

### Le Couvent des damnés, T.1, de Minoru Takeyoshi



Au XVI<sup>e</sup> siècle en Allemagne, la petite Ella, que ses parents indigents voulaient vendre, trouve un temps le réconfort et une mère de substitution auprès d'une guérisseuse bienveillante. Or un cynique inquisiteur décrète que cette brave femme est une sorcière et la fait torturer puis brûler. Quant à Ella, elle est déportée dans un couvent de redressement où le conditionnement repose sur la peur des châtiments et la drogue (Ella découvre assez vite que les mères supérieures truffent la nourriture d'un ancêtre du LSD !). L'héroïne parviendra-t-elle à conserver intact son désir de vengeance ? Pour son premier manga, la jeune Minoru Takeyoshi plonge avec une certaine fraîcheur dans une *catholic fantasy* où planent l'anticléricalisme et la cruauté du Marquis de Sade.

Glénat, 224 p. n&b, 7,60 €

VLADIMIR LECOINTRE

### Kushi, T.1, Le Lac sacré, de Marty et Zhao



Au milieu des années 80, les plaines de Mongolie sont encore empreintes des coutumes

et légendes du passé. La petite Kushi, jeune pré-ado plus douée que la moyenne, s'enfuit dès qu'elle le peut dans cette steppe qu'elle aime tant. As de la cavalcade, des maths ou de la connaissance du monde qui l'entoure, la petite nomade flanquée de sa louve énerve autant qu'elle intrigue les habitants de son village. Car le progrès et le profit, personnifiés par le maire et Bold, un riche commerçant sans scrupules, ont peu de chance de s'installer tant que Kushi est dans les parages... Après Yaya, voici Kushi, une autre personnalité hors norme que nous font découvrir Marty et Zhao ! Une nouvelle série à ne pas rater.

Fei, 95 p. couleurs, 9,50 €

HÉLÈNE BENEY

### Friends Games, T.1 et 2, de Mikoto Yamaguchi et Yuki Sato



*Friends Games*, sous des allures de *survival manga*, renouvelle toutefois le genre, un peu à la manière de *Dédale* chez Doki-Doki. Cinq jeunes personnes se retrouvent

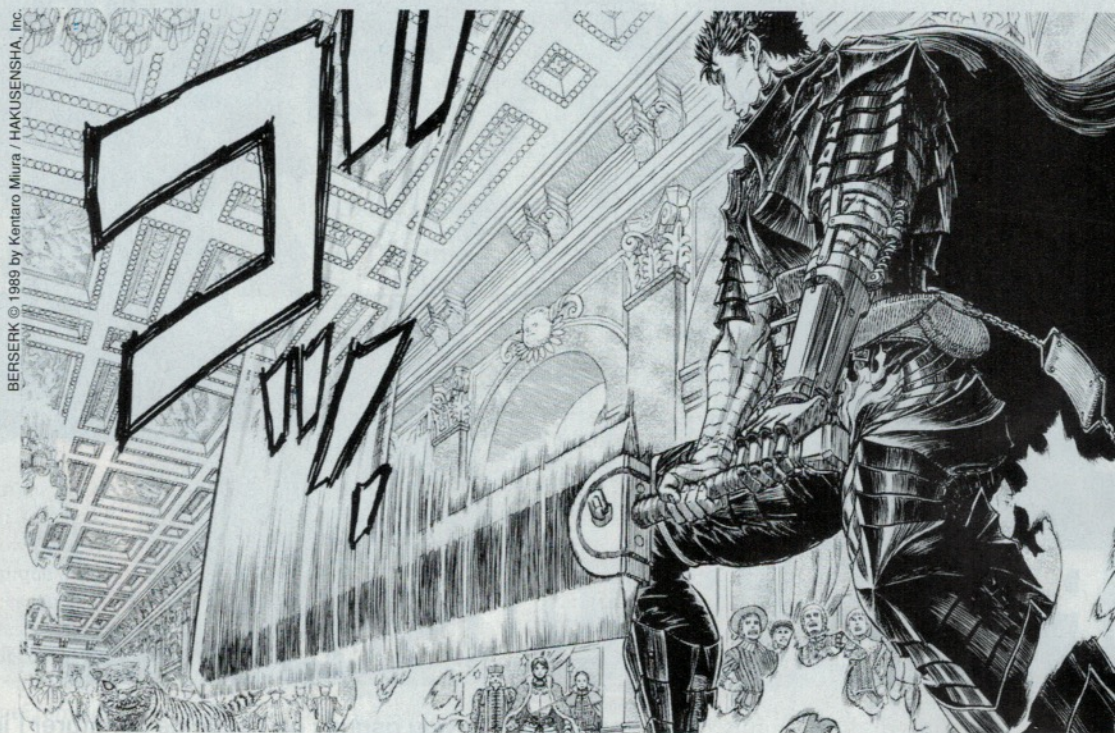
enfermées pour participer à un jeu diabolique qui mettra à l'épreuve leur amitié. L'enjeu est une cagnotte à rembourser, qui pourrait gonfler très vite et ne plus reposer que sur un seul d'entre eux. Rapidement, l'ingéniosité des épreuves suscite le grand déballage entre potes des secrets les plus inavouables, des frustrations larvées, de sentiments de reproche... Malgré un sous-texte parfois moralisateur, *Friends Games* s'avère très prenant, astucieux et plaisamment malsain.

