

ENTRETIENS

Pierre Alary, pour Mon Traître 🔍

Mikaël, pour Giants 🔍

DERNIERES NOUVELLES DU FRONT



Oblivion Song:

La nouvelle série de R. Kirkman



Omar le Navigateur:

l'appel de l'aventure



Château Aventure: jubilatoire et joyeusement régressif...

EDITO

Dans quelques jours, c'est le printemps...

Nous vous proposons dans les pages de ce huitième numéro une sélection de chroniques de Bande-dessinées et de jeu de société...

Vous trouverez aussi deux entretiens avec deux talentueux auteurs et dessinateurs qui nous parlent de leur travail et de leur dernier albums respectifs...

Bonne lecture et à bientôt!

Ludiquement

Le Korrigan



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

L'illustration de couverture est un dessin tiré du Don Quichotte



rtiennent à leurs éditeurs
illustré par Gustave Doré.

Les Sentiers de l'Imaginaire

<http://sdimag.fr>



SdImag #8

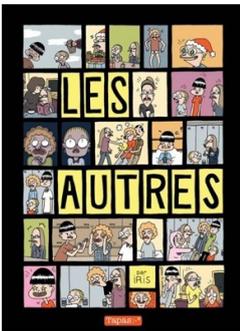




Chroniques

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

■ Chroniques douce amer d'adolescents



ordinaires...

L'Ostie d'chat, la Liste des choses qui existe ou Pour en finir avec le sexe, Iris nous entraîne avec humour et tendresse dans le quotidien d'une poignée d'ados ordinaires...

Au lycée, les gens se divisent en deux catégories: ceux qui sont fort en thème ou en sport, les rebelles, ou les ados populaires... et les autres...

Mais ces autres sont animés par les mêmes préoccupations : amitié, acné, école, relation parfois houleuse avec les parents, fringues, premiers émois et premiers roulages de galoche...

Trouver sa place dans la vie et dans les couloirs parfois hostiles du lycée n'est pas chose aisée quand on est un adolescent ordinaire... Venus

d'horizons divers et doté de personnalités très différents, Jacques-Olivier, Charlie, Frank et Jérémy sont unis par une belle amitié... Ils vont se serrer les coudes pour traverser les épreuves de cet âge tendrement ingrat sans (trop de) heurts...

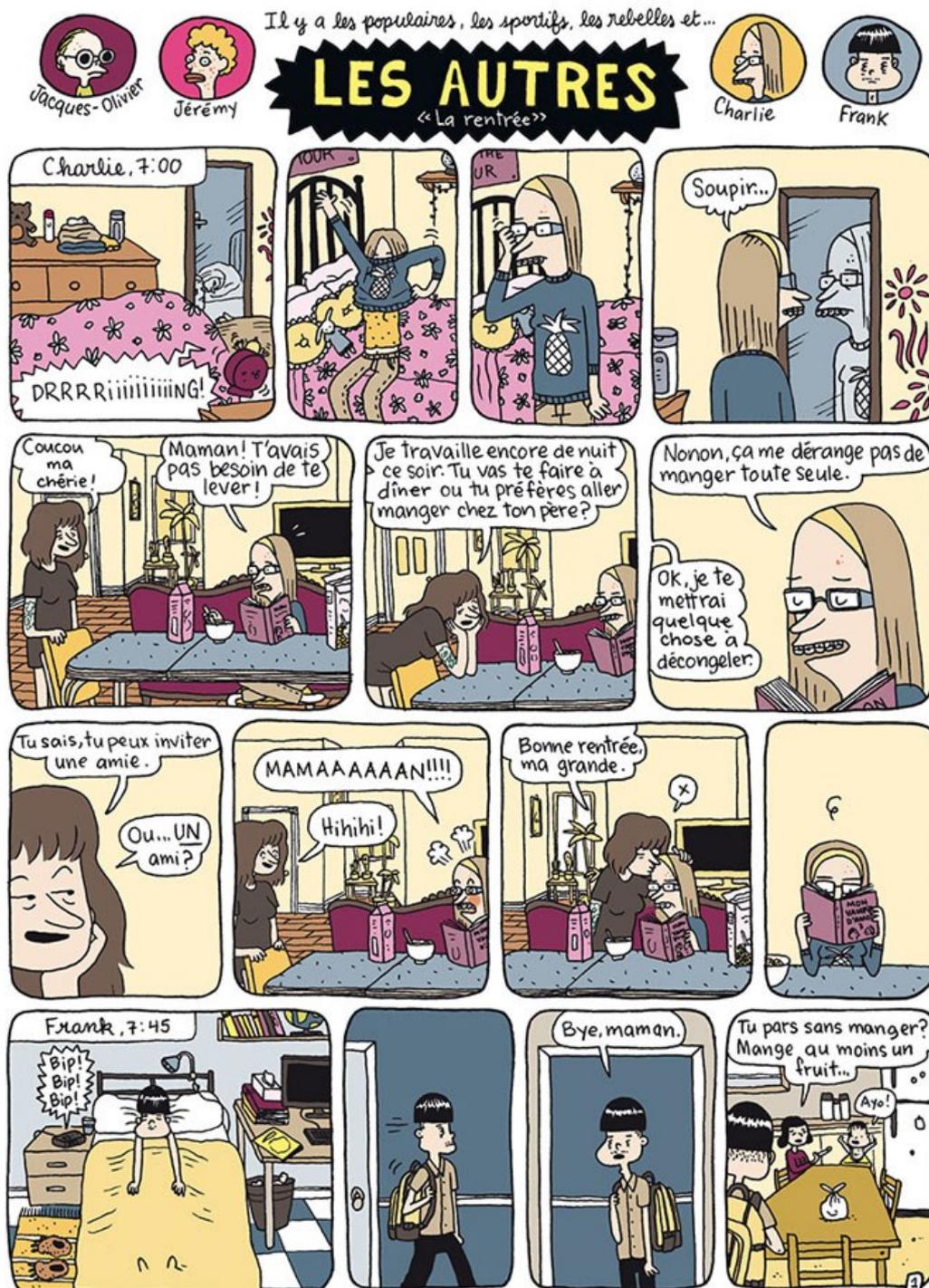
L'adolescence, cet âge tendrement ingrat ...

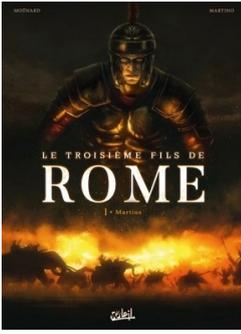
Dans cette édition revue, corrigée et augmentée de plus de cent pages d'un album précédemment paru chez Bayard, l'auteure québécoise nous raconte avec humour, tendresse et lucidité le quotidien de quatre adolescents presque comme les autres. A travers de courts récits, Iris met en scène les petites joies et petits déboires de cet âge ingrat... Mises bout à bout, ces petites scénettes humoristiques et parfois loufoques forment une trame narrative drôle et légère qui confère à l'album une coloration de sitcom...

Son trait expressif et faussement naïf souligne avec efficacité le comique des situations qu'elle s'amuse en mettre en scène.

Il y a une réelle filiation entre le travail de cette jeune auteure québécoise et celui du talentueux Riad Sattouf (La Vie secrète des jeunes, L'Arabe du futur, Les Cahiers d'Esther...) tant dans l'approche graphique que dans la façon de traiter son sujet... On fait pire en matière de références ...

Avec les Autres, Iris nous entraîne avec humour dans le quotidien et l'intimité de quatre adolescents ordinaires à travers de petites scénettes tendrement tragiques mises en images avec un style faussement naïf rendant l'ensemble particulièrement touchant...



Une sordide histoire de famille...

Laurent Moënard (Bleu blanc sang, Blues 46...) et Stefano Martino (Nosferatu, les Maîtres Inquisiteurs...) signent un péplum historique qui plonge ses racines dans la mythologie grecque et romaine...

Si on en croit la légende, Rome fut fondée par les jumeaux Romulus et Remus, né de l'union de Mars, le dieu de la guerre, et de Rhéa Silvia, petite-fille du roi Procas et fille de Numitor, roi de la cité d'Albe la Longue... La légende dit qu'après avoir été abandonné, ils furent élevés par une Louve et, qu'une fois devenus hommes, ils se vengèrent de leur grand-oncle, Amulius, qui avait tenté de les tuer...

Mais ce que la légende en dit pas, c'est que Rhéa, violée par son oncle après que celui-ci se fut débarrassé de ses enfants pour régner, eut un troisième fils... Ce dernier, est décidé à venger le massacre de son père perpétré par les deux jumeaux... Sa vengeance passe par la destruction de Rome... Pour se faire, il a créé une secte de fanatiques voués à détruire l'héritage de Romulus et Remus : le Troisième Fils de Rome.

Un péplum entraînant qui mêle fiction, histoire et mythologie...

S'appuyant sur une base historique et mythologique solide, Laurent Moënard signe une fiction historique entraînante qui plonge ses racines dans la mythologie, donnant aux mythiques fondateurs de Rome un demi-frère à leur mesure... Dans les coulisses des instances dirigeantes romaines œuvre un groupuscule est fermement décidé à faire tomber Rome,

n'hésitant pas à pactiser avec l'ennemi pour porter un coup fatal à l'Empire...

Dans ce premier opus mêlant personnages fictifs et historiques, l'auteur nous entraîne dans les coulisses de l'affrontement entre Publius Cornelius Scipio, dit Scipion, et Hannibal Barca, soutenu par l'ordre du Troisième fils de Rome... L'histoire est pour le moins épique et entraînante mais les dialogues, un brin trop ampoulés et les références réitérées au « Troisième Fils de Rome » empêchent le lecteur de profiter pleinement de ce péplum superbement mis en image par le talentueux Stefano Martino. Ses planches, rehaussé par la colorisation soignée de Magali Paillat et des cadrages percutants s'avèrent particulièrement immersives, mettant en images des figures emblématiques de la Rome antique avec force détails, le tout dans des décors soignés...

Malgré quelques réserves, Martius, porté par le trait nerveux de Stefano Martino, inaugure une série d'aventure historique entraînante. Mêlant habilement personnages fictifs et historiques, Laurent Moënard signe un péplum haut en couleur qui plonge ses racines dans la mythologie romaine et va nous entraîner dans les coulisses de l'affrontement entre celui qui entrera dans l'histoire comme Scipion l'Africain et le général Hannibal Barca...

Romulus et Remus ont fondé Rome... Le Troisième Fils de Rome en fera-t-il un champ de ruines?

Rendez-vous en 143 avant JC pour suivre la Révolte d'Eunous qui mena bien avant Spartacus une retentissante révolte d'esclave dont on peut supposer qu'elle fut soutenue en coulisse par cet inquiétant ordre séculaire...

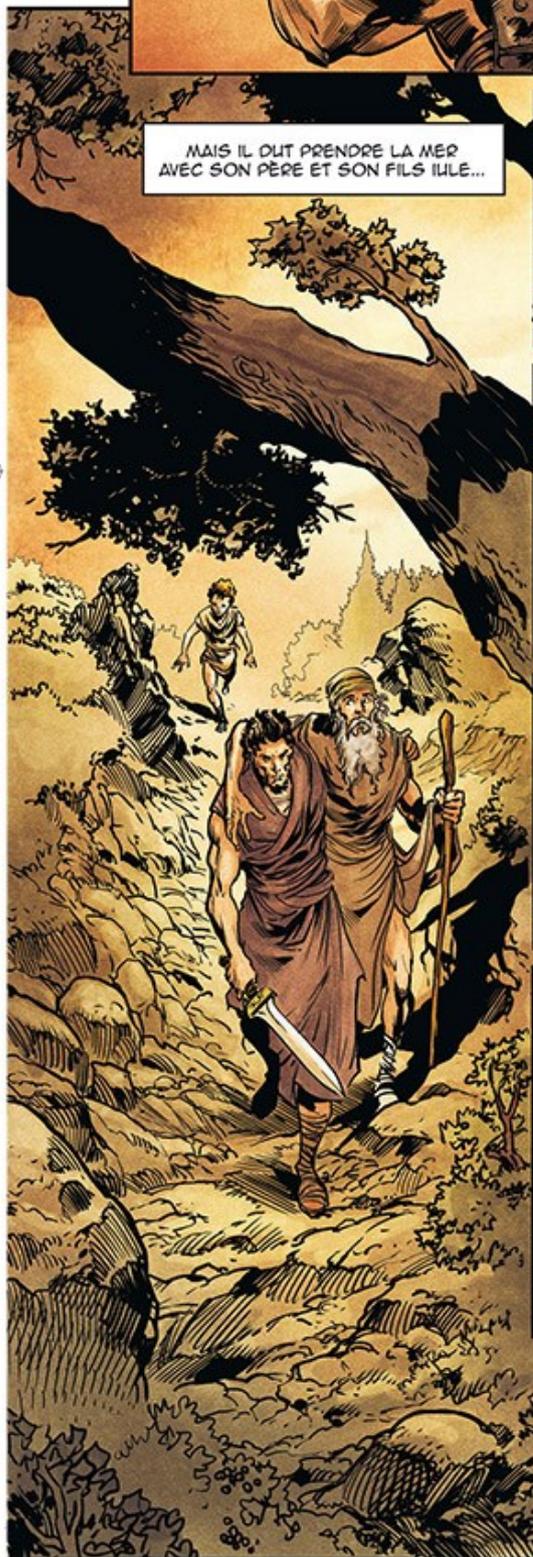
Le troisième fils de Rome
Soleil / Martino / Moenard / Paillat
14€95



PENDANT LA GUERRE DE TROIE...



... ÉNÉE FUT L'UN DES PLUS VALEUREUX CHEFS TROYENS. COMME HÉCTOR, TUÉ PAR ACHILLE.



MAIS IL DUT PRENDRE LA MER AVEC SON PÈRE ET SON FILS IULÉ...



IL EMPORTA AVEC LUI LES DIEUX LARES ET PÉNATES, PROTECTEURS DE TROIE...



ÉNÉE S'INSTALLA À L'EMBOUCHURE DU TIBRE, TERRITOIRE DU DIEU SATURNE...



DURANT DES SIÈCLES, SA DESCENDANCE RÉGNA SUR CETTE NOUVELLE PATRIE, DONT LA CAPITALE ÉTAIT ALBÉ LA LONGUE...

Aux origines du Suaire de Turin ...



Le Suaire de Turin alimente depuis des lustres tous les fantasmes, surtout depuis le fameux cliché de Secondo Pia qui a révélé en 1898 l'image d'un homme portant les stigmates de la crucifixion... Gérard Mordillat et Jérôme Prieur, romanciers et cinéastes, qui se sont fait notamment connaître pour leur documentaire *Corpus Christi*, s'emparent du sujet pour tisser une fiction en trois tomes qui parle du suaire à travers une histoire d'amour intemporelle...

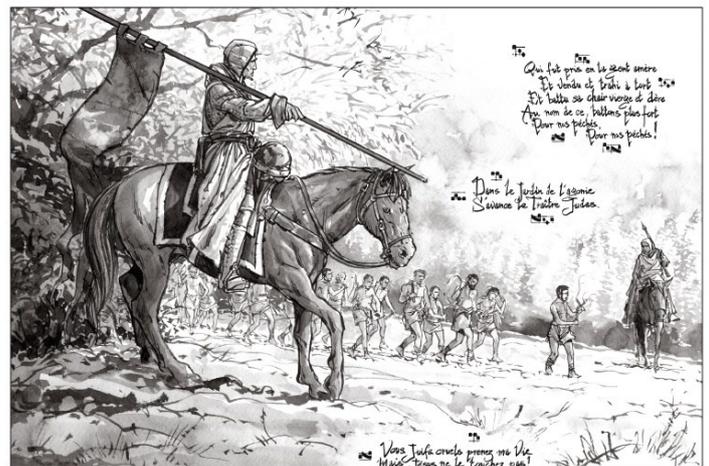
Champagne, février 1357. Henri de Poitiers, évêque de Troyes, chevauche vers le lazaret de Lirey pour retrouver sa cousine Lucie dont il est fou amoureux et tenter, une fois de plus, de la convaincre de renoncer à ses vœux religieux... Mais la belle a voué sa vie au Seigneur et aux lépreux et repousse une nouvelle fois ses avances insistantes...

Thomas, le prieur de la communauté, est revenu de Terre Sainte avec un fragment de la Vraie Croix, celle sur laquelle fut crucifié le messie... Mais les caisses de la communauté sont vides et il va falloir suspendre les travaux de l'abbatiale censé l'accueillir...

Chacun va devoir s'arranger avec foi, ses sentiments et sa conscience pour continuer à vivre dans cette époque troublée...

L'une des plus célèbre relique de la chrétienté au centre d'une histoire romanesque et intemporelle...

Avant même de se plonger dans la lecture de l'album pour découvrir une histoire d'amour et de foi qui traversera le temps et l'histoire, c'est le formidable dessin d'Eric Liberge qui force l'admiration. Le dessinateur abandonne ses couleurs si caractéristiques pour revenir au noir et blanc des premiers Monsieur Mardi-Gras Descendres. Il se dégage de ses planches une force indéniable et l'on ne peut qu'être bluffé par sa reconstitution de ce haut moyen-âge... Il peint avec un talent saisissant la misère et la maladie, usant avec art des ombres et de la lumière, peaufinant les éclairages de chaque scène pour sublimer l'action... La

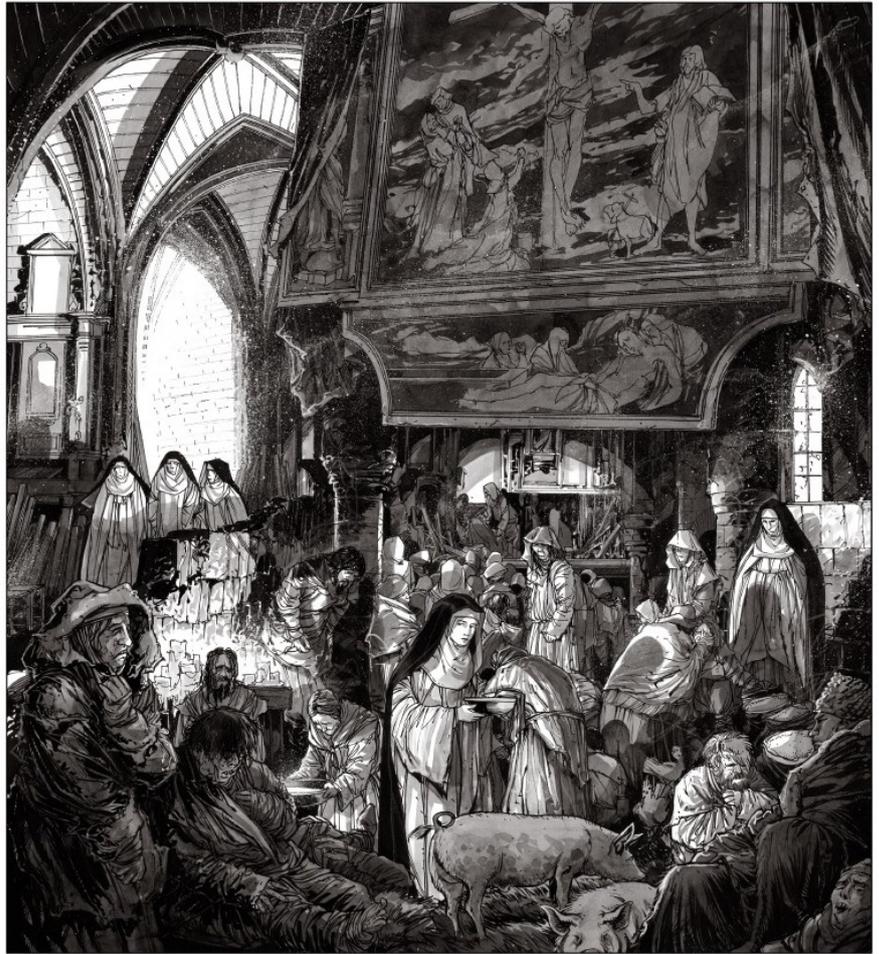


noirceur, la crasse et les corps torturés par la maladie contrastent avec la figure éblouissante et lumineuse de Lucie. Ses planches, joliment composées, sont quant à elles de toutes beauté...

Après avoir signé de nombreux documentaires s'intéressant aux origines du christianisme, Gérard Mordillat et Jérôme Prieur s'emparent du Suaire de Turin pour tisser un récit captivant qui interroge tout un chacun sur la foi et le rapport de l'homme à la religion... Leurs trois personnages principaux ont mis la religion au centre de leur vie mais qui n'en restent pas moins tragiquement humains:

bien qu'évêque, Henri aime profondément sa cousine et méprise les fanatiques et autres flagellant qui dévoient l'amour de Dieu... Lucie lutte contre ses démons intérieurs et les sentiments qu'elle nourrit à l'égard d'Henri et consacre sa vie aux malades et aux miséreux. Quant à l'ambivalent Thomas, il n'hésite pas à fabriquer de fausses reliques pour catalyser la foi de ses ouailles mais s'il cherche à s'enrichir c'est pour mieux servir les pauvres et les miséreux. Qu'importe en définitive que le suaire soit un vrai ou une supercherie, l'important c'est que le peuple y croit et les adorent avec ferveur...

Spécialistes de l'histoire des religions, Gérard Mordillat et Jérôme Prieur explorent un nouveau médium après avoir signé de nombreux ouvrages ou documentaires,

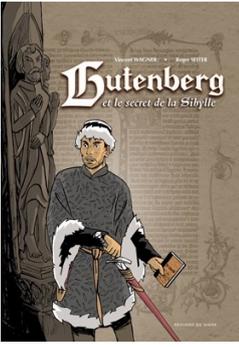


dont le fameux Corpus Christi diffusé sur Arte dans les années 90.

A travers le triangle amoureux formé par Thomas, Lucie et Henri, les scénaristes explorent avec finesse et subtilité les liens complexes qui unissent l'homme, la foi et le pouvoir, le tout mis en scène et en image par l'incroyable Eric Liberge qui signe avec Lirey, 1357 l'un de ses plus somptueux albums...

Premier tome d'une trilogie envoûtante qui nous entraînera à Turin au XIXe siècle (lorsque Secondo Pia a pris sa photographie?) et dans l'Espagne du XXIe siècle, ce Suaire'avère pour l'heure aussi captivant qu'intrigant...

Fiat Lux ...



On sait de Gutenberg qu'il a inventé l'imprimerie qui révolutionna son époque comme internet révolutionna la nôtre. Mais de l'homme, étrangement, on ne sait que peu chose... S'engouffrant dans cette brèche,

Roger Seiter et Vincent Wagner tissent une aventure policière se déroulant lors du séjour Strasbourgeois du célèbre inventeur...

