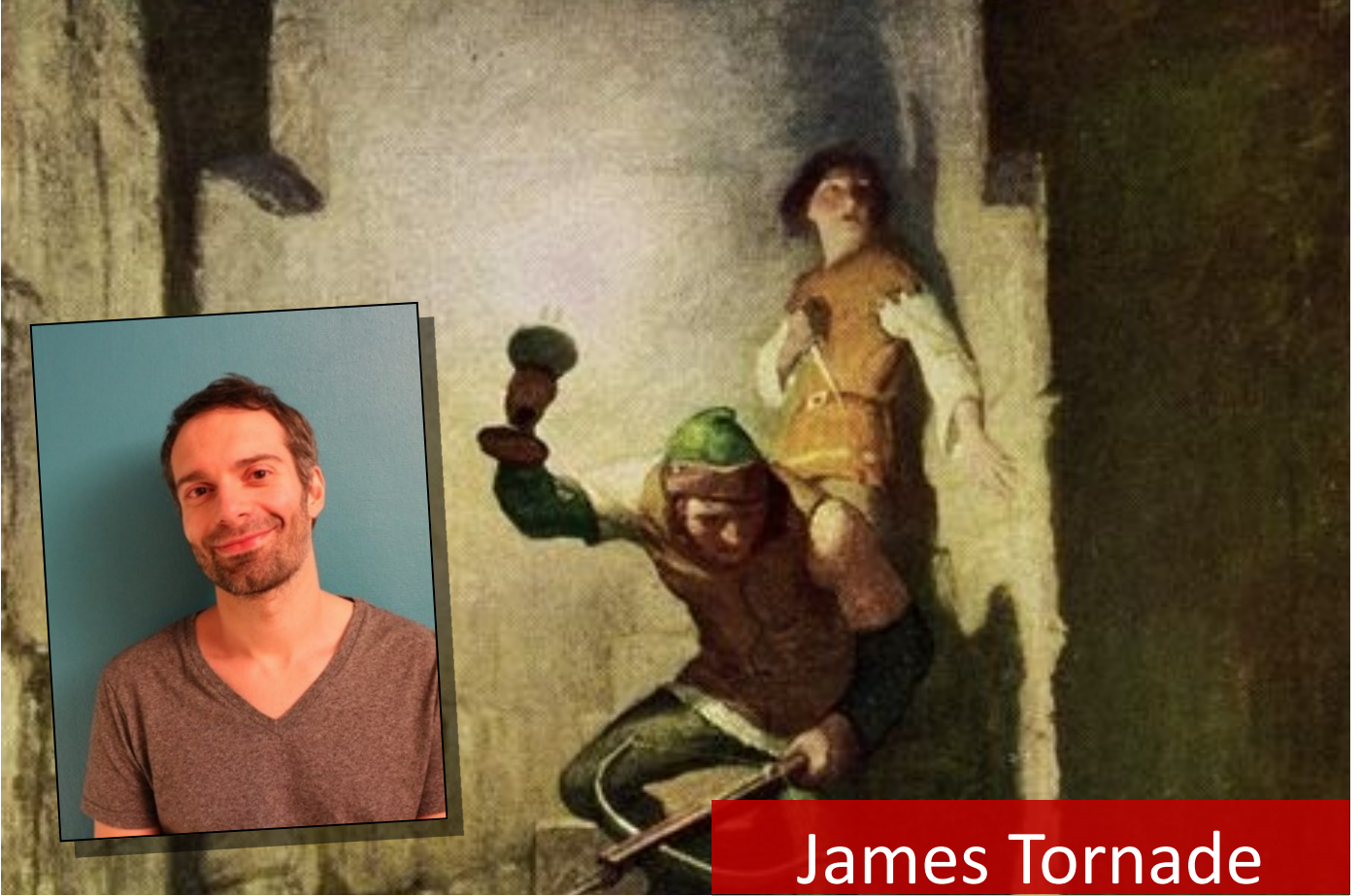
Merci de m'avoir lue !

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



Lire l'entretien dans son intégralité...





James Tornade

James Tornade, le talentueux auteur de l'excellent JdR Brigandyne nous accorde un long entretien pour nous parler de Sherwood, sa dernière création...

► **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 ! J'adore le tutoiement, et j'espère que lui aussi m'adore.

► **On est deux dès lors... Merci bien... 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?)**

Alors, je m'appelle James Tornade. J'aime les petits carnets couverture cuir et les gens qui disent « comme si que ».

