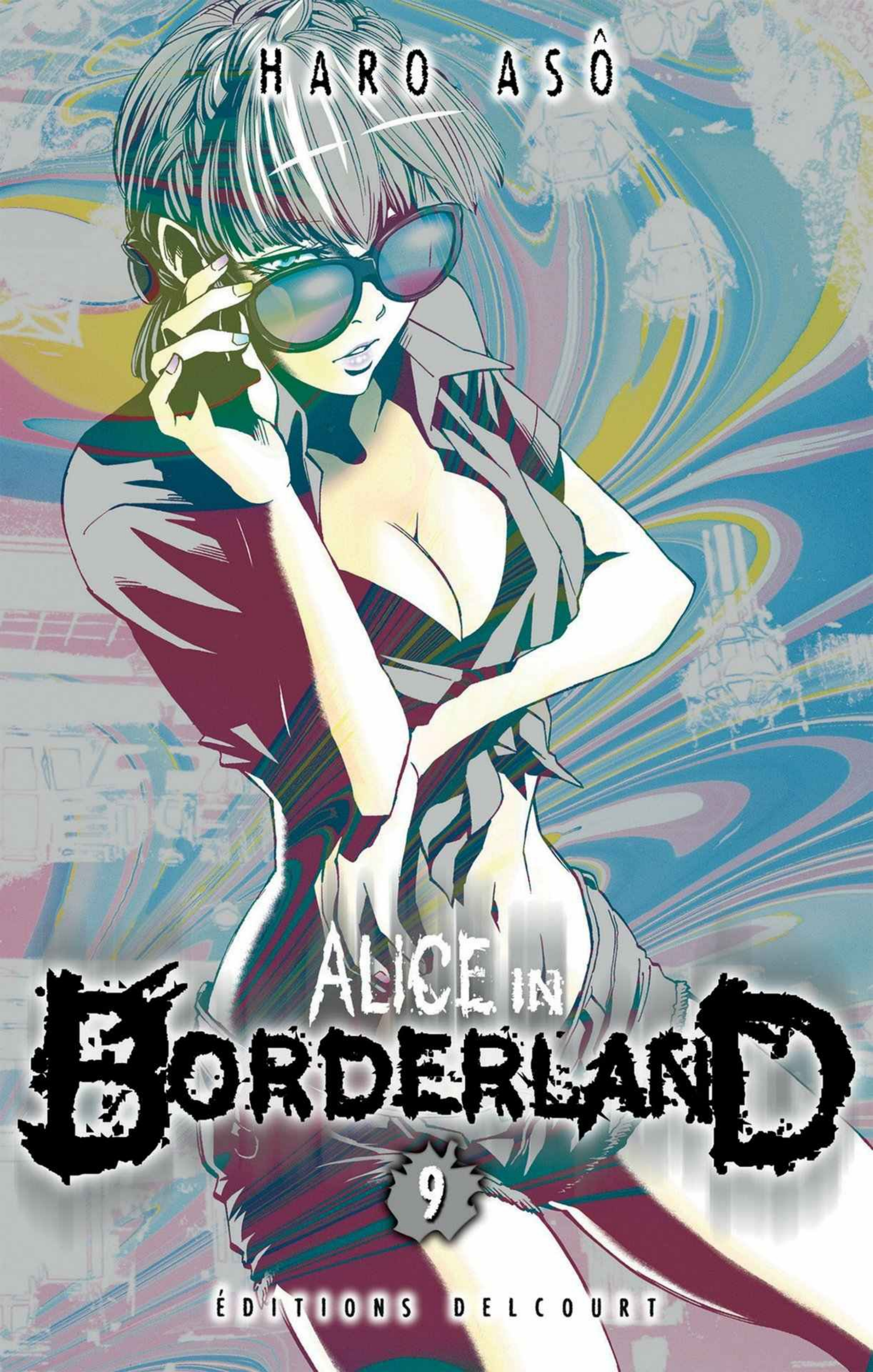


The cover art features a stylized illustration of a woman with short, light-colored hair and large, dark sunglasses. She is wearing a red and black striped, low-cut top. Her right hand is raised to her face, with fingers spread, and her left arm is bent across her chest. The background is a vibrant, abstract composition of swirling lines in shades of blue, yellow, and pink, with faint, sketchy outlines of buildings and structures. The overall style is dynamic and modern.

H A R O A S Ô

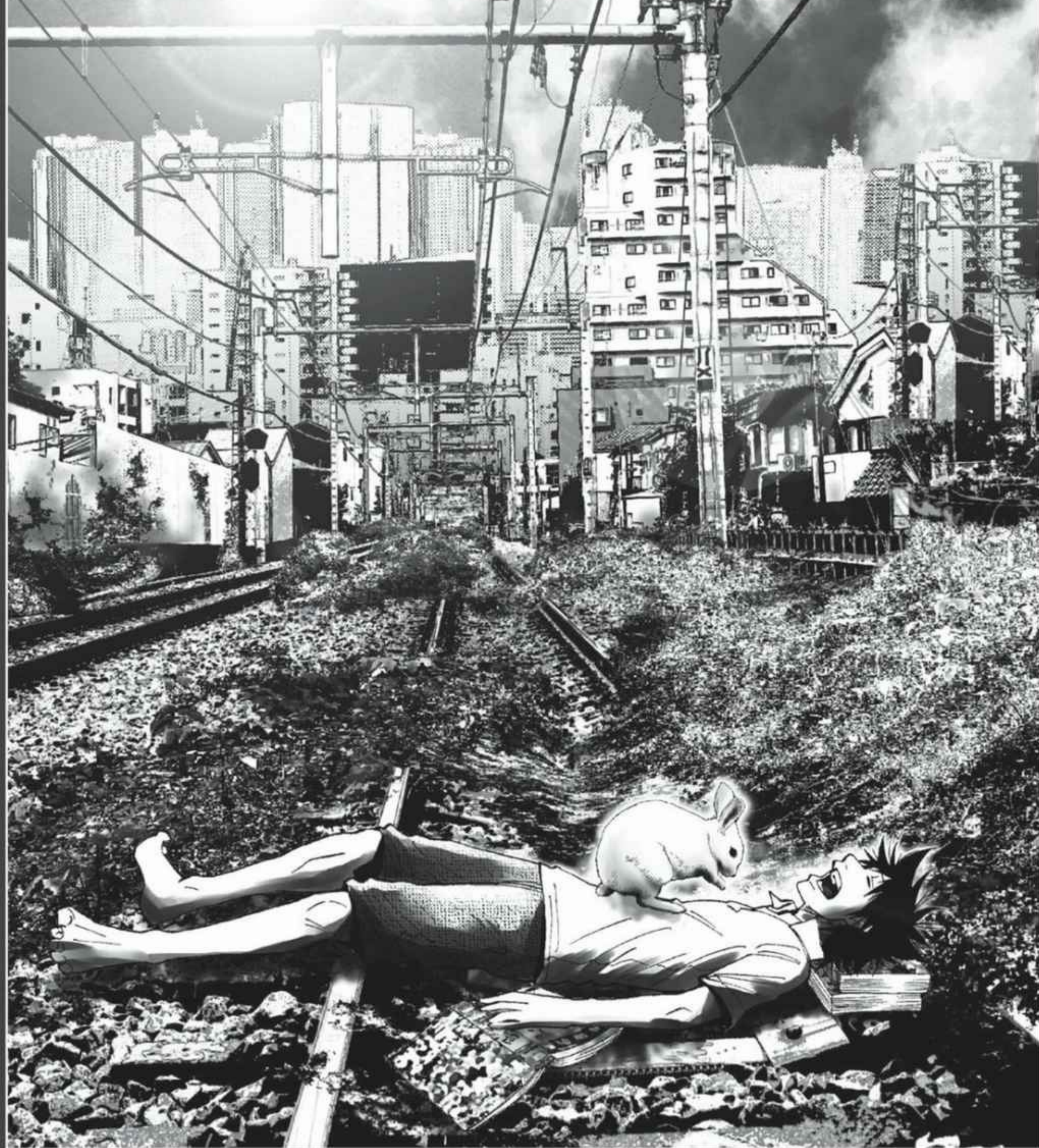
ALICE IN
BORDERLAND

9

ÉDITIONS DELCOURT

ALICE IN BORDERLAND

9



RÉSUMÉ DES TOMES PRÉCÉDENTS

Alice s'est échoué à Borderland, un pays où la survie se gagne au fil de jeux pervers. Le calme est revenu depuis les événements dramatiques de la plage. L'inquiétude monte toutefois dans l'attente d'une « nouvelle phase » annoncée par les organisateurs. Un feu d'artifice vient finalement ouvrir la retransmission d'une conférence de presse exceptionnelle de quatre représentants du peuple de Borderland, qui lancent de nouveaux jeux. Alice et ses amis, impitoyablement attaqués par le **K♠**, se retrouvent tout de suite forcés à participer à une épreuve. Évitant un déluge de balles, ils parviennent à rejoindre l'aire de jeu du **K♣**. Problème : il leur manque un joueur pour commencer. C'est alors qu'apparaît un personnage inattendu...

SOMMAIRE

Trente-troisième épisode : K♣ - Première partie	page 3
Trente-quatrième épisode : K♣ - Deuxième partie	page 41
Trente-cinquième épisode : K♣ - Troisième partie	page 75
Épisode spécial 3 : 6♦ - Première partie	page 99
Épisode spécial 3 : 6♦ - Deuxième partie	page 133

ET LES ADMINISTRATEURS, QUI GÈRENT LES ÉPREUVES.

LES JOUEURS, QUI PARTICIPENT AUX ÉPREUVES

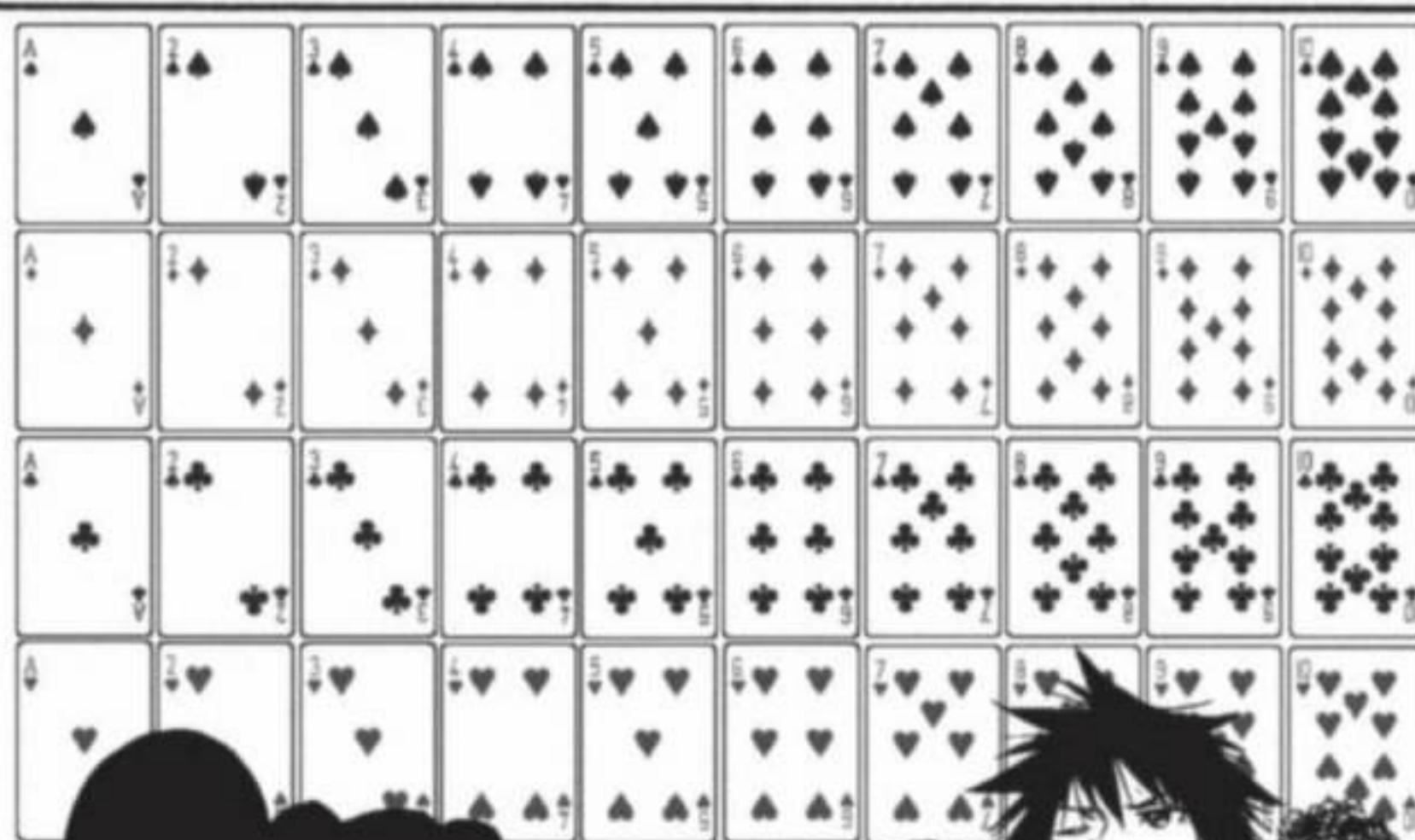
...

LES INVITÉS DE BORDERLAND SONT RÉPARTIS EN DEUX GROUPES QUI S'ENTRETUENT :

PREMIÈRE PHASE.



ET REMPORTÉ LA PREMIÈRE PHASE.



AU FINAL, LES JOUEURS ONT RÉCUPÉRÉ LES 40 PETITES CARTES

...



DANS 12 JEUX CORRESPONDANT AUX 12 FIGURES.

LE PEUPLE DE BORDERLAND

...



LES JOUEURS SURVIVANTS AFFRONTENT

...

DEUXIÈME PHASE.



TRENTE-TROISIÈME ÉPISODE : K♣ - PREMIÈRE PARTIE

TRENTE-TROISIÈME ÉPISODE :

K♣ - PREMIÈRE PARTIE

RYÔHEI ALICE

LYCÉEN

SPÉCIALITÉ : ♥ (PSYCHOLOGIE)

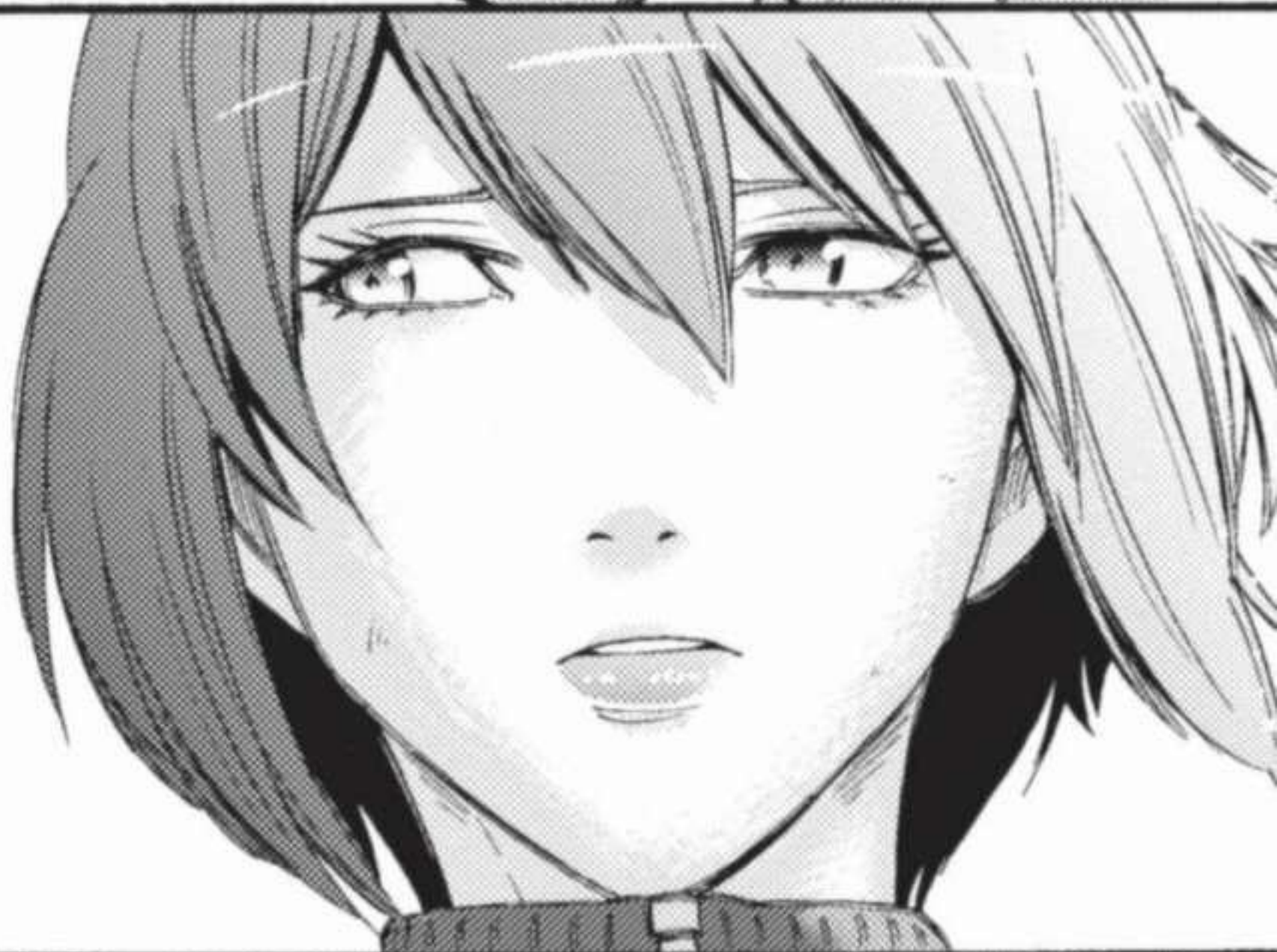


YUZUHA USAGI

LYCÉENNE DOUÉE

EN ALPINISME

SPÉCIALITÉ : ♠ (PHYSIQUE)



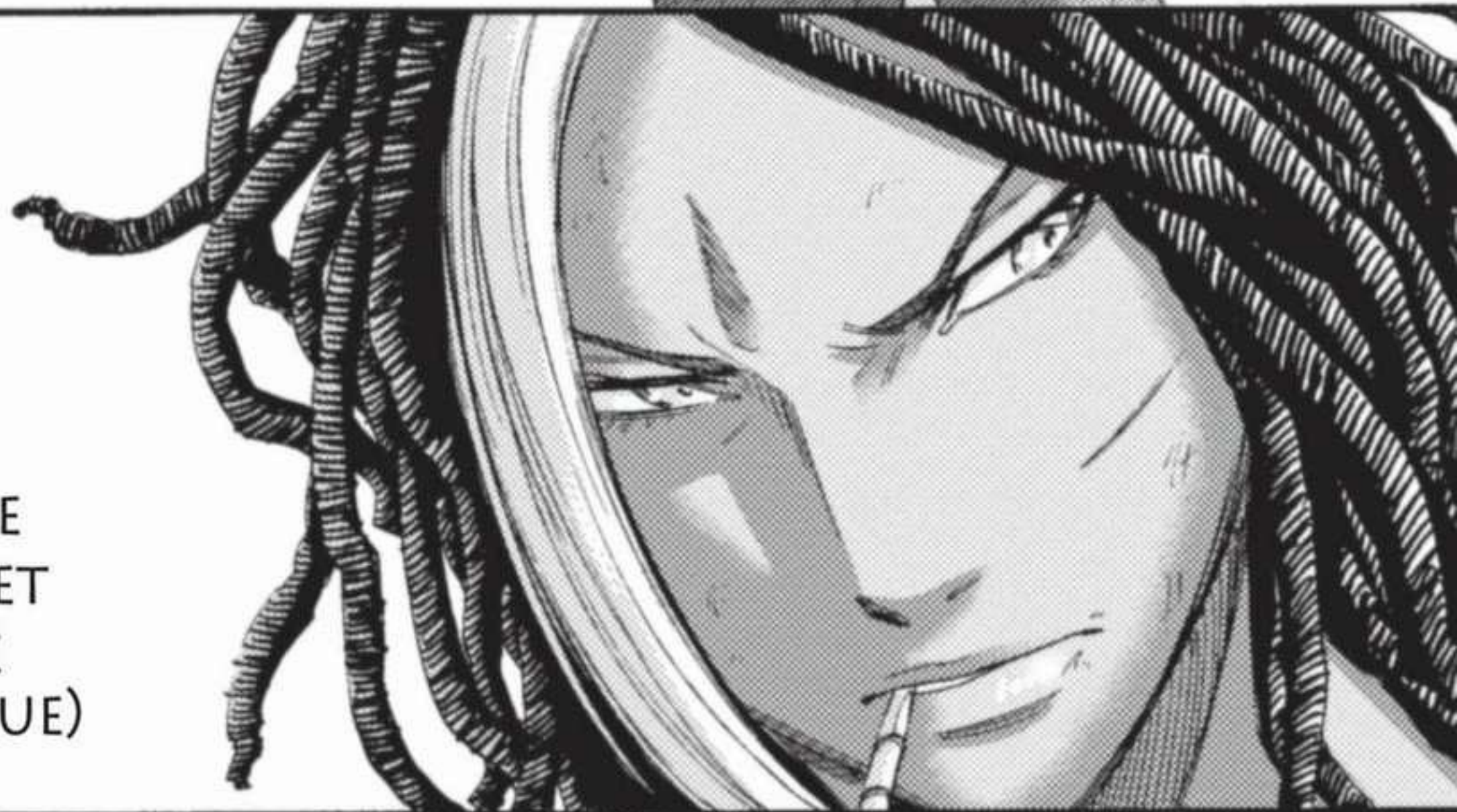
HIKARI KUINA

VENDEUSE DANS UNE

BOUTIQUE DE MODE ET

EXPERTE EN KARATÉ

SPÉCIALITÉ : ♠ (PHYSIQUE)