Septembre 1438. Donatello arrive chez son ami et mécène Cosme de Médicis pour lui montrer un mystérieux ouvrage considéré comme hérétique : le Libro Sibyllae... Plusieurs exemplaires en tous points identiques circulaient à Strasbourg... Cosme est chargé par le pape Eugène IV d'envoyer quelqu'un dans la ville libre impériale pour enquêter sur la fabrication de ce livre...

C'est ainsi que quatre coupe-jarrets italiens débarquent à Strasbourg. Ils vont bien vite s'intéresser aux affaires d'un certain Johannes Gensfleisch, dit Gutenberg, un patricien exilé de Mayence...

Passionné d'histoire, Roger Seiter base comme il se doit son récit sur une solide documentation historique. Joliment charpenté, son polar nous esquisse le portrait inattendu d'un Gutenberg dépouillé de ses oripeaux romantiques. Tout en déroulant son histoire, le scénariste prend le soin de resituer l'invention de l'imprimerie dans une perspective historique, montrant combien elle pouvait être l'objet de toutes les convoitises et inquiéter le Vatican car favorisant la production et la diffusion de textes jugés comme hérétique.

L'inventeur de l'imprimerie devient héros de polar...

Avec force détails, Vincent Wagner fait revivre le Strasbourg de ce cette pre-

mière moitié du XVe siècle, proposant une reconstitution historique particulièrement crédible à travers des visuels bluffant qui redonnent vie à des bâtiments aujourd'hui disparus... Evoquant son travail sur le remarquable *Snaergard*, ses scènes de nuit qui jouent sur le contraste entre l'obscurité et l'éclat de la neige sont de toute beauté. Le soin apporté aux détails, tels les meubles et les costumes, ou encore sa reconstitution de l'atelier d'imprimerie de Gutenberg s'inspirant des gravures anciennes, ancre ce polar historique dans son époque de façon saisissante...

Pour célébrer les 550 ans de la disparition de Gutenberg, Roger Seiter et Vincent Wagner nous invitent à Strasbourg en l'année 1438, alors que Johannes Gensfleisch zum Gutenberg travaillait avec ses associés à sa grande œuvre : l'imprimerie...

A travers ce polar historique rythmée et solidement charpenté, les auteurs nous montrent les enjeux de cette invention qui inquiétait tant l'Eglise. Joliment édité, l'album se referme par un intéressant dossier de 16 pages, signé notamment par Georges Bischoff, spécialiste d'histoire médiévale, et qui apporte un éclairage très didactique sur cette invention qui révolutionna le monde...



ET TU PENSES QUE CE MENUISIER T'A DIT LA VÉRITÉ ?

LE VIN DE LA RÉGION EST TRÈS EFFICACE POUR DÉLIER LES LANGUES ! ...

... ET PUIS, CE BRAVE HOMME N'AVAIT AUCUNE RAISON DE ME MENTIR !



ET QUE T'A-T-IL DIT EXACTEMENT ?



QU'IL Y A QUELQUES SEMAINES, L'ATELIER DE CONRAD SASBACH A CONSTRUIT UNE PRESSE D'UN GENRE NOUVEAU ...
IL NE SAIT PAS EXACTEMENT À QUOI ELLE EST DESTINÉE...



... MAIS JE SUIS SÛR QU'IL S'AGIT DE LA MACHINE QUE NOUS RECHERCHONS !



ET D'APRÈS T'ON IVROGNE, ELLE A ÉTÉ INSTALLÉE DANS LA MAISON D'ANDREAS DRITZEHN ?...

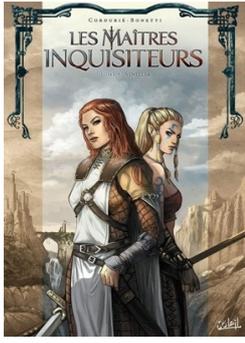


QU'EN PENSES-TU, DAMASO ?

C'EST POSSIBLE ...



... PAR CONTRE, LE PASSAGE OÙ HABITE DRITZEHN EST TRÈS FRÉQUENTÉ. SI LA PRESSE S'Y TROUVE, IL NE SERA PAS AISÉ DE PÉNÉTRER DANS LA PLACE !

Maître-se Inquisiteurs·trice ...

Après avoir bouclé sa remarquable trilogie de la Nuit des Morts Vivants avec Jean-Luc Istin, Elia Bonetti s'attaque aux Maîtres Inquisiteurs en mettant en scène le scénario oppressant de Sylvain Cordurié...

Synillia, une non-mage élevé au rang de Maître Inquisiteur pour pallier à la faiblesse de l'ordre se voit chargée d'enquêter sur le massacre des moines du monastère de Kandvost. Mais cette tuerie n'est que la première d'une longue série...

Secondée par Eldeween et bien que dénuée de pouvoir, Synillia s'avère être redoutable enquêtrice... Bien vite, elles retrouvent la trace du meurtrier qui semble, lui, faire usage de magie... Il n'attendait que leur arrivée pour avoir les spectateurs à même d'apprécier son effroyable talent de tueur...

S'amorce alors un jeu de piste aussi dangereux que mortel dont l'issue semble incertaine...

L'infâme trahison d'Assynia avait laissé l'ordre des Maîtres Inquisiteurs considérablement affaibli. Contraint de former des recrues dans l'urgence (cf tome précédent), l'Ordre est aussi obligé de recruter de non-mage, telle Synillia...

Le massacre de plusieurs communautés religieuses va exacerber les tensions entre les différents peuples dont certains regrettent d'avoir déposé les armes devant les Maîtres Inquisiteurs... En plus d'être une épéiste hors-paire et une enquêtrice talentueuse, Synillia va devoir faire ses preuves dans une société très patriarcale et faire montre d'un sens aigu de la diplomatie pour éviter que ces terres ne s'embrasent à nouveau... La nature du meurtrier grisé par son propre pouvoir s'avère particulièrement intéressante et donne

Bien qu'affaibli, l'Ordre des Maîtres Inquisiteurs doit poursuivre sa mission...

lieu à une sanglante traque...

Mais si cette nouvelle enquête

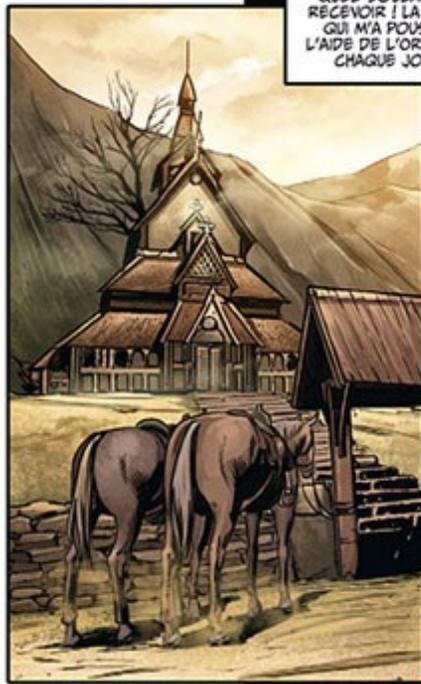
s'avère aussi captivante, c'est qu'elle se déroule dans un univers en pleine mutation, un monde qui n'a rien de figé et dont l'histoire est en train de s'écrire...

Elia Bonetti signe un nouvel album parfaitement maîtrisé. Le dessinateur italien y fait montre de son sens du découpage et du cadrage qui soutiennent l'action avec force alors que son trait réaliste, rehaussé par un encrage élégant, fait une fois de plus merveille... Une ombre au tableau toutefois: l'inexplicable absence de sang qui devrait recouvrir les dalles du monastère de Kandvost...

Ce nouveau cycle des Maîtres Inquisiteurs remplit toute ses promesses avec cette seconde enquête qui lance une elfe et une Inquisitrice dénuée de magie sur les traces d'un meurtrier grisé par son pouvoir... Cela fait souffler un salutaire vent de féminité dans un univers jusqu'alors très masculin...

Le talentueux Sylvain Cordurié ne se contente pas d'écrire un scénario solidement charpenté joliment mis en image par le talentueux Elia Bonetti! Tout en déroulant son récit, il prend le soin de développer le background des Terres d'Oscitan, étoffant l'univers de la série, ce qui rend l'ensemble d'autant plus immersif...

Après de longues années de vache maigre, c'est sûr, l'héroïc-fantasy vit un nouveau printemps!



QUEL SOULAGEMENT DE VOUS RECEVOIR ! LA GRAVITÉ DES FAITS QUI M'A POUSSÉ À SOLICITER L'AIDE DE L'ORDRE NOUS ACCABLE CHAQUE JOUR UN PEU PLUS.

CEPENDANT, JE DOIS AVOUER QUE JE SUIS SURPRIS D'ACCUEILLIR UNE FEMME ET UNE ELFE.



NOUS ÉTIONS À OSTERLAND. NIL N'ÉTAIT MEUX PLACÉ QUE NOUS POUR RÉPONDRE RAPIDEMENT À VOTRE APPEL.

MA PARTENAIRE SE NOMME ELDEWEEN. JE M'APPELLE SYNILLIA.



C'EST VRAI ! JE MANQUE À TOUS MES DEVOIRS !

JE SUIS ROLAND ISANDARR. ET VOICI MON NEVEU, GYLBARD. JE NE SUIS PLUS DANS LA FLEUR DE L'ÂGE. C'EST DONC LUI QUI TIENT NOTRE COMMUNAUTÉ À BOUT DE BRAS DEPUIS LE MASSACRE.

MES HOMMES ET MOI AVONS ENCORE CETTE VISION D'HORREUR EN TÊTE.



QUAND NOUS AVONS DÉCOUVERT LES CORPS ÉTENDUS...

VOUS AVEZ FOULÉ LA SCÈNE DE CRIME ?

OUI. MAIS COMMENT AURIONS-NOUS PU NOUS DOUTER DE CE QUI S'ÉTAIT PASSÉ AU MONASTÈRE ? NOUS APPORTIONS NOS OFFRANDES AUX PRÊTRES, COMME SOUVENT...



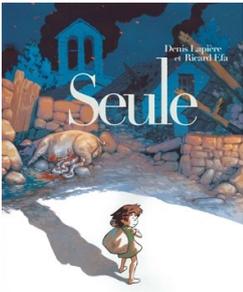
MAINTENANT, NOUS REDOUTONS QU'IKERLAND DEVIENNE LA CIBLE DE LEURS ASSASSINS. ILS POURRAIENT AUSSI S'EN PRENDRE AU KARDUNN, OU AUX CLANS MANNLANDERS. EN ADMETTANT QUE CES DERNIERS NE SOIENT PAS DERRIÈRE CE BAIN DE SANG.

LES TENSIONS SONT DÉJÀ ASSEZ VIVES DANS LA RÉGION...



C'EST POURQUOI NOUS AVONS TANT BESOIN DE VOUS. LE MONASTÈRE DE KANDVOST SE SITUE ENTRE LES TERRES D'ÉCORCE ET LE KARDUNN. IL NE DÉPEND PAS DE CES TERRITOIRES. C'EST DONC À L'ORDRE QU'IL REVIENT DE RETROUVER LES COUPABLES.

LES ROIS DES FORÊTS, BIEN GYHOSTILES À L'INQUISITION, RESPECTENT ENCORE SON AUTORITÉ. VOTRE PRÉSENCE RÉDUIT LES RISQUES DE VOIR LA SITUATION DÉGÉNÉRER.

Un récit tendre et bouleversant ...

Avec *Seule*, Denis Lapiere et Efa nous entraînent à voir la Guerre d'Espagne à travers les yeux d'un enfant de sept ans...

Lola n'est âgée que de sept ans mais cela fait déjà trois ans qu'elle n'a plus vu ses parents et vit dans un petit village isolé avec ses grands-parents... autant dire une éternité...

Le soir, quand elle s'endort, elle s'accroche à ses souvenirs pour ne pas oublier leurs visages ou celui de sa petite sœur née peu avant son départ... Son grand-père lui a parlé de la guerre, la gorge nouée... Mais qu'est-ce que la guerre pour une gamine de sept ans?_

Pourtant, un jour, les avions franquistes bombardent son paisible village, bientôt suivis par les soldats, poussant les habitants sur la route de l'exil... Elle sera bientôt séparée de ses grands-parents et confiée à une famille qui prendra soin d'elle...

Mais un jour, alors que les armes se sont tues, elle décide de partir, seule, sur les routes pour retrouver ses parents...

La couverture de l'album est de celle qui attire d'emblée le lecteur... Un trait tout en rondeur et des couleurs pleine douceur qui contraste avec cette petite fille seule dans un village qu'on devine dévasté par la guerre...

Les premières pages respirent le calme et la sérénité... Pour un peu on pourrait croire que la petite fille passe d'agréables vacances à la campagne chez ses grands-parents... Mais le fracas de la guerre qui déchire l'Espagne va arriver jusqu'à eux, évoquée tout d'abord, puis avec les bombes

L'histoire poignante d'une enfance solitaire dans une Espagne en guerre...

larguées par des avions sur la population civile ensuite...

Cette guerre qui provoqua la séparation de Lola et de sa famille prend tout à coup corps, avec son lot de larmes et de sang... Et ce qui n'était jusqu'alors qu'une idée va devenir une douloureuse réalité... Mais le pire est encore à venir... Les privations et les séparations vont se succéder et la petite gamine, courageuse et volontaire, va s'aventurer, seule, sur les routes encore dangereuses d'Espagne pour s'en aller retrouver son père, sa mère et cette petite sœur qu'elle ne connaît pas... Sans savoir qu'au bout se trouve une nouvelle désillusion plus douloureuse encore...

Tout en pudeur et en retenue, le scénario intimiste de Denis Lapiere est superbement mis en scène par un Efa particulièrement inspiré dont les crayons et les pinceaux parviennent à capter avec une acuité et une justesse confondante les émotions qui assaillent la petite Lola... et le lecteur, par la même occasion...

Avec Seule, récit poignant et intimiste, Denis Lapiere nous conte avec justesse et authenticité les souvenirs d'enfance d'une vieille femme qui n'est autre que la grand-mère de la compagne de Ricard Efa, le dessinateur de ce roman graphique...

Son trait tout en rondeur et ses couleurs superbes font naître l'émotion avec une apparente facilité, mettant en image de façon élégante et subtile ce récit initiatique bouleversant se déroulant dans une Espagne déchirée par la guerre civile...



Ce n'est pas facile de lutter contre le temps, ce n'est pas ce qui est demandé à un enfant de cet âge-là.



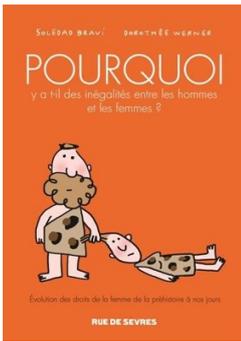
Sa petite sœur qui est née quelques semaines avant son départ, avant la séparation, celle qui a eu la chance de pouvoir rester avec sa mère et son père, elle n'en avait plus le souvenir.



Son image s'était peu à peu effacée de son cerveau de petite fille.



Un album drôle, lucide et salubre ...



Dorothee Werner et Soledad Bravi associent plumes et crayons pour retranscrire avec humour, lucidité, intelligence et pertinence l'histoire des inégalités entre hommes et femmes qui trouvent leurs origines dans la nuit des temps...

Si le sujet est souvent abordé dans les médias (tel un marronnier sans qu'aucun politique ne prennent le taureau par les cornes pour faire évoluer les choses!), il n'est pas aisé d'expliquer facilement les inégalités qui existent encore dans nos sociétés contemporaines...

L'idée de cet album n'est donc pas de faire une liste de ces inégalités mais de nous en expliciter les origines en remontant aux premiers hommes et de tenter de comprendre pourquoi elles ont perduré...

« Au commencement était le verbe et le verbe était Dieu »... Pourquoi cette citation de la genèse me direz-vous... Parce si Dieu existe, il exagère! Car il est à l'origine du mal! S'il a créé le monde, les plantes et bestioles, c'est aussi lui qui a créé les différences physiques et physiologiques qui sont la source même des inégalité hommes/femmes, l'inégalité originelle en quelque sorte! Car, puisque seule sa semence étant visible, l'homme a longtemps cru qu'il était seul à l'origine de la création d'un enfant, s'estimant bien vite tout puissant, distribuant à chacun les rôles dans lesquels ils seront enfermés pour longtemps... Car dans les siècles et millénaires qui suivirent, l'homme, aidé par la religion et les lois qu'il a lui-même promulgué, s'efforcera de maintenir cet état de fait, malgré quelques progrès notables... trop souvent suivis de reculs...

Un album aussi drôle et lucide que didactique et salubre...

Avec pertinence et lucidité, Dorothee Werner et Soledad Bravi retracent l'historique des inégalités entre hommes et femmes... Avec la malice et la fraîcheur qui le caractérise, le trait faussement naïf la dessinatrice campe avec humour les différents faits qui émaillent cette fresque historique, édifiante et salubre...

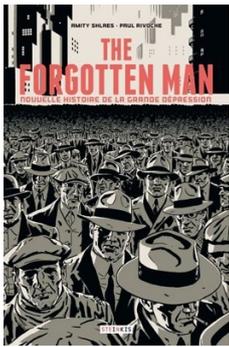
Le format, le ton humoristique et l'aspect très didactique de l'album en font un livre à mettre entre les mains de tous et de toutes et ce dès l'adolescence... pour faire évoluer les consciences et se donner la chance de véritablement et durablement faire changer les choses...

La conception d'un bébé, processus naturel, a été à la base de beaucoup d'inégalités entre les femmes et les hommes

- 1 c'est à l'adolescence que commence la puberté: les jeunes femmes ont leurs règles
- 2 elles les auront tous les mois jusqu'à environ 50 ans
- 3 les règles font partie du cycle de la reproduction
- 4 elles permettent le renouvellement des ovules qui serviront de nid à un futur œuf, l'ovule

8

une voix discordante ...



Adapté du livre éponyme d'Amity Shlaes par Paul Rivoche, ce roman graphique nous entraîne dans l'Amérique de la Grande Dépression et plus particulièrement dans les coulisses du New Deal pour nous en montrer l'envers du décor...

1929. Entraînant le reste du monde, les Etats-Unis plongent dans une crise sans précédent. Alors que la bourse s'effondre, causant la faillite de nombreuses entreprises, le chômage explose, plongeant dans la misère bon nombre la middle-class américaine.

Pour redresser la barre et lutter contre les effets désastreux de la Grande Dépression, le Président démocrate Franklin Delano Roosevelt met en place le New Deal, une politique interventionniste de l'Etat qui ne tardera pas à porter ses fruits... A moins que cela ne cache une tout autre réalité...

L'ouvrage s'intéresse à l'après crise, à la façon dont, grâce au New Deal, l'Amérique a tenté de remettre son économie sur les rails. Mais plutôt que d'aborder le sujet au niveau macro-économique, les auteurs se sont efforcés de montrer l'impact de la crise et du New Deal sur la population, de l'aborder à hauteur d'homme...

Une bande-dessinée qui propose une analyse à contre-courant du New Deal de Rossvelt...

Amity Shlaes et Paul Rivoche nous propose avec The forgotten man une approche et une analyse surprenante du

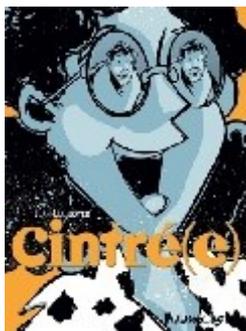
New Deal de Roosevelt... Pour les auteurs, loin d'avoir favorisé la reprise économique, la politique de relance n'a fait que l'entraver... Si elle est partagée par une poignée d'économistes de tout bord, leur hypothèse n'en reste pas moins âprement discutée, prolongeant l'éternel débat entre interventionnisme et non interventionnisme de l'état...

Son adaptation en bande-dessiné rend le propos de la journaliste Amity Shlaes plus accessible même si l'album s'avère particulièrement exigeant... Le travail graphique de Paul Rivoche brosse un portrait saisissant de l'Amérique de la Grande Dépression qui trouve de sinistres échos dans nos société contemporaines...

Un album complexe et exigeant qui intéressera les férus d'histoire économique en leur donnant matière à réflexion...



La rencontre de deux solitudes...



Avec le talent qui caractérise son œuvre, Jean-Luc Loyer tisse un récit intimiste particulièrement touchant qui nous raconte la rencontre de deux êtres cabossés par la vie et que tout oppose...

Cintrés nous raconte l'improbable rencontre entre deux personnes que tout oppose. Lui est effacé et gagne difficilement sa vie comme dessinateur de BD, essayant les refus réguliers des éditeurs auxquels il envoie ses dossiers... Mal dans son corps et dans sa vie, il vit une relation adultérine houleuse avec une femme manipulatrice qui ne lui laisse guère d'espoir d'avenir commun.

Un jour, il est engagé par une boîte de graphisme publicitaire, pour ses talents de dessinateur mais aussi pour la confiance qu'il inspire... Car le patron de la boîte désire le voir chapeauter sa fille, Eléonore, qui a longtemps été malade et reste extrêmement fragile. Le dessinateur introverti va découvrir une jeune femme désinhibée qui cache sa détresse et ses fragilités derrière son exubérance...

S'engage alors une relation étrange et décalée pleine de tendresse et d'incompréhension...

La rencontre de deux êtres cabossés par la vie...

La préface de l'auteur donne d'emblée le ton et le cadre de cette histoire où l'on va suivre deux personnes qui vivent, chacun à leur manière, en marge de la société.

