



## Orphelins...

**G**ary Gygax est mort. C'était quelqu'un ce bonhomme... Né 27 juillet 1938 à Chicago, il n'est rien de moins que le créateur du jeu de rôle. Après avoir créé Chainmail, wargame fantastique dans un univers inspiré du Seigneur des Anneaux, il a fondé TSR et publié la toute première version de Donjon & Dragon en 1974 avec le succès que l'on sait... Mais ce n'est pas tout! En 1967, il a aussi fondé la toute première Gen Con qui reste à ce jour la plus grande manifestation ludique du multivers... Oui, assurément Ernest Gary Gygax, c'était quelqu'un...

Sans lui, nous sommes un petit peu orphelins...

Merci à lui de nous avoir permis d'ouvrir grand les portes menant vers les mondes imaginaires, peuplés d'orcs, de trolls, de nains et d'elfes. Les univers qu'il a esquissés ont eux même engendré bon nombre de jeux de rôles passionnants et fouillés, inventifs et captivants... Que d'heures passés grâce

à lui, que de rencontres et que d'amitiés se sont noués autour d'une table et d'une poignée de dés...

Bon voyage et merci encore!  
Chapeau l'artiste...



La série Sept est une série on ne peut plus originale. L'idée est de réunir 7 scénaristes et 7 dessinateurs pour qu'ils nous content 7 histoires mettant en oeuvre 7 personnages poursuivant 7 quêtes... Etrange concept mais particulièrement jubilatoire. Chaque tome signé par des auteurs talentueux est un one shot souvent bien construit. « Sept Psychopathes » nous avait enthousiasmé par la douce folie qui y régnait. Sept Pirates et Sept Voleurs étaient, chacun dans leurs genres, très réussis...

Sept missionnaires est donc le quatrième opus de cette série. Le scénario étant signé par le trop rare Alain Ayroles (de Cape et de Crocs, Garulfo) promettait d'avoir cette touche de folie et de burlesque qui le caractérise... Et notre légitime attente n'est pas déçue! Le bonhomme sait y faire pour raconter une histoire sortant des sentiers battus en la saupoudrant de scènes particulièrement cocasses...

Le postulat de base est déjà en soit une petite perle : pour mettre fin aux exactions de vikings particulièrement sanglants, le Sire Abbé, prélat en charge de la Terre d'Irlande, décide d'envoyer 7 missionnaires pour les évangéliser. Mission ô combien suicidaire... Alors, plutôt que d'envoyer ses sept meilleurs moines, il décide de confier la périlleuse mission à sept moines peu regardant du dogme chrétien. Chacun d'entre eux baignant allégrement et sans l'once d'un remord dans l'un des 7 péchés capitaux... C'est d'ailleurs au cours d'un pugilat induit par leur pêcher que la délégation du Sire Abbé arrive dans leur monastère... La scène vaut à elle seule son pesant de cacahuète! Le trait réaliste et élégant de Critone parvient à camper avec un immense talent l'expression ahurie des sept moines lorsqu'ils tombent nez à nez avec les hommes d'église...

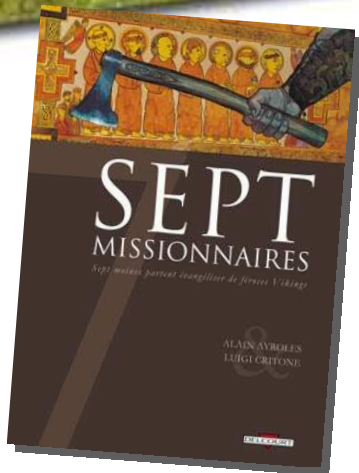
Sur ce, deux alternatives : le bûcher ou la

mission... Ils sont d'autant plus volontaires qu'on leur fait miroiter la charge d'Evêque...

Luigi Critone s'associe une fois encore à Lorenzo Pieri dont les couleurs travaillées avaient magnifiquement servi l'histoire de La Rose et la Croix, scénarisée par Nicolas Jarry et France Richemond. C'est avec un réel plaisir que l'on retrouve ces deux auteurs bourrés de talents. Associés à un scénariste de la trempe d'Ayroles, l'album est une réussite incontestable. Le scénario, d'une rare fluidité, ne connaît aucun temps morts.