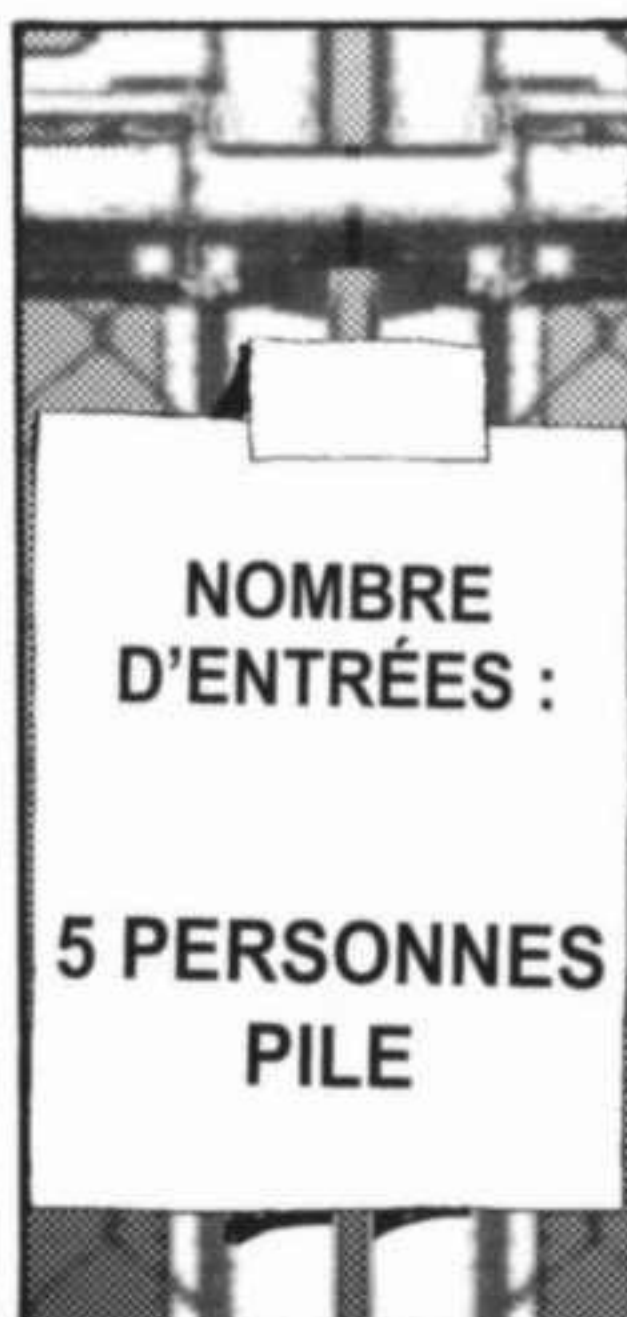


KÔDAI TATTA

FREELANCE

SPÉCIALITÉ : ♣ (ÉQUILIBRE)



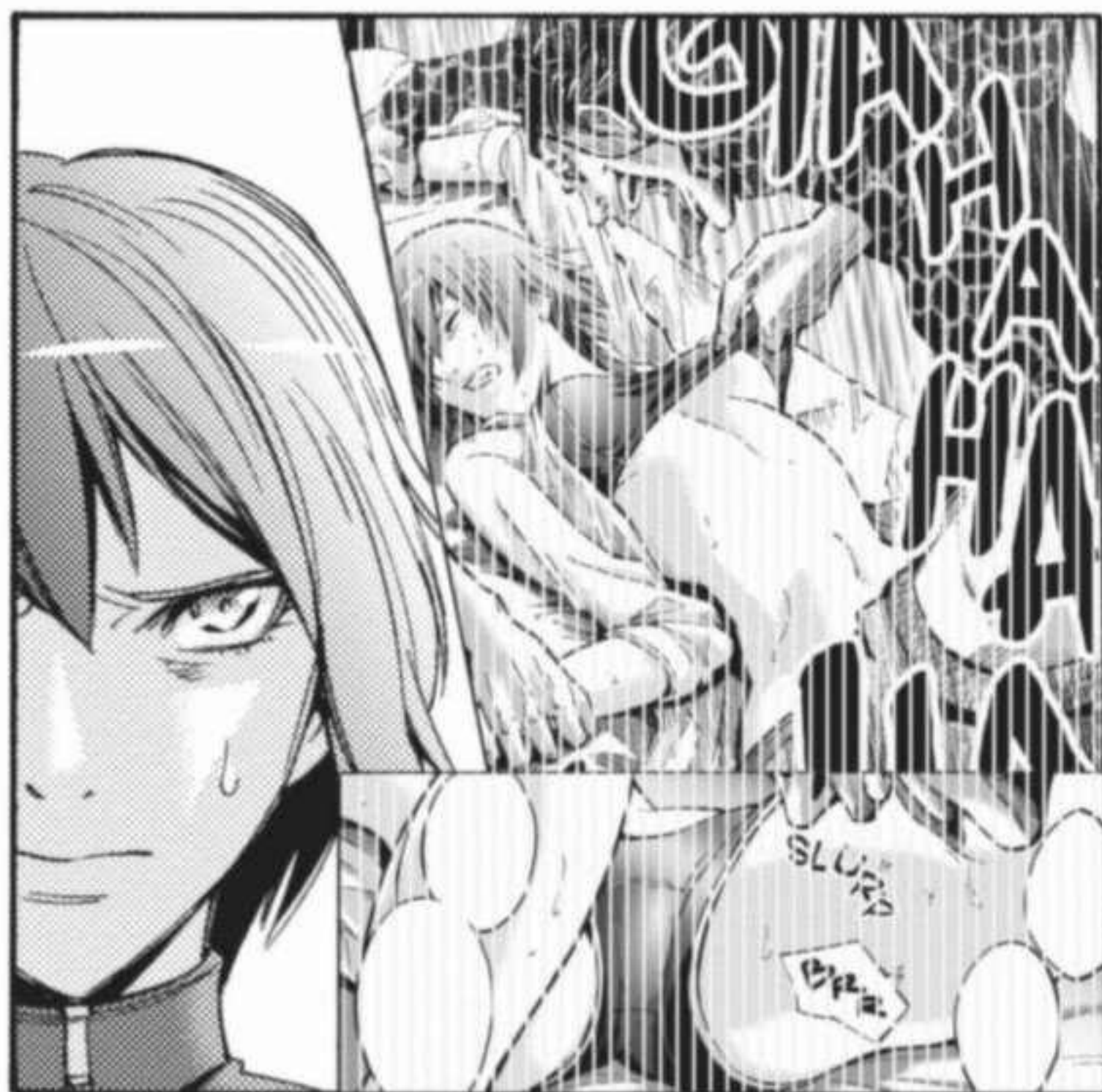




LES
PLAGISTES
!

SALUT
...

SUGURU NIRAGI
INGÉNIEUR
EN JEUX VIDÉO
SPÉCIALITÉ : ♦ (RÉFLEXION)



NIRAGI
!



HA
HA HA

ELLES
SONT PIRES
QUE LA
MIENNE
!

FAITES
PAS CES
TRONCHES
...





AVEC UN
ENNEMI
COMMUN,
NON
?

DES
COMPA-
GNONS
D'INFOR-
TUNE
...



ALORS,
VOUS
DÉCIDEZ
QUOI
?

COMME PRÉVU,
IMPOSSIBLE
D'ÔTER CE
BRACELET
AVANT LA
FIN DU JEU



HEIN
?!

!!



QU'À TE
TIRER

TU N'AS
...

SI TU
NE VEUX
PAS
JOUER
AVEC
MOI
...



EH, DOU-
CEMENT
!

EN-
FOIRÉ
!

TU NE
VAS PAS
FRAPPER
UN BLES-
SÉ GRAVE
?



LES RÉPONSES
SONT À PORTÉE
DE MAIN
!

LE
LAISSER
NOUS
PERTUR-
BER.

IL NE
FAUT
PAS
...

HA
HA
HA

JE DOIS
AVANCER
!

J'AI BESOIN
DE RÉPONSES
...

CLING



DU
GRAND
N'IM-
PORTE
QUOI
!

TSS
...

SPACE



UNE
ALARME
...

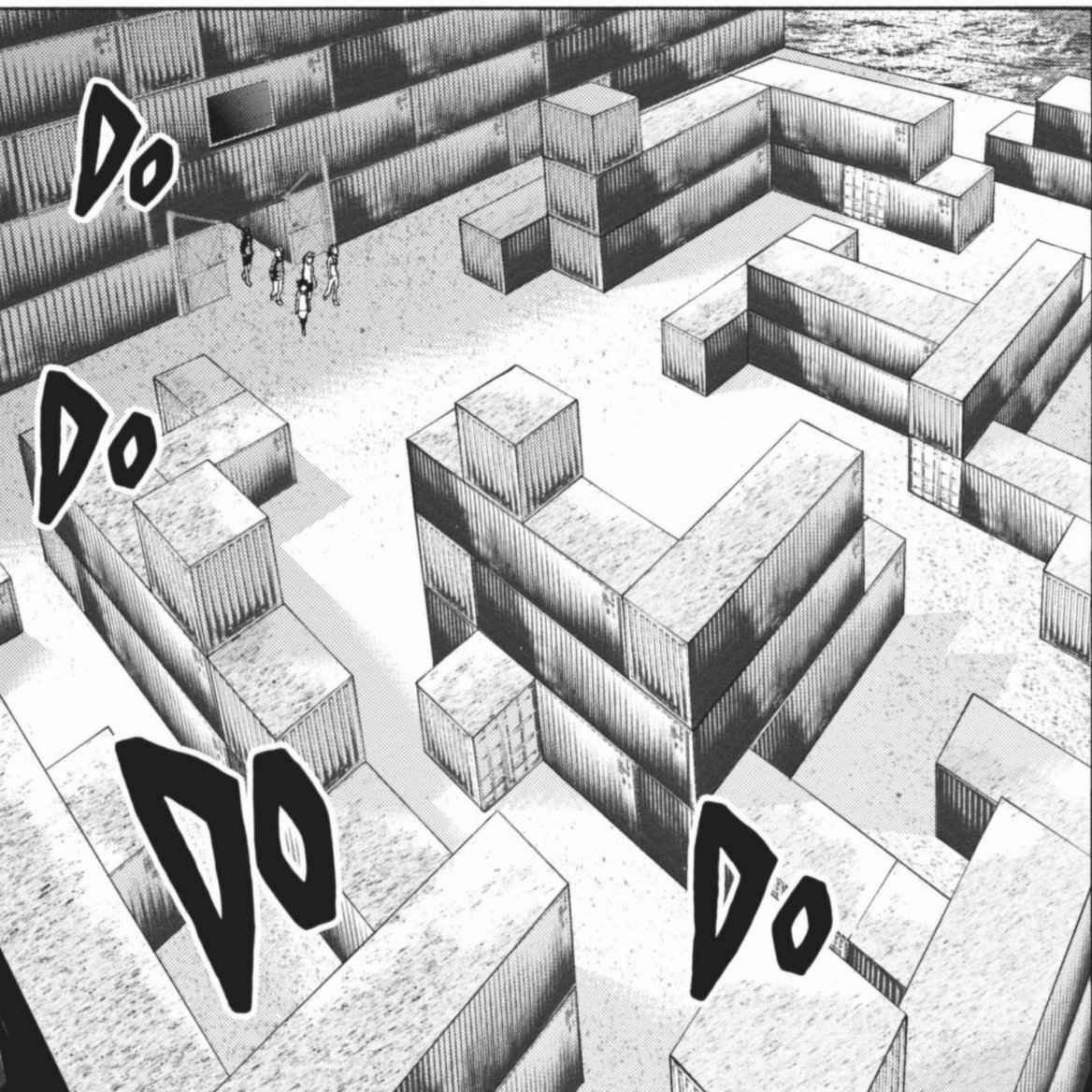
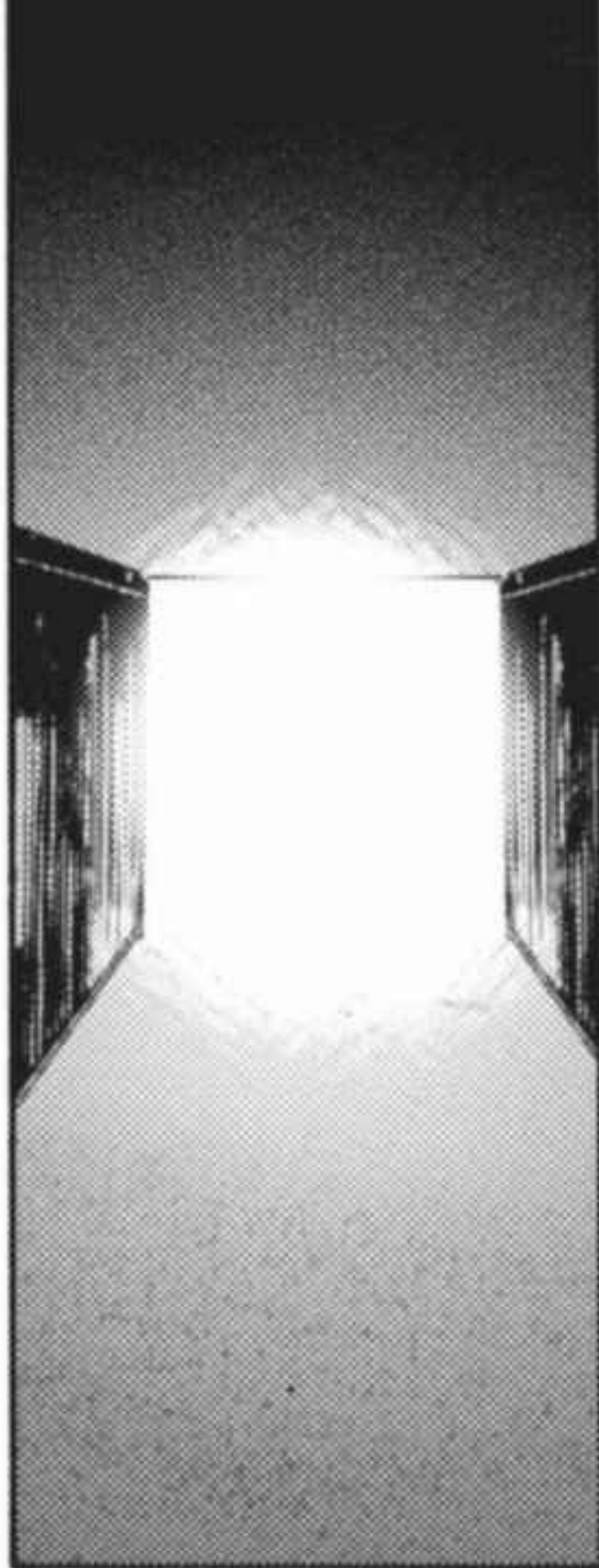
ÇA
?

DE
DÉTEC-
TEUR DE
MÉTAUX
?

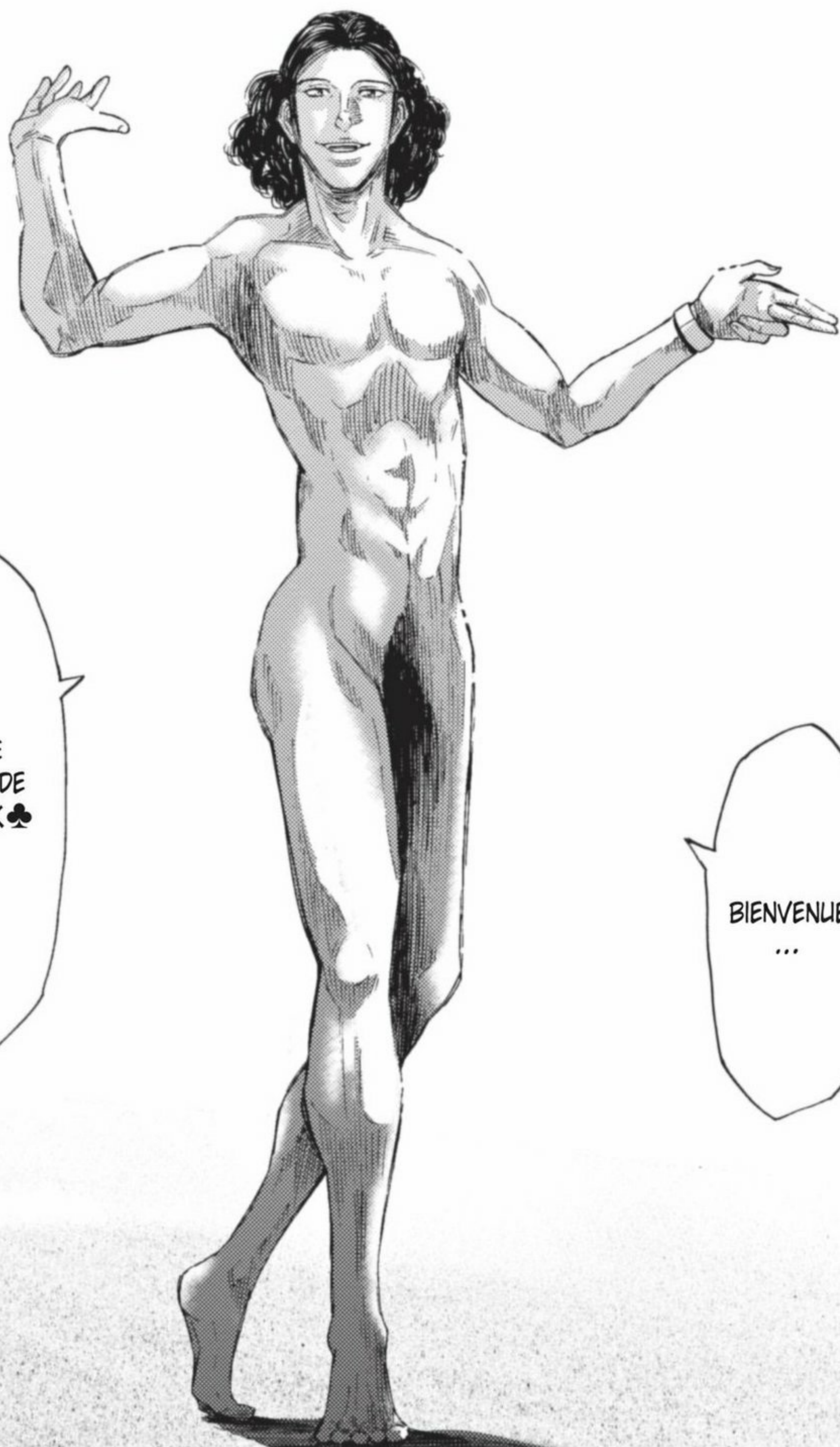


C'EST
QUOI
...









SUR LE
TERRAIN DE
JEU DU K♣
!

BIENVENUE

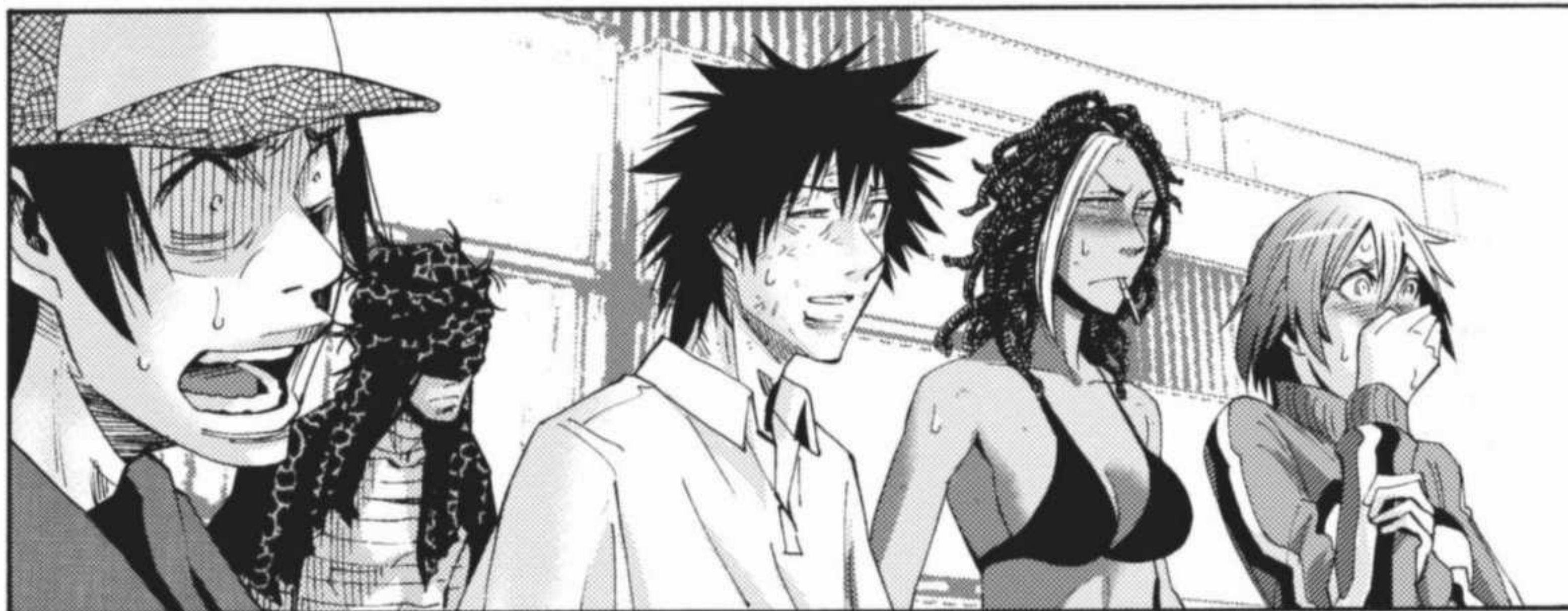
...