Avec tendresse, l'auteur nous entraîne dans son quotidien de dessinateur de BD et le récit est d'autant plus poignant qu'on sent et qu'on sait qu'il y a mis une grande part de lui-même... Après une scène inaugurale particulièrement

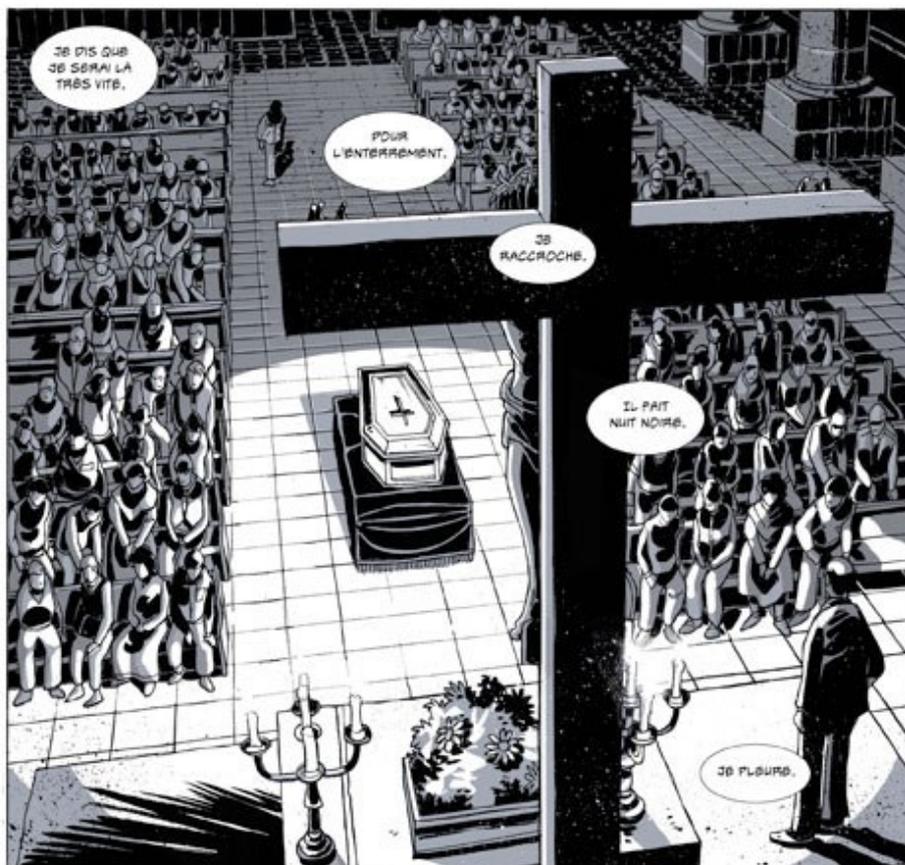


triste, il compose avec subtilité et à la première personne le portrait d'un dessinateur qui traîne son mal-être... Sa rencontre avec Eléonore est pour le moins détonante mais ce n'est qu'au fil du temps que le lecteur va comprendre, à l'instar du narrateur, qu'elle semble... différente... et un brin cintrée... Il va néanmoins s'efforcer de comprendre cette jeune femme fragile et exubérante dont les sautes d'humeur vont parfois mettre le dessinateur dans de fâcheuses situations...

Le dessin de Jean-Luc Loyer est une petite merveille de subtilité. Son trait épuré et semi-réaliste s'avère on ne peut plus expressif, retranscrivant avec finesse les émotions et sentiments ressentis par les différents protagonistes. L'incompréhension qui saisit bien souvent le dessinateur est mise en image avec une rare justesse...

Avec pudeur, humour et retenue, Jean-Luc Loyer nous livre une part de sa vie dans ce récit en clair-obscur...

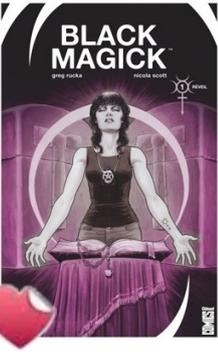
Difficile de ne pas être touché par ce roman graphique intimiste d'une rare justesse qui raconte la rencontre entre deux êtres cabossés par la vie, meurtris dans leur chair et dans leur âme. L'un est dessinateur de BD et enchaîne les



galères. L'autre est une jeune femme dont la vie a volé en éclat lors du divorce de ses parents. Il va tenter de l'aider, de la sortir de l'ornière ou elle s'est laissée tomber, sans se douter à quel point elle allait bouleverser sa vie...

Un album remarquable signé par un auteur talentueux doté d'une grande sensibilité...

Une alchimie parfaite



Black Magick nous entraîne dans un récit atypique alliant polar et sorcellerie... Un mélange intrigant qui aurait pu être désastreux s'il n'était concocté par le talentueux Greg Rucka...

Une nuit, alors qu'elle participait à un étrange rituel de sorcellerie au cœur d'une forêt, Rowan Black qui travaille à la police criminelle de Portsmouth est appelée sur une prise d'otage... un forcené s'est retranché dans un fastfood et a expressément demandé la venue de Rowan...

Si elle ne le connaît pas, l'homme sait tout d'elle, à commencer par sa nature de sorcière et son véritable nom... Il l'a fait venir ici avec un seul but : la faire périr par les flammes... Usant d'un

Un polar ésotérique particulièrement envoûtant...

sortilège, Rowan parvient à se sortir du guêpier...

Mais tout laisse à penser que ses problèmes ne font que commencer...

Difficile de ne pas tomber sous les charmes sulfureux de la nouvelle série de Greg Rucka... Si le mélange polar / sorcellerie est audacieux, le scénariste a su trouver le parfait équilibre entre les deux composantes de son univers envoûtant avec cette intrigue qui prend racine dans un lointain et sombre passé et s'incarne dans l'énigmatique Rowan Black dont la plaque de police évoque aussi le pentagramme des sorcières...

Les tenants et les aboutissants de ce récit ne sont qu'esquissés dans ce premier volume mais les





éléments patiemment distillés au fil de ce scénario solidement charpenté et chapitré avec soin captent l'attention du lecteur, esquissant le portrait en clair-obscur d'une femme complexe qui va se retrouver au cœur de la tourmente...

Clôturent l'album, des écrits censément rédigés en 1562 par une ancêtre de Rowan Black apportent un éclairage précieux sur l'univers construit avec soin par Greg Rucka...

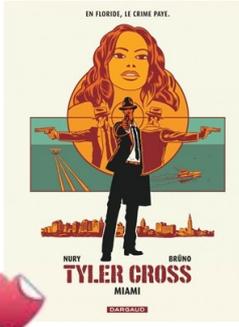
Si l'album s'avère aussi captivant, c'est parce qu'il est graphiquement somptueux. Rehaussé par un cerne précis et élégant, le trait réaliste de Nicola Scott est tout juste épataant, contribuant grandement à poser l'ambiance si particulière qui baigne le récit. Ses cadrages ciselés confèrent à l'ensemble une dimension cinématographique saisissante. Son travail en noir et blanc fait la part belle aux ombres et aux lumières alors que son usage parcimonieux de la couleur souligne de façon subtile les manifestations surnaturelles qui émaillent

le récit...

Après avoir travaillé sur Wonder Woman Rebirth, Greg Rucka et Nicola Scott associent une nouvelle fois leur talent pour signer un polar ésotérique particulièrement envoûtant qui pose les bases d'un univers plein de magie noire et de mystères rythmé comme une série TV...

Plongeant ses racines dans un sombre et lointain passé, leur récit met en scène un personnage énigmatique et intrigant qui avait jusque là réussi à cloisonner ses deux vies de sorcière et de policière... Mais les choses sont en train de changer et la digue séparant ses deux mondes est en passe de céder...

Avec Réveil, Greg Rucka pose les bases d'une série envoûtante solidement charpentée d'autant plus captivante qu'elle est mise en image avec virtuosité par l'impressionnante Nicola Scott...

Requiem pour un cave ...

T Tyler Cross reprend du service... Après avoir exploré l'ouest sauvage et plongé dans la moiteur du bayou, il va frayer avec les crotales de Miami en nous montrant l'envers du décor du rêve américain...

Tyler Cross est à deux doigts d'envoyer son avocat aux paradis des caves, ce dernier ayant eut la mauvaise idée de le balancer à une bande de malfrats bien décidé à l'abattre... Lorsqu'il met la main sur lui, Sid Kabikoff dépensait le magot du Tyler dans un hôtel classieux avec une poule de luxe... Histoire d'aggraver son cas déjà passablement désespéré, l'avocat véreux avait investi le magot de Tyler dans une affaire immobilière louche orchestrée par un entrepreneur aux abois...

Tyler n'est pas homme à se contenter de peu... Pour mettre la main sur le pactole de 700.000 \$ collecté par Everett Loomis auprès de dangereux mafieux, il lui faudra s'associer à Shirley Axelrod et à son looser de petit ami... et attendre un peu pour appuyer sur la détente du flingue qu'il a collé sur le front de Kabikoff...

Dès le premier tome, Tyler Cross entrait dans la cour des grands. Difficile en effet de ne pas succomber aux charmes sulfureux de ce polar sombre porté par des personnages hauts en couleur... Le voilà donc qui reprend du service, forcé de quitter sa retraite réduite en tas de cendre et bien décidé à butter sa balance d'avocat et de remettre les mains sur son pactole... Et on se doute que cela ne sera pas une promenade de santé...

Fabien Nury tisse un scénario qui s'inscrit une fois encore dans une veine classique, revisitant avec un plaisir jubilatoire les clichés du roman noir ou des films policiers des années 60... Mais

Et au milieu coule une rivière... rouge sang...

son histoire s'avère remarquablement bien charpentée, porté par des personnages denses, à commencer par Tyler Cross, et une narration graphique et textuelle impeccable... Car scénariste et dessinateur s'y connaissent pour poser une ambiance délicieusement sombre...

Le dessin puissant de Bruno est en effet en parfaite osmose avec le texte ciselé de Fabien Nury. Ses cadrages resserrés et un sens de l'ellipse admirable laissent au lecteur le soin de combler les vides, images et récitatifs se répondant de façon si parfaite qu'ils se complètent et s'enrichissent de façon saisissante... Ajoutons à cela la mise en couleur impeccable de Laurence Croix qui opère telle une musique de film et vous obtenez un album superbe et immersif aux accents très cinématographique...

Les talentueux Fabien Nury et Bruno nous invitent à lorgner dans les coulisses d'un Miami dont on aurait gratté le vernis de la civilisation...

Porté par une galerie de personnages hauts en couleur, du parfait salopard au cave, du looser à la femme ordinaire entraînée malgré elle dans une histoire qui la dépasse, le scénario tortueux et solidement charpenté de ce troisième tome s'avère tout simplement bluffant... d'autant que la mise en scène ciselée où texte et images se répondent et se complètent de façon saisissante contribuent à poser cette atmosphère si particulière qui fait le charme de Tyler Cross...

Ne nous voilons pas la face: en matière de polar, Tyler Cross tient indéniablement le haut du pavé...



MENU DU SOIR:
UN CLASSIQUE.
T-BONE POUR LUI,
SALADE CAESAR
POUR ELLE.
CHAMPAGNE FRANÇAIS,
AMPHÉTAMINES
ET SEXE.



HÔTEL
FONTAINEBLEAU,
CHAMBRE 814.
UNE SUITE
AVEC BALCON.
VUE IMPRENABLE
SUR LA PISCINE
ET MIAMI BEACH.



PARFAIT POUR
UN SUICIDE.

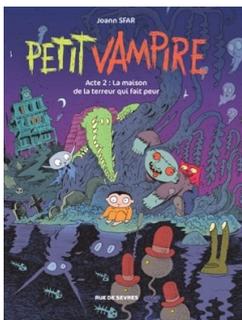


DISONS QUE LA PUTE S'EST MOQUÉE.
DISONS QUE LE CUENT L'A MAL PRIS.
IL LA RÊTAME, ET RÉALISE QUE SES VACANCES
EN FLORIDE RISQUENT DE DURER 20 ANS...



IL PREND PEUR. IL EST DOPÉ AUX
AMPHÈTES. IL RÉSOUD TOUTS SES
PROBLÈMES EN UN SEUL VOL PLANÉ.

Trop Mortel



Alors qu'il travaille à l'adaptation de son *Petit Vampire* pour le septième Art (sortie prévue en octobre 2018), le prolifique et talentueux Joann Sfar réécrit à quatre mains son récit d'aventure poétique, drôle et touchante qui nous raconte l'improbable histoire d'amitié un sympathique petit vampire et Michel, un petit orphelin rêvant d'aventure...

Malgré l'interdiction parentale, Petit Vampire profite d'une partie endiablée de cache-cache peinture pour s'échapper du Manoir et partir retrouver Michel, ce petit garçon qui est devenu son ami... Fantomate a bien tenté de le retenir... en vain... N'osant avouer à Pandora et au Capitaine la terrible vérité et la menace qui rôde, voilà le chien qui ameuté Claude, Ophtalmo et Marguerite pour retrouver le fuyard et lui faire entendre raison...

Mais plutôt que de rentrer au *Manoir de la Terreur qui fait peur*, voilà que Petit Vampire y invite Michel pour y jouer comme des fous! Mais si les monstrueux mais néanmoins sympathiques amis du vampire sont déjà mort et ne courent aucun risque, tel n'est pas le cas du téméraire Michel qui se laisse entraîner dans leurs folles cascades, sans trop se rendre compte du danger...

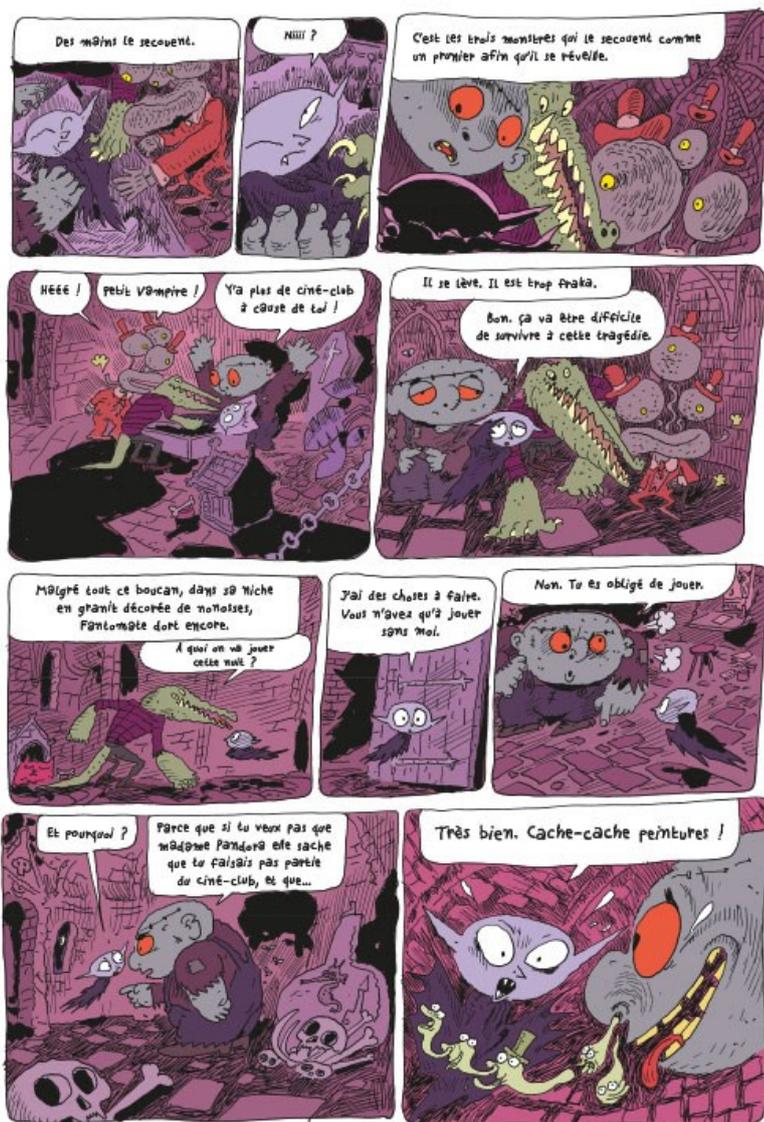
Mais le véritable danger est tout autre : le sinistre Gibbous rôde plus désireux que jamais d'accomplir sa terrible vengeance...

Un récit d'aventure

épique sur fond d'amitié improbable...

Si Petit Vampire s'adressait surtout aux jeunes lecteurs qui découvriraient avec plaisir ces monstres sympathiques et leur irrésistibles facettes, ces aventures-ci s'adressent à un public plus mûr... car l'histoire se fait plus sombre et moins légère que sa première mouture, sans toutefois se dépareiller de l'humour iconoclaste qui faisait le charme de la série...

Alors que l'univers n'était qu'esquissé dans les ouvrages éponymes précédents cette série, le Joann Sfar et Sandrina Jardel l'ont étoffé, travaillant le passé des personnages principaux



et révélant les origines de la non-vie de Petit Vampire et de sa troublante maman... Mais aussi et surtout l'existence d'une inquiétante créature qui les traque impitoyablement et dont l'ombre menaçante plane sur ce second opus... L'action de la série se situe dans l'Antibes où le petit Joann a passé son enfance et dont il nous livre une vision onirique et fantasmée, plus propice aux mystères et à l'aventure...

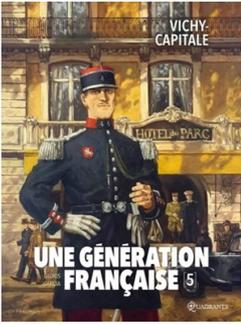
On retrouve le trait énergique et spontané qui est la marque de fabrique de Joann Sfar. Il semble prendre un plaisir jubilatoire (et communicatif !) à mettre en scène cette joyeuse petite bande d'amis hétéroclites et à les faire évoluer dans un cadre gentiment horrifique... Difficile de ne pas se laisser entraîner par cette aventure rythmée d'autant que certaines scènes (celles où Ophtalmo, Marguerite et Claude décide de transformer Michel ne mort-vivant) sont à proprement parler irrésistibles! Mais l'atmosphère légère et insouciant s'assombrit dans la fin de l'album avec l'inquiétant Gibbous qui va exercer sur Michel un odieux et terrifiant chantage...

Portés par leur imagination débridée, Joann Sfar et Sandrina Jardel redonnent vie à Petit Vampire à travers cette formidable histoire d'amitié improbable entre un mort-vivant et un petit garçon un brin solitaire.



Après être revenu sur la malédiction qui pesait sur Pandora et son fils, les auteurs nous racontent comment Petit Vampire et ses monstrueux mais attachants amis vont inviter Michel à jouer dans la sinistre mais joyeusement foudroyante maison de la terreur qui fait peur, oubliant que Michel est mortel... Ce second tome poursuit un récit d'aventure épique et surnaturel particulièrement enthousiasmant dont il nous tarde de lire la conclusion... Quant au film, nous l'attendons avec la même impatience jubilatoire!

Les temps des regrets



Thierry Gloris poursuit son saisissant portrait de la jeunesse France dans les années noires de l'occupation à travers le destin de trois jeunes français qui vont se retrouver confrontés à un choix... Avec ce cinquième tome, il revient sur le personnage de Tanguy Brettin, lieutenant qui s'est battu jusqu'au dernières heures de la guerre contre l'armée allemande...

L'amitié naissante unissant Tanguy Brettin au jeune Martin Favre a été pulvérisée par une bombe allemande... La guerre achevée, le nouveau gouvernement français œuvre à l'armistice pour s'efforcer de sauvegarder ce qui peut encore l'être.

A peine remis de sa blessure à la jambe, Tanguy se voit muter par son père au CDM, un poste convenant peu à cet homme d'action... Se rangeant avec son père sous l'étendard de Pétain, héros de la Grande-Guerre, Tanguy se persuade qu'il œuvre pour la grandeur de la France... mais les événements vont peu à peu ébranler ses convictions...

Parmi les trois représentants de la jeunesse France, Tanguy Brettin d'Arçonnet est celui qui endosse le rôle le plus sombre... Alors que Martin Favre, qu'on pensait dénué d'idéaux, a choisit de rejoindre de Gaulle à Londres, que sa jeune sœur a sans coup férir opté pour la Résistance, Tanguy Bertin, porté par ses valeurs familiales, rejoint le maréchal Pétain qui allait se compromettre avec l'occupant... Peut-on l'en blâmer? Sûrement pas... Dans cette France défaite, qui d'autre que le maréchal incarnait l'idée d'une France forte à même de résister aux exigences du vainqueur?

Bien qu'ayant rejoint Vichy, le lieutenant Brettin refuse de se soumettre à l'autorité allemande : il

A l'heure où Pétain incarnait pour beaucoup l'espoir...

participe à une entreprise de camouflage du matériel militaire amorcé par certains militaires pour soustraire armements et munitions censées être remise au vainqueur... Au fil du temps et après qu'il ait rejoint le IIeme Bureau, ses convictions et ses valeurs vont se heurter aux décisions du gouvernement de Vichy alors qu'il allait être durement trahit par les siens. Sa réaction à la tristement célèbre allocution faite par Pétain le 30 octobre 1940 est particulièrement poignante et l'on voit son désarroi de voir ses espoirs déçus... Sa France, celle pour qui il a versé son sang et pour qui il était prêt à donner sa vie, n'est plus... Se serait-il trompé?

Non content de nous conter le destin croisé de trois jeunes gens, Thierry Gloris nous entraîne dans les coulisses, révélant les rivalités entre Pétain et Laval qui apportent un éclairage intéressant sur la mise en place de la collaboration avec l'occupant.

Des trois personnages dont Thierry Gloris nous conte le destin, Tanguy Brettin d'Arçonnet est celui qui avait le plus l'étoffe d'un héros... Pourtant, ses convictions le poussèrent à faire des choix aujourd'hui contestables au regard de l'histoire, mais parfaitement cohérents aux regards des valeurs pour lesquelles il s'était battu...

Martin Favre n'est qu'évoqué dans cet album, puisque Tanguy le croit mort, mais l'on croise furtivement sa sœur Zoé qu'on avait abandonné en bien fâcheuse posture...

Solidement charpenté et joliment mis en image par Manuel Garcia, ce récit choral trouvera son terme dans le prochain opus, Radio Paris ment, remplit pour l'heure toute ses promesses...



C'EST NOTRE HEURE. TOUT SIMPLEMENT. VOUS N'AVEZ PAS PRIS D'EAU MINÉRALE ?

SANS FAÇON.

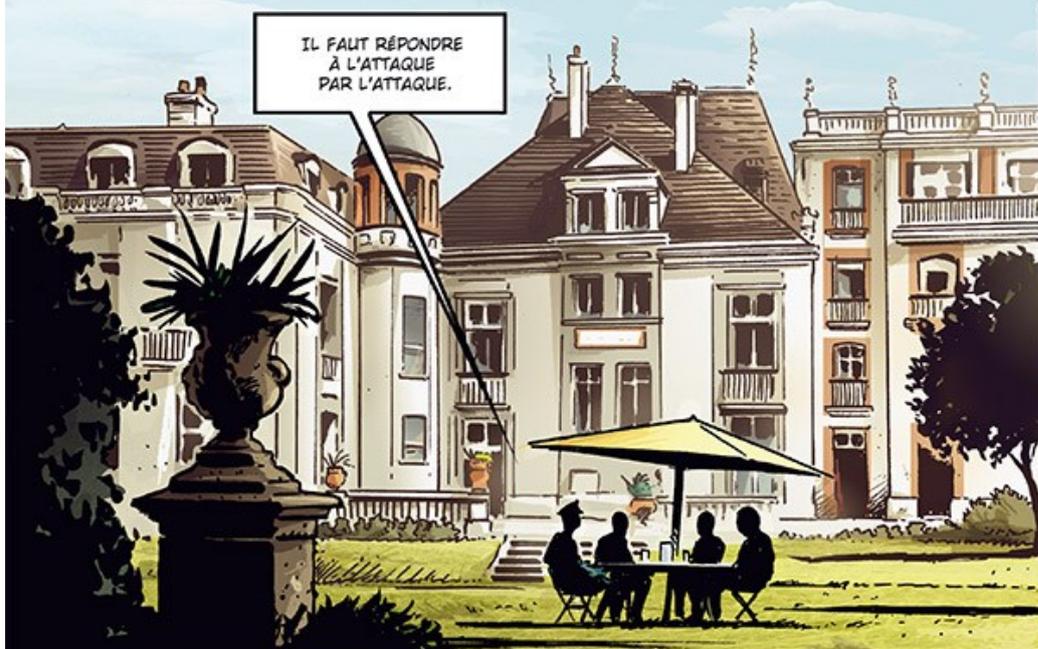
VOUS DEVRIEZ. ELLES ONT DES VERTUS DIURÉTIQUES. C'EST EXCELLENT POUR LA PROSTATE !