Les personnages ne sont effleurés mais délicieusement caricaturés par leur travers principal. Les dialogues sont bien équilibrés, littéraires et percutants mais d'une rare fluidité... Chacune des scènes de l'album est jubilatoire et caustique. Le scénario, léger et savoureux, se déguste comme un bon vin : avec délectation... La chute tombe comme un couperet et teinte l'histoire d'une note bien plus sombre, clôturant l'album de la plus belle des façons...

Un album magistral, réussit à tous points de vue... à lire dans ou hors de la série pour ses qualités intrinsèques... Une petite perle du trop rare Alain Ayroles dans un superbe écrin...



- ▶ **Scénario:** Alain Ayroles
- ▶ **Dessin:** Luigi Critone
- ▶ **Couleurs:** Lorenzo Pieri
- ▶ **Editeur:** Delcourt
- ▶ **Collection:** Conquistador
- ▶ **Sortie:** mars 2008



Ce premier tome du Bois des Vierges est un réel délice. C'est avec un plaisir énorme que nous retrouvons le trait fin et poétique de Béatrice Tillier, talentueuse dessinatrice de Fées et Tendres automates. Cette fois-ci, le scénario est à la hauteur de son immense talent. Signé par un Jean Dufaux très inspiré, il pouvait difficilement en être autrement.

L'histoire est superbe, épique et romantique. L'histoire d'une haine ancestrale que se voue Humains et Bêtes, une histoire de guerre et de son cortège d'horreurs, une histoire de familles, déchirées, une histoire où Histoire et fantastiques se mêlent de la plus élégante des manières, une histoire qui évoque le conte mais aussi et surtout une tragédie shakespearienne, une tragédie sanglante et implacable, comme il se doit...

Nous sommes dans une époque évoquant notre renaissance de par les costumes, l'architecture et les mœurs des différents protagonistes mais la nature même des personnages, leur animalité la place hors du temps...

Cette histoire a sans nul doute était difficile à mettre en scène pour qu'elle conserve sa force sans sombrer dans le burlesque et l'anecdotique. Et les pinces si sensibles de Béatrice Tillier ont une fois de plus fait merveille. Après avoir été dépossédé de ses enfants de papier (elle n'a pu achever la trilogie de fée et tendres automates après un différent imbécile), elle revient en force avec ce premier tome d'une trilogie qui devrait faire date. Sa représentation des loups, Bêtes de Haute Taille, est saisissante. Difficile de ne pas être enthousiasmé par ces êtres si humains mais aux expressions si féroces. L'intrigue aurait pu se contenter d'humains déchirés par une guerre fratricide mais l'idée d'humaniser des animaux confère à cette guerre une dimension épi-

que voir mythique. Et c'est avec un effort de facilité d'é-



concertante que l'on accepte la nature bestiale de certains personnages.

Le scénario est construit de façon habile et astucieuse. On suit en parallèle la guerre et ses ravages chez les hommes comme chez les loups, on les suit dans leur lutte acharnée pour conserver l'hégémonie sur un monde qui se délite. On comprend que chacun a ses raisons de vouloir la disparition de l'autre, de l'Ennemi, mais c'est l'horreur de la guerre qui éclate de façon saisissante sous les couleurs chaudes et évocatrices de Béatrice Tillier.

Cet album est sans nul doute l'un des meilleurs de ce premier trimestre par la puissance qui se dégage cette histoire, de ce conte féérique et cauchemardesque où pointe le fantastique dans ses dernières pages...

Incontournable, le Bois des Vierges l'est assurément. Gageons que la suite de ce triptyque sera à la hauteur de cette délicieuse mise en bouche... Les éditions Robert Laffont ont trouvé là un joyau finement ciselé...

- ▶ **Scénario:** Jean Dufaux
- ▶ **Dessin:** Béatrice Tillier
- ▶ **Couleurs:** Béatrice Tillier
- ▶ **Editeur:** Robert Laffont
- ▶ **Sortie:** 14 février 2008



MON FILS !!!