ET C'EST MOI
QUI AI CONÇU
CE JEU

JE
M'APPELLE
KYÛMA.
JE SUIS
LE K♣

...

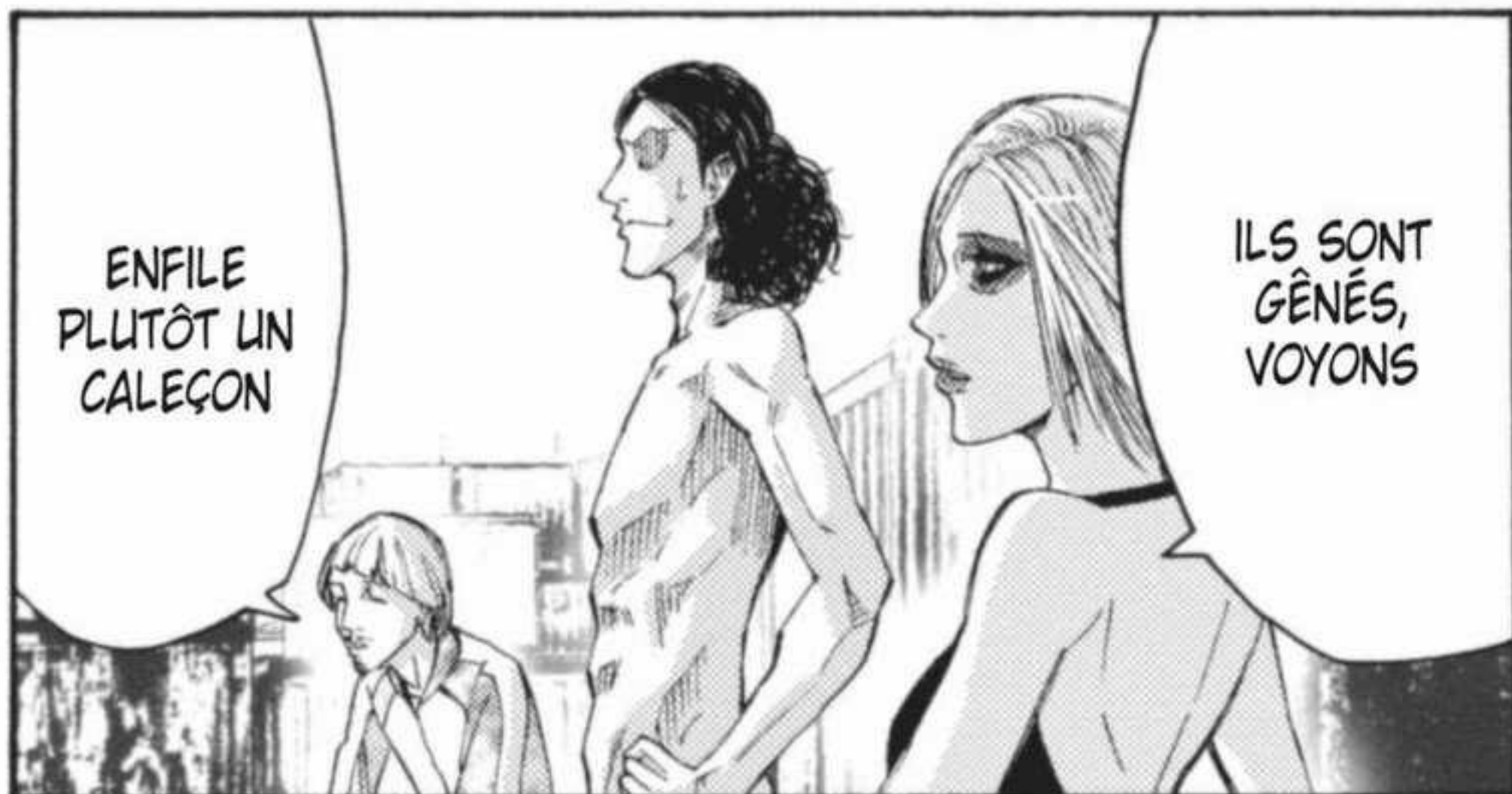
K♣
GINJI KYÛMA
MUSICIEN



ENFILE
PLUTÔT UN
CALEÇON

ILS SONT
GÊNÉS,
VOYONS

BEN
QUOI
?!



VIVRE DE FAÇON
NATURELLE EST
IDÉAL POUR
LES HOMMES



PORTER DES
VÊTEMENTS EST
UNE CONVENTION
SOCIALE NE REPO-
SANT SUR AUCUNE
NÉCESSITÉ VITALE



LE
NATU-
RISME
EST UN
MOUVE-
MENT
RESPEC-
TABLE,
VIEUX DE
PLUSIEURS
CENTAINES
D'ANNÉES
!

POUR-
QUOI
CETTE
RÉACTION
?



TE VOILÀ
...

KYŪMA

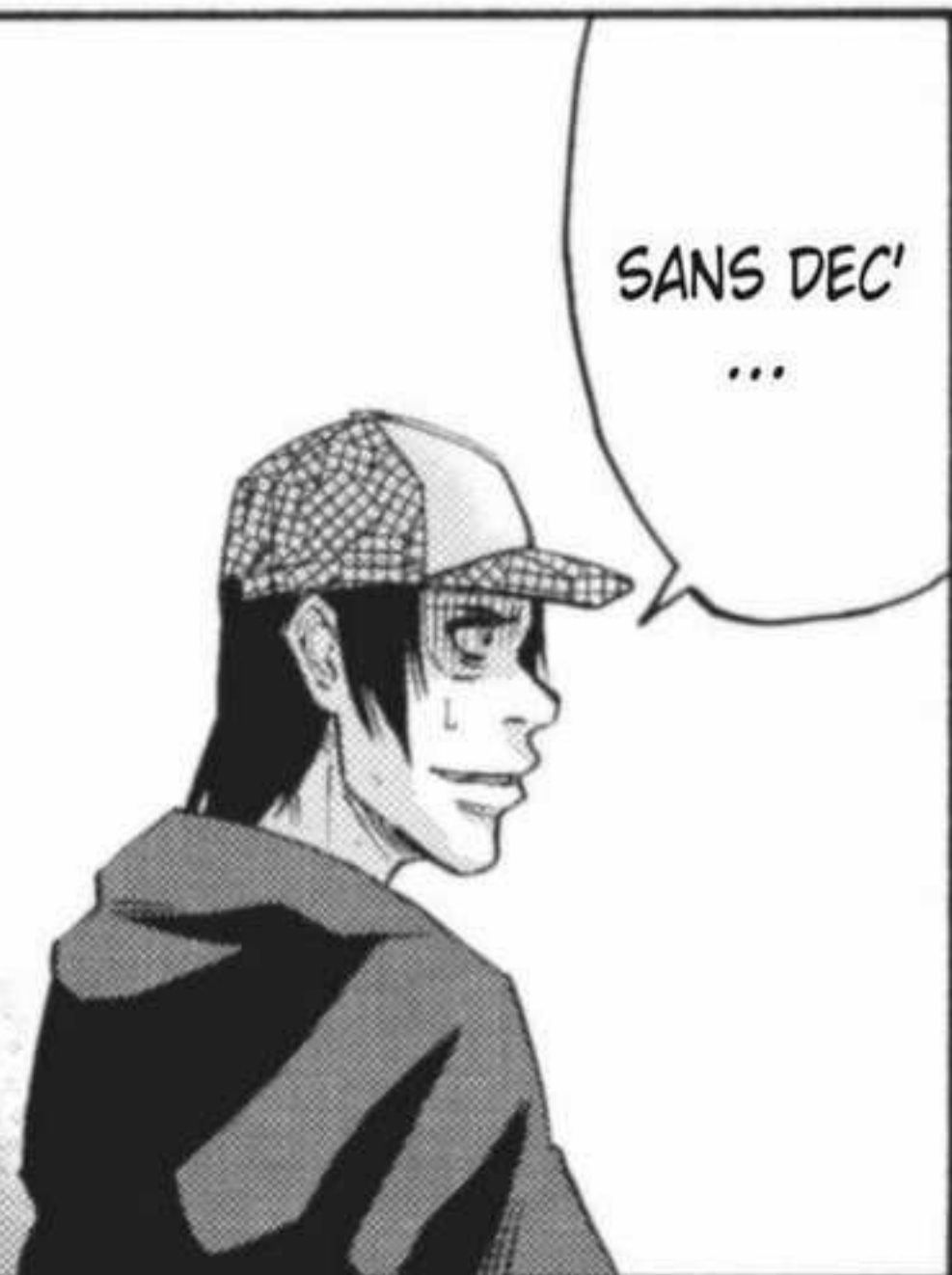
K♣
!



IL EST
COMPLÈ-
TEMENT
BARRÉ



SANS DEC'
...



BON...
ENCHANTÉ,
TOUT LE
MONDE
!

UN DÉTENTEUR
DES SECRETS
DE BORDERLAND
!



ENFIN,
JE REN-
CONTRE
...



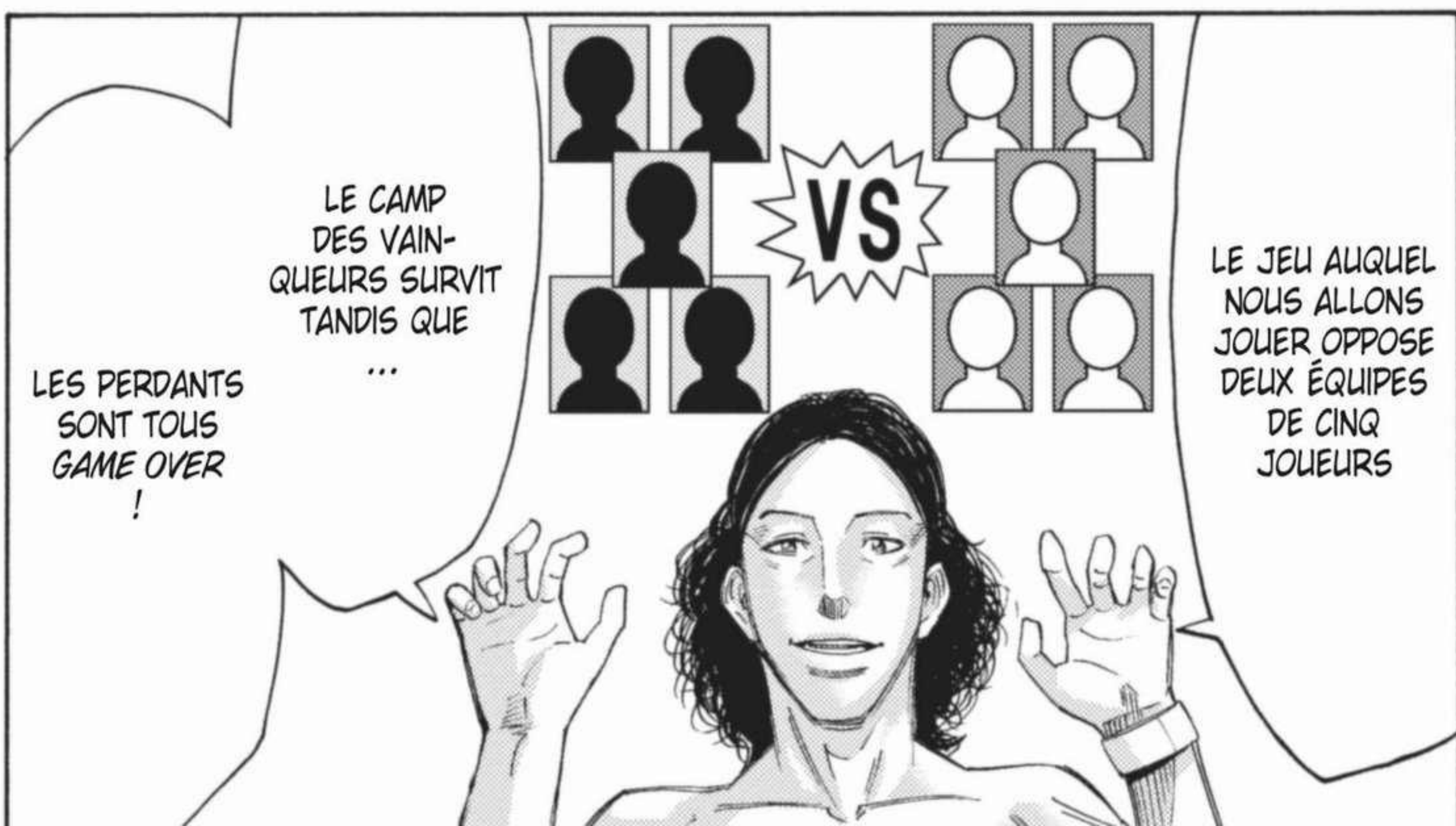


BINGO !

CONSISTE
À NOUS
AFFRONTER À
NOMBRE ÉGAL
?

VOUS N'ALLEZ
QUAND MÊME
PAS ME DIRE
QUE VOTRE
ÉPREUVE
SUPER
COTÉE
...

CINQ
PER-
SONNES
...



LES PERDANTS
SONT TOUTS
GAME OVER
!

LE CAMP
DES VAIN-
QUEURS SURVIT
TANDIS QUE
...

VS

LE JEU AUQUEL
NOUS ALLONS
JOUER OPPOSE
DEUX ÉQUIPES
DE CINQ
JOUEURS

LA Q♥
PRÉTEND QUE
LES JEUX
NE SONT QUE
DES DIVER-
TISSEMENTS

MAIS
POUR MOI,
CE SONT
...



IL EST
DONC
NORMAL
QUE NOUS
COURIONS
LE MÊME
RISQUE

LES
JOUEURS
RISQUENT
LEUR VIE
...



SÉRIEUX

DES
COMBATS
...



EN TANT
QU'ORGANISA-
TEUR, JE DOIS
EN PREMIER LIEU
VOUS EXPLIQUER
LES RÈGLES

J'AURAIS
AIMÉ FAIRE
LES PRÉ-
SENTATIONS
ET DISCUTER
PLUS LON-
GUEMENT AVEC
VOUS, MAIS
...



SE NOMME

...

LA
CHASSE
AUX
POINTS
!

CE JEU
DE NIVEAU
K♣

...



0222

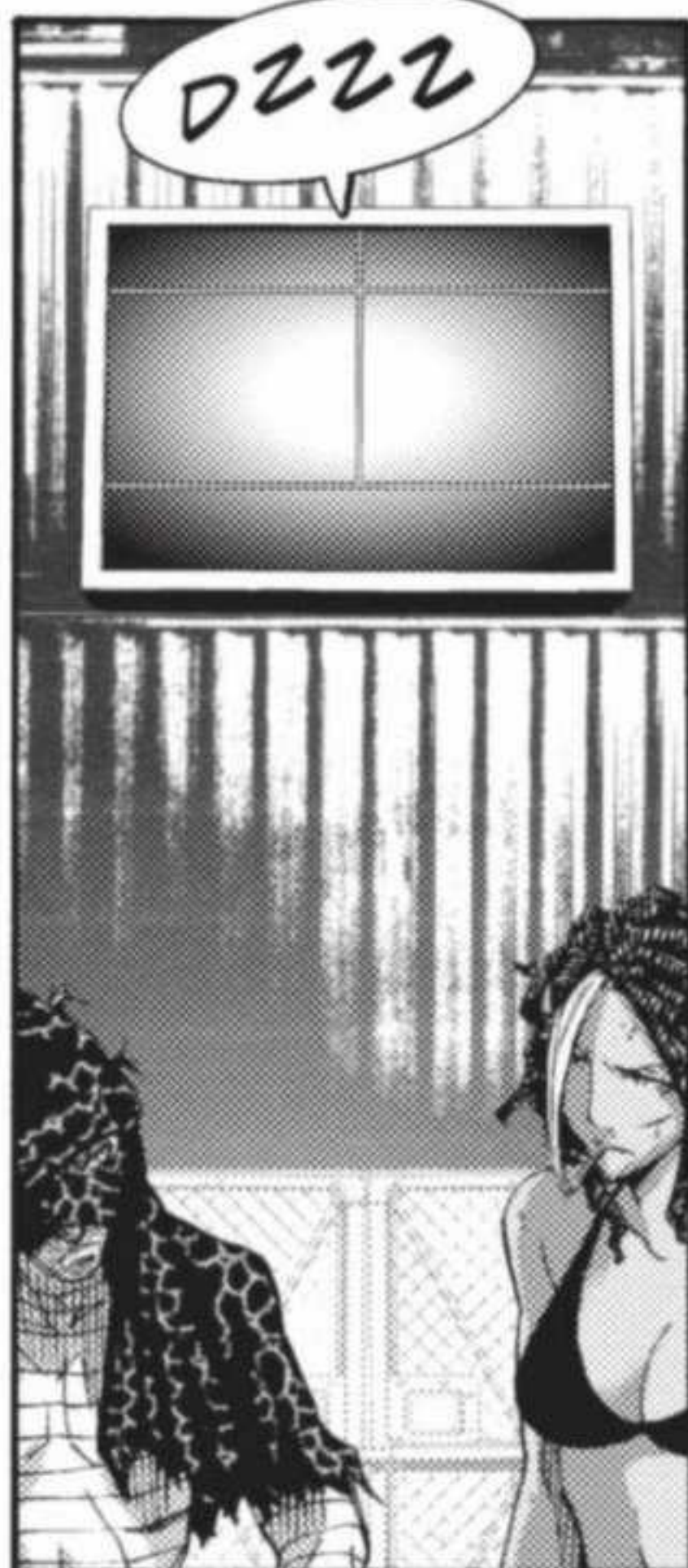
CELLE QUI
EN A LE
PLUS À LA
FIN GAGNE
LA PARTIE

DOIVENT
CUMULER UN
MAXIMUM
DE POINTS

ET
VOTRE
ÉQUIPE
...

NOTRE
ÉQUIPE
...

L'OB-
JECTIF
EST TRÈS
SIMPLE



CHAQUE
ÉQUIPE DÉTIENT
AU DÉPART
10 000
POINTS

JOUEURS	ROI DE TRÈFLE
10000	10000
2:00:00	

LA DURÉE
EST DE
DEUX
HEURES

MAIS
POUR RENDRE
LES CHOSES
PLUS CLAIRES,
JE VAIS
PRENDRE
UN EXEMPLE

B-D

À VOUS DE LES
RÉPARTIR EN CINQ,
COMME IL VOUS
CONVIENDRA

ILS
S'AFFICHENT
SUR LES
BRACELETS

JOUEURS

2000

ROI DE TRÈFLE

VOILÀ, JE
DISTRIBUE
LES POINTS
...
AU
HASARD

B-D



ET RÉCUPÈRE
DES POINTS
DU PERDANT

CELUI QUI A LE
SCORE LE PLUS
ÉLEVÉ REMPORTE
LA BATAILLE
...

GAGNANT!

JOUEURS

2000

1500

ROI DE TRÈFLE

À CET INSTANT
PRÉCIS, LE
NOMBRE DE
POINTS DE
L'ADVERSAIRE
S'AFFICHE

B-B-B

VOILÀ
!

TIC

LE SCORE
TOTAL
DE L'ÉQUIPE
ÉVOLUE
EN CONSÉ-
QUENCE

JOUEURS

+500

10500

ROI DE TRÈFLE

-500

9500

À CHAQUE
COMBAT

JOUEURS

+500

2500

500 POINTS
SONT
TRANS-
FÉRÉS
...

-500

1000

ROI DE TRÈFLE

B-B-B

POUR
GAMINS
?

UN JEU
...

TANT QU'ON
NE CONNAÎT
PAS LA RÉPAR-
TITION DE
L'AUTRE
ÉQUIPE

C'EST
RISQUÉ DE
LANCER UNE
BATAILLE
...

BATAILLE!



TANT QUE LES
MEMBRES D'UNE
MÊME ÉQUIPE SONT
EN CONTACT
...

LEURS
SCORES SE
CUMULENT



IL EST
POSSIBLE
DE FAIRE
DES BATAIL-
LES À PLU-
SIEURS
!

QUI SONT
RÉPARTIS
ENTRE LES
MEMBRES
DE L'ÉQUIPE
VICTORIEUSE

PERDANT!

JOUEURS

2500

-500

2000

VS

GAGNANT!

ROI DE TRÈFLE

3000

(1000 + 2000)

+250

+250

1250

2250

IL EST AINSI
POSSIBLE DE VAINCRE
UN ADVERSAIRE PLUS
FORT QUE VOUS

JOUEURS

2500

3000

ROI DE TRÈFLE

LES
AFFRONTEMENTS
MULTIPLES SONT
LA CLÉ DES
BATAILLES



IL EST BIEN
ENTENDU POS-
SIBLE DE PERDRE
À PLUSIEURS
CONTRE UNE
SEULE PERSONNE

C'EST UN
AUTRE
AVANTAGE

OUI,
SE BATTRE
À PLUSIEURS
PERMET DE
RÉVÉLER
MOINS D'IN-
FORMATIONS
...

IMPOSSIBLE
D'AVOIR
LE DÉTAIL

ROI DE TRÈFLE

3000



DÉTAILS

1000+2000 ?