L'INTENDANCE ?! LE CDM ?! VOUS ME MUTEZ DANS LES BUREAUX ?!



AVEZ CONFIANCE.

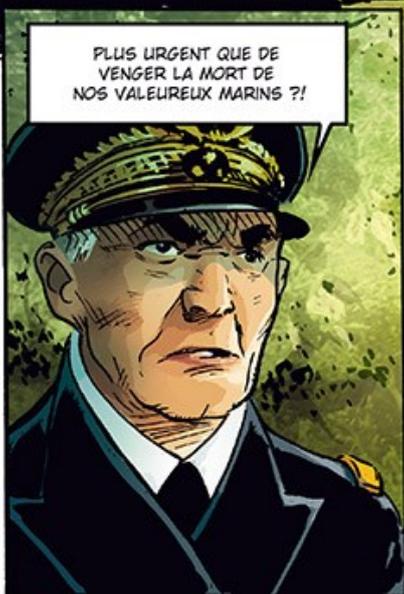


IL FAUT RÉPONDRE À L'ATTAQUE PAR L'ATTAQUE.



ET DÉCLARER LA GUERRE À L'ANGLETERRE !

DU CALME, AMIRAL ! IL Y A PLUS URGENT, JE PENSE.

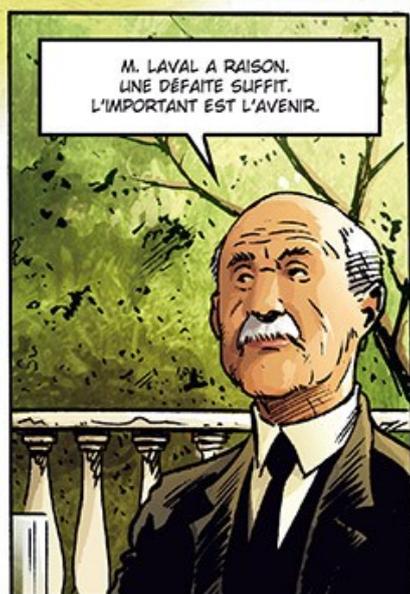


PLUS URGENT QUE DE VENGER LA MORT DE NOS VALEUREUX MARINS ?!



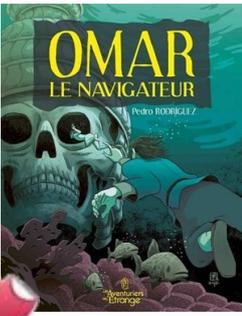
OUI. LE PAYS EST EXSANGUE. IL FAUT ÊTRE PRAGMATIQUES. NOTRE PRIORITÉ EST LA MISE EN ŒUVRE DES CONDITIONS D'ARMISTICE. FAISONS EN SORTE QU'ELLES NOUS SOIENT LE MOINS DÉFAVORABLES POSSIBLE.

JE VOUS PARLE D'HONNEUR, VOUS ME RÉPONDEZ POLITIQUE. C'EST PITOYABLE.



M. LAVAL A RAISON. UNE DÉFAITE SUFFIT. L'IMPORTANT EST L'AVENIR.

Un formidable récit d'aventure...



Les toutes jeunes éditions des *Aventuriers de l'Étrange* nous proposent un récit d'aventure entraînant mené de main de maître par Pedro Rodriguez qui s'était fait remarquer avec son excellent *Macabre* publié en 2010 chez *Emmanuel Proust*.

Crète, 1653. Une bande de gamin pousse Andreas à se jeter du haut d'une falaise surplombant la Méditerranée. Pour leur rabattre leur caquet, Omar se propose de sauter avec lui... Leur chute vertigineuse cèlera une amitié qu'ils avaient tout lieu de croire éternelle...

Dans une épave échouée au fond de l'eau, les deux garçons trouvent sur un squelette un casque antique dont Omar s'empare sans hésiter... Andreas a un mauvais pressentiment : on ne vole pas impunément les morts. L'avenir lui donnera raison...

Le casque chute, révélant une carte au trésor rédigée dans une langue inconnue... Omar la déchire aussitôt en deux, confiant une moitié à son ami afin qu'ils puissent, devenus adulte, partir en quête du trésor... Mais l'île est attaquée par des pirates mauresques qui parviennent à s'emparer d'Andreas alors qu'Omar chute du haut de la falaise... Les années ont passé... Omar est devenu un navigateur émérite lorsque la seconde moitié de la carte fait sa réapparition...

Pedro Rodriguez signe avec *Omar le Navigateur* un récit d'aventure captivant et enthousiasmant remarquablement bien écrit... Après un prologue rondement mené qui nous permet de présenter les deux principaux protagonistes de l'histoire et de préciser l'amitié qui les

Un récit d'aventure et d'amitié particulièrement enthousiasmant...

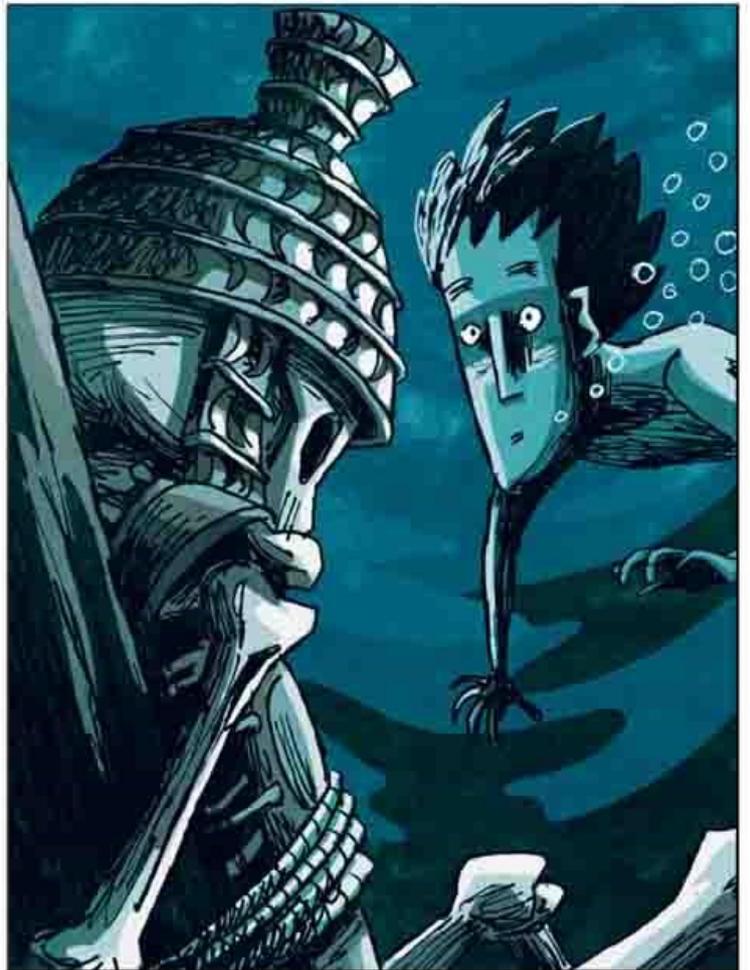
unit, le souffle de l'Aventure va gonfler les voiles et entraîner les personnages dans un récit initiatique empreint de romanque... Et le dessin n'est pas en reste: le trait à la fois souple et énergique de Pedro Rodriguez est une petite merveille d'originalité. Tout juste esquissés, ses décors impressionnistes posent les ambiances avec maestria alors que ses personnages s'avèrent particulièrement touchants et expressifs...

*Si les prochains titres des *Aventuriers de l'Étrange* sont de cet acabit, ce sera indéniablement un éditeur à suivre de très près...*

Car Omar le Navigateur est un formidable récit d'aventure, de ceux qui, à l'instar de l'Île au Trésor de Stevenson, du Théodore Poussin de Frank Le Gall ou des récits d'aventure d'Hugo Pratt, marqueront durablement le lecteur... Porté par un dessin énergique, une narration fluide et entraînante et des personnages forts, il est indéniablement l'une des grandes surprises de ce premier trimestre...

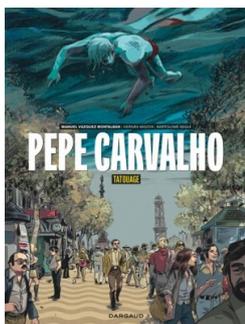
Quant au formidable Pedro Rodriguez, au vu de cet album, nous n'attendons qu'avec plus d'impatience le Baba Yaga sur lequel il travaille avec l'incroyable Antoine Ozanam...





Omar le navigateur
Les Aventuriers de l'Etrange / Rodriguez
14€50

Un délicieux polar Catalan...



que certains ont pu découvrir sur Arte...

Entre deux repas de gourmets, Pepe Carvalho est engagé pour enquêter sur l'identité du cadavre retrouvé échoué sur une plage des environs de Barcelone... Son séjour dans l'eau a rendu l'homme méconnaissable et le seul indice est un tatouage sibyllin: « Né pour révolutionner l'enfer ».

L'enquête mènera le détective barcelonais aux canaux et quartiers interlopes d'Amsterdam pour démêler les fils d'un écheveau qui trouvera sa conclusion là où tout a commencé...

Adapter en BD les enquêtes de Pepe Carvalho était indéniablement une gageure dont Hernán Migoya et Bartolomé Seguí se tirent avec les honneurs... Car l'enquêteur créé par le talentueux Manuel Vázquez Montalbán s'avère pour le moins atypique et difficile à saisir. Après une vie militante tumultueuse, Pepe Carvalho s'est installé comme détective privée dans la ville de Barcelone. Epicurien amateur de bonne chair prêt à sacrifier un Rembrandt pour un bon plat accompagné d'un grand cru, il allume sa cheminée en sacrifiant l'un des nombreux livres encombrant sa bibliothèque et traîne son cynisme dans les ruelles de Barcelone, côtoyant une foule interlope de personnage truculents et hautement picaresques évoluant dans diverses couches sociales...

Le scénario s'avère exigeant mais solidement charpenté, avec une intrigue qui se révèle par petite touche dans toute sa complexité, avec comme

La première enquête d'un détective catalan atypique et attachant... à déguster sans modération...

bande-son la tragique et langoureuse chanson populaire de Rafael de Leon qui vient rythmer le récit...

Bartolomé Seguí, dont on a pu apprécier le travail dans Les mains obscures de l'oubli et Les Racines du Chaos, séries scénarisés par Felipe H.Cava et édités par Dargaud, signe un album particulièrement convaincant. Son trait élégant nous entraîne dans la Barcelone colorée et pétillante de vie du roman et met en scène un Pepe Carvalho saisissant, délicieusement cynique et désabusé. Sa mise en couleur subtilement saturée ancre le récit dans son époque de façon magistrale et contribue grandement au plaisir que l'on a à lire cette première enquête... Il y fait même apparaître avec malice le romancier sur la couverture de l'album...

Avec Tatouage, Hernán Migoya et Bartolomé Seguí signent une adaptation remarquable du roman de Manuel Vázquez Montalbán dont il ont su conserver l'esprit et le verbe si particulier à travers des récitatifs ciselés...

Comme bien souvent dans les polars, le récit est porté par la personnalité atypique de l'enquêteur et fait la part belle à la ville qui lui sert de cadre, cette Barcelone écartelée entre traditions et modernité...

Au vu du plaisir que nous avons eu à lire cet album, il est difficile de comprendre pourquoi le personnage de Pepe Carvalho, qui avait déjà eu les honneurs du cinéma et de la télé, n'ait pas plus tôt inspiré des auteurs de bande-dessinée... C'est chose faite... et très bien faite!



LA GROSSE.

QUOI ?

L'APPRENTIE DU SALON DE QVETA.

SON PATRON TE DEMANDE.

COMMENT IL SAIT QUE JE SUIS ICI ?



TU CONNAIS PAS LE QUARTIER ?

T'ES PAS OBLIGÉ. DIS-LUI NON.



LE PATRON M'ENVOIE VOUS PRÉVENIR.

C'EST QUI, LE PATRON ?



M'SIEUR RAMÓN, LE MARI À M'AME QVETA.

... QU'IL A PEUT-ÊTRE UNE AFFAIRE POUR VOUS.

IL VOUS FAIT DIRE DE VENIR EN VITESSE...



JE REVIENDRAI DEMAIN. TU AS DU MONDE ?

QUATRE OU CINQ, À PARTIR DE SEPT HEURES.

PÉPÈRES ?

BOF. DE TOUT. MAIS REVIENS DORMIR, SI TU VEUX.

JE DOIS PASSER CHEZ MOI. J'AI TOUT LAISSÉ EN PLAN.



GLOU GLOU

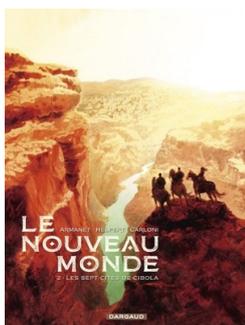


MERCI ! ELLE EST VIDE.



IL ÉTAIT PLAT.

JE L'AIME PLAT.

Once upon a time in Cibola

Jean Helpert et François Armanet referment leur diptyque historique et aventureux qui nous entraîne dans le nouveau monde à la suite d'un moine franciscain...

L'histoire relatée dans ce livre nous est raconté par un vénérable moine franciscain qui, arrivé au seuil de sa vie, nous raconte comment il a été envoyé par le Pape Paul III évangéliser le Nouveau Monde et découvrir l'Eden perdu au nord de Tenochtitlan...

Après moult péripéties, le voilà parti accompagné d'Esteban, un ancien esclave et de Donna Isabella, fille de l'Empereur défunt Moctezuma qui désirait échapper à un mariage forcé avec un grand d'Espagne...

Traqué par le sanguinaire Guzman, ils arrivent en territoire Chiricahuas... Les talents de guérisseur d'Esteban leur permettent de soigner le fils du chef et d'échapper à une mort certaine... Marco et Isabella se sentent irrésistiblement attirés l'un par l'autre alors que leur expédition se rapproche de Cibola où se jouera leur destin...

Signé à quatre mains, ce premier récit de Jean Helpert et François Armanet se poursuit sur un rythme soutenu, s'arcboutant sur l'histoire pour tisser un récit d'aventure qui empreinte aux codes du western et des récits de cape et d'épée. Car, aussi surprenant que cela puisse paraître, les personnages principaux de ce récit.

Ainsi le personnage du moine franciscain s'inspire-t-elle de celle de Marco Denizas qui découvrit dit-on les cités d'or ; celle d'Esteban, d'Estevanico, esclave d'origine Nord-Africaine qui participa effectivement à une expédition avec le moine franciscain; et la belle Donna Isabella de celle de Techich-

Une version aventureuse et dépaysante du nom de la Nom de la Rose d'Umberto Eco...

potzin, fille de l'Empereur Moctezuma qui fut mariée à plusieurs conquistadors prétendant à l'héritage de l'empire aztèque...

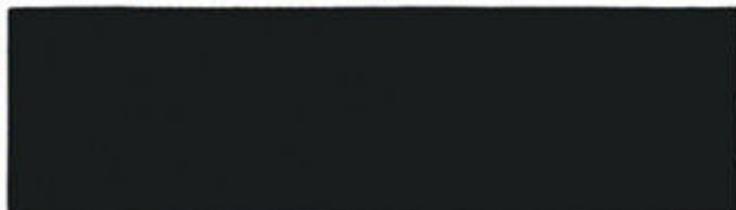
Mais s'ils s'inspirent des personnages ayant existé, les scénaristes leur ont tissé un destin différent, tout à la fois tragique et éminemment romanesque! Par sa structure narrative, ce diptyque évoque le Nom de la Rose d'Umberto Eco, avec ce moine vieillissant qui nous raconte sa jeunesse et cette fulgurance amoureuse qui n'a cessé de le hanter...

Aux crayons, Stefano Carloni succède à Xavier Coyère. Son trait nerveux parvient à épouser le style de son prédécesseur tout en lui insufflant une part de sa personnalité. Les planches y perdent peut-être un peu en finesse ce qu'elles gagnent en énergie et en charge émotionnelle... A l'instar de celle du premier tome, la couverture, baignée d'une lumière saisissante, est tout juste magnifique...

Stefano Carloni succède à Xavier Coyère pour mettre en image l'histoire de Jean Helpert et François Armanet.

Transposant les codes du western et des récits de cape et d'épée, les auteurs s'inspirent de personnages historiques pour tisser un récit d'aventure entraînant qui nous conduit dans le Nouveau Monde à la suite de Marocs, moine franciscain, Esteban, ancien esclave, et d'Isabella, princesse aztèque héritière de l'Empereur Moctezuma.

Fantômes des cités d'or, vengeances, haine, histoire d'amour impossible et choc des civilisations sont au menu de ce récit d'aventure exotique et romanesque...



Des deux côtés des barricades ...



A lors que nous apprêtons à fêter le cinquantième anniversaire des événements de mai 68, Patrick Rotman et Sébastien Vassant nous en font le récit en nous emmenant des deux côtés des barricades... Car si le grand public connaît plus ou moins le déroulé des événements, il ignore souvent ce qu'il s'est dit dans les alcôves du pouvoir ou dans la rue, à hauteur des femmes et des hommes qui ont voulu changer la société...

Côté rue, il nous raconte le récit à travers les yeux d'un étudiant qui travaillait studieusement dans la bibliothèque de la Sorbonne lorsqu'il est attiré par le tumulte dans la cour... Des hommes se succèdent au micro pour inciter les étudiants à entamer un mouvement de contestation contre la répression.

Là, il retrouve une amie qu'il avait perdu de vue depuis le lycée et qui fait partie du mouvement du 22 mars... Ensemble, ils vont vivre les événements de mai 68 qui vont prendre le pouvoir au dépourvu alors que les dissensions entre De Gaulle et Pompidou vont se faire jour...

Si Patrick Rotman nous entraîne avec facilité dans l'atmosphère bouillonnante de mai 68, c'est qu'il était alors jeune étudiant et qu'il a côtoyé les grandes figures de la contestation : de Krivine à Werber en passant par Cohn-Bendit. Il y a sans doute beaucoup de lui dans cet étudiant candide qui découvre le mouvement avec cette jeune militante qui va lui servir de guide et répondre à toutes ses interrogations... Bientôt rejoint par les ouvriers et un PC craignant un débordement gauchiste, le mouvement étudiant pris de l'ampleur jusqu'à inquiéter sérieusement le pouvoir en place... De ce côté des barricades, le récit s'avère passionnant, permettant aux béotien de comprendre les tenants et les aboutissants de ce qui se jouait dans la rue et dans les usines...

En cette époque où la jeunesse rêvait de changer le monde...

Mais la force de ce récit c'est qu'il met en parallèle à cela ce qui se disait au fil des jours dans les alcôves du pouvoir... Les entretiens de l'auteur avec Grimaud, préfet de Police, Peyrefitte, alors ministre de l'éducation, ou Mesmer, ministre des armées, lui ont permis de retranscrire au fil des événements la façon dont le gouvernement a tenté de faire face, décrivant un De Gaulle dépassé par les événements et un premier ministre, plus posé, qui n'a pas d'emblée perçu la nature des revendications estudiantines puis ouvrière... L'ouvrage nous montre aussi comment le soufflet de l'utopie est retombé, subitement, mettant fin au rêve de changer durablement la société...

Détournant une affiche d'époque, la couverture met en lumière de façon subtile et irrévérencieuse comment les événements de mai 68 ont fortement ébranlé le gaullisme...

Il y a cinquante ans, un mouvement étudiant désireux de changer de monde allait faire vaciller la Cinquième République...

A travers un récit solidement documenté Patrick Rotman, témoin des événements, et Sébastien Vassant nous font revivre les événements de mai 68 des deux côtés des barricades : à hauteur d'homme(s) à travers le regard d'un étudiant entraîné presque par hasard dans ce tumultueux mois de mai, d'une militante et de deux ouvriers de Renault qui vont rejoindre le mouvement et des politiques qui eurent à gérer cette crise sans précédent...

Mis en image par le trait vif et spontané de Sébastien Vassant mai 68, la veille du Grand Soir est un ouvrage dense aussi passionnant qu'édifiant qui retranscrit avec force détails l'aspect rocambolesque et éminemment romanesque des événements de 68...

**Mai 68 - La veille du grand soir
Delcourt / Vassant / Rotman
24€95**

HUIT CAMARADES SONT CONVOQUÉS DEVANT LE CONSEIL DE DISCIPLINE LUNDI PROCHAIN...

À PARTIR D'AUJOURD'HUI, COMME À NANTERRE, NOUS DEVONS DÉVELOPPER DANS TOUTES LES UNIVERSITÉS UN MOUVEMENT DE CONTESTATION CONTRE LA RÉPRESSION.

TU NE BOSSES PAS TES EXAMS ? ÇA M'ÉTONNE DE TOI !

SALUT !

MOI, TU SAIS, JE SUIS AU 97.

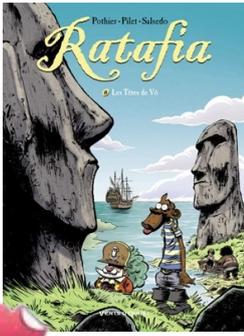
LE 97 ?

J'ÉTAIS EN BIBLIOTHÈQUE QUAND J'AI ENTENDU DU BRUIT. JE SUIS DESCENDU VOIR ET TOI ?

LE 27 MARS ! C'EST LE JOUR OÙ ON A OCCUPÉ LA TOUR ADMINISTRATIVE À NANTERRE. AVEC DANY.

DANY ?

La possibilité d'une île (de Phâques)



Nicolas Pothier et Johan Pilet nous invitent à embarquer une fois encore à bord du célèbre Kouklamou pour un récit aventureux et déjanté...

Si la majeure partie de l'équipage s'épanouit en plongeant avec délices dans l'un des nombreux ouvrages dont regorge la cale, il en est un qui déprime sévère. Fidèle à son idéal de pirate, Romuald ne supporte plus de voir ces piles de bouquins futiles et poussiéreux remplacer l'or dans les entrailles du Kouklamou..._

Il tente plusieurs fois de mettre un terme à ses jours avant qu'un évènement impromptu lui font reprendre goût à la vie: Padoock, un vieil ami du Capitaine, vient de rendre l'âme, lui laissant en héritage un fabuleux trésor... Mais pour le toucher, il va falloir réunir la joyeuse bande d'ami représentés sur un tableau datant de leur folle et insouciant jeunesse : Akable, obsédé par sa baleine blanche, Porto mari au long cours terrorisé par les bateaux, Fernando, surnommé l'étroit mousquetaire et la troublante Isabella Bella la Bomba, la bien nommée...