C'ÉTAIT DONC CELA,  
CE GOÛT DE SANG...  
LE GOÛT DES PRÊTES  
ANCIENNES, DE LA CHASSE,  
DES CHAIRS ÉVENTRÉS !



ALLEZ, VOUS  
AUTRES... VOUS  
SAVEZ CE QU'IL  
VOUS REGÈTE  
À FAIRE !



MAIS...  
SEIGNEUR... LE...  
LE FACTE ?



LE FACTE !!...  
IL N'Y A PLUS DE FACTE !  
LE SANG DES PRÊTES A  
COULÉ !! LE SANG DES  
HUMAINS COULERA !

*Julia, séductrice et grande gueule a de plus en plus de mal à cacher son alcoolisme et finit par perdre pied. Une rencontre l'entraîne dans un engrenage infernal qui l'amène à kidnapper Tom, un enfant de huit ans. Commence alors une fuite sans issue à travers le sud des Etats-Unis et qui les conduira jusqu'au Mexique.*



**D**ifficile de catégoriser le dernier film d'Erick Zonca, réalisateur de la très remarquée « Vie rêvée des Anges ». Empruntant au film noir, au road-movie et au thriller pour finir en film ganster, ce film est des plus atypiques.

Difficile d'ailleurs de le résumer. Petite tentative malgré tout : une femme rongée par l'alcool se rendant compte de la vacuité de son existence décide de prendre les choses en main... Alors qu'elle se voit foncer droit dans le mur, elle décide... d'y aller pied au plancher.

Menteuse chronique, vivant seule, ne faisant confiance en personne, vivant au jour le jour avec des amants de passage, elle rejette toute aide, y compris celle du seul ami qu'elle a. Mais comment accepter l'autre, voir qu'il existe, lorsqu'on ne s'accepte pas soi-même? Elle s'engage dans une quête éperdue d'elle-même, bien qu'elle n'en est nulle conscience... Julia parviendra-t-elle à comprendre qu'on ne peut vivre que pour soi?

Point de morale pourtant ici bas, pas de rédemption, ni même de fin, tragiques ou bénéfiques. Rien qu'une tranche de vie d'une vie qui s'effiloche et se délite.

Si le scénario peut sembler assez lent dans son déroulement, si on semble baigner dans un semblant de calme trouvé de l'autre côté de la frontière, c'est pour mieux qu'une violence brute de décoffrage explose au visage du spectateur... Tourbillon hallucinant qui happe littéralement Julia les quelques jours passés avec Tom va bouleverser.

Car ce n'est pas une histoire que nous conte Zonca, il fait, de façon subtile et efficace, le

portrait saisissant d'une femme

détruite par la vie, celui d'une femme à la fois sublime et fragile, totalement larguée et vide d'espoir. L'incroyable performance Tilda Swinton qui incarne ce personnage complexe et tourmenté est d'une saisissante justesse et ce dans l'ensemble des registres, fort nombreux, de ce film. Son interprétation vous prend aux tripes et vous entraîne dans cette histoire avec une facilité désarmante. Le talent de cette actrice est réellement impressionnant... Difficile de rester de marbre devant son jeu époustoufflant...

Mais les autres acteurs ne sont pas en reste et font tous montre d'une incroyable maîtrise qui rendent crédible leurs personnages... De Aidan Gould (Tom) à Mitch (Saul Rubinek) en passant par Kate del Castillo (Elena), tous sont impeccables dans leur interprétation de leur personnage et leurs prestations confèrent à ce film patchwork une énergie rare...

Julia est un film brut sans concession à la réalisation soignée... Les critiques sont plus ou moins unanimes à son propos... et ce n'est pas pour rien! La preuve en est que Télérama n'a pas aimé...