1500+1500 ?

500+2500 ?

SEUL LE
SCORE
CUMULÉ
S'AFFICHE
?

CACHÉS PARMİ
LES CONTE-
NEURS DE
CE TERRAIN
DE JEU

+3000

+500

PASSONS
AUX POINTS
BONUS

+2500

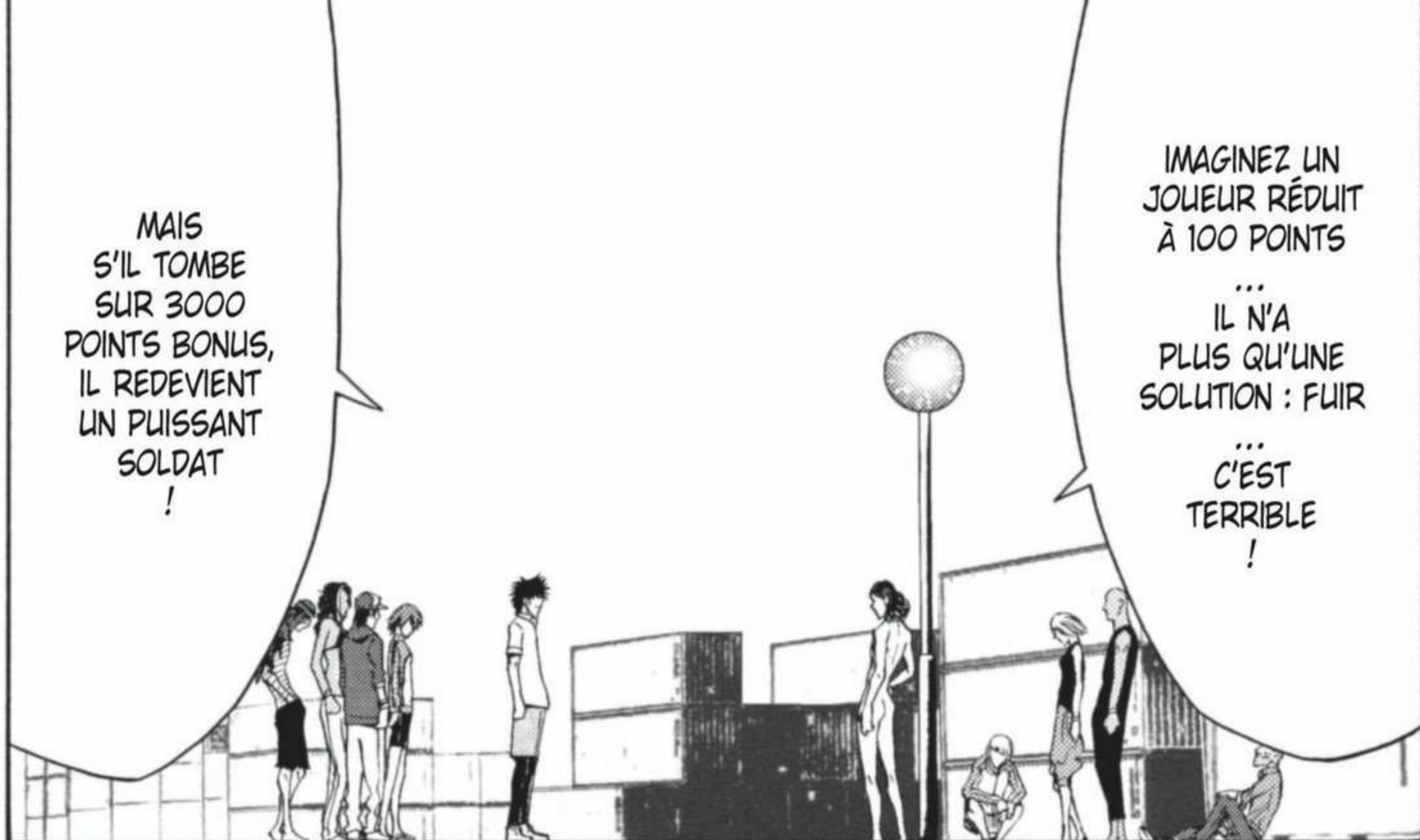
+2000

ILS PEUVENT
FAIRE BASCULER
LA PARTIE
!

+1500

+1000

IL EXISTE
SIX DISTRI-
BUTEURS
...



MAIS
S'IL TOMBE
SUR 3000
POINTS BONUS,
IL REDEVIENT
UN PUISSANT
SOLDAT
!

IMAGINEZ UN
JOUEUR RÉDUIT
À 100 POINTS

...
IL N'A
PLUS QU'UNE
SOLUTION : FUIR

...
C'EST
TERRIBLE
!



CHAQUE
ÉQUIPE
POSSÈDE
SA PROPRE
BASE
...

EN GROS, IMAGINEZ
QUE LA BASE EST
UNE SOURCE INFINIE
DE POINTS

ET DOIT LA
PROTÉGER TOUT
EN MENANT SES
OFFENSIVES



LE MOYEN
ULTIME POUR
RENVERSER
UNE SI-
TUATION
...

POUR FINIR :
LA BASE

DANS
CETTE
CHASSE

10 000
POINTS
!

+10000

BASE
ADVERSE

∞

TOUCHER
LA BASE DE
L'ÉQUIPE
ADVERSE
PERMET DE
REMPORTER

...

RIEN
QUE ÇA
!



303-



ATTEN-
TION, CE
N'EST PAS
FACILE



N'IMPORTE
QUOI
!

QUOI,
10 000
POINTS
?

LE SCORE
D'UN JOUEUR
QUI TOUCHE
SA BASE
...

DEVIENT
INFINI

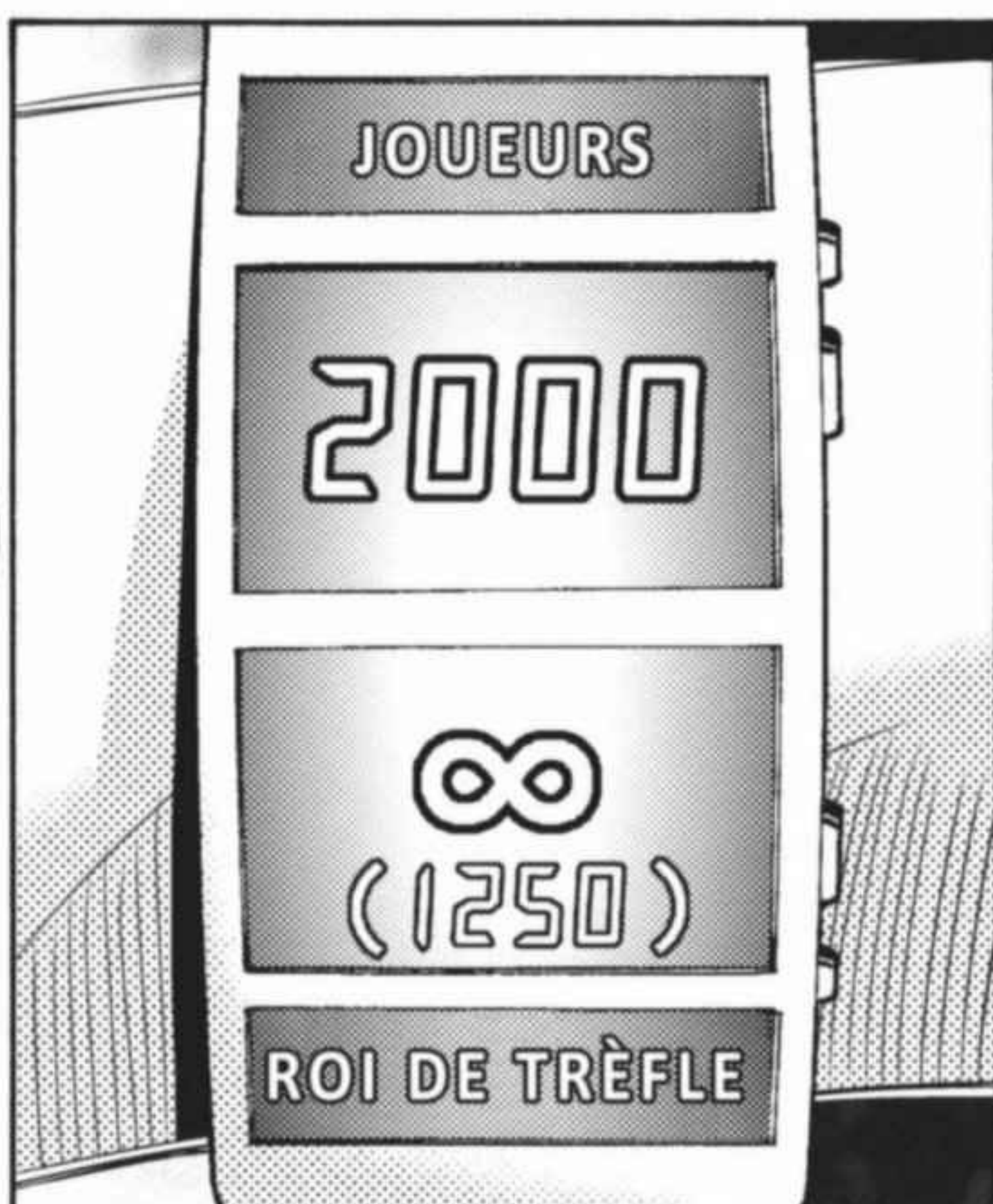
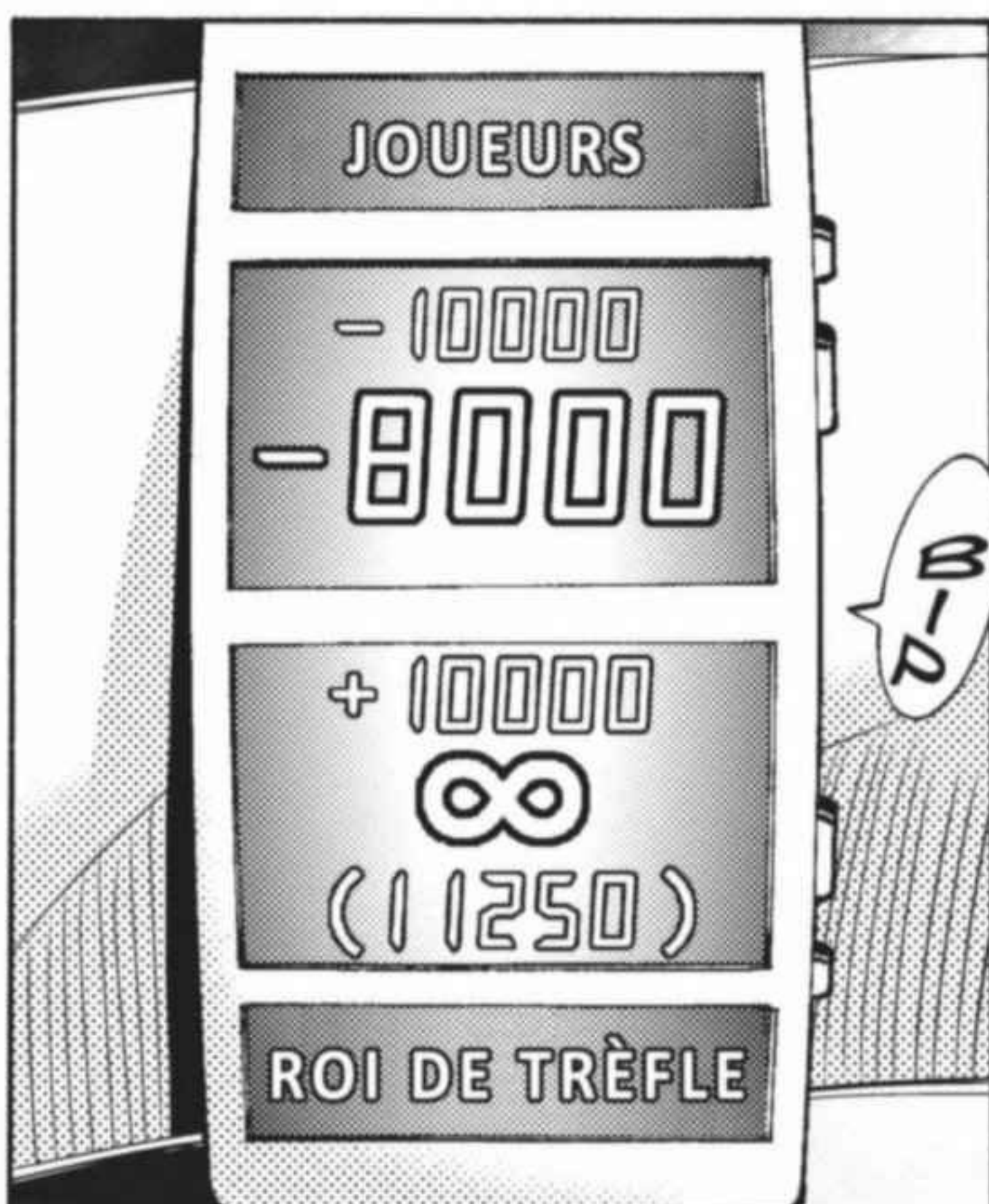
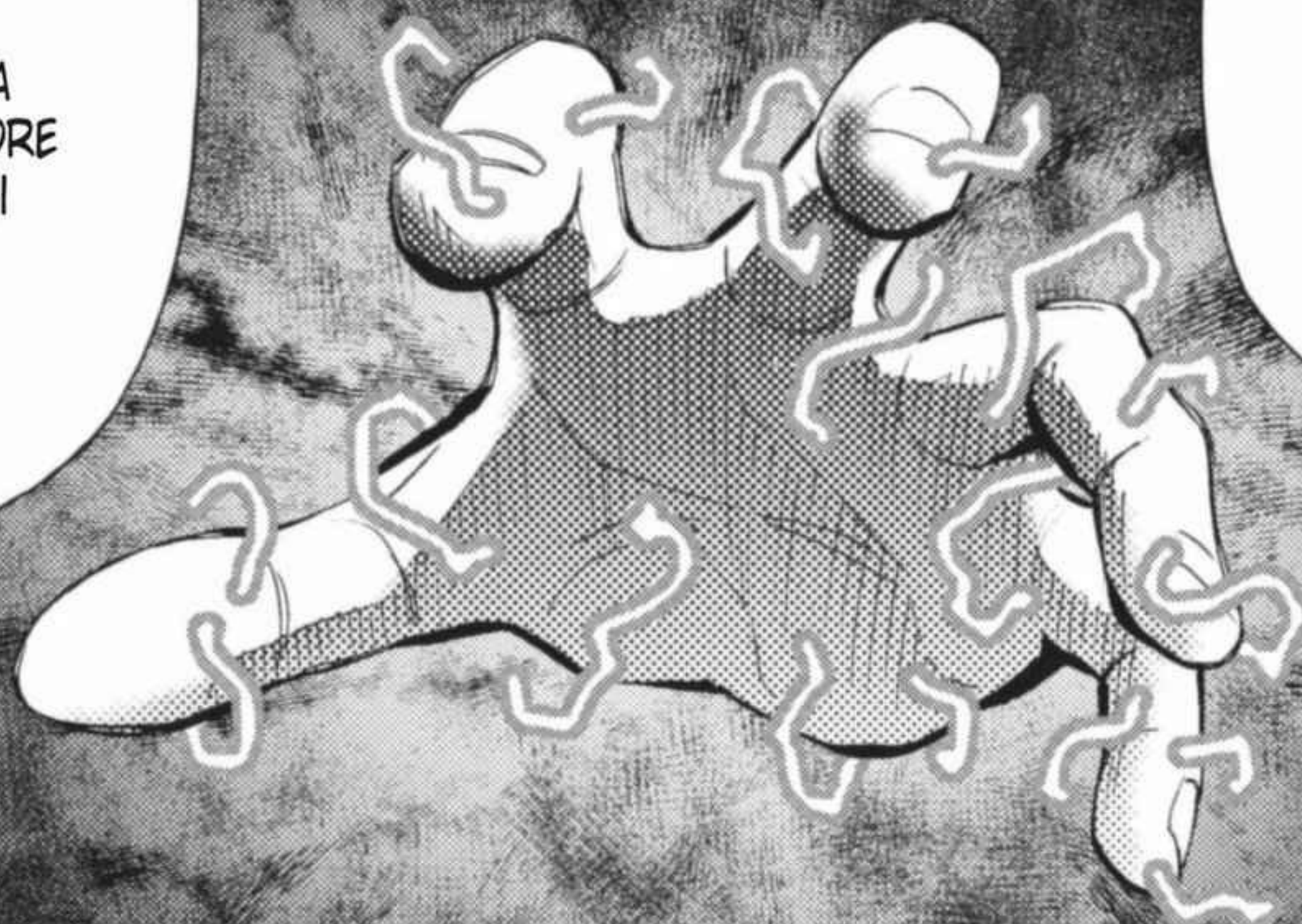