Les pizzas prescrites par le charlatan du bord ne faisant plus effet, pour aider le pauvre Romuald à sortir de sa dépression, le Capitaine consent à se mettre en quête de ses vieux amis...

Quel plaisir que de se retrouver à nouveau à bord du Kouklamou et de ses joyeux sbires pour suivre les aventures trépidantes et joyeusement déjantées du Capitaine et de son équipage iconoclaste... Qu'elles furent longues ces quatre années sans pouvoir siroter un bon ratafia de dessous les fagots! Avec l'inventivité et ce grain de folie qui le caractérise, Nicolas Pothier signe une nouvelle aventure irrésistibles en faisant partir l'équipage à la recherche des vieux ami(e)s du Capitaine qui

Les croisières à bord du Kaklamou nous amusent toujours autant!

furent jadis jeunes, larges d'épaules et dotés, pour l'une d'elle au moins, de formes plantureuses!

Mélangant allégrement les références, revisitant avec un plaisir jubilatoire et hautement communicatif moult classiques du cinéma, de la littérature et du neuvième art et jonglant avec aisance avec les (bons) mots, l'auteur signe une fois encore un récit foisonnant et truffé de calembours audacieux et irrésistible et de jeux de mots délicieusement potaches... On y croise, pêle-mêle, le capitaine Haddock, Corto Maltese et son fidèle Raspoutine, un inquiétant Jack Torrance, j'en passe et des meilleurs...

Assisté aux pinceaux par Greg Salsedo, les crayons de Johan Pilet mettent en scène avec expressivité et virtuosité les situations cocasses concoctées par son complice scénariste. Dessins et bons mots entrent en résonances pour le plus grand plaisir des lecteurs!

Ce huitième tome est, pour autant au moins, le dernier de cette série truculente truffée de références et dont chaque tome est un festival pour les zygomatiques..._

Mais rassurez-vous! Il se murmure que les auteurs travailleraient sur un spin-off... lequel (ou lesquels!) de ces joyeux marins aura l'honneur d'une histoire dédiée? Le mystère reste entier! Mais qu'elle se déroule à bord du Kouklamou, sur un autre navire ou sur la terre ferme, nous serons de l'aventure!

*En attendant, ce huitième tome s'avère à la hauteur de nos plus folles espérances... **Ratafia**, c'est bon, buvez-en (à consommer sans modération, l'abus de bonne BD humoristique n'est pas du tout dangereux pour la santé)*

Ratafia, tome 8
Vents d'Ouest / Pilet / Pothier / Salsedo
11€50

SIX MOIS PLUS TÔT...



Le parfum de la dame en noir



Né sous la plume de Gaston Leroux au début du XXe siècle, Rouletabille, le Sherlock Holmes français, a déjà eut les honneurs d'une adaptation en bande-dessinée dans les années 1990 sous la plume d'André-Paul Duchâteau et les crayons de Bernard Swysen... C'est à présent au tour de Jean-Charles Gaudin et Sibin Slavkovic de revisiter l'œuvre du romancier et de mettre en scène le célèbre détective...

Après avoir lu un article intrigant relatant l'étrange agression de la fille de l'éminent professeur Stangerson, le jeune Rouletabille se rend en compagnie de son ami l'avocat Sainclair au château Glandier pour mener l'enquête et tenter de démêler cet énigmatique affaire...

Frédéric Larsan, le célèbre policier, est déjà sur place et Rouletabille va s'efforcer de solutionner l'affaire avant lui... Mais le mystère s'avère particulièrement épineux : l'agression dont a été victime Mathilde Stangerson a eut lieu dans une chambre dont la porte et les fenêtres étaient fermés de l'intérieur...

Rouletabille va faire montre d'un sens de déduction saisissant qui lui permettra de démêler le Mystère de la Chambre Jaune...

Avant même de s'intéresser au récit, c'est la superbe couverture de l'album qui attire l'œil du chaland... Superbement composée et peinte par le talentueux Stéphane Perger, on y découvre le jeune Joseph Joséphin, dit Rouletabille, l'arme à la main, alors que la fameuse trace de main ensanglantée se détache sur un fond jaune... Les deuxième et quatrième de couverture proposent le plan des bâtiments du château, si capital pour la

La première enquête du personnage qui sert de modèle à Hergé pour créer Tintin...

compréhension de la résolution du mystère...

Comme il le confie dans les remerciements, Jean-Charles Gaudin rê-

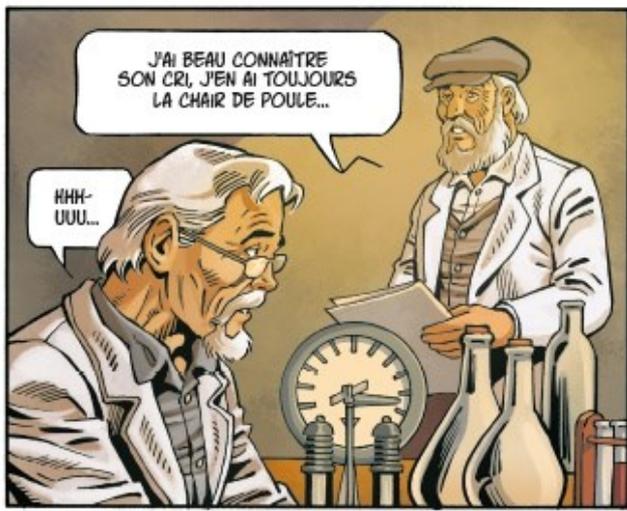
vait depuis longtemps d'adapter ce scénario finement ciselé rédigé par un romancier désireux de faire mieux que Conan Doyle et sa Vallée de la peur ou qu'Edgar Allan Poe et son Double assassinat dans la rue Morgue... Et force est de reconnaître que le résultat est saisissant... L'éclectique scénariste parvient à retranscrire fidèlement la mécanique parfaitement huilée de cette enquête ciselée, sans oublier cette étrange poésie qui se dégage du roman, tel le parfum de la dame en noir ou l'évocation du sibylline du presbytère...

Il faut dire que le trait classique de Sibin Slavković s'avère redoutablement efficace pour mettre ce récit en images. Ses cadrages percutants dynamisent l'action et montrent de façon convaincante comment chacune des pièces du puzzle viennent s'imbriquer pour faire apparaître la vérité...

Si l'histoire avait déjà par le passé fait l'objet d'une adaptation, force est de reconnaître que cette nouvelle mouture s'avère particulièrement convaincante...

Jean-Charles Gaudin parvient avec force à transposer la mécanique parfaitement huilée du roman de Gaston Leroux et son étrange poésie alors que le dessinateur Yougoslave Sibin Slavković signe un album classique mais bougrement efficace et nous propose un Rouletabille particulièrement convainquant...

Nous attendons avec impatience le Parfum de la Dame en Noir qui fera fort logiquement suite à ce Mystère de la Chambre Jaune...



J'AI BEAU CONNAITRE SON CRI, J'EN AI TOUJOURS LA CHAIR DE POULE...

HHH-UUU...



Une chanson obsédante



Figure incontournable du comics, Robert Kirkman fait partie de ces auteurs dont chaque nouvel album est en soit un événement... Il faut dire que le créateur de *Walking Dead* mais aussi du *Maître Voleur*, d'*Invincible* ou d'*Outcast* n'a pas son pareil pour entraîner le lecteur dans ses créations pour ne plus les lâcher... et *Oblivion Song* ne fait pas exception à la règle!

L'histoire commence à Philadelphie, il y a dix ans. 300.000 habitants et une partie de la ville ont soudainement disparu, happés dans une autre dimension baptisée depuis Oblivion. Si le gouvernement a abandonné tout espoir de les retrouver, Nathan Cole, un scientifique de génie, a mis au point un appareil lui permettant des allers-retours entre notre monde et cette dimension parallèle... Chaque jour, il explore sans relâche ces terres hostiles peuplées de monstres innommables dans l'espoir d'en ramener son frère...

Après avoir sauvé un homme et une femme dix ans après la « transférence », Nathan espère pouvoir convaincre les autorités de relancer le programme de recherche. Peine perdue... Mais en discutant avec la rescapée, le scientifique apprend qu'un groupe de survivants s'est établi un peu à l'écart de la ville... Espérant que son frère se trouve parmi eux, il va tenter d'entrer en contact avec eux... Mais ces survivants ne semblent pas décidés à revenir dans leur monde d'origine...

Une fois encore, le talentueux Robert Kirkman nous entraîne dans son monde avec une facilité désarmante. Parfaitement calibré et solidement charpenté, son récit s'avère absolument captivant... Après un prologue en forme de scène d'action déstabilisante, l'auteur esquisse par petite touche les contours de son univers, une réalité alternative inquiétante dont les origines resteront, pour un temps au moins, mystérieuses... Difficile de ne pas être saisi

L'amorce d'un récit de science-fiction particulièrement enthousiasmant et intrigant...

une fois de plus par la qualité d'écriture de ses personnages, complexes et crédibles, qui se révèlent au fil des pages et des événements et confèrent à son récit sa force et sa densité...

Le double cliffhanger qui clôture l'album s'avère particulièrement bluffant, faisant naître ce délicieux sentiment de frustration qui est la marque des grande série...

Lorenzo De Felici signe un album particulièrement efficace. Rehaussé par un encrage soigné, son trait nerveux et dynamique met joliment en scène le récit de Kirkman. Porté par des cadrages très cinématographiques, les scènes se déroulant dans notre univers s'avèrent particulièrement convaincante alors que les visuels d'Oblivion et des inquiétantes créatures évoluant dans cette jungle urbaine post-apocalyptique s'avèrent tout à la fois inquiétants et obsédants...

Comme à son habitude, Robert Kirkman parvient à happer le lecteur dès les premières pages, l'entraînant dans son univers avec une facilité déconcertante... S'il confronte une fois encore ses personnages à des événements fantastiques qui les poussera à révéler leur nature profonde, le scénariste aborde de façon détournée le retour des survivants qui évoquent celui des vétérans à jamais inadaptés à ces monuments aux morts qu'on dresse pour se sentir vivant et enterrer un peu plus les victimes du désastre...

Porté par un dessin efficace et des personnages denses et complexes qui se dévoilent par petites touches, l'amorce de cette nouvelle série s'avère pour le moins enthousiasmante...

A l'instar de Nathan Cole, nous nous sentons irrésistiblement attirés par Oblivion et son entêtante chanson...

Oblivion Song, tome 1
Delcourt / De Felici / Kirkman / Leoni
16€50



Il était une fois à Sonora...

Difficile pour un chaland se rendant dans une librairie en juin 2017 de passer à côté de la superbe couverture du premier tome de *Sonora* tant l'illustration de Nicolas Siner était superbe... Si en plus il était amateur de western, difficile de repartir sans... La cou-

verture du second tome est elle aussi de haute tenue, rendant cette *Fièvre de l'or* d'autant plus incontournable que le premier tome s'avérait particulièrement réussi...

1851. Maximilien Bonnot débarque à San Juan pour gagner la Californie... Mais contrairement aux autres migrants, il n'est pas venu ici mû par la fièvre de l'or mais avec un profond désir de vengeance chevillé au corps... Car s'il a quitté le vieux continent, c'est pour retrouver les lâches soldats qui ont froidement assassiné son frère sur les barricades des journées de juin de 1848... Le dernier sur sa liste est le Sergent Deat qui a, semble-t-il, changé de nom depuis les événements de Paris...

Après être parvenu à s'imposer comme le garant de l'ordre dans French Hill est en ébullition, le général de Freney prend prétexte l'assassinat d'un mineur et un viol pour pousser les mineurs à se débarrasser des Hounds... Ce faisant, il avance ses pions en vue du rattachement de la Californie aux Etats-Unis d'Amérique...

Pour parvenir à ses fins, Maximilien pourra compter sur ses « frères » carbonari et sur la belle Lola, maîtresse du Général dont il est devenu l'amant... Mais dans ce nouveau monde impitoyable et sauvage...

Fidèle à son habitude, Jean-Pierre Pécau arc-boute son récit sur une solide base historique qui lui confère toute sa crédibilité. Dans une ambiance tendue, le prolifique scénariste tisse un western sombre qui nous entraîne dans une Californie en proie à la fièvre de l'or... Mais les orpailleurs ne sont pas les seuls à s'enrichir et mafia et politiques s'en donne à cœur joie et se mêle de façon inextricable. Et si le rêve californien se délite peu à peu, un autre s'esquisse dans l'état de Sonora, au nord du Mexique...

Chacun joue sa partition dans ce western sombre et poisseux...

Outre la qualité du dessin sur lequel nous reviendrons, c'est les personnages concoctés par le scénariste s'avère bougrement

originaux... Il y a ce général et sa conception particulière de l'ordre et de la discipline, Lola Montez, danseuse de cabaret qui a un compte à régler avec les hommes, le jeune Tortillard devenu homme des basses œuvres du général de Freney ou ce déserteur irlandais qui s'est battu pour des causes perdues... Sans oublier Maximilien qui a mis en berne ses rêves d'utopie socialiste qui se sont fracassés sur les barricades des événements de juin 1848, laissant place à une sourde vengeance... La scène d'introduction de l'album s'avère particulièrement violente alors que le cliffhanger laisse augurer un final détonnant...

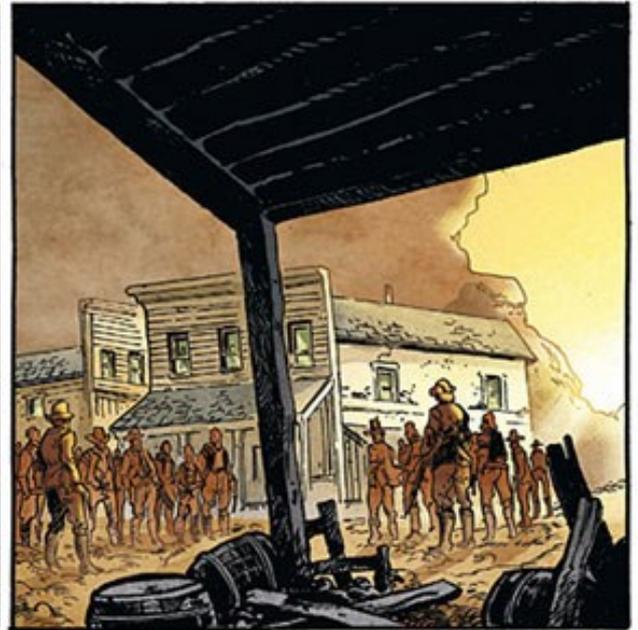
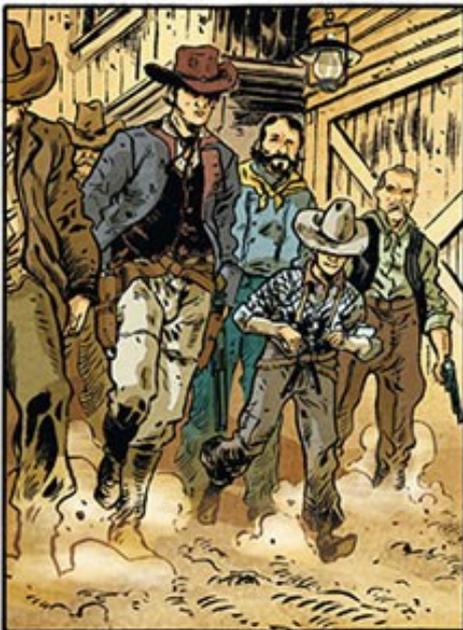
Benoît Dellac réalise une fois de plus une formidable travail, sublimé par les couleurs léchées de la talentueuse Scarlett Smulkowski qui n'a pas son pareil pour poser les ambiances et éclairer chacun des décors d'une lumière finement ciselée... Alternant plans nerveux et rythmé et scènes plus contemplatives, le découpage des planches s'avère particulièrement fluide et percutant, offrant des scènes d'action particulièrement bluffantes. Le dessinateur dote chacun des personnages d'une trogne expressive et signe des décors sales et poussiéreux mais son trait sait se faire sensuel lorsqu'il s'agit de mettre en scène la troublante Lola...

Dans une Amérique dont l'histoire est en train de s'écrire, Jean-Pierre Pécau signe un western sombre, violent et poisseux solidement documenté qui nous entraîne dans une Californie gangrénée par la fièvre de l'or...

Porté par des personnages sombres et tourmentés et une mise en image au cordeau signée Benoît Dellac et sublimée par les formidable couleurs de Scarlett Smulkowski, l'intrigue concoctée par le scénariste déploie son envergure alors que l'album s'achève sur un cliffhanger prometteur annonciateur d'un final dantesque...

Le décor est planté, les acteurs sont en place et font route vers Sonora pour rencontrer leur destin...

Sonora, tome 2/3
Dargaud / Dellac / Pécaud / Smulkowski
14€95





Mikaël

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

J'habite en Amérique du Nord, on tutoie facilement ici, donc aucun problème avec ça.

► **Pouvez-vous nous 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?)**

Je suis né en France mais habite au Canada depuis plusieurs années. J'ai aussi vécu quelques années aux Antilles.

Je suis autodidacte. À 22 ans j'ai commencé à faire un dossier BD et je suis allé à Angoulême où j'ai eu la chance la première année de rencontrer un éditeur régional qui s'est montré intéressé par mon projet. Ça a pris 3 ans avant que cette maison d'éditions me signe mon premier contrat en 2000, et ma première BD « Junior L'aventurier » voyait le jour en 2001.

En 2006 j'ai pu passer à temps plein à la BD avec la publication de ma BD « Les Nuages » chez Clair de Lune. De fil en aiguille je suis passé de la BD jeunesse à la BD plus adulte.

► **Enfant, quel lecteur étiez-vous ? Quels étaient alors vos auteurs de chevet et quels sont-ils aujourd'hui ?**

Je lisais des BD, des BD et aussi des BD, plus

'auteur de *Giants*, formidable fresque qui nous entraîne dans le New-York de la Grande Dépression, nous parle de son travail...

rarement des romans. Mes parents avaient la collection des Tintin, Astérix et Lucky Luck que je lisais et relisais en boucle. Ma première BD que je me suis acheté tout seul comme un grand était un Valérian et Laureline « Sur les terres truquées », je devais avoir 7 ou 8 ans.

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

C'est exactement ça : un rêve de gosse. Mais cela m'a pris plus de 3 ans avant d'avoir mon premier contrat d'édition, et encore quelques années avant de pouvoir en vivre, en encore quelques années avant d'avoir une première vraie reconnaissance des lecteurs et du milieu avec *Giant*.

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

La grande joie c'est notre liberté, ça n'a pas de prix !! Les difficultés... il y en a, comme dans tous les métiers, la surproduction, le fait qu'on soit sous-payé pour la somme de travail qu'il faut fournir...

Jack "Giant" Jordan
(rivetage : marteau pneumatique)



Mary Ann Murphy
Tòmmàn, Neila & Siomha





► **Comment as-tu rencontré Thierry Lamy avec qui tu as signé l'impressionnant Promises qui a révélé l'étendue de ton talent de dessinateur? Qu'est-ce qui t'as séduit dans ce western crépusculaire?**

J'avais fait un dossier pour Glénat avec un autre scénariste, mais ce n'est pas passé, à cause notamment du scénario, par contre ils ont bien apprécié mon graphisme et on m'a proposé ce scénario de Thierry qui cherchait un dessinateur pour ce projet « Promise ». Ce qui m'a plu c'est surtout l'ambiance qui se dégageait : un petit village isolé, au pied des Rocheuses, pendant la Guerre Civile... il ne m'en fallait pas plus pour embarquer dans le projet, je savais que j'allais bien m'amuser avec ça ! Et puis, j'ai donc fait un dossier avec les 5 premières pages, c'est passé en commission éditoriale chez Glénat et ça a été accepté !

► **Le second tome de Giant vient se sortir sur les étals. Tu y racontes la vie d'une poignée d'ouvriers immigrés qui ont risqué leur vie, suspendus au-dessus du vide pour faire de New-York la ville que l'on connaît... Comment est née l'envie de raconter leur histoire?**

Cette histoire est née de l'envie avant tout de réaliser une histoire se passant à New York City, ville qui me fascine depuis l'enfance. Et puis, étant un immigrant, j'ai voulu parler de ce sujet, du déracinement, de la reconstruction de soi-même dans un pays qui n'est pas le sien. Et puis je suis retombé par hasard, quelque part entre 2012 et 2013 sur la célèbre photo « Lunch atop a skyscraper », je la connaissais déjà, mais en fait, ça été comme un flash, j'ai tiré le fil de cette photo ce qui m'a amené à raconter cette histoire, celle de Giant, un personnage de fiction mais caractérisant à lui seul tout beaucoup de thème que je voulais aborder dans mon récit.

► **Dans ce récit choral tu abordes de nombreux**

aspects de l'immigration, prenant le temps de développer les raisons qui ont poussé des hommes à tout quitter et traverser un océan pour venir travailler... Si le récit se passe lors de la Grande Dépression, il trouve un étrange écho dans l'actualité... C'était une volonté de parler d'une problématique contemporaine à travers une fiction historique?

C'était le but, oui. Écrire une fiction dans un cadre historique mais qui nous parle de notre époque, qui aborde des thèmes universels et d'actualité, c'est quelque chose qui est très important pour que l'histoire parle au lecteur, pour qu'elle soit chargée émotionnellement et qu'il en demeure quelque chose une fois la lecture finie.

► **En lisant Giant, on perçoit que tu as dû faire un titanesque travail de recherche tant pour tisser l'histoire de ces immigrés irlandais que pour décrire leur quotidien... Quelles furent tes principales sources documentaires? Aurais-tu un ouvrage en particulier à conseiller aux lecteurs désireux d'en apprendre d'avantage sur le sujet?**

Bien que Giant soit une fiction je voulais l'ancrer dans la réalité historique. Donc il m'a effectivement fallu comprendre l'époque, comment les gens vivaient. Leurs vêtements, leurs coiffures, l'environnement urbain et politique, etc.

Habitant à seulement 9 de route de NYC, j'ai l'occasion d'y aller souvent. Et là-bas je suis allé dans plusieurs musées et ai pu avoir accès aux archives photos privées du Rockefeller Center. J'ai vu ainsi des photos du chantier autres que la célèbre photo des 11 ouvriers prenant leur lunch les pieds dans le vide.