- ▶ **Réalisateur:** Erick Zonca
- ▶ **Acteurs:** Tilda Swinton, Saul Rubinek, Kate del Castillo...
- ▶ **Date de Sortie:** 12 mars 2008
- ▶ **Durée:** 2h20

*Les Vikings les plus courageux ne craignent ni l'ennemi ni l'ami. Et donc, seul celui qui est fort, pourra s'imposer dans ce jeu. Du 8ème au 11ème siècle, les vikings ont tenu le monde en haleine. Ils ont quitté leur pays en tant que guerrier et explorateurs à la recherche de nouvelles terres, d'or et d'honneur. Pour cela, ils ont déferlés de leurs drakkars sur tout l'Europe.*

*Cette histoire sera donc au coeur de ce jeu avec la création de colonies, de villes et d'attaques d'autres villes. Sans oublier le commerce, la pêche ou l'artisanat !*



**L**e mécanisme de Wikinger, la fameuse roue, ravira sans nul doute les joueurs par sa simplicité et son efficacité. Ingénieuse travaille en effet qui permet de faire fluctuer les prix au fil de la manche, générant des attitudes de joueur intéressante que les adversaires vont tenter d'anticiper. Les interactions entre eux sont minimales mais néanmoins finement présentes.

Michael Kiesling, qui a signé avec Wolfgang Kramer des jeux incontournables (Tikal, Java, Mexica et Torres pour ne citer qu'eux), nous prouve une fois encore qu'en matière de mécanique très originale, simple et efficace, il sait y faire!  
L'argent doit être géré de façon subtile car il est déterminant, et plus encore dans les règles avancées! Et le système de la roue n'est pas le seul point fort de ce jeu très innovant. L'attribution des tuiles spéciales dans les règles avancées, la gestion des lots, la façon de poser les tuile îles, la nécessité de se protéger des menaces viking, les pêcheurs qui peuvent s'avérer détermi-

nants en fin de partie... Tout cela fait de Wikinger un jeu vraiment novateur, simple mais très riche ludiquement...

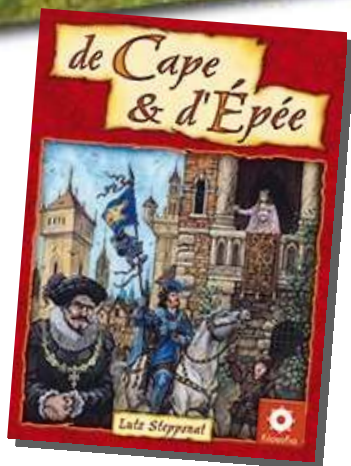
Le gros (le seul?) point noir de Wikinger est en fait les règles, particulièrement touffues et peu claire, le tout renforcé par un thème plaqué qui ne fluidifie pas leur compréhension. Pourtant, une fois digérées, elles s'avèrent simples à expliquer et à mettre en oeuvre.

Le matériel quand à lui est dans la lignée des jeux de Hans im Glück : illustrations superbe et pièces de qualité...

Wikinger devrait figurer en bonne place dans toute ludothèque par sa richesse ludique et ses ingénieuses trouvailles...

- ▶ **Editeur:** Hans im Glück
- ▶ **Auteurs:** Michael Kiesling
- ▶ **Nb de Joueurs:** 2-4
- ▶ **Durée:** 60 mn
- ▶ **Année:** 2007

Dans un royaume en pleine déroute, des clans rivaux se livrent une lutte sans merci pour obtenir honneur et gloire. Dans cette confusion, vous devez vous assurer la loyauté de personnages tout aussi utiles que douteux afin d'affirmer votre autorité. Qu'ils soient mousquetaires, alchimistes, sorcières ou assassins, ils possèdent tous de terribles pouvoirs que vous disposerez à votre guise pour étendre votre influence. Mais quel que soit le déroulement de la partie, ne savourez pas votre victoire trop tôt, car rien n'est gagné avant la dernière carte !



**D**e Cape & d'Épée fait inmanquablement penser à Castel de Serge Laget & Bruno Faidutti, de part l'usage de personnages aux pouvoirs spéciaux et leur interactions.

Jeu aux règles simples et limpides, c'est donc un jeu familial riche et intéressant qui s'affine avec le temps au fur et à mesure que les joueurs découvrent les capacités des différents personnages et leurs utilisation. Le hasard est bien évidemment présent, tant dans la répartition des cartes objectifs que dans la



main des joueurs. Cependant, l'ensemble s'équilibre plutôt bien, ne serait ce que parce que chaque joueur possède le même set

de personnages.

Le jeu est teinté d'une bonne dose d'opportunisme et de bluff de par la pose de la carte personnage face cachée et les rebondissements fréquents font régner une ambiance appréciable lors des parties avec petits et grands.