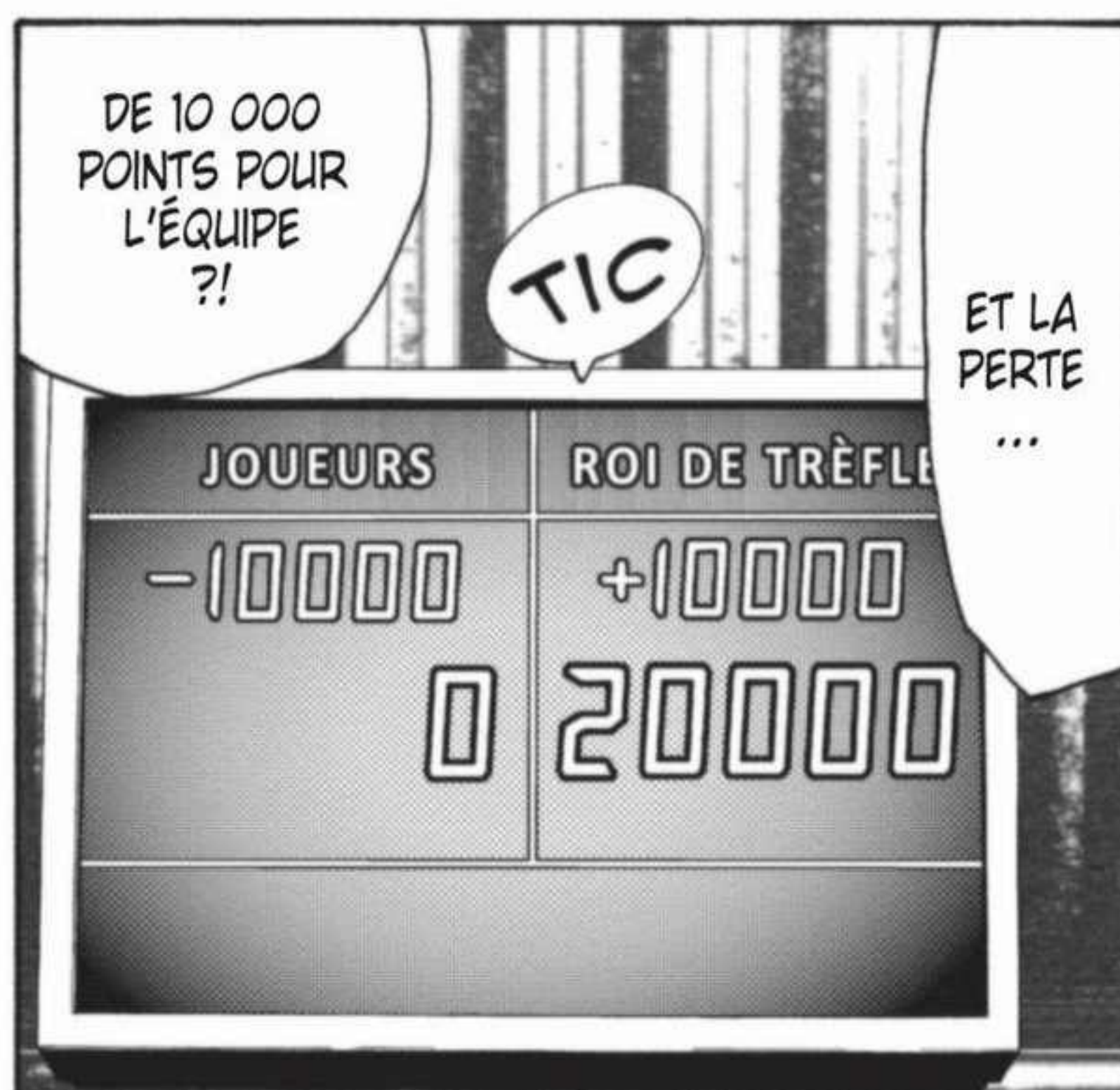
EN EFFET,
LE PRINCIPE
DE CUMUL
DE SCORES
FONCTIONNE
ICI AUSSI

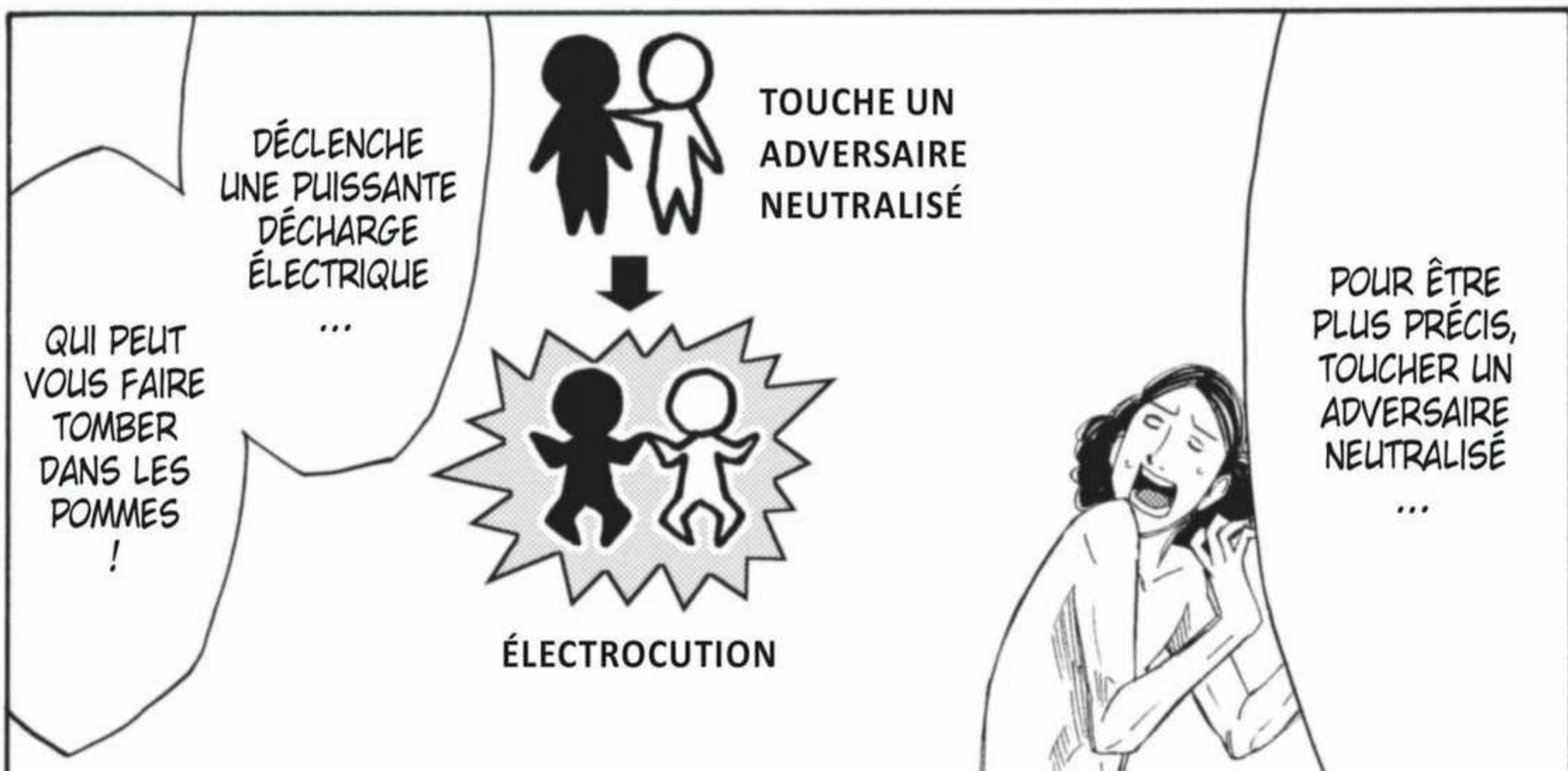
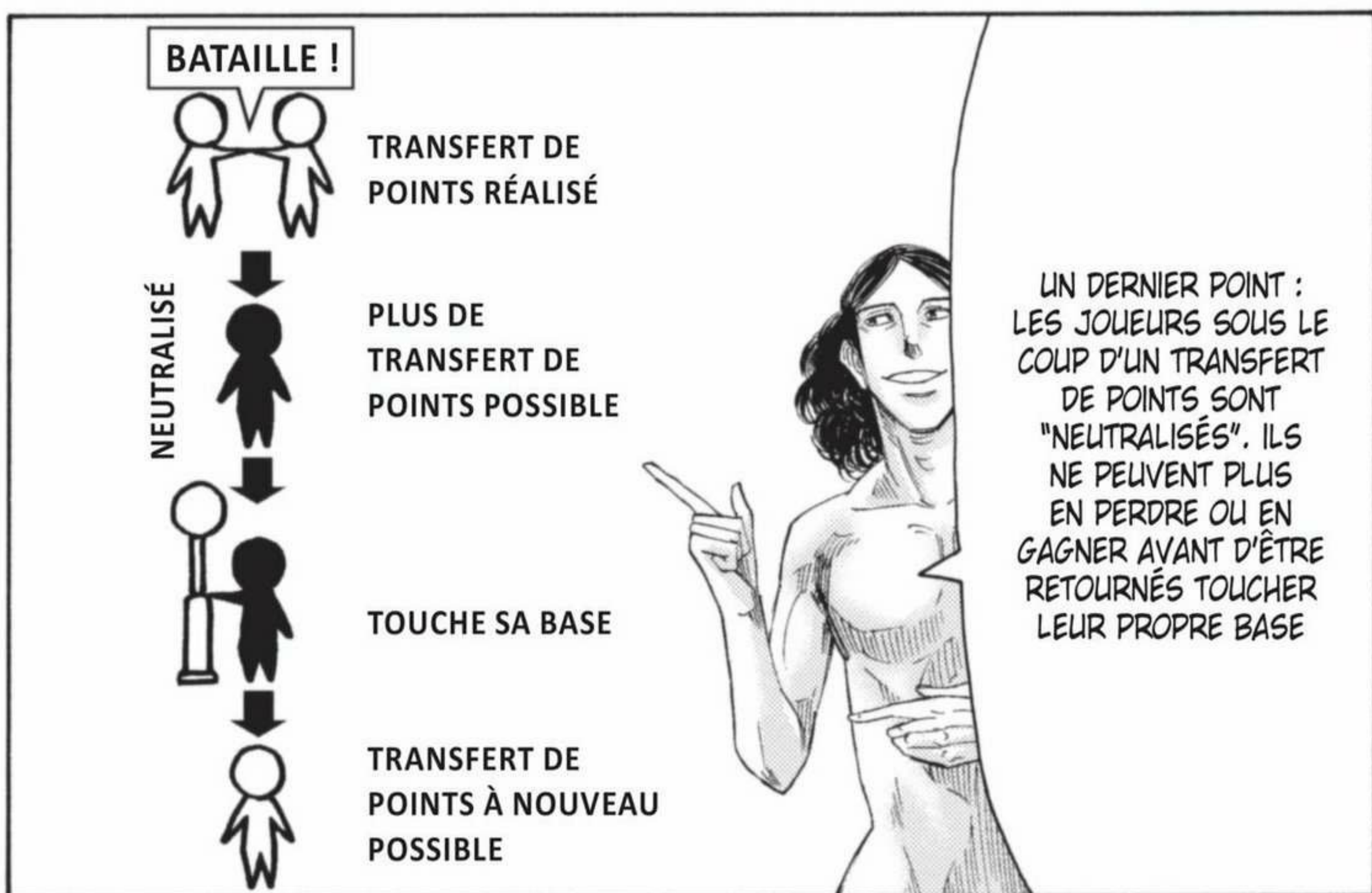
KNN

QUI A
UN SCORE
INFINI
...

ET SE FAIRE
TOUCHER
PAR UNE
PERSONNE
...







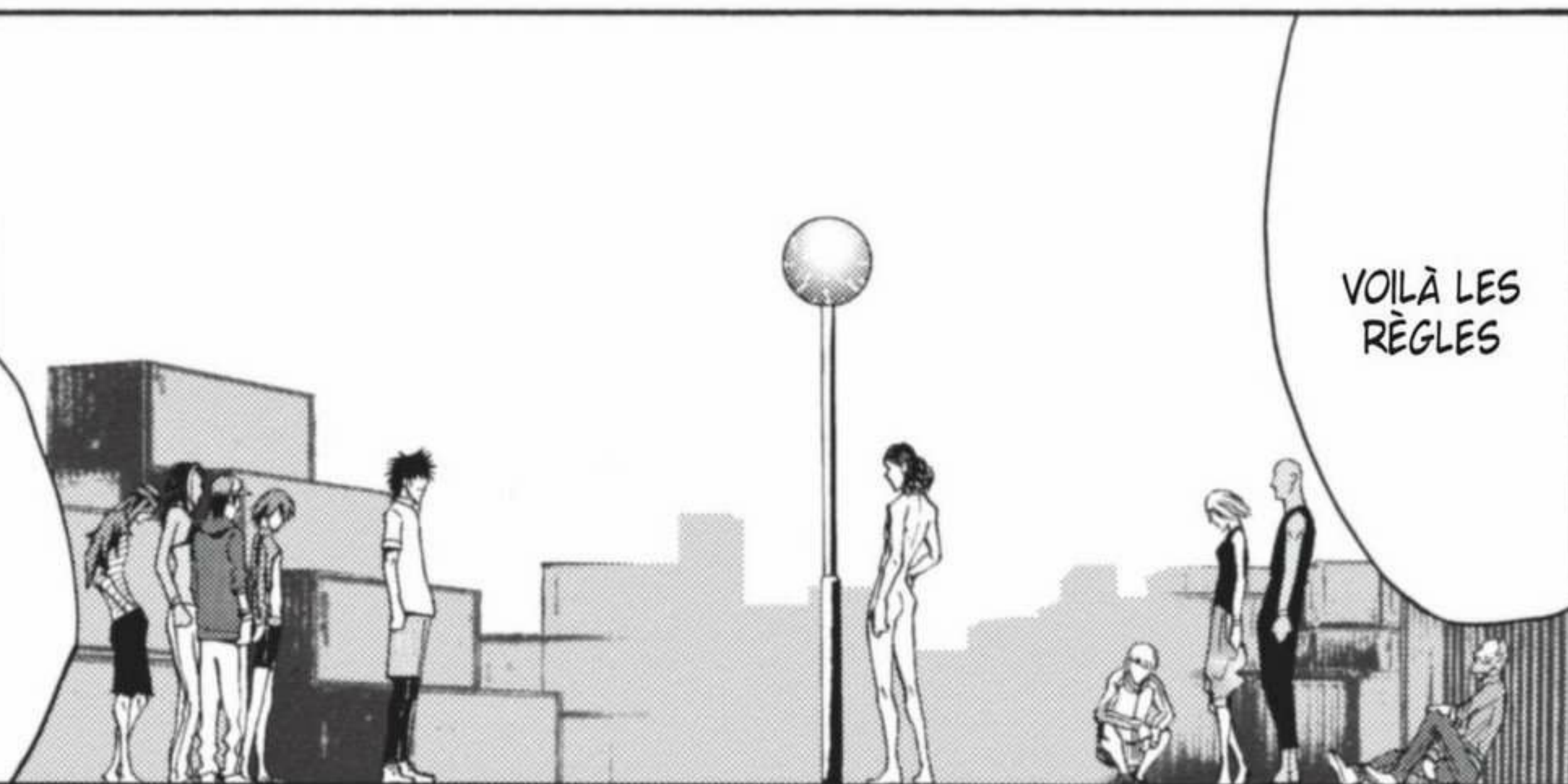
CERTAINS POURRAIENT
TENTER D'AVOIR
RECOURS À LA FORCE
OU DE SÉQUESTERER
DES MEMBRES DE
L'AUTRE ÉQUIPE.
CE SYSTÈME SERT
DONC À PRÉVENIR
TOUT ACTE DE
VIOLENCE



VOUS
COM-
PRENEZ
L'INTÉ-
RÊT
?

SI LE
NOMBRE
DE CONTACTS
N'EST PAS
LIMITÉ
...

ELLES SONT
CLAIRES
?



VOILÀ LES
RÈGLES

SACHANT QUE
ÇA NE PEUT
PAS ÊTRE
MOINS DE 100



IL SUFFIT
DE TAPER
UN CHIFFRE
SUR TON
BRACELET
...

AU
DÉBUT
?



COMMENT
ATTRIBUER
LES
POINTS
...



C'EST DE
DEVOIR
OBÉIR BIEN
SAGEMENT

CE QUI
ME GÊNE
DANS CETTE
HISTOIRE
...

TOUS LES
POINTS
ATTRI-
BUÉS

LE JEU
DÉBUTERA
UNE FOIS
...

T'INQUIÈTE
!

NE
CHOISIS
PAS SANS
CONCER-
TATION



ET SANS DOUTE
L'AGENCEMENT
DES CONTE-
NEURS, NON
?

VOUS
CONNAIS-
SEZ DÉJÀ
LE JEU
...

TU PARLES
D'ÉGALITÉ,
MAIS EN
RÉALITÉ
...



IL
S'AVÈRE
QU'EN
RÉALITÉ
...

SOIS
RASSURÉ,
TU N'AS RIEN
À CRAINDRE

QUE TU ES
PRÉCAU-
TIONNEUX

JE
CONS-
TATE
...



CE MATIN

LES RÈGLES
NOUS ONT ÉTÉ
EXPLIQUÉES

...



MAIS
POUR LE
RESTE

...

J'IGNORE
TOUT

O.K., C'EST
MOI QUI AI
EU L'IDÉE
GLOBALE



HEIN
?



LA NÔTRE SE
TROUVE À
L'OPPOSÉ
DU TERRAIN
DE JEU

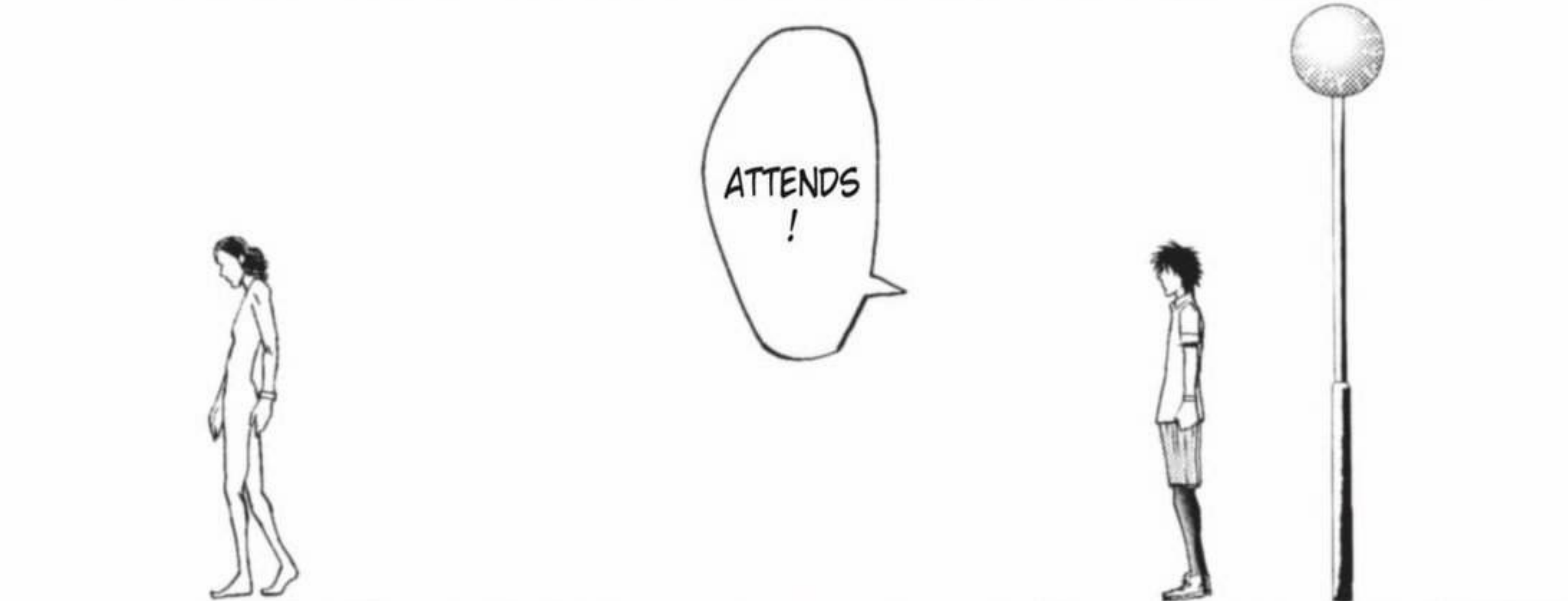
VOTRE BASE
EST ICI

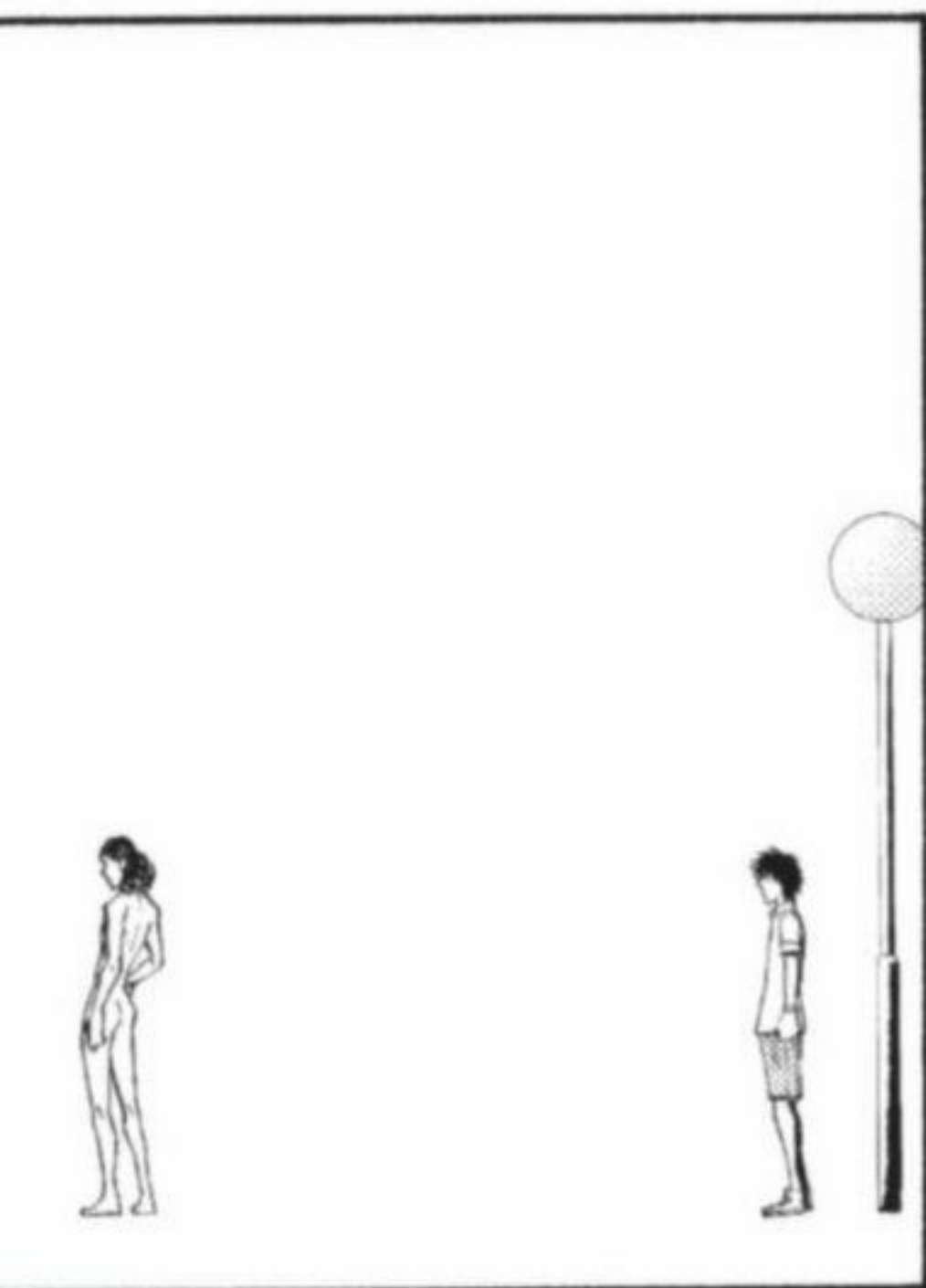


JE VEUX
UN COMBAT
HONNÊTE
!

IL N'Y A PAS
DE TRICHERIE
OU DE MEN-
SONGE

...





DANS LE
MONDE
D'AVANT
...

ALICE
...



POUVAIS-TU
SINCÈREMENT
OLVRIR TON
CŒUR
?

À COM-
BIEN DE
PERSON-
NES
...

**C'EST QUOI,
BORDERLAND
?**

**RÉPONDS,
S'IL TE PLAÎT
!**

**À QUOI
SERVENT
CES JEUX
?**

**ET QUI
ÊTES-VOUS,
EN RÉALITÉ
?**



FACE À LA
MORT, NOUS
PERCEVONS
ENFIN L'ES-
SENTIEL DES
CHOSSES



ICI, TOUTES
CES FUTILITÉS
S'EFFONDRENT

VANITÉ,
FLATTERIES,
HYPOCRISIE,
CAJOLERIES,
ESPRIT
COMPTABLE
...



C'EST ÇA, LA
COMMUNICA-
TION PURE
!

ENTRE
DEUX
ÂMES
NUES
!

ÉCHAN-
GER
...



AFFRONTE-MOI
SÉRIEUSEMENT
DANS LE JEU
!

SI TU
VEUX
DISCU-
TER
...

QUE CE
SOIENT
DES TARÉS
...

J'AURAIS
PRÉFÉRÉ
...



ET QUI
NE MÉRITENT
QUE LA MORT.

AVEC LESQUELS
IL EST IMPOSSIBLE
DE PARLER
...



DÉSORMAIS
...

JE CONNAIS
MON ENNEMI
...

ET JE COMPRENDS
SES MOTIVATIONS.

DÉSORMAIS
...

LEUR PROPRE
RAISON DE VIVRE.