Également la NYPL m'a offert l'occasion de consulter énormément de photos d'époque. Et puis il y a les livres des photographes de l'époque Lewis Hine, Dorothea Lange, Bérénice Abbott...). Le

livre que je conseille si on veut en savoir plus sur le métier de iron worker depuis les premiers chantiers fin 19e jusqu'en 2001 est Ciel d'Acier de Michel Moutot.

► **De nombreuses photos des ouvriers semblent avoir été prises durant les travaux... Quel genre d'articles ou d'ouvrages devait-elles alors illustrer? Y était-il alors fait mention de leur statut d'immigrés?**

Pour ce qui concerne le Rockefeller Center, la photo la plus célèbre est celle que j'ai évoquée plus tôt. Mais cette mise en scène a surtout servi de photo de propagande à la famille Rockefeller qui construisait là le plus gros chantier privé du monde.

► **L'Amérique en général et New-York en particulier a été édifié par les migrants venant du Vieux Continent. Les étatsuniens ont-ils encore conscience de ce qu'ils leur doivent?**

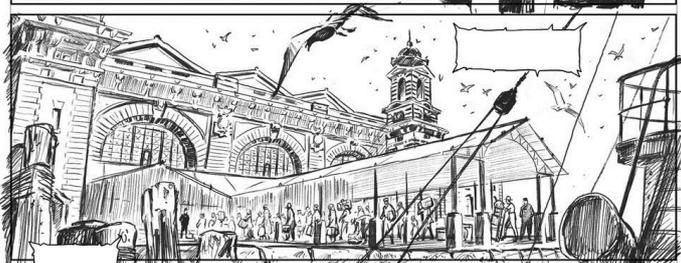
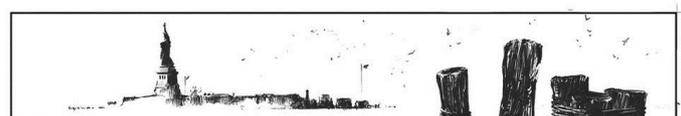
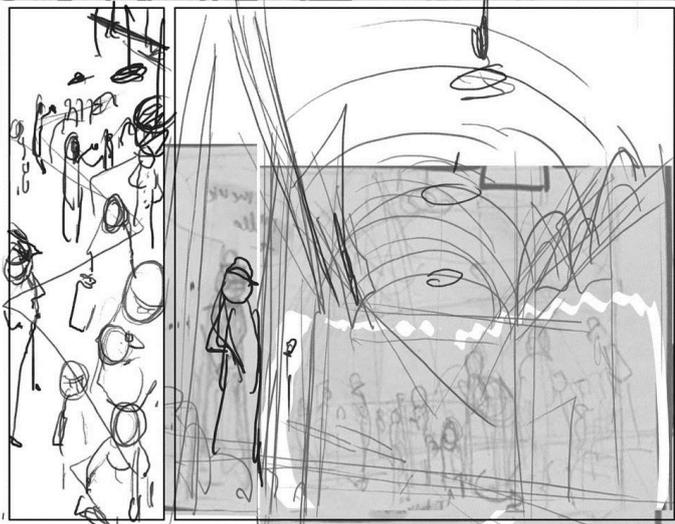
Les seules natifs du continent sont les amérindiens, donc à part eux, tout le monde vient d'ailleurs depuis plus ou moins longtemps. Quant à savoir si les habitants des USA en ont conscience... Il y a des gens ouverts et cultivés qui le savent et d'autres qui traitent les immigrants comme une sous caste, comme dans tous les pays, la France n'y faisant pas exception.

► **Je trouve la fin de ton récit particulièrement percutante... Elle s'impose comme une évidence alors qu'elle est à mille lieux des fins que l'on pouvait s'imaginer... Savais-tu dès le début comment aller s'achever cette chronique sociale ou la fin a-t-elle évolué au fil de l'élaboration de l'album?**

Je commence par la fin, le thème que je veux aborder et ensuite je remonte à rebours la construction de mon scénario. Donc c'est ce qu'on demande à une fin, de ne pas être prévisible pendant la lecture mais quand le lecteur y arrive, le lecteur se rend compte que cela ne pouvait que finir ainsi.

► **Ces deux albums font la part belle aux silences avec des planches muettes particulièrement saisissantes... Peux-tu nous expliquer comment et pourquoi ils sont partie prenante de la narration?**

Elles permettent de montrer le temps qui passe mais aussi de faire respirer le récit. Tout est une question de rythme. Et puis une case muette suffisamment travaillée permet au lecteur de se raconter sa propre histoire sur ce qu'il voit. Il y met de sa personne et cela lui permet d'embarquer encore plus dans l'histoire. D'y participer sans être passif.



► **Ta colorisation s'avère particulièrement subtile, accompagnant le récit comme une musique de film, soulignant avec une rare justesse l'ambiance de chaque scène... Comment as-tu abordé la couleur de ce diptyque?**

Il me fallait une mise en couleur qui servent l'ambiance de l'époque et comme les photos sont sépia ou en NB, je suis allé naturellement vers ces tons. Mais aussi je me suis inspirée d'un mouvement de peinture de la fin du 19e, la « achcan school » qui représentait des scènes de la vie quotidienne dans les quartiers populaires de NYC.

► **Peux-tu nous parler en quelques mots de la technique et des outils que tu as utilisé pour dessiner Giant?**

La même que pour Promise, tout en numérique, du crayonné à la couleur en passant par l'encre.

► **Quelle étape de l'élaboration d'un album te procure le plus de plaisir?**

Le découpage dessiné est le plus difficile et celui que je préfère. C'est à ce moment que les mots du scénario deviennent des images. C'est là où la mise en scène et la mise en page doit être travail-

ler au plus près de l'histoire. Ensuite, le dessin, c'est comme la couche de peinture pour rendre tout ça jolie. Mais si les fondations du scénario et la structure narrative ne sont pas là, l'histoire ne fonctionnera pas.

► **Peux-tu nous parler en quelque mot de ton prochain album?**

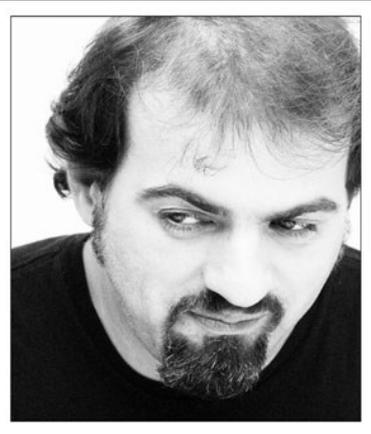
J'explore toujours NYC de l'entre deux-guerre. C'est comme une série dont le personnage principal et la ville elle-même. Mais autres personnages, autres titres, autres sujets et thèmes abordés. Et ce seront toujours des récits en 2 tomes. Le prochain s'appeler Bootblack.

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

L'album Love & Hâte de Michael Kiwanuka. Je l'ai découvert dans la bande-son de l'excellente série Big Little Lies du réalisateur Jean-Marc Vallé.

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





Pierre Alary

Pierre Alary nous parle de son travail sur *Mon Traître*, un album bouleversant magistralement adapté de l'œuvre de Sorj Chalandon...

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

Bonjour, je vous en prie. Merci à vous.

► **Alors, quoi de neuf depuis notre dernier entretien (2013)? De nouvelles passions? L'ouverture d'un compte numéroté aux îles caïmans ou à Panama?**

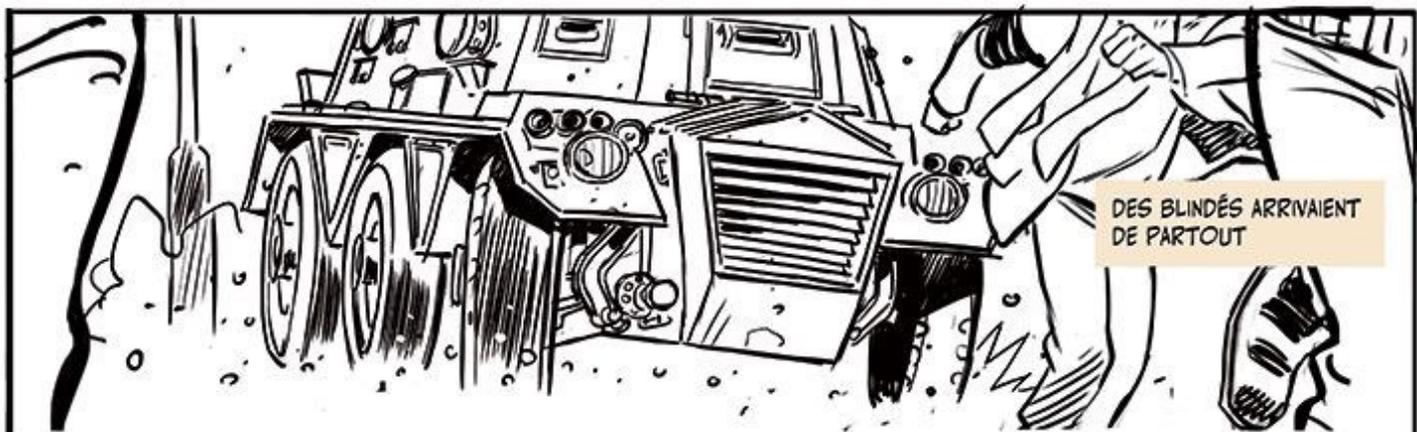
Ha bah non, tu sais en bd, les résultats financiers ne sont pas au prorata du nombre de projets, ni des chouettes critiques, malheureusement... Donc, de caïmans, juste des photos, de Panama, juste des chapeaux....Sinon, depuis 2013 quelques chouettes projets et de jolies aventures professionnel.

► **Et de bien chouettes albums !**

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

Pas spécialement non. C'est sûrement dû au fait que jusqu'à mes 18/19 ans, je n'avais pas vraiment envisagé le futur... J'aimais dessiner, depuis toujours, mais je n'avais jamais envisagé d'en faire un métier...

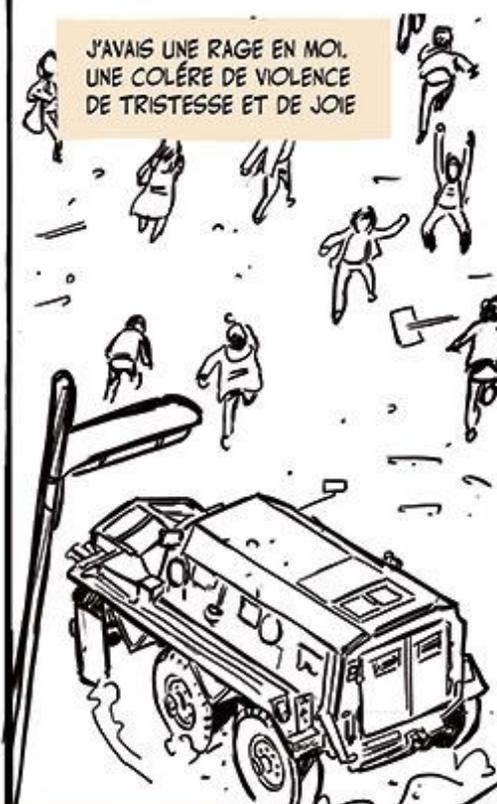
De fait tout s'est déclenché quand je suis allé aux portes ouvertes à l'École des Gobelins, car on m'avait dit que c'était une école de bd... Ce qui est faux, bien entendu... Dépité, j'allais pour abandonner ma visite quand un élève m'a rattrapé pour m'inviter à, quand même, jeter un œil... Bien m'en pris (et lui aussi), puisque depuis, je vis de ma passion... Mais sans préméditation.... Mais de la chance!



DES BLINDÉS ARRIVAIENT
DE PARTOUT



J'AI COURU COMME
LES AUTRES .



J'AVAIS UNE RAGE EN MOI,
UNE COLÈRE DE VIOLENCE
DE TRISTESSE ET DE JOIE



ILS EN AVAIENT EU UN..



NOUS EN AVIONS EU UN

► Après vous être attaqué avec un talent saisissant à Moby Dick en compagnie d'Olivier Jouvray, vous vous êtes lancé dans l'adaptation de Mon traître basé sur le roman de Sorj Chalandon dont vous signez seul l'adaptation... Comment avez-vous rencontré ce roman et à quel moment est née l'envie de l'adapter?

L'envie de l'adapter est née pendant la lecture du roman... Ma première

«rencontre» avec l'œuvre de Sorj Chalandon. Un coup de foudre en quelque sorte, mais, à des lieues de ma «zone de confort»... Mais, la beauté de l'écriture, la force des émotions qu'il y avait dans ces pages et aussi l'envie de rencontrer l'homme derrière ces mots. Je connaissais un peu la carrière de Chalandon, et de le lire comme ça, se livrer de cette façon, cela m'a vraiment touché...



► **Quelles et les grandes difficultés de votre travail sur cet album particulièrement bouleversant?**

Ma grande joie a été de travailler avec ces mots, d'avoir la chance de pouvoir les mettre sur mes images. La joie aussi de la rencontre avec Sorj... De sa confiance... D'avoir, en quelque sorte, « partagé » cette émotion avec lui.

Par contre, comme je le disais précédemment, c'est vraiment l'envie de ra-

conter cette histoire qui m'a motivé. En termes de dessin, j'étais vraiment dans un environnement qui m'est complètement étranger et que j'ai pris soin d'éviter jusqu'à aujourd'hui. A savoir, un milieu contemporain, des gens assis, peu de mouvement, et en essayant de rester à hauteur d'homme... Une « caméra » très proche des visages qui essaye de traquer l'émotion dans les moindres regards....



TYRONE ÉTAIT DÉTENU À LA PRISON DE CRUMLIN. SHEILA NE SAVAIT NI QUAND NI POUR QUOI IL SERAIT JUGÉ.



LA VEILLE DE MON DÉPART, UNE UNITÉ DE L'IRA A OUVERT LE FEU SUR UNE PATROUILLE À PIED.



EN PLEINE RUE, EN PLEIN JOUR.

ILS HURLAIENT, L'OŒIL DANS LE VISEUR À LA RECHERCHE DES TOITS.



PAW

► **Il est vrai que tes précédents albums étaient marqués par ton trait dynamique et ta maîtrise du mouvement, sans doute héritée de ton travail dans l'animation... Mais sur cet album, c'est la justesse et la force des émotions que tu parviens à retranscrire d'un seul regard qui m'a littéralement bluffé...**

C'était l'idée... Merci alors .

► **Ton approche de l'histoire semble très cinématographique... N'es-tu pas attiré par la réalisation?**

Je pense que beaucoup d'entre nous, auteurs de bandes dessinées sommes attirés par la mise en scène « live »... Après, c'est un autre métier, un autre media, d'autres codes, un métier de contact, savoir travailler avec d'autres, savoir-faire énormément de compromis... Il faut être prudent, être sûr de ne pas tout mélanger, être sûr que c'est à travers ce medium que l'on veut dire quelque chose . Mais, en soi, oui, ce doit être quelque chose de super excitant!

► **Les personnages que tu as dessinés s'inspirent de personnages réels... Cela a-t-il modifié ton approche dans tes recherches graphiques? Sont-ils conforme à la vision que tu en avais en tant que lecteur du roman ou ont-ils considérablement évolué?**

La aussi, « mes » visages me sont clairement apparus à la lecture du livre. Tout se mettait en place, le montage, les « cuts », les visages. De la réalité, je ne connais que les visages de Sorj (Antoine) et de Dennis Donaldson

(Tyrone)... L'entreprise était déjà suffisamment complexe, pour ne pas, en plus, essayer de faire leurs portraits... J'avais besoin d'être avec « mes » acteurs.....

► **Peux-tu nous parler de ta première rencontre avec Sorj Chalandon? A-t-il accepté d'emblée de confier son récit à un autre auteur? Appréhendais-tu le regard qu'il porterait inmanquablement sur ton travail?**

La rencontre s'est faite, à l'image de l'homme: très simplement. Nous nous sommes donné rendez-vous chez Grasset, son éditeur. Il connaissait mon travail. Nous avons parlé, enfin, surtout moi, de mes motivations. Je pense que convaincre son éditeur a dû être plus sensible que de le convaincre lui. Après 10 mn, c'était tapé. A aucun moment il n'a cherché à me « coincer » ou ne m'a fait part de choses négatives. Il a eu confiance... Cela m'a évidemment touché. Venant de quelqu'un que j'estime capable de pouvoir assez rapidement cerner un être humain, cela m'a énormément touché en fait.

► **Peux-tu nous parler de la façon dont tu as abordé la couleur qui souligne subtilement les émotions des personnages...**

Je voulais travailler sur l'émotion aussi au niveau de la mise en couleur. Essayer d'exprimer ce que les personnages pouvaient avoir en eux... leurs « lumières » en quelque sorte. Et puis, comme je tenais vraiment à tout faire sur ce livre, cela tombait bien car ça



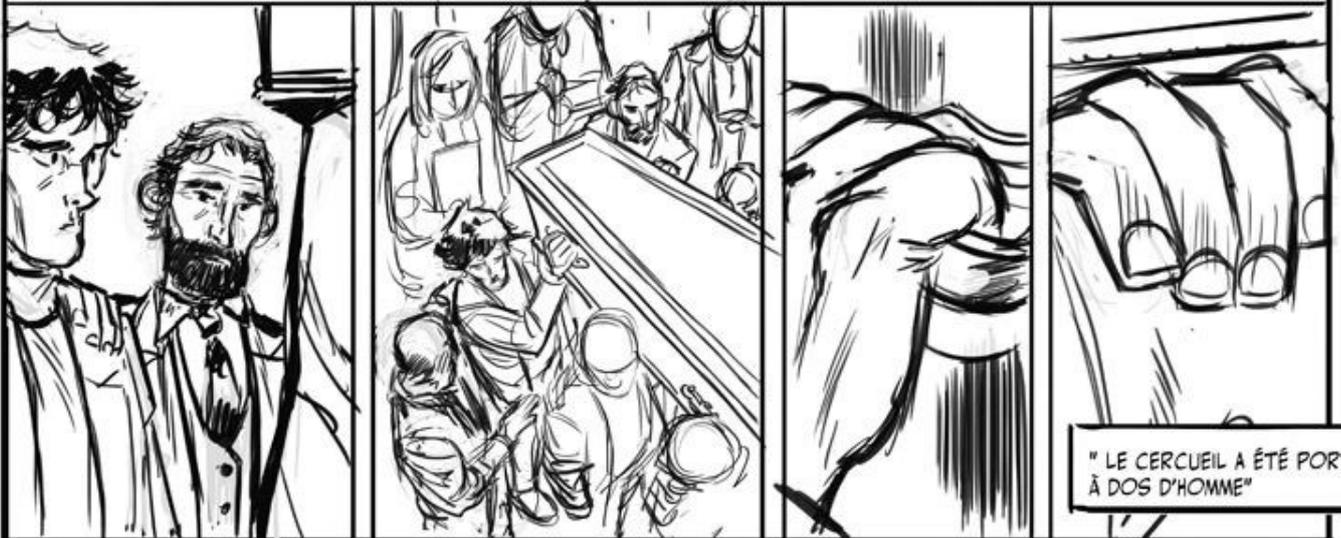
TYRONE A DIT AUX POLICIERS
QUE LE CERCUEIL ÉTAIT NU .



QUE LE DRAPEAU LE BERET
ET LES GANTS AVAIENT ÉTÉ
ENLEVÉS .



UN PRÊTRE ÉTAIT LÀ,
IL A DIT QUE C'ÉTAIT
UNE SOLUTION SAGE.



" LE CERCUEIL A ÉTÉ PORTÉ
À DOS D'HOMME"



J'AVAIS TANT ET TANT LU CES MOTS
SANS EN CONNAÎTRE LE POIDS .

57

correspond à ce que je fais généralement quand je colorise moi-même, à savoir que je n'ai pas le talent d'un Nob, je travaille généralement dans des teintes bichrocela correspondait très bien ici .

►As-tu bousculé la structure du roman pour cette adaptation? La narration entrecoupée d'extraits d'interrogatoire qui confère à l'ensemble un rythme si particulier était-elle déjà présente dans le roman?

Quasiment pas... J'ai « remodelé » mais pas changé... Ainsi, l'idée de l'interrogatoire est dans le roman, sous forme de 2/3 chapitres plus proche de la fin du livre. J'ai simplement « récupéré » l'idée et l'ai étendue pour l'adapter un peu plus au rythme d'un format bd... J'ai d'ailleurs procédé ainsi sur l'ensemble du livre. Mon idée n'étant pas de réinterpréter le roman, puisque ce que, justement, je voulais garder et retrouver, c'était l'émotion liée au texte. Je n'allais pas essayer de changer ça! Je me suis mis plus en position de « passeur », un peu comme de dire à des gens qui n'aurait pas lu le roman: « tenez, j'ai aimé, je vais essayer de vous faire aimer à votre tour ». Il fallait donc, surtout, que je retrouve cette force et cette émotion passée dans une structure plus « bande-dessinée ». A un moment, dans l'idée de « changer » justement, j'ai essayé de remettre les séquences dans un ordre chronologique. Histoire de dire que c'était « différent » ... Alors oui, c'était différent, mais ça ne marchait pas. Surtout que je tenais absolument à commencer par la séquence des pisso-

nières, qui est aussi la première séquence du livre, et que je trouve bouleversante. Car tout est là: le rapport père / fils... Quoi de plus élémentaire qu'un papa qui apprend à faire pipi correctement à son garçon! Tout est là! Et c'est tellement « simple » et évident... Je trouve ça magnifique !

Ensuite, en effet, des séquences ont sautés, d'autres ont bougées... Notamment la dernière de la bd, qui est ailleurs dans le livre, mais que je voulais comme réponse à la grande question d'Antoine « finalement, est-ce que tu m'aimes vraiment ? »... Je voulais fermer l'arc.

►Et à présent vous allez vous attaquer au revers de la médaille, Retour à Killybegs, roman où Sorj Chalandon nous raconte l'histoire vu par les yeux du traître... A quel moment l'idée de mettre cette suite en image s'est-elle imposée?

Après avoir terminé « mon traître ». En fait, au départ, j'avais l'intention de n'adapter que « mon traître ». Puis, après des discussions avec Sorj, j'ai compris que pour lui les deux romans étaient indissociables . C'est sa vie, sa douleur. D'un côté, ce qu'il a vécu, d'un autre, la réponse qu'il a voulu donner afin d'essayer, non pas de faire son deuil, mais de comprendre, et d'une certaine façon d'accepter. Et, finalement, je pense que les lecteurs qui auront apprécié « mon traître » ont eux aussi ce droit. D'autant que, depuis, pas mal de personnes m'ont demandé, ou se sont demandés, à tra-

vers des articles lu à droite à gauche, « pourquoi ? »... Pourquoi Tyrone a-t-il trahi. Je vais donc essayer de « boucler la boucle », de donner la parole au traître.