Les illustrations de Julien Delval et Christof Tisch sont très réussies et confère à l'ensemble une unité graphique des plus appréciable. Certes, le thème est une fois de plus calqué sur une belle mécanique mais le travail graphique aidant, le jeu est agréable.

De Cape & d'Épée est au final un jeu familial simple et rapide. S'il n'est pas d'une folle originalité, il n'en demeure pas moins bougrement sympathique et efficace.

Coup de chapeau à Filosofia qui a traduit ce petit bijou, participant assurément à sa diffusion dans les pays francophones. Car si le pouvoir des 25 personnages est rapidement assimilable, le texte en français aide quand même grandement au plaisir du jeu...



- **Editeur:** Filosofia
- **Auteurs:** Lutz Stepponat
- **Nb de Joueurs:** 2-6
- **Durée:** 30 mn
- **Année:** 2007

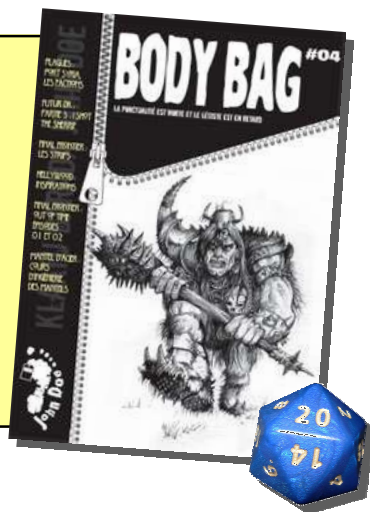


Un webzine proposant du matériel complémentaire pour les jeux John Doe, mais pas que...

## Sommaire du Body Bag n°4

- ▶ **Plagues** : Port Syria - les factions
- ▶ **Futur dK** : Projet Neige, troisième partie
- ▶ **Final Frontier** : Les strips
- ▶ **Partie rédactionnelle** : Les 4x10 inspis pour HW
- ▶ **Final Frontier** : La campagne Out of Time, épisodes 1 et 2
- ▶ **Mantel d'acier** : L'introduction au cours d'ingénié-

<http://bodybag.johndoe-rpg.org/>



<http://www.plato-magazine.com/>

Retrouvez désormais chaque numéro de Plato au format PDF...

## ▶ Sommaire Plato n°19

- ▶ **Plein les Mirettes**: les valises de Catanbox, les figurines de l'Aube d'acier;
- ▶ **Entretien**: Mathieu Leyssenne, illustrateur;
- ▶ **Entretien**: Nadine Seul, organisatrice du Festival International des Jeux de Cannes;
- ▶ **Entretien**: Dominique Ehrhard, auteur;
- ▶ **Entretien**: Jean-Christophe Gires, co-fondateur de Gigamic;
- ▶ **Entretien**: Nicolas Benoist, responsable marketing d'Asmodée;
- ▶ **Entretien**: Joffrey Collard, gérant du magasin l'Autre

Monde;

- ▶ **Entretien**: Pascal Bernard et Julien Marly, co-développeurs de Montjoie! sur PC;
- ▶ **Entretien**: David Smith, auteur;
- ▶ **Dossier**: L'As d'Or et le Spiel des Jahres;
- ▶ **Si le Spiel m'était conté**: Les aventuriers du rail;
- ▶ **Les bons comptes font les bons rendus**: 4e week-end ludique Onjoue.be;
- ▶ **Hommage**: Gary Gygax;
- ▶ **Les pages enchantées**: Banquise (Ubik), Les contes de Perreault (Château de Breteuil);
- ▶ **Sortie de table**: les puzzles;
- ▶ **Bien débiter** / Age of Steam.