Sinon aujourd'hui, je suis auteur en freelance : j'écris pour un site internet le jour, et des jeux de rôle la nuit. Les JdR sont ma grande passion, et pour l'instant, j'ai pu en écrire deux : Brigandyne, du médiéval-fantastique « gritty », qui a pour l'instant 4 suppléments, et Sherwood, le petit nouveau,

qui comme son nom l'indique, invite les joueurs à jouer des hors-la-loi de la bande de Robin Hood.

Je ne suis pas encore exilé fiscal, mais croisons les doigts !

► **Mais James Tornade, c'est un pseudo... Pourquoi caches-tu ton véritable nom pour assouvir cette passion obscure qu'est le JdR ? Et pourquoi James Tornade d'ailleurs ?**

Tous les métiers artistiques permettent l'usage du pseudo, alors je n'allais pas me priver ! En plus je ne l'utilise pas que dans le JdR figure-toi, mais aussi dans mes autres missions d'auteur.

James Tornade, c'est un peu entre le catcheur, l'acteur de films érotiques, et le héros de série Z. Je n'ai pas d'autres explications !

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

C'est mon grand frère qui m'a initié. On jouait à Terres de Légende, AD&D, et on lisait des tas de livres dont vous êtes le héros. Disons qu'enfant, j'étais un joueur... bourrin ? Oui bourrin. Je prenais systématiquement le barbare s'il y en avait un, et je mettais le max en Force. J'en profite pour dire que comme bon nombre d'enfants, j'adorais la violence dans la fiction (films de bagarre, dessins animés, jeux vidéo et jeux de rôle), et que les images de monstres ruisselant de sang sous les coups d'aventuriers me donnaient tout de suite envie d'acheter ! On a tendance à croire qu'il ne faut absolument pas mettre d'images sanglantes sur les produits destinés aux débutants, alors qu'enfant je voulais voir du combat épique et violent, et j'étais déçu quand j'ouvrais un jeu de rôle et qu'il n'y avait rien à se mettre sous la dent !

► **Quels étaient tes jeux de rôle de chevet et quels sont-ils aujourd'hui ?**

Il y en avait pas mal : j'adorais AD&D2, Thoon, Warhammer, Château Falkenstein, Bloodlust, Rêve de Dragon... Aujourd'hui, je ne sais pas trop lequel choisir : le choix est tellement



vaste ! En plus je change les règles 90% du temps. Je dirais quand même Warhammer V2 parce que j'y reviens tout le temps.

► **Si tu devais en quelques mots**

expliquer ce qu'est le jeu de rôle à ma grand-mère, que lui dirais-tu?

D'aller voir une vidéo explicative sur YouTube. Il y a des gens qui se sont mis en quatre pour faire des vidéos claires, drôles, efficaces et bien produites, qui donnent en plus envie d'essayer. Le tout en français, et qui durent moins de 10 minutes. Comme ça, je la laisse devant la vidéo, je vais boire un café, et je reviens en lui demandant si elle a compris. Si elle n'a pas toujours pas compris, je demande une mise sous tutelle.

► **Peux-tu nous raconter ton pire et ton meilleur souvenir de rôliste ?**

Le pire souvenir : j'hésite entre deux trucs. La fois où ado, j'avais bossé à fond un scénario Elric paru dans un magazine, et où dès le début, un joueur me prend à part pour me dire qu'il l'avait déjà lu et qu'il s'en souvenait très bien... Partie annulée. Ou la fois où j'ai testé le jeu en club, avec un MJ nullissime et dirigiste, qui avait tué un PJ sur un jet de dés raté, et qui intéressait si peu les joueurs qu'une joueuse s'était endormie sur sa feuille. C'était vraiment ce que le JDR pouvait donner de plus médiocre. Allez, je prends le club !

Le meilleur : la campagne « La Grande Nuit »





pour La Brigade Chimérique. Quelle campagne! On était que trois (1 MJ + 2 joueurs, la config idéale pour finir les grosses campagnes si vous voulez mon avis) et c'était magique! Tout y était : de l'aventure pulp, du roleplay de haut vol, des musiques qui collaient parfaitement avec les scènes... et une fin mémorable et très émouvante.

► De joueur à créateur, comment et pourquoi avoir franchi le pas ?