► Graphiquement, vas-tu interpréter ce second album de la même façon ?

Oui, étant donné qu'il s'inscrit presque comme une suite, je ne veux pas « perturber » le lecteur en partant sur d'autres repères graphiques. Je vais rester, comme pour le « traître », sur le fond et sur la même ligne graphique. Je pense que le passage de l'un à l'autre se fera ainsi de manière plus équilibré et logique.

► Lors de tes rencontres avec Sorj Chandon, avez-vous parlé du Brexit qui rend la frontière Irlande / Irlande du Nord plus imposante encore ?

Pas plus que cela... Je lui ai posé quelques questions, afin d'avoir son avis, son regard. Mais n'étant pas toujours à la pointe de l'actualité, qui est son quotidien, je préfère parler d'autres choses quand nous nous rencontrons.

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

Très curieux et inquiet d'avoir les retours de lecteurs. M'étais-je fourvoyé dans mon ressenti pour ce texte ? Allais-je en retranscrire toute l'émotion ? Les lecteurs du roman y retrouveraient-ils eux aussi cette émotion qu'il avait eu à la lecture du livre ? etc etc...

► Indéniablement, l'émotion est là, à fleur de page ! C'est un livre qui nous a particulièrement touché et bouleversé...

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

Alors, mes « derniers » coups de cœur ne correspondent pas toujours (pas souvent en fait) à l'actualité... Je suis toujours en retard sur mes piles de romans / bd / films... Donc, cela peut être un artist édition (chez idw) avec des fac simulé de pages de Berni Wrightson (une de mes idoles), le très chouette second tome de Paco les mains rouges, des bons vieux films de la Hammer réédité en beaux blu-ray, ou un bon vieux Argento en 4k chez arrow video, un super cd pirate de la tournée Sound and vision de Bowie.....

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

Non (rire)

► Un dernier mot pour la postérité ?

A bientôt.

► Un grand merci pour le temps que tu nous as accordé et rendez-vous à Killybegs! ;-)

Un grand merci à vous... et le rendez est pris, avec plaisir.



JE PARLAIS A JIM A TRAVERS LA PAROI GLACÉE.

JE LE REMERCIAS DE M'AVOIR EMMENÉ JUSQU'A LUI, JUSQU'A SON PAYS, JUSQU'A TANT ET TANT DE COEURS BLESSÉS.



JE LUI DISAIS QUE JE L'AIMAIS.



CACHÉ PAR LA FOULE, UN HOMME A OFFERT LE DRAPPEAU PLIÉ, LE BERET ET LES GANTS A CATHY.

ELLE A REFUSÉ LA TRADITION. PLEURAIT SON ENFANT ET SON HOMME.



LA MÈRE DE JIM A RECUEILLI LES SYMBOLES DU SOLDAT DÉFUNT.

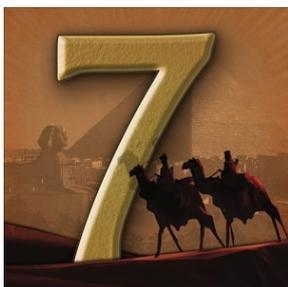




Chroniques

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

■ Merveilleuse appli



Pour célébrer le septième anniversaire de 7 Wonders, Repos Prod nous propose l'adaptation de l'envoûtant jeu d'Antoine Bauza... Comme de coutume, nous ne nous intéresserons pas ici à la chronique détaillée du jeu mais à son adaptation proprement dite... Mais rien ne vous empêche d'aller lire tout le bien qu'on pense de cette petite merveille ludique...

Pour célébrer le septième anniversaire de 7 Wonders, Repos Prod nous propose l'adaptation de l'envoûtant jeu d'Antoine Bauza... Comme de coutume, nous ne nous intéresserons pas ici à la chronique détaillée du jeu mais à son adaptation proprement dite... Mais rien ne vous empêche d'aller lire tout le bien qu'on pense de cette petite merveille ludique ([lien])...

S'appuyant sur les superbes illustrations du talentueux Miguel Coimbra qui a donné son identité graphique au jeu, il eut été difficile de ne pas faire une appli esthétiquement magnifique...

Le jeu propose des parties en solo contre des bots ou des parties en ligne contre des joueurs d'une communauté déjà très dynamique. Un tutoriel très didactique permet tant de se familiariser avec l'interface, globalement très intuitive, que de découvrir les mécanismes de ce jeu épuré... Bref, elle remplit parfaitement son office...

L'interface a été particulièrement bien pensée pour que le joueur puisse visualiser les principales informations en cours de partie : avancée de sa civilisation et de celle de ses concurrents, or et puissance militaire de chacun des joueurs, avancée de leur merveille (en cliquant) et marqueurs militaires récoltés par chacun... Pour gagner en fluidité, peut-être aurait-il été ingénieux d'ajouter le marqueur niveau de merveille afin d'avoir un aperçu général



sans avoir besoin de cliquer sur la zone de l'adversaire pour glaner ces informations... On peut par simple glissé visualiser le développement des civilisations des adversaires lointains pour mieux appréhender leur façon de se développer et agir en conséquence... Y accéder par effleurement gauche/ droite de l'écran serait un plus sur smartphone...

D'un simple clic sur une carte ou sur l'étape d'une merveille et vous zoomez pour avoir le descriptif de son effet... Simple, intuitif et bougrement efficace.



Un code de couleur permet de voir d'un coup d'œil les cartes que nos ressources nous permettent d'acheter (vert), celles qu'on peut acheter à ses voisins monnayant quelques espèces sonnantes et trébuchantes (jaune) et celle qui sont inaccessibles (rouges)... Le même code est utilisé pour la construction de notre merveille... Ce petit artifice fluidifie encore les parties d'un jeu déjà particulièrement fluide...

L'IA est clairement de bon niveau et n'espérez pas pouvoir la battre sans mettre vos neurones et votre sens tactique à rude épreuve!

Le jeu a clairement été pensé pour être joué sur tablette bien qu'il soit très praticable sur portable... En ligne, les serveurs sont suffisamment fréquentés pour pouvoir rejoindre une partie en quelques secondes et affronter des joueurs du monde entier... La possibilité de créer des parties privées permettrait de pouvoir jouer avec des connaissances... Dommage par ailleurs que, à l'instar des autres jeux de société portés Itruc, il n'existe pas un mode multijoueur en local afin de pouvoir jouer en voyageant... Un jour qui sait?

Les plus geeks d'entre nous regretterons l'absence d'un petit module de statistique de victoire / défaite, pourquoi pas fonction des civilisation jouées et du nombre de joueurs... Le genre de chose qui sera facilement corrigé dans de futures mise à jour... Certains pourront regretter l'impossibilité de sauvegarder une partie en cours mais les parties n'excédant que rarement 10 minutes, ce n'est clairement pas indispensable...

C'est peu dire que le portage numérique du chef d'œuvre d'Antoine Bauza était l'un des plus attendu... Il faut dire qu'à ce jour, 7 Wonders est le jeu le plus primé de l'univers depuis la création du monde... Et ce n'est pas pour rien!

Doté d'une interface intuitive, d'une I.A. performante et d'une communauté déjà riche, cette appli est clairement indispensable pour tout amateur de jeu de société sur tablette ou smartphone.

De notre côté on attend avec impatience les extensions Leaders et Cities d'ores et déjà annoncées... Désolé de ne pas nous attarder, on a une foultitude de civilisations à fonder et à faire prospérer!

7 Wonders, l'appli

Un jeu d'Antoine Bauza

Illustré par Miguel Coimbra

Edité par Repos Pros

5€49

1 à 7 joueurs

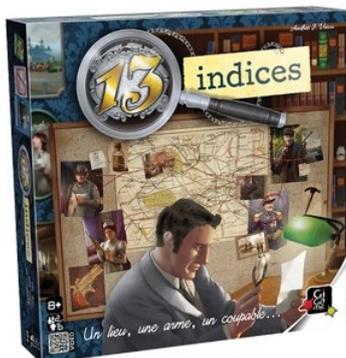
- ▶ une adaptation esthétiquement somptueuse et fidèle à l'originale
- ▶ une interface très intuitive
- ▶ une IA de bon niveau offrant un réel challenge
- ▶ des parties (très) rapides

10 ans et +

10 minutes

▶ le jeu est vraiment très, très addictif

■ Un pur jeu de déduction



Sous ses airs de Cluedo, 13 Indices cache un jeu de pure déduction qui n'est pas sans évoquer l'excellent Sherlock 13 de Hope S. Hwang...

Chaque joueur incarne un enquêteur qui devra s'efforcer de résoudre son affaire en trouvant le coupable, les lieux et l'arme du crime...

Bien évidemment, le triptyque Coupable / Arme / Lieu ne peut qu'évoquer le vénérable Cluedo d'Anthony et Elva Rosalie Pratt... Mais un Cluedo épuré et débarrassé de sa principale scorie : les déplacements qui rallongeaient inutilement le jeu.

13 indices est donc une sorte de Cluedo épuré... mais un Cluedo où chacun enquêterait sur une propre affaire... Un peu à la manière du diabolique P.I. de l'immense Martin Wallace... Mais chez Wallace, seul un joueur a les clefs de l'énigme de son voisin... Ici, la solution est connue de tous et le jeu des questions / réponses qui induit une circulation des jetons Loupe s'avère particulièrement subtil... Interroger un joueur donné lui donne une Loupe qu'il pourra utiliser à son tour de jeu pour interroger un joueur ou consulter secrètement un Informateur Secret...

L'affaire de chacun est donc contenue dans les cartes cachées par le paravent de chaque joueur et dans les cartes Informateurs placées face cachée au centre de la table. Pour élucider son affaire, les enquêteurs devront faire preuve de sagacité et d'un esprit de dé-





duction particulièrement affûté... Nul hasard ici, juste un brin d'impondérable quant au choix de la carte informateur lorsqu'on choisit d'y faire appel...

Les parties peuvent être courtes car l'esprit de déduction de chacun ne s'active pas uniquement lors de son tour! Les questions et les réponses des autres enquêteurs s'avèrent être de précieuses sources d'information qui dévoileront de nombreux éléments aux esprits les plus affûtés...

Modulo un petit aménagement assez indolore à deux joueurs, le jeu est intéressant quel que soit sa configuration même si 3-4 joueurs nous semblent être optimal...

Une once de Cluedo, un zest d'Hanabi une bonne dose de P.I., tel est le savoureux cocktail concocté par le talentueux Andrés J. Voicu.

13 Indices est un jeu de pure déduction riche en interaction. Simple, rapide et bougrement malin, il est au moins aussi bon que Sherlock 13, son cousin germain. Aussi bon, mais si subtilement différent qu'ils ne font pas doublon! Mais ils séduiront indéniablement le même public!

Ajoutons à cela des illustrations immersives et un matériel sympathique et vous obtenez un excellent jeu minimaliste absolument incontournable pour tout amateur du genre!



13 Indices

Un jeu de Andrés J. Voicu

Illustré par Giacomo Tappainer

Edité par Gigamic

22€50



1 à 7 joueurs



10 ans et +



10 minutes

▶ une adaptation esthétiquement somptueuse et fidèle à l'originale

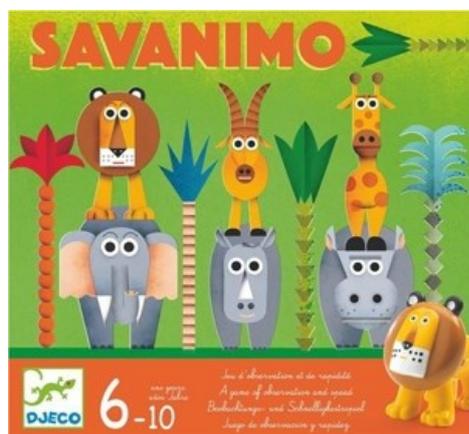
▶ une interface très intuitive

▶ une IA de bon niveau offrant un réel challenge

▶ des parties (très) rapides

▶ le jeu est vraiment très, très addictif





Savanimo

Un jeu de Sébastien Decard

Illustré par Philip Giordano

Édité par Djeco

24€90

■ Bongo's kids

Dans ce joli jeu de Philip Giordano comme de coutume joliment édité par Djeco, les joueurs vont devoir capturer l'animal désigné par le lancer de dé...

Il y a dans Savanimo un petit air du Bongo du malicieux Bruno Faidutti d'autant que la thématique est peu ou prou similaire... Bien sûr, le jeu se veut bien plus simple que son sympathique mais très exigeant prédécesseur... Mais on y retrouve ce qui faisait son charme, à savoir un jeu qui ne laisse aucune place au hasard et fait appel aux réflexes et à la rapidité d'analyse...

A chaque lancé de dé, tous les joueurs doivent cogiter, se centrer d'abord sur la couleur puis sur



les dés qu'elle désigne, repérer l'animal à capturer et s'en emparer avant ses camarades et néanmoins concurrents... Comme on pouvait s'y attendre, c'est un jeu quelque peu explosif, à l'instar d'un Jungle Speed... mais l'avantage est que les enfants ont peu souvent les ongles acérés (les amateurs du best-seller de Thomas Vuarchex et Pierric Yakovenko comprendront...) ... Si le jeu est clairement destiné aux enfants, les adultes prendront indéniablement plaisir à y jouer!

L'idée d'échanger la place de l'animal capturé avec un autre de la même couleur brouille gentiment les repères, obligeant les joueurs à bien observer les animaux avant de sauter dessus...

Doté d'une thématique attractive et d'un matériel qui ne l'est pas moins Savanimo est excellent petit jeu pour les joueurs en herbe.

Dénué de hasard, alliant réflexion et réflexes, il développera le sens de l'observation des enfants qui parviendront rapidement à rivaliser avec leurs parents!



2 à 4 joueurs



5 à 10 ans

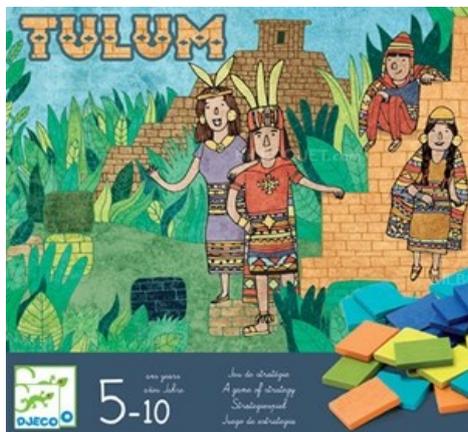


10 minutes

- ▶ le matériel sympathique et attractif
- ▶ les règles simples
- ▶ l'équilibre entre réflexion et rapidité

▶ oups! Qui a changé l'éléphant de place?





Tulum

Un jeu de Cecilia Botta

Illustré par Hartmut Kommerell

Edité par Repos Pros

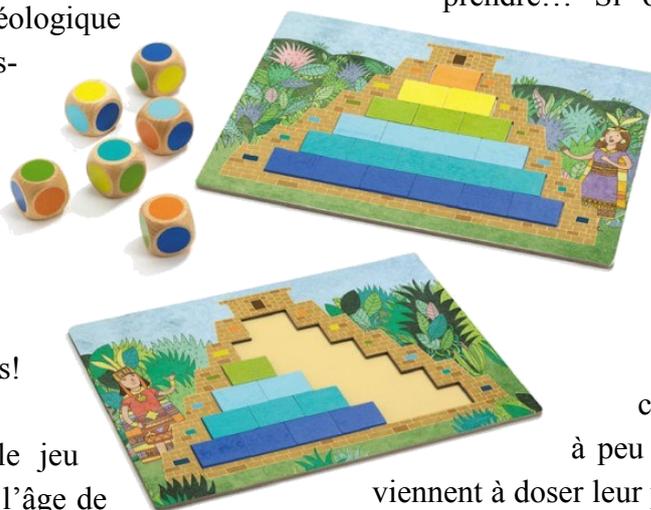
22€90

■ Tulum, Tulum, Tulum (*)

Tulum invite les joueurs à bâtir des pyramides mayas, sur le site de la forteresse de Tulum... Les joueurs devront faire preuve d'audace mais aussi de mesure pour être le premier à achever leur construction...

Si le site archéologique de Tulum n'est pas nécessairement connu du grand public, ce petit jeu de dé pourrait bien devenir un classique du « stop ou encore » pour joueurs en culottes courtes... et leur parents!

Simple et assimilable, le jeu s'avère très abordable et l'âge de 5 ans figurant sur la boîte n'est pas usurpé. Dés obligeant, le facteur chance est bien évidemment important mais c'est surtout la prise de risque qui est au centre du jeu avec en filigrane la cornélienne question : dois-je me contenter de ce que j'ai ou risquer de tout perdre en relançant les dés...



A lire les règles, on aurait tôt fait de croire qu'il n'y a pas d'interaction entre les joueurs... Certes, les joueurs n'ont aucune prise sur la pyramide adverse (si ce n'est les pousser verbalement à prendre des risques inconsidérés)... Pourtant l'avancée de la construction des adversaires dicte de façon subtile quel genre de risque on doit prendre... Si on est clairement en tête,

mieux vaudra prendre des risques mesurés... mais si on est distancé, on peut tenter le tout pour le tout!

Si les enfants ont au départ du mal à décider de passer plutôt que de relancer les dés, ils perçoivent peu à peu les subtilités du jeu et parviennent à doser leur prise de risque de façon surprenante!

Dotées de règles épurées et d'un matériel attractif et bien pensé, nonobstant des couleurs un brin trop proches, Tulum est un jeu simple et savoureux où adultes et enfants s'affronteront avec le même plaisir...



2 à 4 joueurs



5 ans et +



15 minutes

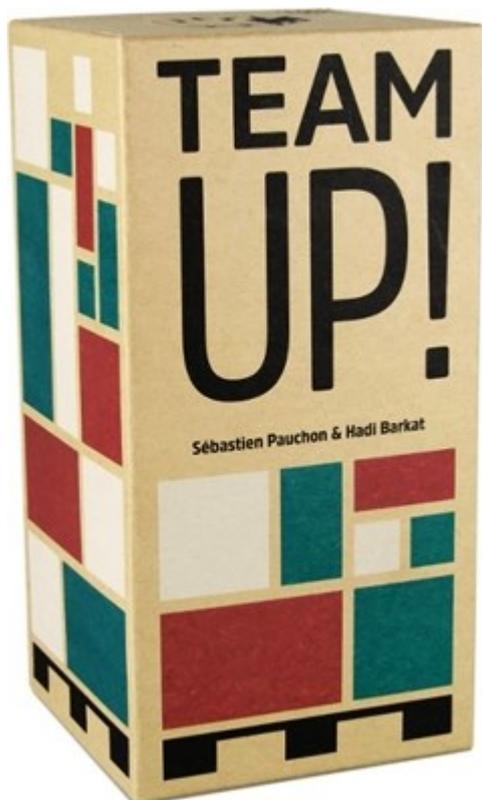
- ▶ les règles simplissimes
- ▶ le matériel sympathique et bien pensé
- ▶ le parfait dosage chance / prise de risque
- ▶ adultes et enfants s'y amusent de concert
- ▶ un jeu daltonien friendly

▶ des couleurs pas assez tranchées



(*) sur l'air de Padam Padam d'Edith Piaf

■ Un savoureux puzzle coopératif



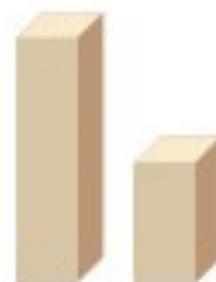
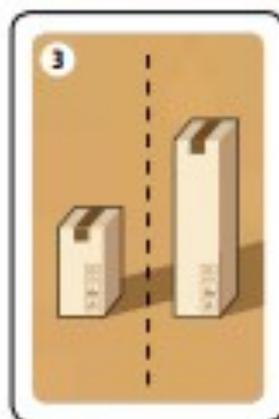
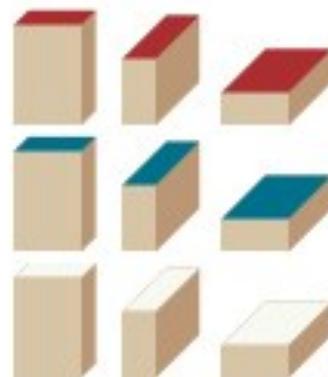
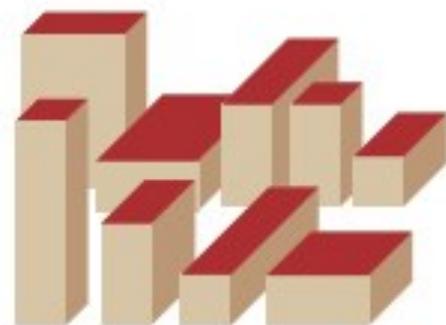
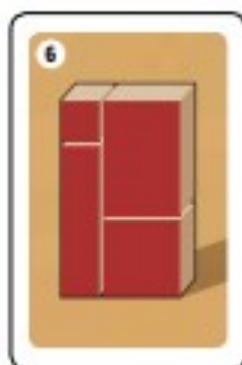
Après MusicIQ et Grand Tour Europe, Hadi Barkat et Sébastien Pauchon se retrouvent pour signer un jeu de construction coopératif aux accents de Tetris...

Hadi Barkat et Sébastien Pauchon signent avec *Team Up!* un jeu aux règles épurées particulièrement savoureux...

Si on se lance un brin dubitatif dans la première partie, remplissant bille en tête la palette, les subtilités apparaissent alors qu'on se rapproche dangereusement de la fin de partie... Qu'importe, on peut se relancer sans tarder dans une nouvelle partie, plus mesurée néanmoins... Car on comprend bien vite que sous peine de cumuler les pénalités, il faut s'efforcer d'utiliser de façon homogène les différentes pièces de formes et de couleurs différentes... Et qu'il faut sa-

voir mettre un terme à la partie avant qu'elle ne tourne à la catastrophe!

Mais le jeu s'avère aussi et surtout formidablement addictif. L'idée de conserver l'ordre des cartes pour pouvoir rejouer une partie est une trouvaille tout à la fois simple et géniale qui propose à chaque joueur (ou team de joueurs) un challenge particulièrement enthousiasmant : tenter de faire mieux dans la même configuration... Ou de faire mieux qu'une autre équipe avec la même donne! Le genre de chose qui ne peut que titiller l'esprit compétitif des joueurs!