**Christophe Boyer**, le fondateur passionné de Ludocortex, magasin de jeux de rôle et de société, nous a accordé un sympathique entretien

► **Peux-tu nous en dire un peu plus sur toi (parcours, études, âges et qualités, passions, numéro de carte bleue ou de compte numéroté en suisse.) ?**

Et bien je m'appelle Christophe Boyer, j'ai 37 ans, 3 enfants. J'ai commencé ma carrière professionnelle comme salarié dans une agence d'Assurances, deux ans après j'ai racheté ma première agence UAP en haute Savoie au Fayet à côté de Chamonix. J'ai ensuite racheté une seconde agence à Cluses et j'ai géré le tout pendant 10 ans avec une équipe de collaborateurs performants. J'ai tout envoyé ch... sur un coup de tête : une grosse engueulade avec un pont de Axa puisque l'Uap a été racheté par Axa entre temps. Je suis parti faire de la gestion de patrimoine sur le secteur d'Annemasse/Genève pour la banque Postale et ma compagne qui arrivait au terme de son congé de maternité m'avait dit vouloir recommencer à travailler à domicile pour pouvoir continuer à s'occuper des enfants. J'ai alors eu l'idée de la VPC car nous j'avais été pionnier de la vente en ligne de contrats d'assurances et je commençais à avoir une bonne expérience du marketing sur internet. On a donc mis 5000€ pour créer une structure et acheter un petit stock uniquement constitué de jeux de rôle. On a créé une boutique sur ebay pour tester le marché et commencer à se constituer un fichier client. J'ai donc travaillé 2 ans et demi à la banque Postale alors que Marielle s'occupait de la VPC, je m'occupais du marketing le soir en rentrant, le week end et les vacances. En 2 ans et demi d'activité, nous sommes arrivés à un seuil critique où Marielle ne pouvait plus gérer seule. J'ai donc décidé de franchir le pas et de quitter mon travail pour me lancer dans Ludocortex à temps plein. On a déménagé pour trouver un local plus grand et développer une activité boutique physique, on a trouvé des investisseurs qui ont injecté des capitaux conséquents dans la société pour donner un coup de boost à son développement. 6 mois après, nous avons réalisé



le chiffre d'affaires de l'année et la tendance laisse penser que nous ferons plus du double du prévisionnel.

► **Mon, petit doigt m'a dit que tu étais tombé dans la marmite du JdR... Comment as-tu découvert ce loisir ?**

Ton petit doigt voit juste :-D

J'ai commencé avec D&D la boîte rouge en Anglais, puis AD&D avec ses livres toujours en Anglais, puis les traductions ont commencées à arriver. Mon premier scénario de l'Appel de Cthulhu a été une grande baffa et un tournant dans ma vie de roliste.

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

Je n'ai jamais réussi à expliquer d'une façon claire le concept d'un jeu de rôle je me rappelle qu'au collège un ami m'a demandé pendant un an comment on jouait aux jeux de rôle et qu'après un an d'explication, il n'avait toujours pas compris... Tu comprendras que je n'ose même pas essayer de l'expliquer à ta grand-mère ! Je lui dirai simplement : Si tu as du temps libre, si ça t'amuse toujours de faire des coups tordus à Papi : Essai !

## ► Quel sont ou quels ont été tes jeux de rôle de chevet ?

Actuellement je fais jouer Cops (depuis 2 ans) pour lequel on a essayé de mettre un peu la main à la pâte lors de l'élaboration du dernier supplément « Endgame » (merci Geof). Ce jeu est sensationnel, c'est le plus abouti tant au niveau du système de jeu que du back-ground. Je meurs d'envie de faire jouer Patient 13 et je maîtrise une énorme campagne D&D dans les royaumes oubliés en stand by depuis un an faute de temps.

## ► Quels sont tes meilleurs et tes pires souvenirs de JdR ?

Lorsque j'étais ado, notre groupe de joueurs avait mis en place ce qu'on appelait « le chalet ». Tous les étés, nous partions 15 jours dans un chalet d'alpage sans eau courante, sans électricité. Ces 15 jours étaient consacrés aux jeux de rôle. Chacun montait avec ses livres de règles, ses scénarios préparés de longue date et accessoirement avec un peu de savon et de bouffe. Les 15 jours étaient rythmés par les parties. Si on finissait un scénario à 10h du matin, et bien on allait se coucher à 10h du matin. On se reveillait à 17h pour le petit dej' on recommençait à jouer, en fait on ne faisait que ça. C'était un truc mythique, ça a duré une quinzaine d'année et de temps en temps on refait un « chalet », mais ça dure moins longtemps, c'est dans une maison avec tout le confort et ça reste beaucoup plus raisonnable. Le pire souvenir, je n'en ai pas qui me vient à l'esprit.