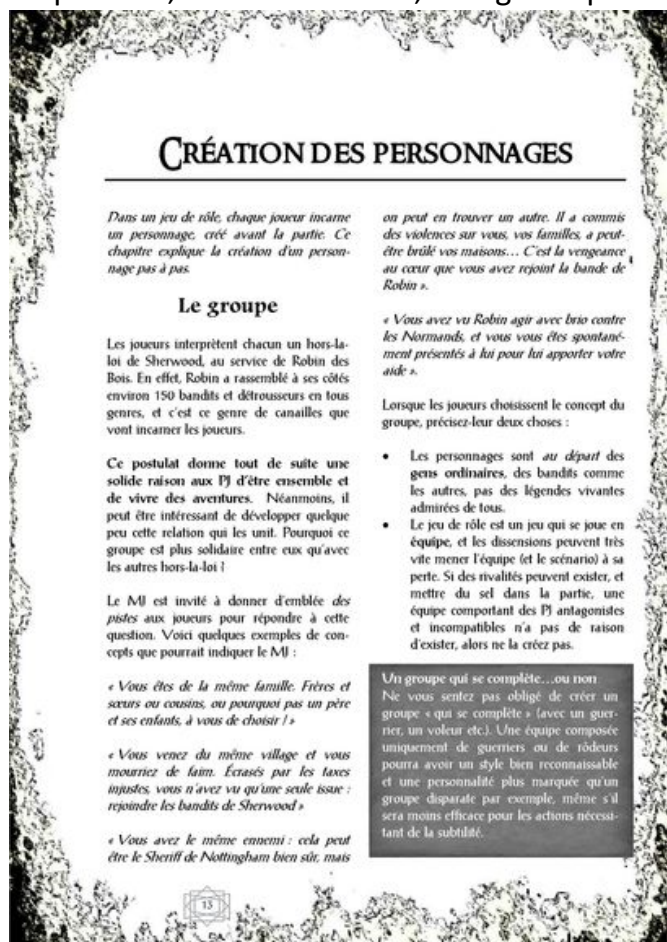
En fait j'ai toujours eu envie de créer. Depuis toujours, je griffonnais mes règles, mes univers, sur des carnets, et on jouait avec nos systèmes de jeu bricolés. C'est le grand avantage du jeu de rôle par rapport aux jeux de société ou aux jeux de cartes : ici on peut jouer des heures avec nos propres créations rédigées sur deux ou trois feuilles blanches. Pas besoin de matériel : quelques dés suffisent.

► Pour éditer Brigandyne, tu es passé par des chemins de traverses... Pourquoi ne pas avoir envisagé le financement participatif, voire une édition « classique » par un éditeur déjà en place?

Je crois que quand j'ai vu plusieurs auteurs sortir leur jeu en auto-édition, je me suis dit que ça ne devait pas être très sorcier et que

je pouvais le faire aussi.... Et j'ai vite déchanté quand j'ai vu la masse de travail que ça représentait. Passer de quelques feuilles de brouillon à un livre entier est un énorme boulot. Mais je me suis accroché !

Comme j'étais inconnu dans le milieu, je ne me voyais pas faire un financement participatif. Qui me ferait confiance? Et puis, lorsqu'un « crowdfunding » est réussi, cela met une pression folle. Il faut répondre à tous les impatients, tenir les délais, rédiger rapide-



ment les bonus (en cas de déblocage de bonus lors de la souscription...), contacter un imprimeur compétent, procéder aux envois... Bref, je ne ferme pas la porte à cette option aujourd'hui, mais à l'époque, ça me paraissait impossible.

Restait l'édition classique : pour Brigandyne, je n'ai envoyé le manuscrit à aucun éditeur parce que je pensais que ça n'allait pas les intéresser. C'est avant tout un système de jeu pour jouer du médiéval-fantastique dur, low fantasy, mais livré sans univers (comme D&D !). Éditer un système de jeu, c'est un peu le marché de niche dans le marché de niche.

Alors l'auto-édition était ce qui me paraissait le moins stressant, et le plus honnête.

► **Mais Brigandyne t'as permis de te faire un nom et les excellent retours ne t'ont-ils pas donné envie de te tourner vers un éditeur pour publier Sherwood, ton second jeu dont le livre de base vient de paraître?**

Une fois lancé dans l'autoédition, j'ai vu qu'elle présentait pas mal d'avantages. Le premier, et ça peut paraître fou, est qu'un auteur de jeu de rôle est un peu mieux payé en autoédition qu'en étant édité par un pro. Le fait de tout gérer permet de se passer des intermédiaires (éditeur, distributeurs, boutiques) et tout ça donne une meilleure marge pour l'auteur. Lorsqu'on est auteur, on passe des centaines d'heures sur un livre, c'est un boulot monstre. Et voir qu'au final on est moins payé sur chaque livre que la boutique qui le met en rayon, ou le distributeur qui le livre dans la boutique, ça m'aurait fait mal, j'avoue.