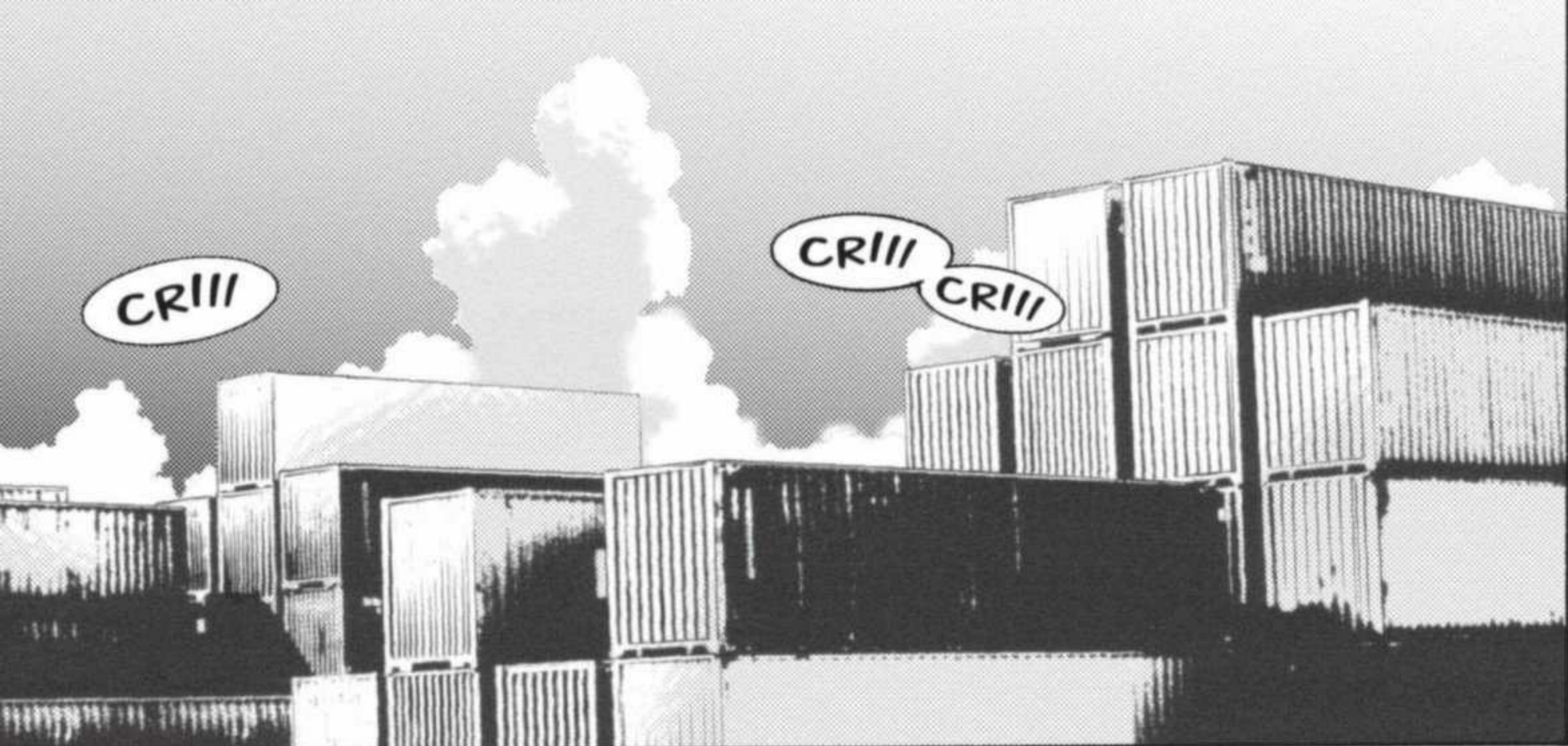
ILS TROUVENT
DANS CE JEU
...



À LE HAÏR
COMME
AVANT
?

PUIS-JE
ARRIVER
...







QUE
LES GENS
AIMABLES

IL N'Y A
PAS PLUS
SUSPECT
...



TU ME
FAIS
RIRE
...

SYMPA
?



RIEN N'A CHANGÉ.
IL S'AGIT D'UNE
SIMPLE TUERIE



LEUR
PERSONNALITÉ
N'A PAS D'IM-
PORTANCE
...



...

J'AI
COMPRIS,
KYÛMA

...

JE VAIS
RÉPONDRE À
TA DEMANDE.



INTÉ-
RESSANT.

IL EST
ASSEZ
...



ENTRE
ÂMES
NUES
!

ÉCHAN-
GER
...

**ET TE FAIRE
CRACHER DES
RÉPONSES
!**

**JE VAIS
PRENDRE
TON JEU
AU SÉRIEUX**

...

QUOI ?

LE JEU
A DÉJÀ
COMMENCÉ
!

NOUS AVONS
10 000 POINTS
...

COMMENT
LES DIS-
TRIBUER
?

QUOI QU'IL
EN SOIT,
IL FAUT
PRÉPARER
LE JEU

MAIS DÈS
L'ÉTAPE
DE LEUR
RÉPARTITION

IL NE DÉBUTE
PAS UNE FOIS
LES POINTS
ENTRÉS DANS
LE BRACELET
...



DÉJÀ
COM-
MENCÉ
!

LE
JEU A
...



UNE
IDÉE
?



TU AS
...

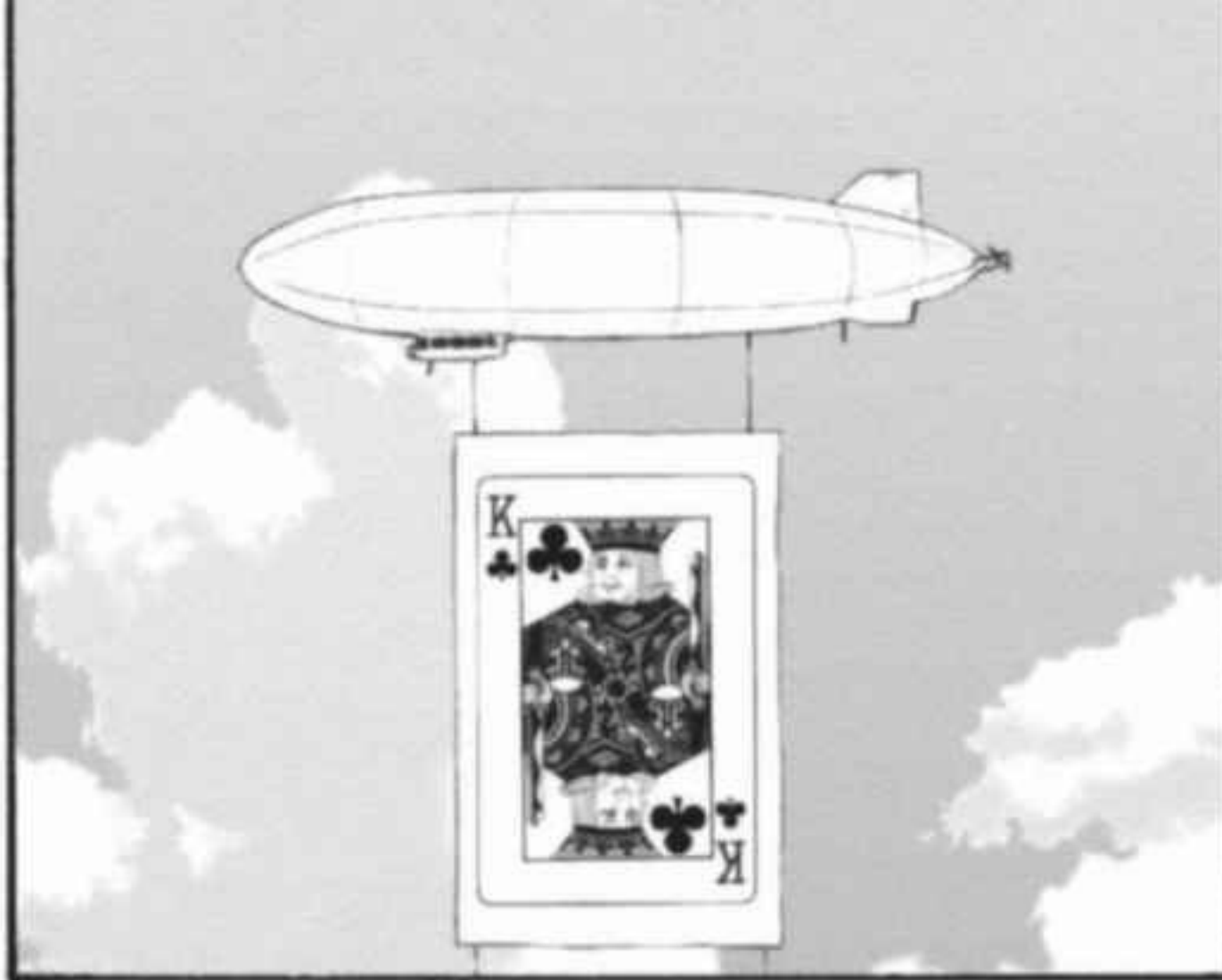


DÉBUT
DE
...

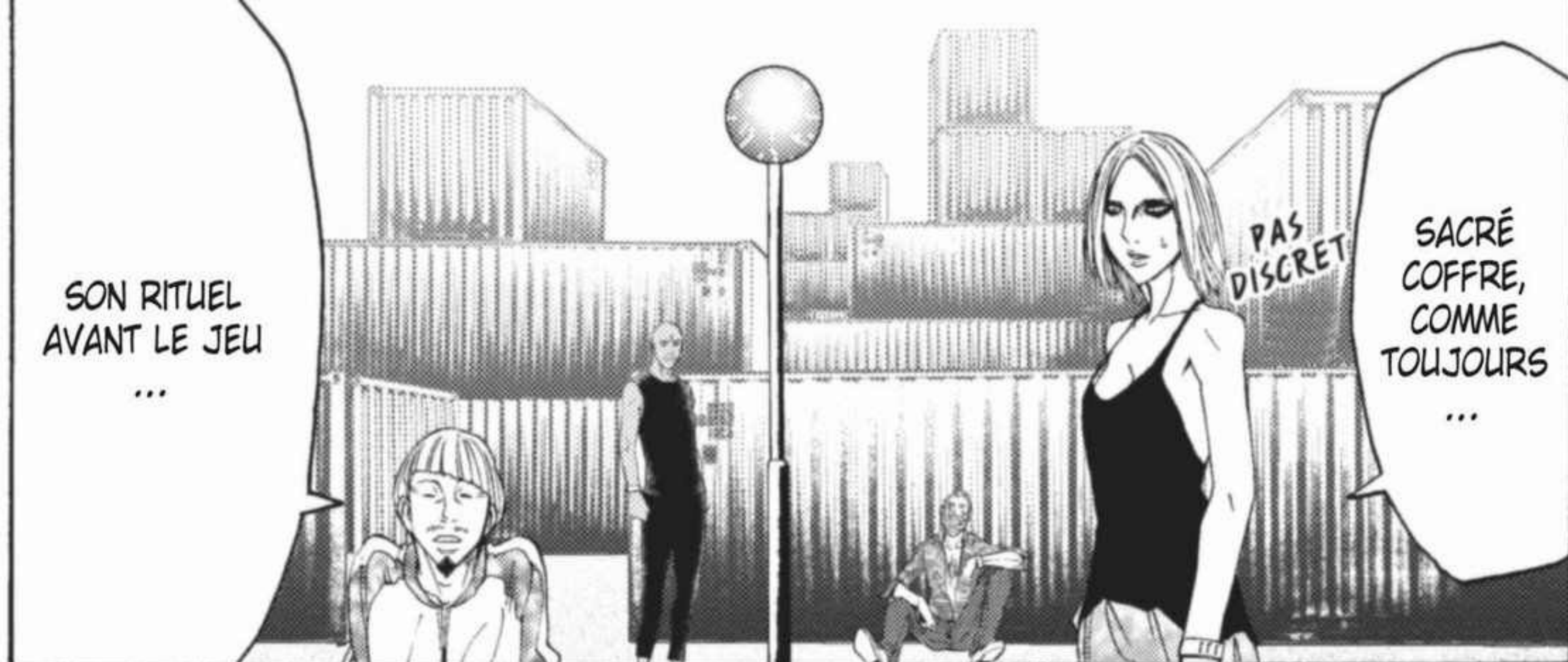
LA
CHASSE
AUX
POINTS
!

KZZ

LA
DISTRIBUTION
DES POINTS DES
DEUX ÉQUIPES
EST TERMINÉE



TRENTE-QUATRIÈME ÉPISODE :
K♣ - DEUXIÈME PARTIE



SON RITUEL
AVANT LE JEU
...

PAS
DISCRET

SACRÉ
COFFRE,
COMME
TOUJOURS
...



LE MEILLEUR
DE LUI-MÊME
SUR SCÈNE

IL A TOUJOURS
TROUVÉ QU'IL
DONNAIT
...



SON FAMEUX
DISCOURS
"IL N'Y A PAS
UN FAN PLUS
IMPORTANT
QU'UN
AUTRE"

JE
VOIS
...

ET LE LIVE
HOUSE D'UN
QUARTIER
PALMÉ AVEC
DEUX OU
TROIS
CLIENTS
...

POUR TOI,
LEQUEL A
LE PLUS D'IM-
PORTANCE
?"

"ENTRE
UNE
SALLE DE
CONCERT
DE
50 000
SPECTA-
TEURS
..."

ET QUE
NOUS
ÉTIONS
INCON-
NUS
...

IL M'A
DEMANDÉ
UNE FOIS,
QUAND NOS
MORCEAUX
NE SE VEN-
DAIENT PAS
...





C'EST DE
DONNER TOUT
CE QUE J'AI
DANS LA
MUSIQUE,
CE SOIR"

"LE
MEILLEUR
MOYEN DE
NE RIEN
REGRETTER
SI JE DOIS
MOURIR
DEMAIN
..."

LES
DEUX
SE
VALENT

POUR
LUI
..."



ÇA
COM-
MENCE
!"

ENFIN
..."



FOU



DANS
L'ESPRIT
DIE
YOUNG
!"

NOUS ALLONS
RÉALISER UNE
PRESTATION
INOUBLIABLE
POUR NE RIEN
REGRETTER
..."

DIFFICULTÉ :



BASE ÉQUIPE DU

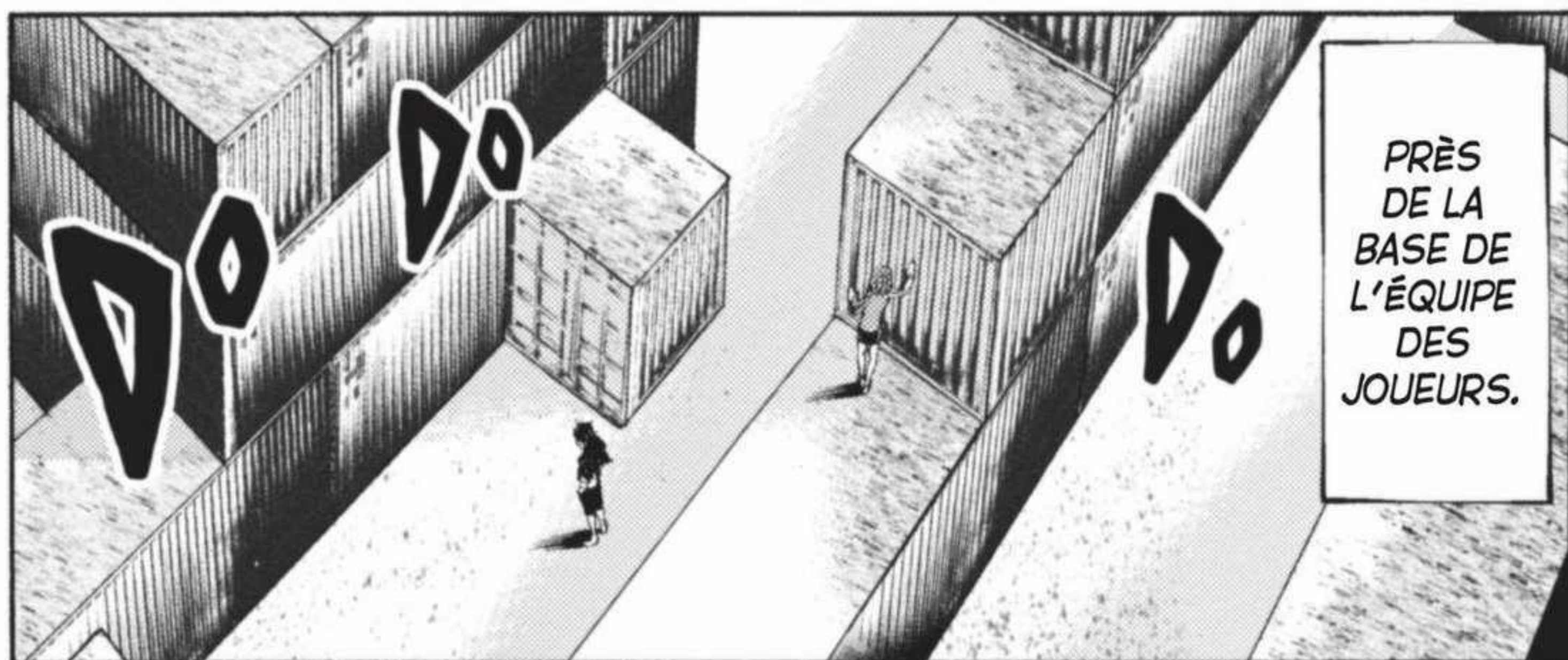


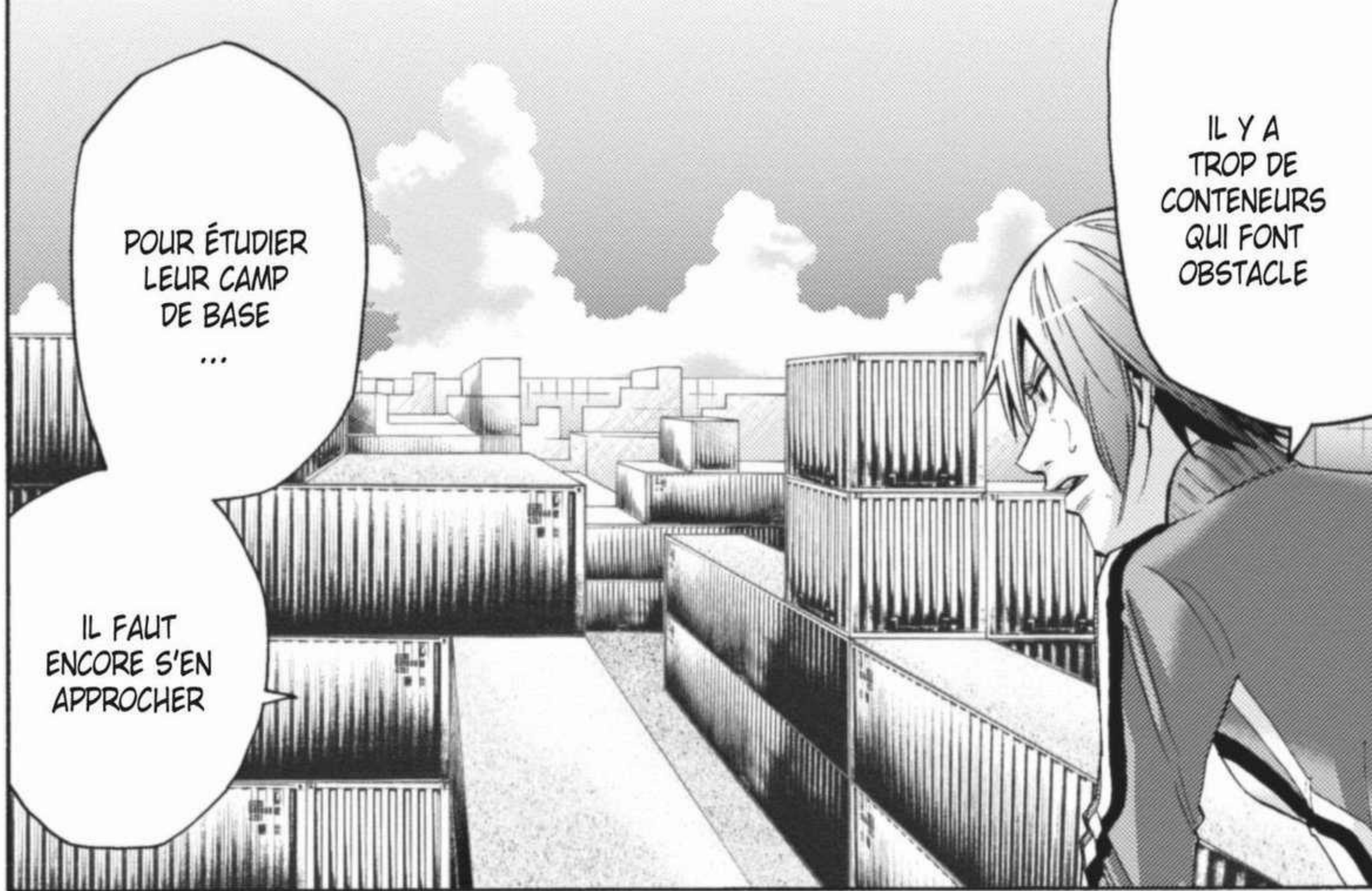
JEU :
CHASSE
AUX
POINTS

RÈGLES

- L'ÉQUIPE DES JOUEURS ET L'ÉQUIPE DU K♣ S'AFFRONTENT POUR SE VOLER DES POINTS. L'ÉQUIPE QUI TERMINE AVEC LE PLUS DE POINTS REMPORTE LA PARTIE.
- LIMITE DE TEMPS : 2 HEURES.
- AU DÉPART, CHAQUE ÉQUIPE DÉTIENT 10 000 POINTS.
- CHAQUE ÉQUIPE RÉPARTIT SES 10 000 POINTS ENTRE SES CINQ MEMBRES, PUIS LE JEU DÉMARRE.
- LE CAPITAL DE POINTS PEUT ÊTRE MODIFIÉ DE TROIS FAÇONS :
 - BATAILLE :** SI DES ADVERSAIRES SE TOUCHENT, CELUI QUI POSSÈDE LE PLUS DE POINTS REMPORTE LA BATAILLE. 500 POINTS SONT ALORS TRANSFÉRÉS DU PERDANT AU VAINQUEUR (BATAILLE À PLUSIEURS POSSIBLE).
 - POINTS BONUS :** 6 DISTRIBUTEURS DE POINTS AVEC DES VALEURS DIFFÉRENTES (+ 1000, + 2000, ...) SONT DISSIMULÉS DANS DES CONTENEURS.
 - BASE :** CHAQUE ÉQUIPE EN DÉTIENT UNE, SOURCE D'UNE INFINITÉ DE POINTS. TOUCHER LA BASE DE L'ADVERSAIRE PERMET DE GAGNER 10 000 POINTS. TOUCHER UN ADVERSAIRE AU COURS D'UNE BATAILLE TOUT EN ÉTANT EN CONTACT AVEC SA PROPRE BASE PERMET DE LUI VOLER 10 000 POINTS.
- PASSER SOUS LES 0 POINTS = *GAME OVER* (MORT).
- LORSQUE DES POINTS SONT TRANSFÉRÉS SUITE À UNE BATAILLE, LES JOUEURS SONT NEUTRALISÉS ET DOIVENT RETOURNER À LEUR BASE POUR REDEVENIR ACTIFS. TOUCHER UN JOUEUR NEUTRALISÉ DÉCLENCHÉ UNE VIOLENTE DÉCHARGE ÉLECTRIQUE DEPUIS LE BRACELET.