## ► Avec le temps, de nombreux rôlistes abandonnent leur passion première, trop chronophage, pour des loisirs qui le sont moins... Bon nombre d'entre eux deviennent des ludopathes invétérés... Comment as-tu rencontré les jeux de société, je veux parler des jeux qui s'éloignent des traditionnels Monopoly, Mille Bornes et autre Bonne Paye?

C'est tout simplement la boutique de Jdr du coin qui proposait aussi des jeux de plateau. Un jour on a essayé et ça a beaucoup plus donc on a continué en jouant tout de même beaucoup plus aux jeux de rôle. Ces jeux étaient Formule dé, blood bowl, suprématie, civilisation. L'aspect chronophage du jeu de rôle est un élément clef dans la problématique du Jdr. Il convient bien lorsqu'on est jeune, étudiant, célibataire, sans enfant. Mais dès lors qu'on vit en couple, qu'on a un boulot, des enfants, tout devient compliqué. On court après le



<http://www.ludocortex.fr/>

temps tout le temps. Il faut arriver à s'organiser, à préparer les scénarios, à mettre tout le monde d'accord sur une date, à faire avec les annulations de dernière minute, les enfants ou la conjointe qui tombe malade, un coup de bourre au boulot etc... Ca devient vite tellement compliqué et prise de tête qu'on fini par baisser les bras. Personnellement, je n'ai plus joué depuis aux jdr depuis 4 mois. Je bosse jusqu'à 70 heures par semaine, je viens d'avoir un 3eme enfant. J'ai essayé de faire le forcing et de poser une date de partie en me disant qu'on moins ça me forcera à préparer le scénario et à prendre le temps de jouer. Résultat : j'ai stressé pendant 15 jours parce que je ne trouvais pas le temps de préparer le scénario, j'ai bâclé la préparation la veille, et la partie a été expédiée car je ne me sentais pas à l'aise et j'étais crevé. Je pense que tout va se calmer un jour et que je vais pouvoir reprendre le jdr. Par contre, lorsqu'on se retrouve à 4 amis pour un apéro, et bien on peut se permettre de sortir une boîte de jeu et faire une partie qui dure une heure. C'est beaucoup plus simple, ça peut s'improviser, ça ne nécessite aucune organisation, aucune préparation.

## ► Outre Rhin, le jeu de société est bien plus développé que chez nous et de nombreux titres sont disponibles en grande surface. En France, lorsqu'on explique autour de nous qu'on joue régulièrement à des jeux de société, on a souvent droit à un regard interloqué, ... Qu'est-ce qui explique selon toi ce fossé culturel vis à vis du jeu de société?

Je fais toujours le parallèle entre le marché de la BD en France et le marché du jeu en Allemagne. Il y a encore peu de temps, en Allemagne, lorsque tu parlais de BD, tu avais droit à ce regard inter-

France...Le fossé entre la France et l'Allemagne existe, il tend à se refermer, mais il est encore béant.

loqué... et les gens assimilaient la BD à un loisir pour enfant. Quelle a donc été le facteur déclencheur en France pour que la BD se démocratise ? Et bien dans les années 70, un commercial employé par un éditeur de BD a eu la bonne idée d'essayer d'implanter des BD dans des rayons de grandes surfaces. Le succès a été fulgurant et le nombre de grande surface proposant un rayon BD s'est multiplié. En quelques temps à peine, la BD rentra dans les mœurs. Les éditeurs ont grossi, ils ont vite eu les moyens de faire de l'hyper segmentation, c'est à dire découper leur marché en fonction d'un nombre important de socio-style pour proposer à chacun un type de produit adapté et vraiment fait pour eux. Le marché de la BD pour adulte a explosé. Il faut bien avoir conscience qu'à cette époque, le marché en France était marginale par rapport au reste du monde.