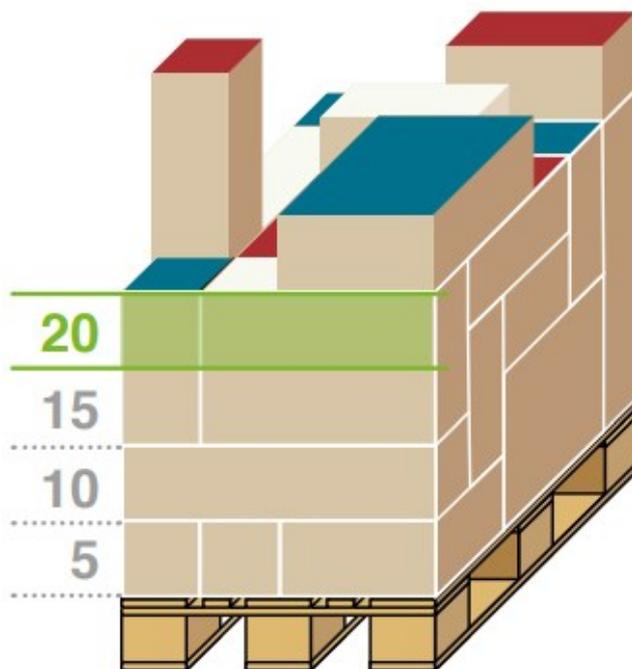


La possibilité de réaliser une palette parfaite avec un setting initial donné (cartes classées dans l'ordre décroissant) offre quant à elle un challenge savoureux.

Porté par des règles épurées, ce nouveau jeu de Sébastien Pauchon et Hadi Barkat s'avère particulièrement addictif. Accessible à toute la famille, il cache sous une mécanique simple un jeu bougrement malin qui évoque à sa façon Tetris, le chef d'œuvre vidéoludique d'Alekseï Pajitnov...

A chaque tour, une carte impose une contrainte dans le choix du « carton » à jouer et ce qui peut être indolore en début de partie devient de plus en plus cornélien alors que son terme se rapproche et que les pièces d'un type donné se raréfient.

La possibilité de rejouer une partie à l'identique pour tenter de battre son propre score (ou celui d'une autre team) et la version casse-tête proposant la quête de la palette parfaite rendent ce savoureux jeu de puzzle coopératif plus addictif encore!



Team Up!

Un jeu de Hadi Barkat et Sébastien Pauchon
Illustré par Katie Burk, Lucas Floreian Felix
Edité par Helvetiq

5€49



1 à 4 joueurs



7 ans et +



20 minutes

- ▶ les règles épurées pour un jeu intergénérationnel
- ▶ cet arrière-goût de Tetris
- ▶ la quête de la palette parfaite
- ▶ la composante coopérative et l'aspect «plus haut, plus fort»
- ▶ un jeu très addictif

▶ décidemment trop addictif!



■ > Jouer Château Aventure



Je ne sais pas comment on se réveille un matin avec l'idée un peu folle de transposer les jeux d'aventures textuels d'antan en jeu de société... Idée folle mais oh combien jubilatoire qui ravira petits et grands...

Sur le papier, Château Aventure est un jeu qui intrigue d'emblée... Imaginez: une simulation d'aventure textuelle... Revivre autour d'une table des scénarios à la Passager du temps, Marche à l'ombre ou Sram... Etonnant non?

Et bien en fait non, ça fonctionne, et à merveille qui plus est! Petits et grands entre dans le jeu avec le même plaisir, participant à la construction d'une histoire...

Le format ordinateur / joueurs évoque bien évidemment le jeu de rôle avec le meneur de jeu chargé de faire l'interface entre le monde et l'univers. Et force est de reconnaître que Château Aventure est un jeu formidable pour initier les enfants aux plaisirs du jeu d'aventure, de la narration partagée et... du jeu de rôle! Voilà qui devrait ravir les parents rôlistes désireux de faire découvrir leur passions à leurs enfants!

Bien sûr, ce n'est pas vraiment du JdR, loin s'en faut, on est plus proche du Livre dont vous êtes le héros coopératif, mais avec une forte composante d'inventivité ! Car si les déplacements (« sorties ») possibles sont listées, les actions imaginables sont infinies, même si peu auront un réel impact sur l'aven-

ture... Et l'ordinateur-humain s'avère autrement plus souple et imaginaire dans ses réponses que les ordinateurs d'antan!

Les règles minimalistes (pour ne pas dire dépouillées) et les différentes thématiques abordées leur permettent de rentrer dans le jeu sans coup férir. On pouvait être dubitatif car à notre époque les jeux d'aventures textuels sont relégués aux oubliettes du numérique... mais il en accepte les codes avec facilité déconcertante...

L'idée de la narration partagée est tout simplement jubilatoire : les joueurs n'incarnent pas un personnage chacun mais collectivement un seul et unique héros... Ils devront se mettre d'accord sur leurs actions, donnant lieu à des discussions parfois hilarantes! Mais que faire si les personnages sont perdus et tournent en rond? Simple, ils « tapent » la commande « Aide »... et hop, l'ordinateur leur donne un indice... ou pas!

La difficulté croissante des scénarios (indiquée par un ordinateur de couleur verte, orange ou rouge) permet aux joueurs de comprendre en douceur le principe du jeu. D'abord très linéaires, les scénarios se font plus complexes et plus captivants encore, introduisant parfois de nouvelles micro-règles pour rendre la partie plus immersive encore...

Vous vous demander si Château Aventure est fait pour vous?

Réjouissez-vous, Iello a pensé à vous en vous proposant un scénario origi-

nal téléchargeable qui rappellera à certains *Monkey Island*, le chef d'œuvre de point & click de Ron Gilbert... Elle est pas belle la vie?





Avec Château Aventure, Jared A. Sorensen a créé un jeu totalement fou simulant les jeux vidéoludiques d'aventures textuels que les moins de... 35 ans ne peuvent pas connaître...

Le principe, simple, jubilatoire, drôle et joyeusement régressif, plaira aux jeunes et aux moins jeunes joueurs qui s'amuseront de concert en vivant une aventure joyeusement déjantée... Les scénarios explorent des univers délicieusement stéréotypés... Scénaristes et illustrateurs détournent avec un plaisir évident et communicatif les codes du genre pour rendre leur histoire unique...

Les enfants achèvent la première partie avec des étoiles dans les yeux et la furieuse envie de jouer sans tarder un nouveau scénario... Si le jeu s'avère en lui-même jubi-

latoire, il est aussi une formidable porte d'entrée au jeu de rôle, loisir chronophage mais passionnant que pratiquaient jadis bon nombre d'aficionados actuels de jeux de société...

Bref, Château Aventure est un jeu incontournable pour petits et grands enfants! Sur ce, je vous laisse, je dois aller me promener en sautillant gaiement dans l'acidulé Pays des Rêves Merveilleux...

Château Aventure

Un jeu de Jared A. Sorensen

Illustré par un collectif

Édité par Iello

25€



2 joueurs et +



10 ans et +



30 minutes / Scénario

▶ une adaptation esthétiquement somptueuse et fidèle à l'originale

▶ une interface très intuitive

▶ une IA de bon niveau offrant un réel challenge

▶ des parties (très) rapides

▶ le jeu est vraiment très, très addictif



■ A l'abordaaaage!



Premier jeu de Roussignol Editions, Terres Pirates nous invitent dans la mer des Caraïbes pour y croiser le fer, faire

parler la poudre, mener de terribles abordages et amasser suffisamment d'or pour prendre une retraite de pirate bien méritée

La piraterie n'a pas fini d'inspirer scénaristes et romanciers... mais aussi auteurs de jeux! Il faut dire que la thématique pour le moins accrocheuse s'avère on ne peut plus attractive!

Plutôt que de s'adresser à des éditeurs déjà en place pour éditer son jeu, Mathieu Roussignol a créé sa propre structure et eut recours au désormais fami-

lier financement participatif... Le résultat s'avère enthousiasmant...

Terres Pirates propose un corpus de règles simples et abordables (à l'abordage ! 😊) à base de gestion de main. A son tour, un joueur doit piocher 3 cartes dans les paquets de son choix... A sa disposition il trouvera donc des cartes de déplacement, de tir, d'abordage et d'objets permettant la récolte de trésors... Mais aussi un deck propre à son personnage...

Les cartes pouvant être utilisées dans l'ordre de son choix, le joueur pourra les combiner à loisir pour mener des actions d'éclats... Et cette souplesse s'avère particulièrement appréciable... Le fait que les joueurs peuvent choisir dans quelle pioche ils souhaitent piocher leur permet d'orienter subtilement leur jeu... Mais donnant dans le même temps des informations à leurs adversaires sur les potentialités de leur main...

L'idée des différents capitaines dont chaque deck possède son orientation est aussi une savoureuse trouvaille qui oriente subtilement le jeu



des joueurs vers l'exploration, l'abordage, la canonnade ou les raids éclairs.

L'éditeur propose sur son site une petite bio des différents pirates dont il s'est inspiré pour créer ses capitaines, textes qui auraient gagnés à être intégrés aux règles...



Porté par une mécanique souple et fluide, ce premier jeu de Mathieu Roussignol exploite avec efficacité la thématique flibustière pour créer un jeu résolument fun aux parties très disputées.

On appréciera les capacités des différents capitaines et le mécanisme de pioche qui orientent subtilement le jeu de chacun vers l'une ou l'autre de ses composantes (abordage, tir, exploration ou déplacement)... La tension va crescendo au fil de la partie alors que des joueurs se rapprochent d'une victoire possible! Et les fins des parties sont bien souvent dantesques!

Terres Pirates est un jeu simple et dynamique qui plaira aux jeunes et moins jeunes joueurs amateurs de piraterie et d'affrontements épiques...

Terres Pirate

Un jeu de Mathieu Roussignol
Illustré par Hervé Bécasse
Edité par Roussignol Edition

37€90



2 à 6 joueurs



12 ans et +



45 minutes / Scénario

- ▶ les règles souples fluides
- ▶ les capacités de chaque Capitaine
- ▶ l'encrage historique
- ▶ les parties fun et disputées

- ▶ quelques fautes d'orthographe dans les règles (un péché de jeunesse qui sera n'en doutons pas vite corrigé!)



■ Une pépite pour s'initier au JdR



Après le remarquable et remarquable Brigandine, le mystérieux et talentueux James Tornade revient avec un nouveau jeu de rôle qui nous entraîne dans la

forêt de Sherwood pour incarner l'un des 150 bandits de la bande de Robin l'encapuchonné...

Le jeu se présente sous la forme d'un bouquin de 174 pages au format A5, avec une couverture aussi mystérieuse qu'élégante signée par le talentueux Gulavisual... La maquette est claire et aérée et le texte rehaussé par de sympathiques illustrations...

Le livre s'amorce par une introduction présentant la thématique et ses spécificités... Suit ensuite la réponse à l'éternelle question « qu'est-ce que le jeu de rôle »... C'est clair, concis et ma foi pertinent et fort bien pensé... Après avoir défini le

lexique spécifique au jeu, illustré son propos par un exemple de phase, l'auteur définit le mythe et la façon dont Shewood s'y inscrit...

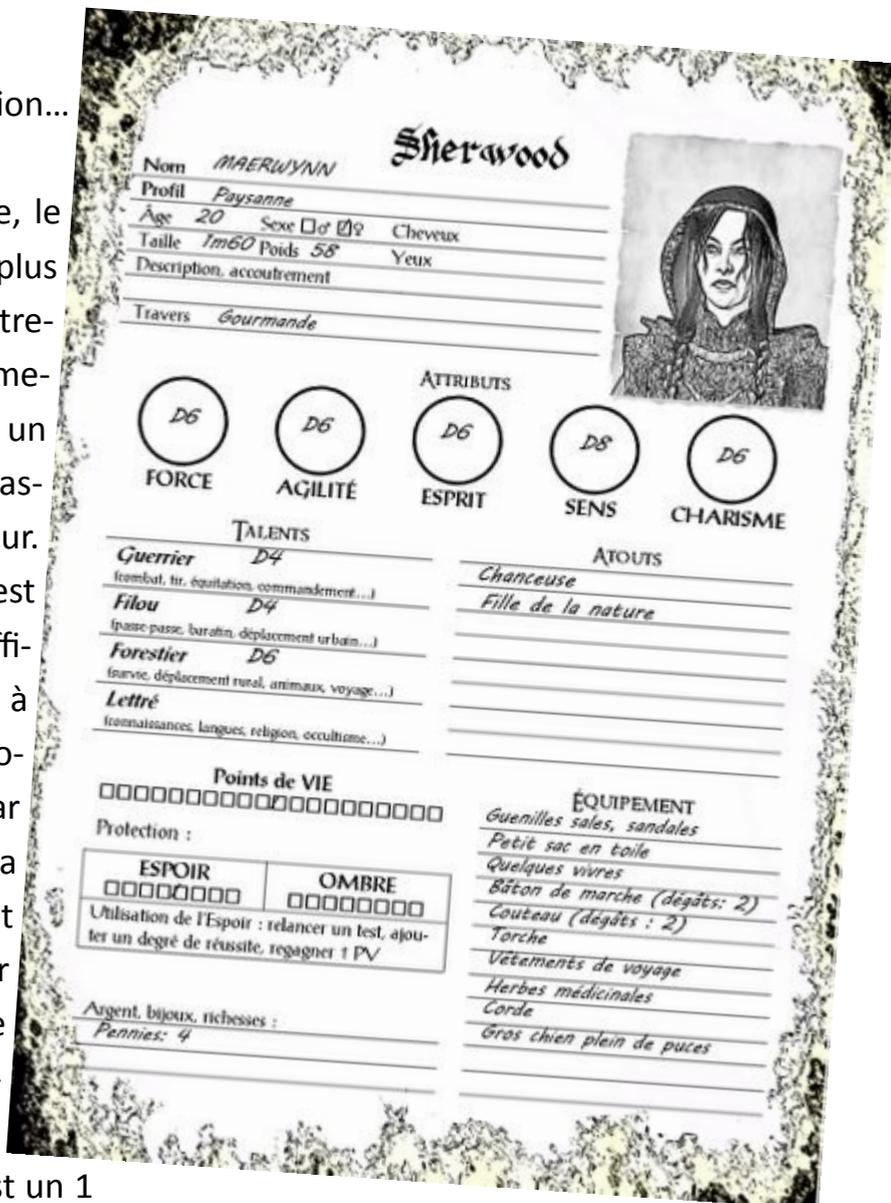
Vient ensuite un gros morceau : la création de personnage. Chaque héros sera défini par des Attributs (au nombre de 5 : Force, Agilité, Sens Esprit et Charisme. Ils représentent les capacités innées du personnage) et un Profil (Archer, bandit, éclaireur, chevalier, moine paysan...) qui induira ses Talents (au nombre de 4 : Guerrier, Filou, Forestier et Lettré. Ce sont les acquis du personnage) et des Atouts... Chaque composante du personnage est définie par une valeur de dé (d4, d6, d8, d10, d12...), les capacités s'échelonnant de néophyte (d4) à Maître (d12). A chaque profil est associé un Atout (Beau parleur, doigt de fée, guérisseur...) mais chaque personnage doit se choisir ou tirer aléatoirement un Atout supplémentaire ainsi qu'un Travers (bavard, crédule, colérique...)... La création s'avère on ne peut plus fluide mais permet de donner vie à des personnages originaux tout en proposant des pistes qui guideront les néo-



phytes dans leur interprétation...

Collant parfaitement à la thématique, le système de jeu est on ne peut plus simple. Lorsqu'un joueur veut entreprendre une action, le Conteur (le meneur de jeu !) définit un Attribut et un Talent. Le joueur lance les deux dés associés et ne conserve que le meilleur. L'action réussira si la valeur du dé est supérieure ou égale au niveau de difficulté fixé par le meneur: de Facile (2) à infaisable (10). S'ajoute à cela une notion de degré de réussite (1 degré par tranche de 4 points supérieurs à la difficulté) et de dé «explosifs» (s'il fait le maximum avec un dé, le joueur peut décider ou non de le relancer, le résultat s'ajoutant à son score précédent...). Si le dé est égal à la difficulté, ce n'est qu'un demi-succès, si c'est un 1 c'est un échec cuisant... En cas d'opposition entre des personnages, les résultats sont comparés entre eux...

Les combats utilisent avec finesse ce corpus de règles, apportant son petit lot de nouveauté... Les deux opposants lancent leurs dés, sélectionne leur meilleur et on compare leur résultats. Le joueur ayant le plus de point remporte le round et a le choix entre infliger une blessure (dépendant de l'arme et du degré de réussite) ou de prendre l'avantage... Les avantages pouvant se dépenser pour réaliser une action spectaculaire : mettre à terre, désarmer, utiliser un objet, porter un coup



précis, etc... Simples et ingénieuses, ces options de combat permettent aux joueurs de réaliser des actions dignes des meilleures scènes de film de cape et d'épée! Des règles de combat à distance sont aussi proposées, de même qu'un système de gestion des chutes, poisons et blessures...

Nos personnages incarnant des héros, James Tornade a doté son jeu d'un mécanisme à la fois simple et malin qui introduit deux nouveaux concepts : l'Espoir et l'Ombre. L'Espoir est la part héroïque des personnages dans laquelle il peuvent puiser pour se dépasser (relancer un dé, soigner une blessure)... L'Ombre gagne lors-

que le joueur accompli des actions « mauvaises » (tuer un innocent de sang-froid, abandonner un compagnon...). Le gain d'un point d'Ombre fait perdre un point d'Espoir... Lorsqu'un personnage a un Espoir négatif, il devient un PNJ (Personnage non joueur) et le joueur n'a plus qu'à en créer un nouveau!

L'auteur propose en outre des règles de magie, elle aussi claire et fluides qu'intéressantes...

Même si le contexte est connu de tous, l'auteur nous propose ensuite une description sobre mais complète du contexte historique, géographique, social et fantastique du jeu. S'ils sont décrits succinctement, les lieux suggèrent des idées de scénarios à la pelle, introduisant une composante de fantastique surprenante mais ma foi très agréable qui permettra au conteur de surprendre les joueurs qui ne sauront jamais si un scénario comporte des éléments fantastiques avant de s'y retrouver confronté... Suivent ensuite une galerie de personnages, alliés ou ennemis potentiels et un bestiaire regroupant animaux et créature fantastique...

Comme tout jeu d'initiation qui se respecte, le bouquin s'achève par deux scénarios, l'un classique, l'autre faisant la part belle au fantastique... Après une



courte introduction explicitant comment les joueurs vont être impliqués dans l'histoire, chaque scénario est découpé en trois actes : le premier confronte les héros au problème à résoudre, le second où les joueurs progressent dans l'intrigue et le dernier où se jouera la conclusion de l'histoire... Tout au long de l'histoire, le Conteur est guidé, pris par la main pour gérer au mieux ces scénarios d'initiation parfaitement calibrés...

Le bouquin se referme sur des conseils au meneur, une fois encore simples et bien sentis, suivis de fiches de personnages...

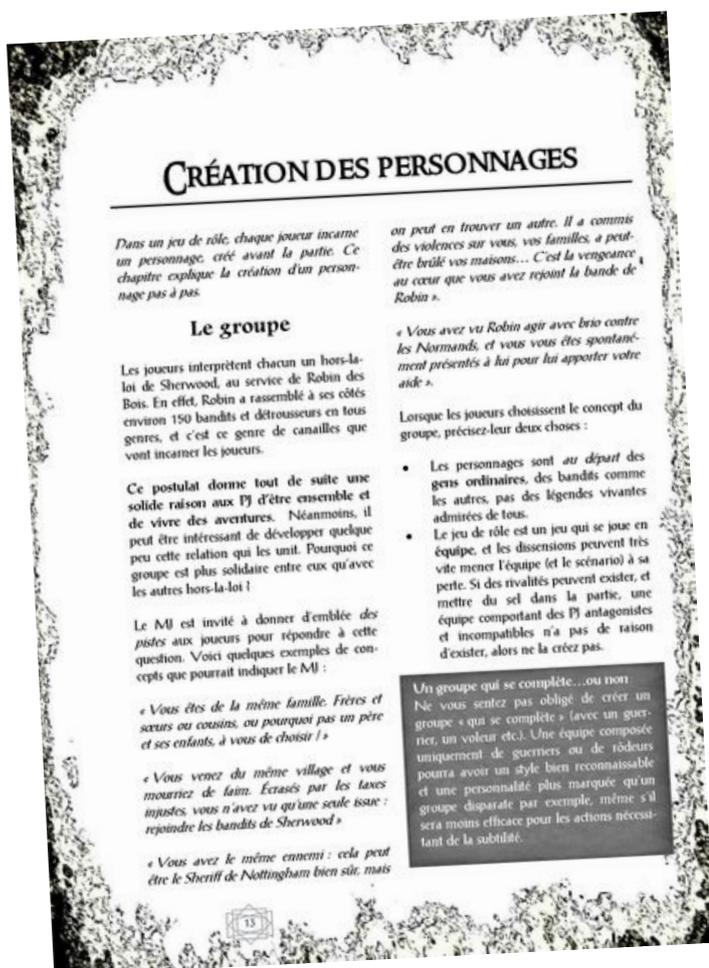
Difficile de ne pas être enthousiasmés à la lecture de ce bouquin qui s'avère à l'usage être une petite merveille pour initier de nouveaux joueurs aux jeux de rôles...

Pourquoi ? Tout d'abord parce que le contexte général du jeu est connu de tous ce qui facilite grandement l'immersion... Nul besoin de longs discours présentant l'univers et les principales figures y évoluant... Le livre apporte certes des précisions sur le contexte et sur le quotidien des gars de la bande de Robin, mais le background ne posera guère de soucis... Même s'il regorge de surprises avec cette pointe de fantastique qui confère à l'ensemble une dimension fort sympathique, offrant au meneur de jeu de quoi surprendre ses joueurs et agrémenter ses scénarios d'une composante fantastique...

Ensuite, le corpus de règles s'avère on ne peut plus simple et fluide tout en restant très intéressant. Dérivées de celles de Savage World, elles s'avèrent plus cohérente et en parfaite osmose avec la thématique...

Enfin, le livre, joliment maqueté et rehaussé de belles illustrations, regorge de conseils avisés qui permettront au Conteur débutant de faire ses premières armes... Mais ne vous y trompez pas : les vétérans l'apprécieront tout autant! Si l'écran accompagné de scénarios sont déjà disponibles, on rêve d'ores et déjà d'un gros recueil de scénario ou, mieux, d'une campagne épique et haute en couleur, riche en actions et en magie!

Sherwood est une petite pépite pour se mettre ou se remettre au jeu de rôle... à mettre entre toutes les mains!



Sherwood
Un jeu de James Tornade
Illustré par N.C Wyeth, Hibbs, Gulavvisual
Autoédition (distribué par [Lulu.com](https://www.lulu.com))

16€90



2 à 6 joueurs



12 ans et +



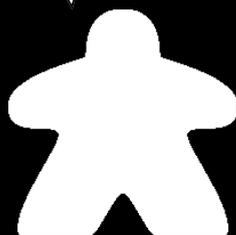
45 minutes / Scénario

- ▶ le contexte entraînant
- ▶ les règles fluides et subtiles
- ▶ la qualité d'écriture et les conseils avisés

▶ on attends la suite avec impatience!



[A suivre...]



SdImag