BASE ÉQUIPE
DES JOUEURS





POUR ÉTUDIER
LEUR CAMP
DE BASE
...

IL Y A
TROP DE
CONTENEURS
QUI FONT
OBSTACLE

IL FAUT
ENCORE S'EN
APPROCHER



SI TU NE
ME COLLES
PAS
...

JE TE
RAPPELLE
QUE
...



C'EST DE
LA PERTE
D'ÉNERGIE

DESCENDS
...



TU
MOURRAS
À LA
PREMIÈRE
BATAILLE
!

C'EST
D'ATTRIBUER
TACTIQUE-
MENT LES
10 000 POINTS

DANS CETTE
HISTOIRE DE
CHASSE AUX
POINTS, LE
MEILLEUR
MOYEN DE
TERMINER
VAINQUEUR
...



UNE
IDÉE
?

TU AS
...

COM-
MEN-
CÉ



LE
JEU A
DÉJÀ
...

AUTREMENT
DIT, IL FAUT
TOUJOURS AVOIR
QUELQU'UN POUR
PROTÉGER LA
BASE, COMME UN
GOAL AU FOOT



GOAL



BASE DE L'ADVERSAIRE



SI UN
ADVERSAIRE
TOUCHE
NOTRE
BASE
...

IL RÉCUPÈRE
10 000 POINTS



RESTE À SAVOIR COMMENT PARTAGER LE RESTE ...

IL Y A DONC TOUT INTÉRÊT À LAISSER LE GOAL À 100 POINTS, PUISQUE SON SCORE EST INFINI TANT QU'IL TOUCHE LA BASE

GOAL
100

PROPRE BASE
 ∞

CONTACT = SCORE INFINI
 ∞

IL NE FAUT PAS DÉPENSER LES POINTS INUTILEMENT

9600

100

100

100

100

SI NOUS ACCORDONS PLUS D'IMPORTANCE AUX BATAILLES, IL VAUT MIEUX FAIRE COMME ÇA

AVEC CETTE RÉPARTITION, MÊME EN CAS DE BATAILLE À PLUSIEURS ...

ET QUATRE GOALS QUI PROTÈGENT LA BASE

IL SUFFIT D'AVOIR UN ATTAQUANT RAPIDE ...

GOAL GOAL GOAL GOAL

∞
(100)

ATT

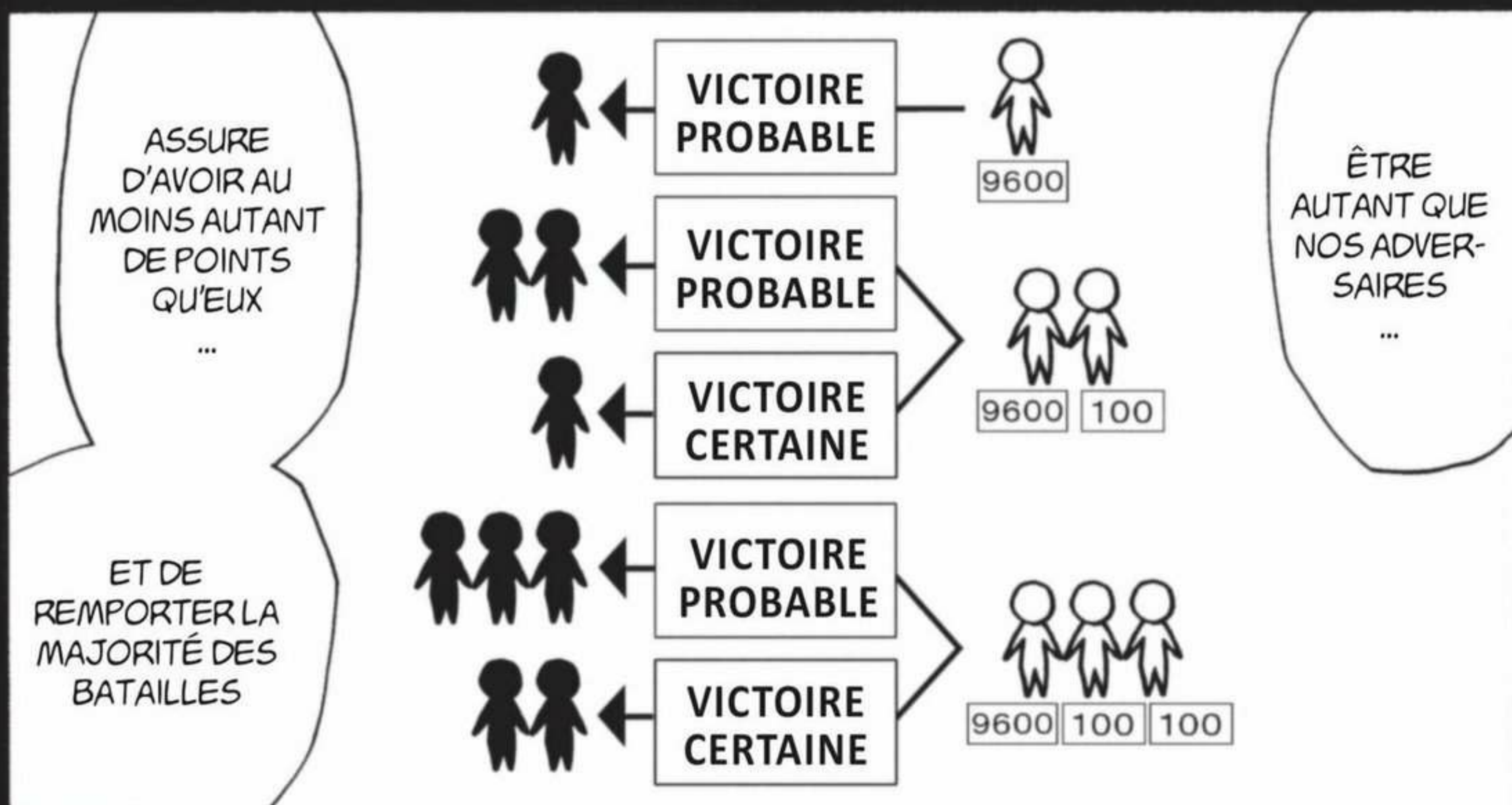
9600

MAIS ...

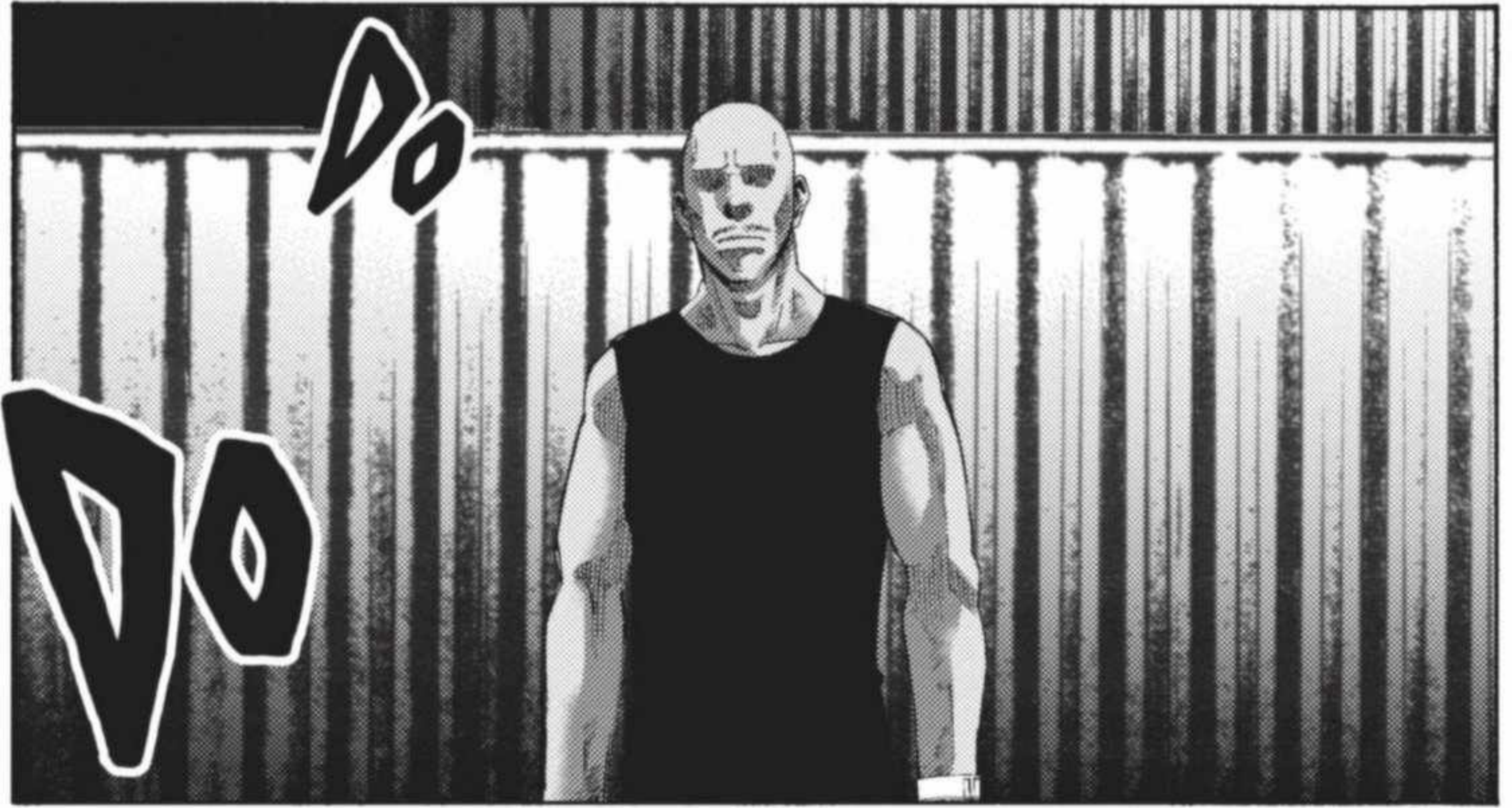
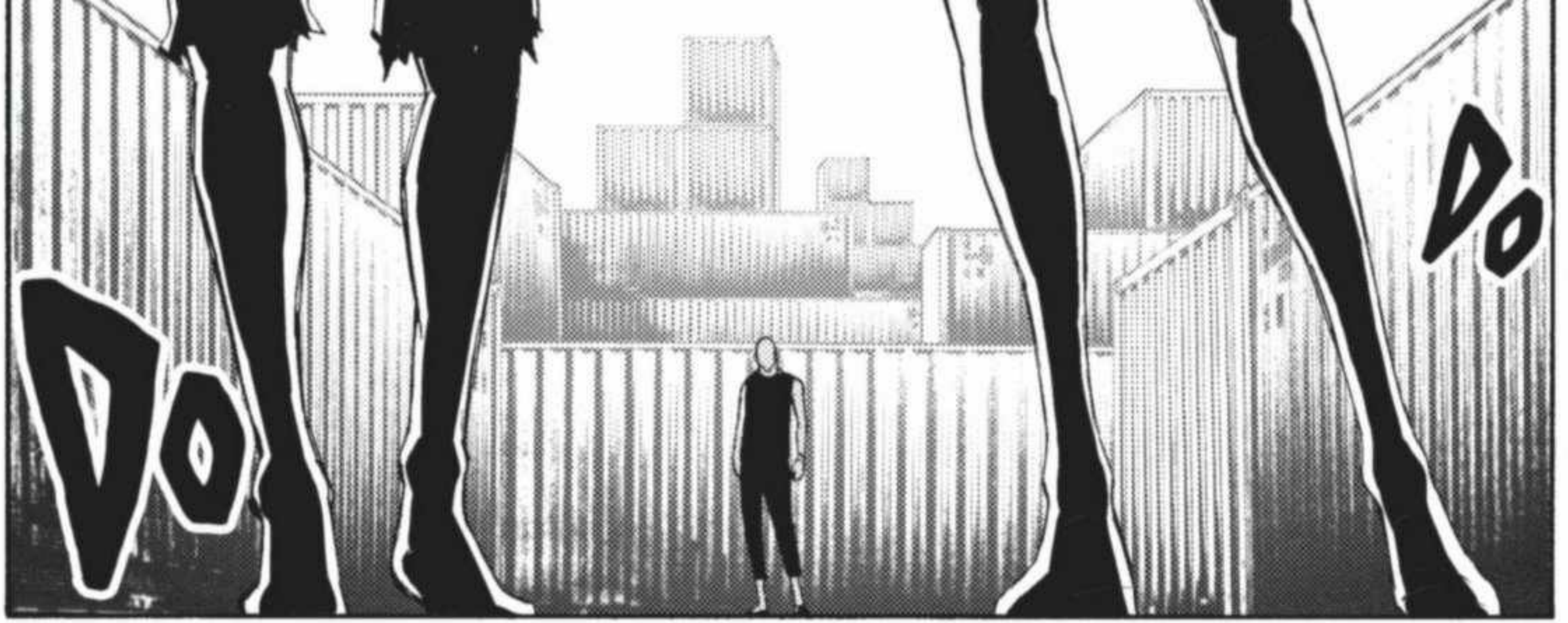
AVEC QUATRE JOUEURS À 100 POINTS ...

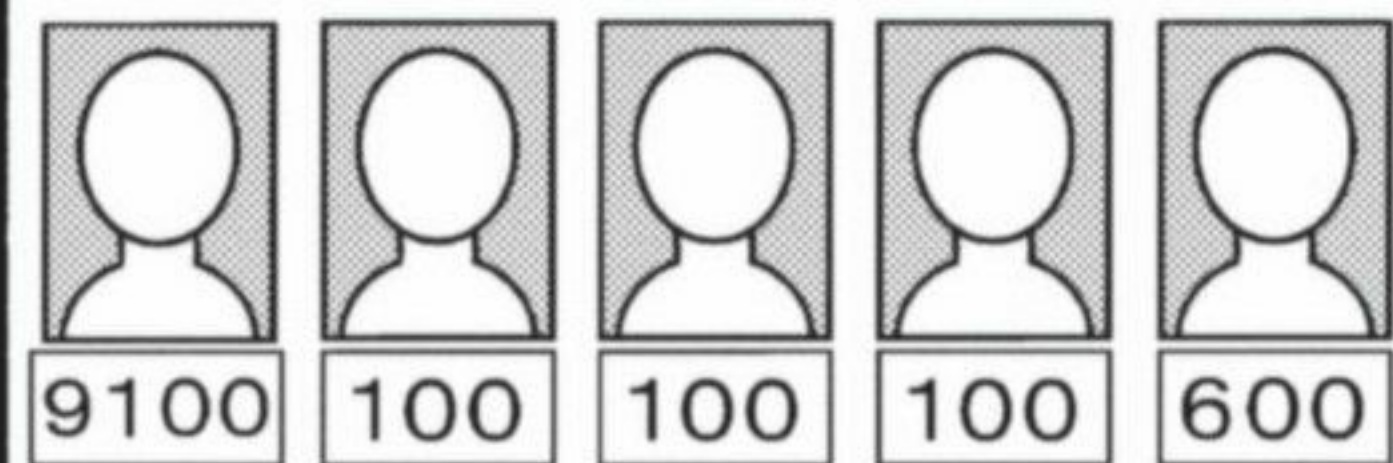
ILS SONT SÛRS DE MOURIR À LA PREMIÈRE BATAILLE ...

VU QU'IL Y A UN TRANSFERT DE 500 POINTS !









LA
PROBABILITÉ
DE REM-
PORTER UNE
BATAILLE
EST FAIBLE,
MAIS AVEC
CETTE DIS-
TRIBUTION
...



UN
ESPION
?!



POURQUOI
?

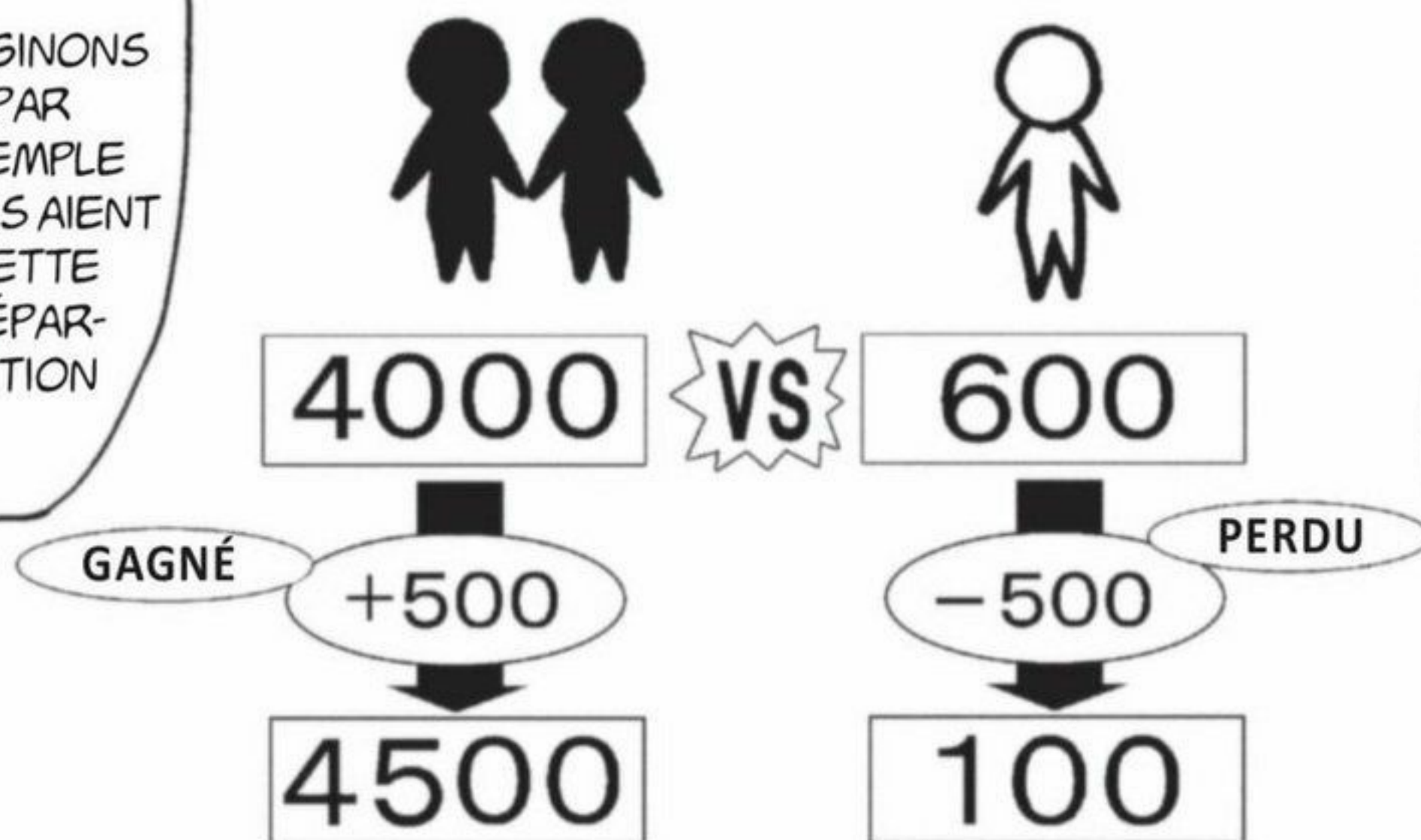
QUITTE À
PERDRE
?

BATAILLE !