Et bien il a dû se passer en Allemagne un phénomène assez similaire pour les jeux. J'ai été assez agréablement surpris de voir lors du dernier salon d'Essen en Allemagne, plusieurs générations de joueurs (le petit fils, le père et le grand père) arriver ensemble et s'asseoir autour d'une table pour jouer. Mais pas de n'importe quelle table... pas autour d'une table de monopoly ni même autour d'une table de colons de catane ou d'aventuriers du rail, non, autour d'une table de Tribunal ou Agricola... Les derniers jeux, plutôt destinés aux geeks en

► **Si tu échouait sur une île, outre le femmes et le pastis (dixit Brassens), quels jeux tenteriez vous de sauver du naufrage pour passer d'agréables moments sur une île en compagnie des autres rescapés?**

Je ferai 50/50 entre le jdr et le jeu de plateau puisque j'imagine qu'on aura du temps sur l'île ^^

Alors pour le jdr, je prendrai bien entendu Cops, D&D, Patient 13 et il y a Orpheus qui m'intrigue et que j'aimerais découvrir un jour. Côté jeu de plateau c'est simple : j'adore les jeux de gestions donc Puerto Rico, les princes de Florence, Caylus, l'Année du Dragon et j'ai toujours eu un faible pour Formule dé. Rien de très original. Si je devais restreindre le choix vers un jeu à deux, je prendrai Mr Jack qui vient de remporter le International Gamers Award.

► **En quelle année avez vous fondé Ludocortex? Centré au départ sur le jeu de rôle, Ludocortex s'est ouvert au marché du jeu de société. Quelle est aujourd'hui la part de chacune de ces activités? Côté vendeur, perçois-tu un intérêt croissant pour le jeu de société en France et un déclin du JdR?**

On a lancé l'activité en 2003 avec une distribution uniquement en VPC et depuis 2006 une boutique physique sur Annecy. Les deux activités s'équilibrent car nous avons une très forte

notoriété chez les rolistes. Il y a une explosion des jeux de plateau en France. Celle-ci ne ternie pas les Jdr. Il faut bien comprendre que le marché du Jdr baisse, le nombre de joueurs reste important. Le problème vient du fait qu'on n'est pas sur une économie de marché traditionnel pour le Jdr. On peut avoir beaucoup de joueurs et très peu d'acheteurs. Je vois de plus en plus de joueurs acharnés qui n'achètent plus rien : ils créent leur propre jeu. A contrario, je vois des gens qui n'ont plus le temps de jouer et qui achètent des livres pour le plaisir de les lire.





► **N'a-t-il pas été difficile de s'imposer sur ce marché du jeu par correspondance où de nombreux acteurs sont déjà en place?**

C'est gentil de me dire qu'on a réussi à s'imposer :-p

Je pense que nous avons encore beaucoup à faire pour atteindre les objectifs que nous nous sommes fixés, mais nous avons la satisfaction de progresser plus vite que ce que nous avons envisagé lors du lancement. Pour la seconde partie de la question, je ne peux pas vous répondre puisque nous avons une boutique physique ;-)

► **Ludocortex organise régulièrement des soirées jeu au Repaire, un bar restaurant de Annecy. Pourquoi avoir mis en place ces soirées ludique et quel genre de public attirent-elles?**

Et bien on a lancé ce type de soirée pour s'amuser. On en savait pas du tout ce que ça allait donner et puis on a été agréablement surpris de voir un engouement immédiat. Le nombre de participants augmente, on vient de doubler le

nombre de soirées (2 par semaine depuis la semaine dernière : le Vendredi et le mardi soir). Bien entendu, ces soirées nous ont permis de faire connaître la boutique, mais surtout de mieux connaître ce que nous vendons. La société nous prend énormément de temps et demande beaucoup de boulot. Si il y a bien un point sur lequel on s'est trompé, c'est sur le nombre d'heure de travail hebdomadaire... On se laisse vite absorber et à notre grand désarroi on ne trouve plus le temps de jouer, ce qui est un comble ! Les soirées au repaire nous oblige à fermer à 19h et on se réserve au moins notre soirée jeu une à deux fois par semaine. C'est là qu'on apprend de nouveaux jeux et qu'on est au contact des joueurs pour mieux cerner leurs attentes.

► **En tous cas un grand merci pour le temps, sans doute précieux, que tu nous a accordé !**