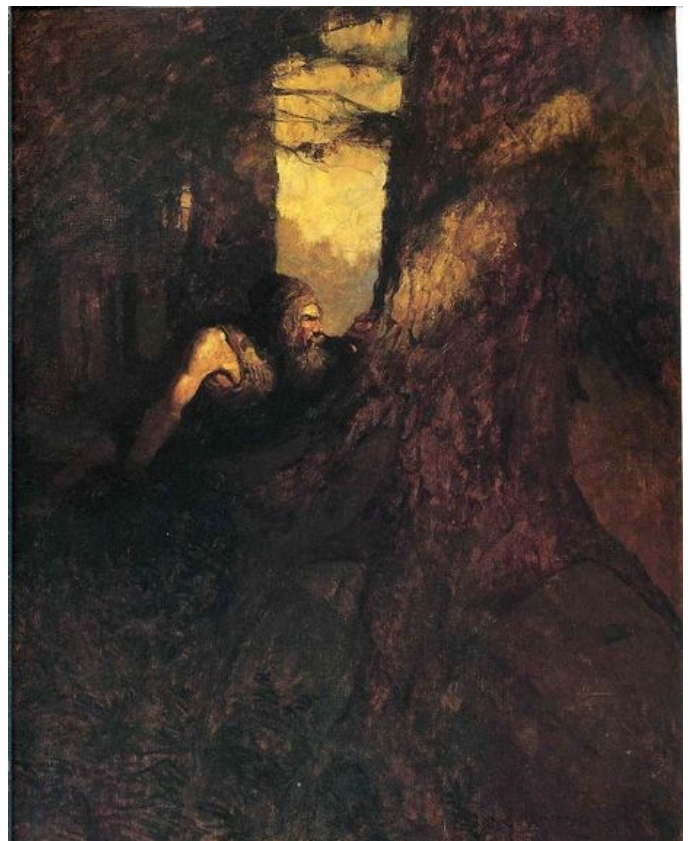
Le second est la totale liberté de contenu : proposer un jeu à un éditeur c'est aussi le voir

retoqué ici et là, voire transformé pour qu'il rentre éventuellement dans un créneau décidé par la maison d'édition. Pour Sherwood par exemple, je voulais y mettre deux niveaux de lecture du monde : un lumineux et féérique, et un autre plus dark et dur. Chaque MJ peut choisir sa vision du mythe. C'est typiquement le genre de postulat où un éditeur peut te dire de choisir entre l'un ou l'autre pour que le produit rentre dans une case par exemple.

► **Peux-tu nous présenter Brigandyne en quelques mots? Qu'avais-tu en tête en créant ce système semble-t-il très apprécié par tous ceux qui l'ont testé?**

Brigandyne est un jeu de rôle médiéval-fantastique axé « chair et sang », où les PJ vont en baver. Vous en avez marre de voir vos joueurs massacrer vos PNJ ? Essayez Brigandyne.

Le jeu est né de réflexions sur le système de Warhammer, et de ma lubie de créer un vrai



système de jeu dur, aux combats vraiment rapides, voire expéditifs. Je m'étais aperçu que c'était la promesse de pas mal de systèmes, mais qu'en vrai, autour de la table, les combats prenaient toujours des plombes : un PJ attaque, l'ennemi se défend, le joueur tire des dommages, voire une localisation, puis on refaisait la même chose pour son adversaire... Et je ne parle même pas des fois où PJ et ennemi passent leur temps à se rater. Avec 4 ou 5 joueurs, la moindre escarmouche jouée dans les règles (sans coupe du MJ) prenait facilement une demi-heure. Pour moi c'est l'enfer. J'ai donc beaucoup bossé sur des règles qui permettraient d'émuler les combats rapides et sanglants type « Game of Thrones », tout en conservant l'esprit low fantasy et « boueux » de Warhammer. Et puis je voulais réhabiliter le D100, qui pâtit encore trop souvent du syndrome « Ah c'est du D100 ? Donc le Basic system » alors que c'est juste une forme de dés, et que les pourcentages parlent à tout le monde.