Soleil Manga, 192 p. n&b, 7,99 €

OLIVIER PISELLA

# Je t'aime moi non plus AVEC UNE LONGUE ÉPÉE

Dans la *dark fantasy*, qui est un genre particulièrement vendeur chez les jeunes garçons, *Berserk* fait figure de référence, de base, mais aussi de sommet indépassable : difficile d'égaler ce monument qui en arrive maintenant au tome 38 de son édition française.



## C'EST L'HISTOIRE D'UN MEC...

Le scénario initial reprend le schéma ultra-classique, déjà vu chez Ken le survivant ou dans le *Nouvel Angyo Onshi*, de l'attraction-répulsion entre un héros bon et surpuissant, Guts, et un anti-héros mauvais et plus que surpuissant, Griffith. Toute l'histoire tient dans le fait de ménager un affrontement final destructeur par des intrigues secondaires où se développent des combats sanglants et de la magie effrayante. Et là, tous les fans de la série le savent, Kentaro Miura n'a pas de limite et laisse s'épanouir sur ses planches des visions d'horreur rarement atteintes en BD grand public : l'énorme épée de Guts taille à tout va – et vous l'avez peut-être déjà croisée à Japan Expo car c'est un classique du cosplay masculin.

## PATIENCE ET RÉCOMPENSE

Dès le début de ce tome 38, on se souvient pourquoi la série progresse à son rythme (c'est-à-dire lentement pour un éditeur japonais : 38 tomes en 27 ans !) : Kentaro Miura prend du temps

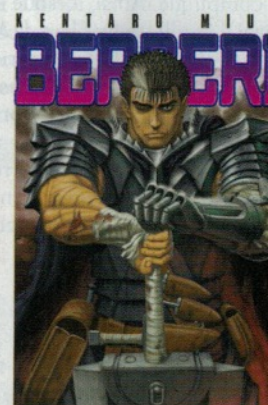
pour enrichir les décors et les architectures, en mélangeant sans vergogne l'Antiquité, le Moyen Âge et l'époque moderne pour arriver à des bâtiments grandiloquents qui font partie de l'histoire. Ce n'est pas ce qui intéresse le lecteur au premier chef (il veut de la baston sanglante !), mais cela installe la trame narrative sur un support esthétique particulièrement solide. Avec de pareils espaces, avec des personnages à la psychologie creusée et aux costumes bien travaillés, les combats arrivent à point, et les monstres n'en sont que plus terrifiants.

## UN MONDE CRU ET CRUEL

Car tout cela se passe dans un royaume pseudo-médiéval perpétuellement en guerre (coucou la guerre de Cent Ans), et l'autre intérêt de la série est également de décrire l'âme humaine dans toute sa noirceur à partir de ce canevas plutôt classique : il y a du viol et de l'inceste, il y a de la religion montrée dans ce qu'elle peut avoir de pire comme influence sur les sociétés humaines, et tous ces énormes monstres, toujours plus redoutables, que Guts doit affron-

ter avec la Troupe du Faucon, les turpitudes humaines qui prennent forme au cœur d'un monde malade. Souvent, les mangas qui prennent leur temps (on pense à Inoué ou Urasawa) sont ceux qui ont le plus à dire sur l'époque.

BORIS



## BERSERK, T.38

de Kentaro Miura,  
Glénat Manga,  
212 p. n&b, 6,90 €