Bon et puis vous trouverez aussi dans Brigandine plein d'autres idées, comme les archétypes animaliers qui personnalisent rapi-



dement un héros ou un PNJ, ou les formules magiques en alexandrins pour lancer les sorts... J'en profite pour dire un grand merci à ceux/celles qui en parlent autour d'eux et qui ont posté leur avis sur le net, c'est grâce à eux que le projet a pu se développer.

► **Sherwood vient de débouler sur les étals numériques... Comment est née cette idée folle de faire incarner des gens de la bande à Robin?**

Je m'étais rendu compte en voyant un film sur Robin Hood, que le thème n'avait quasiment jamais été traité en JDR depuis les années 80. Alors qu'il existe des films, des séries, des jeux vidéos, des comédies musicales, des jeux de société, des dessins animés, et aucun JDR récent n'était sorti sur ce thème alors qu'il est vraiment porteur d'aventures passionnantes et connu de tous!

Dans Sherwood, les joueurs incarnent des hors-la-loi ayant rejoint la juste cause de Robin, et ils auront du pain sur la planche : voler aux riches pour donner aux pauvres, affronter les soldats du Sheriff de Nottingham, échapper au chasseur de primes Guy de Gisbourne, délivrer leurs compagnons prisonniers, survivre aux dangers de la forêt de Sherwood qui semble maudite depuis quelques temps... En effet, comme beaucoup d'adaptations du thème de Robin des Bois, Sherwood comporte du fantastique, et même si la magie est discrète, elle existe bel et bien. On dit même que des monstres rôdent dans la forêt.

► **Parmi les nombreuses versions et déclinaisons de Robin des Bois, laquelle se rapproche le plus de ton Sherwood?**



Un personnage est défini par 5 Attributs et 4 Talents, notés en dés (D4, D6, D8...). Quand un test est demandé, on jette le dé d'Attribut et l'éventuel dé de Talent, et on garde le meilleur. Si le dé choisi est supérieur ou égal à la difficulté, le test est réussi. Il y a tout de même une ressemblance avec Brigandyne, car le combat fonctionne sur le même principe de « passe d'armes », et non d' « à toi à moi », ce qui accélère les rounds. C'est un système qui pourra rappeler celui de Savage Worlds aux connaisseurs.

► **Le contexte général de Sherwood faisant désormais partie de la culture populaire, à qui s'adresse le jeu? Débutants ou joueurs aguerris?**

« Les deux mon capitaine! » Les joueurs expérimentés découvriront un thème mine de rien original en JdR, et un système de jeu facile à prendre en main, qu'ils pourront même réutiliser pour faire du médiéval-fantastique classique. Mais Sherwood a aussi été rédigé de façon à guider un joueur débutant à initier ses amis : on y trouve une explication de ce qu'est le jeu de rôle, un exemple de partie, des passages « à lire aux joueurs » dans les scénarios, tout un chapitre de conseils pour maîtriser une partie... Je voulais un peu retrouver ce que je ressentais en lisant Terres de Légende, et faire de Sherwood un produit d'auto-initiation.

► **Peux-tu nous parler des illustrateurs qui ont travaillé sur Sherwood?**

Pour les illustrations, en plus d'avoir quelques illustrations du maître N.C Wyeth (1882-1945), j'ai fait appel à Hibbs, un illustrateur rencontré sur le forum Casus NO. C'est lui qui a dessiné les onze archétypes du jeu par exemple, ainsi que la carte de Sherwood. L'illustration de

Je dirais quand même le film avec Kevin Costner : il est héroïque, il y a de la magie (la sorcière !) mais ça l'empêche pas d'être assez dur aussi : on voit bien que les Normands amputent les Anglais, les torturent, leur crèvent les yeux pour la moindre rébellion. C'est crade, mais c'est le Moyen-Age.

► **Pour l'occasion, tu as créé un nouveau système de jeu... Mais pourquoi donc n'avoir pas utilisé celui de Brigandyne? Peux-tu en quelques mots nous parler de ton nouveau moteur...**

Sherwood est beaucoup plus « lumineux » que Brigandyne : on y joue des héros, qui réussiront souvent leurs actions, et il me fallait donc un système qui reflète bien cette vision plus héroïque. Et pour être honnête, j'aime beaucoup créer des systèmes de jeu. C'est ce que j'écris en premier et ce qui me motive le plus dans l'écriture.

couverture a quant à elle été réalisée par Gu-lavisual, un illustrateur mexicain contacté sur Deviant Art.

► **A l'instar de Brigandyne, des suppléments pour Sherwood sont-ils dorés et déjà prévus? Quelle en sera la teneur?**

Oui, et ta question tombe bien car l'Écran du Meneur de Jeu vient juste de sortir ! En plus de présenter une grande illustration d'ambiance et les tables du système au verso, il est accompagné de 3 scénarios qui donneront un aperçu de la variété d'aventures qu'on peut faire dans Sherwood.

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

Yep ! J'ai plein d'idées, de projets commencés qui n'attendent qu'une chose : que je me retrouve les manches. Comme une version futuriste de Brigandyne par exemple...

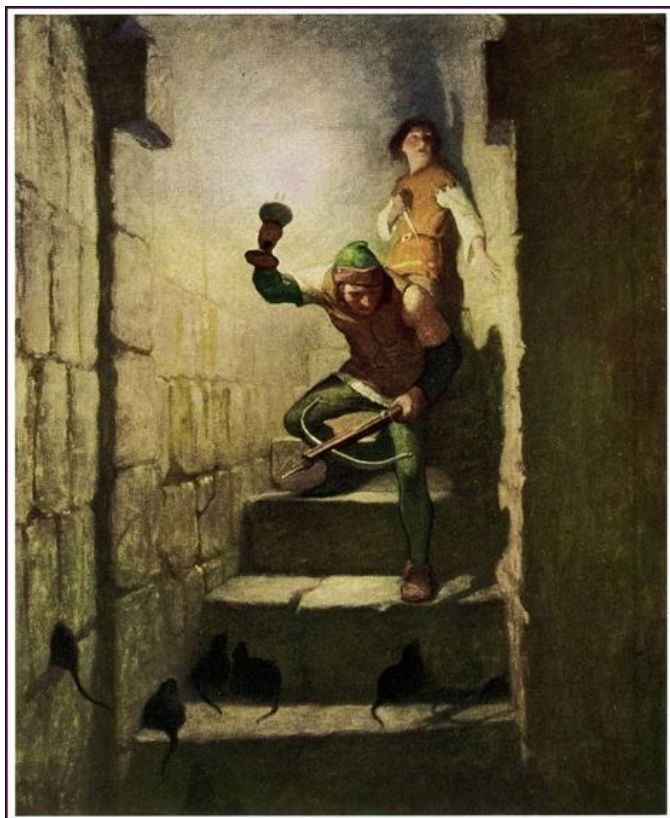
► **Quel est actuellement ton jeu de rôle de chevet?**

En ce moment j'ai repris ma campagne Werewolf, alors c'est celui-ci. Avec sa tripotée de suppléments gavés de remplissage. Et je vais citer Soleil Noir aussi ! J'en dis du bien dès que j'en ai l'occasion.

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

Pas facile ça... En série, j'ai beaucoup aimé « The Handmaid's Tale » (série 100% féministe !). Et en musique, le dernier Body Count, « Bloodlust », est un petit bijou.

En jeu de plateau, j'adore les jeux de plateau « Dungeons & Dragons » (Castle Ravenloft, Wrath of Ashardalon...) qui permettent de faire du dungeon crawler sans Meneur de Jeu, avec son lot de pièges, de monstres, et



de trésors. Si comme moi, vous êtes rôliste avant tout, et que vous aimez sortir un dungeon crawler de temps en temps, c'est une valeur sûre.

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

J'ai été bien éduqué alors je voudrais dire MERCI pour cette longue interview.

► **Merci à toi pour le temps que tu nous as accordé! Et longue vie à Robin et au Roi Richard!**



Lire l'entretien dans son intégralité...

Lire la chronique étoffée du jeu...



■ Pour quelques entretiens de plus...

Retrouvez sur notre site de nombreux autres entretiens...

■ Entretien avec Sylvain Aublin

Le talentueux illustrateur de Kids Of London, l'excellent jeu d'Antonin Boccara, réponds à toute nos question sur son travail...



■ Entretien avec Alain Luttringer

Alain Luttringer, fondateur de Multifaces Editions et créateur de Minuit Meurtre en Mer nous parle de sa boîte et de ce captivant jeu d'enquête...



■ Entretien avec Marc Omeyer

Le co-scénariste de l'Art du Crime nous entraîne dans les coulisses de cette captivante série concept...



■ Entretien avec Thomas Labourot

A l'occasion de la sortie du tome 3 de l'envoûtant d'Alienor Mandragore, Thomas Labourot nous a accordé un long et sympathique entretien...



[A suivre...]



SdImag