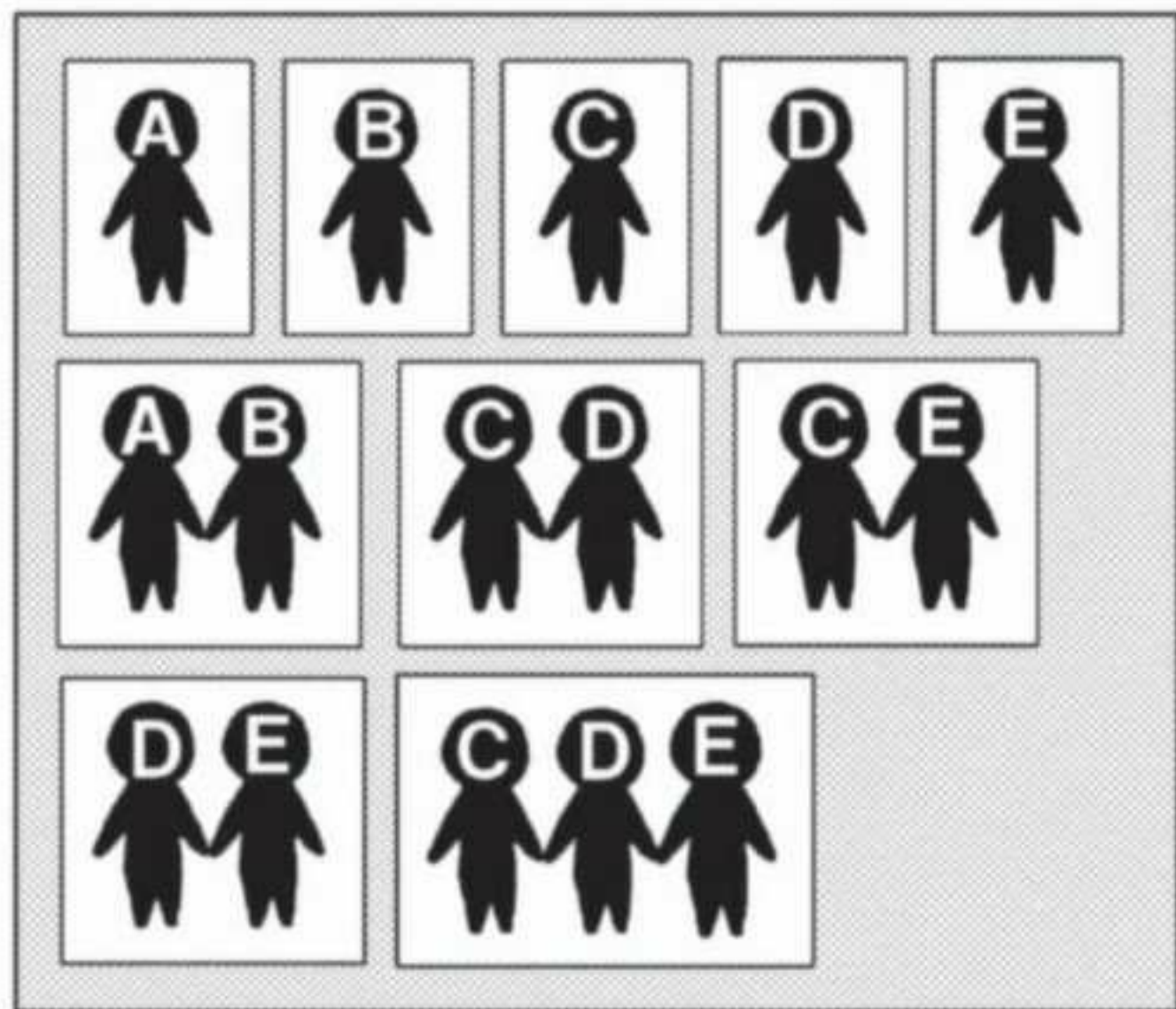


L'ESPION
PEUT
ATTAQUER
UNE FOIS,
QUITTE À
PERDRE

IMAGINONS
PAR
EXEMPLE
QU'ILS AIENT
CETTE
RÉPAR-
TITION



L'ÉLÉMENT CENTRAL
DES BATAILLES EST
LA CONNAISSANCE
DU SCORE DE
CHAQUE ADVERSAIRE



VICTOIRE CERTAINE

9100

ET
D'OBTENIR
DES INFOR-
MATIONS
CAPITALES
POUR LA
SUITE

IL EST
FACILE D'EN
DÉDUIRE
LA SUITE
...

A B

4500

C D E

6000

PERMET
DE DÉ-
CRYPTER
TOUTE LA
STRATÉ-
GIE AD-
VERSE

UNE
SEULE
DÉFAITE
VOLON-
TAIRE
...

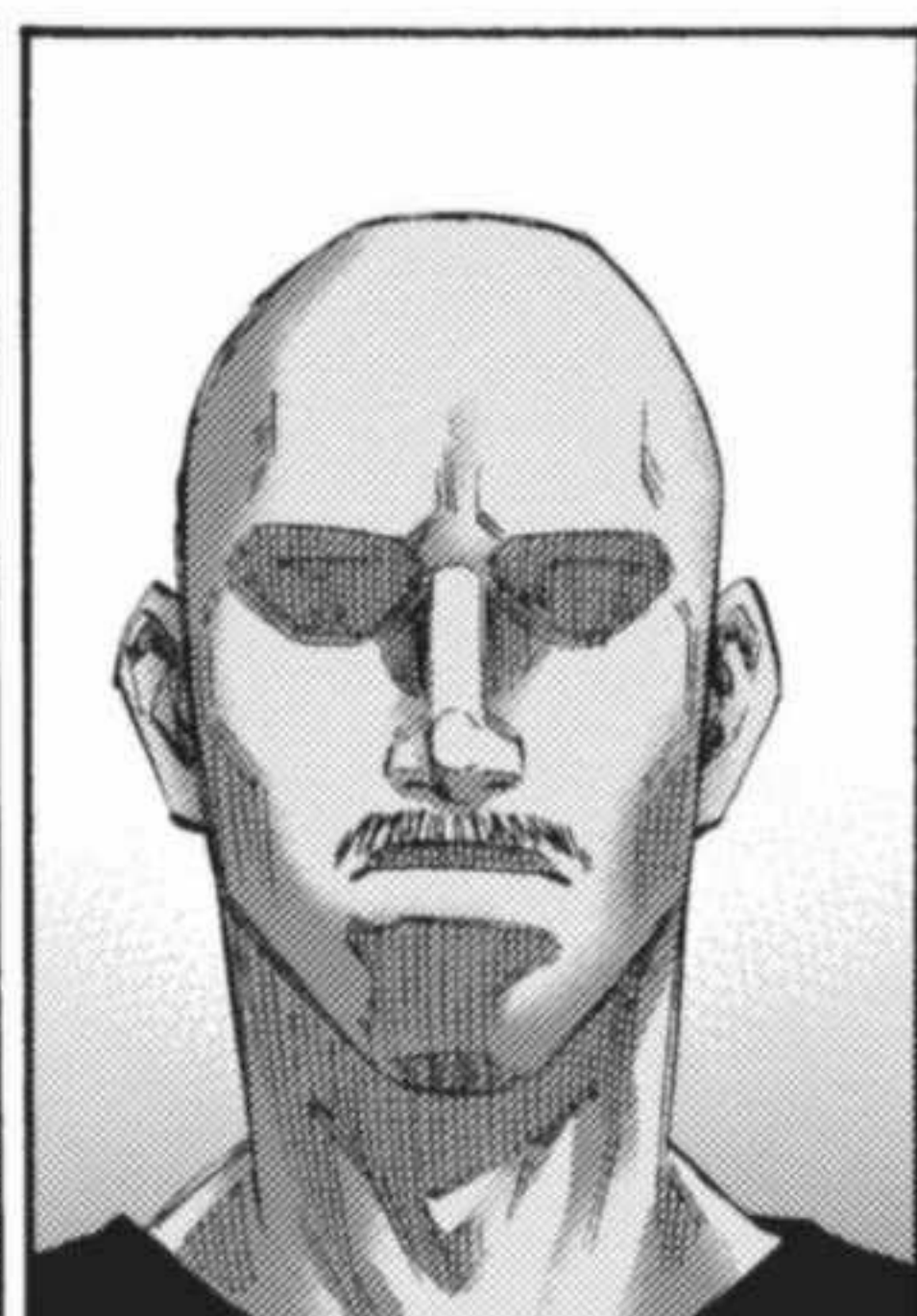
DE PLUS,
L'ESPION QUI
N'A PLUS QUE
100 POINTS NE
MEURT PAS
TANT QU'IL
RESTE À
LA BASE

ADOPTÉE
PAR
L'ENNEMI

POUR
CONNAÎTRE
LA STRA-
TÉGIE
...

C'EST LE
MOYEN
IDÉAL
...

GLOU-
PS





UN
ESPION
...



AUTRE-
MENT DIT
...



MAIS
DANS CE
CAS LÀ
...



J'AI
COMPRIS
TON IDÉE
...



ÇA VA
PRENDRE
DU TEMPS
...

SI AUCUN
CAMP N'A
D'ESPION
...

AVANT QUE
LA PREMIÈRE
BATAILLE NE
COMMENCE

IL FAUT DONC
TOUJOURS SE
DÉPLACER AVEC
L'ATTAQUANT

SI L'AUTRE ÉQUIPE
COMMENCE À
CHERCHER LES
POINTS BONUS
SÉPARÉMENT,
ÇA DEVIENT
COMPLIQUÉ

ATT

9100

100

100

AVEC CE PLAN,
LES GOALS
MEURENT
INSTANTA-
NÉMENT

LE
PROBLÈME
RÉSIDE
DANS LES
POINTS
BONUS

EXAC-
TEMENT
...

J'AI AUSSI
PENSÉ À
CE PLAN
...

VOILÀ
POUR-
QUOI
...

SI L'AUTRE
OBTIENT LES
POINTS SUP-
PLÉMENTAIRES
DE 1000 OU 2000
...

DE PLUS, AUSSI
PUISSANT
SOIT-ON,
IL N'Y A QUE
500 POINTS
À GAGNER
PAR BATAILLE

ET LES
TROIS
À 1100
POINTS
PEUVENT
PERDRE
JUSQU'À
DEUX
BATAILLES

AVEC CETTE
RÉPARTITION,
QUATRE
JOUEURS
PEUVENT LES
CHERCHER
SÉPARÉMENT
...



6600

ATT



1100



1100



1100



100

GOAL

DONNER PLUS
D'IMPORTANCE
AUX POINTS
BONUS QU'AUX
BATAILLES



HEIN ?



NUL !



VOUS
VOULEZ
VRAIMENT
SURVIVRE
?

TU AS
...

FAUX SUR
TOUTE
LA LIGNE



LE PLUS
IMPORTANT,
C'EST L'ÉQUI-
LIBRE

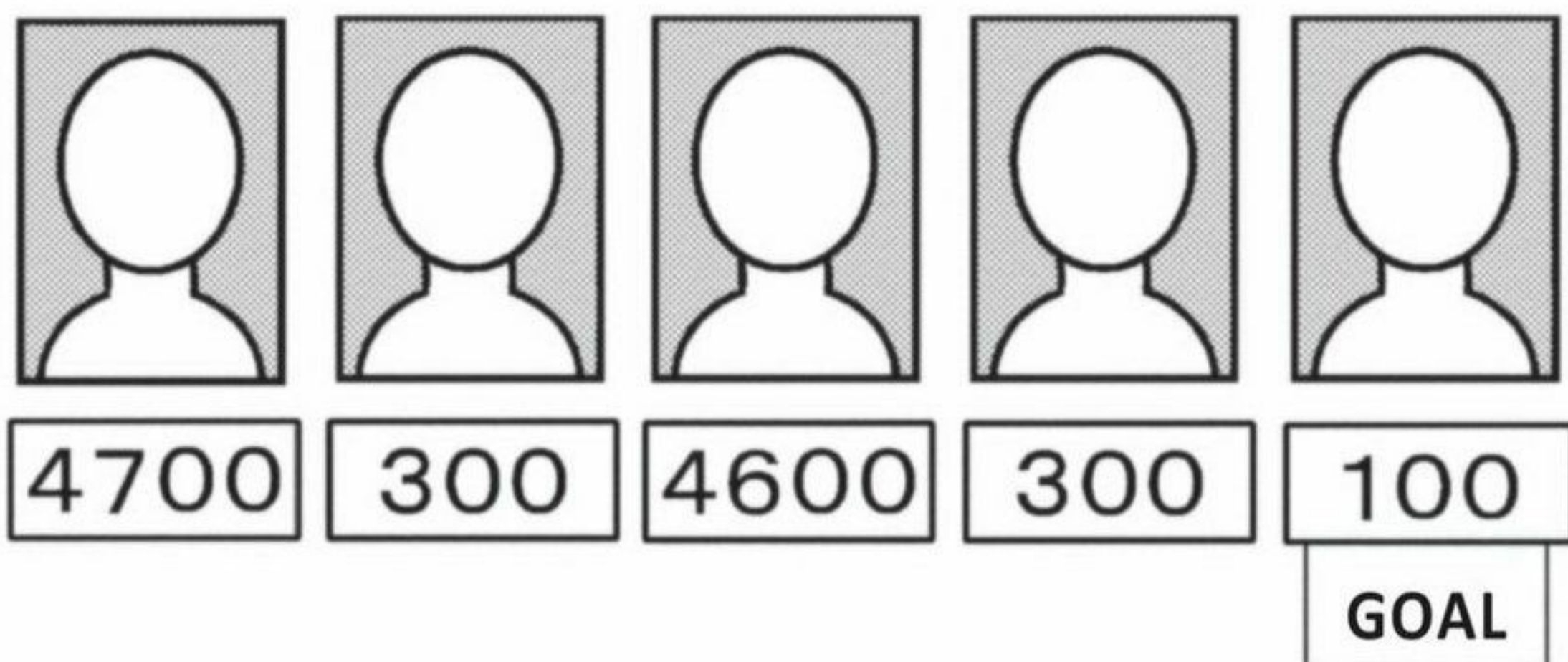
ET VU
COMME
ÇA, IL VAUT
MIEUX
PARTIR
SUR
...

IL N'Y A PAS
DE PLAN
SÛR POUR
GAGNER
DANS CETTE
CHASSE AUX
POINTS

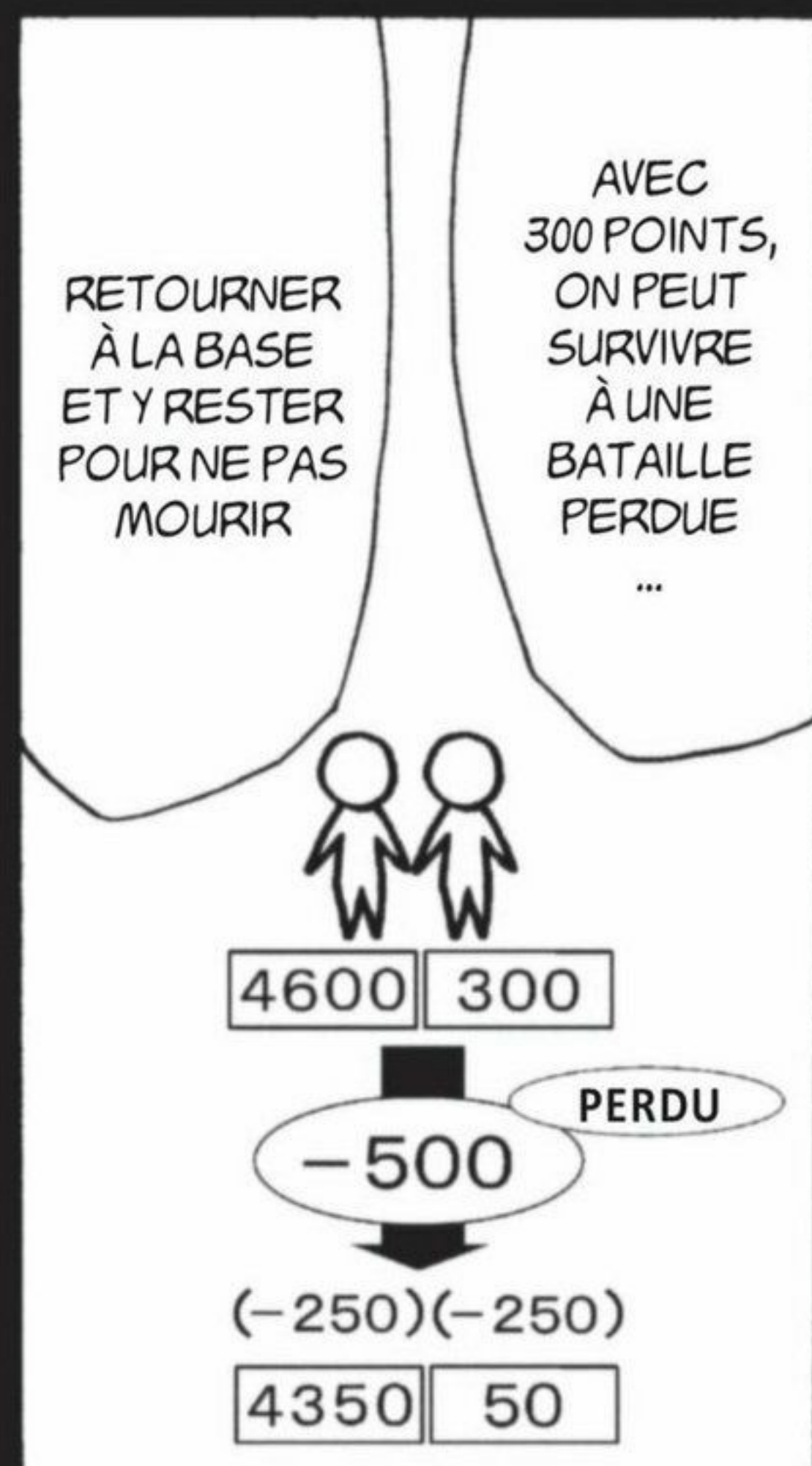
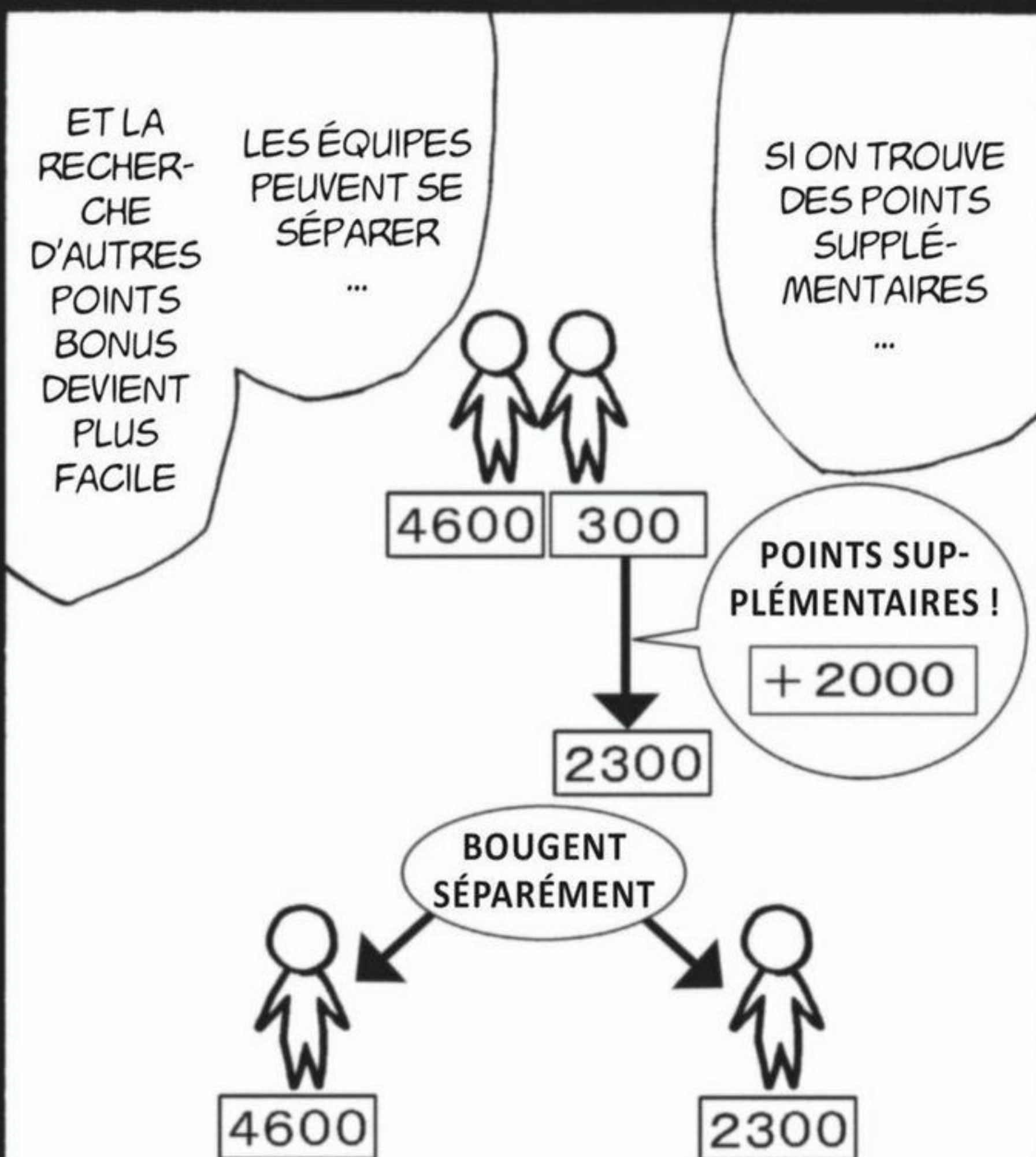
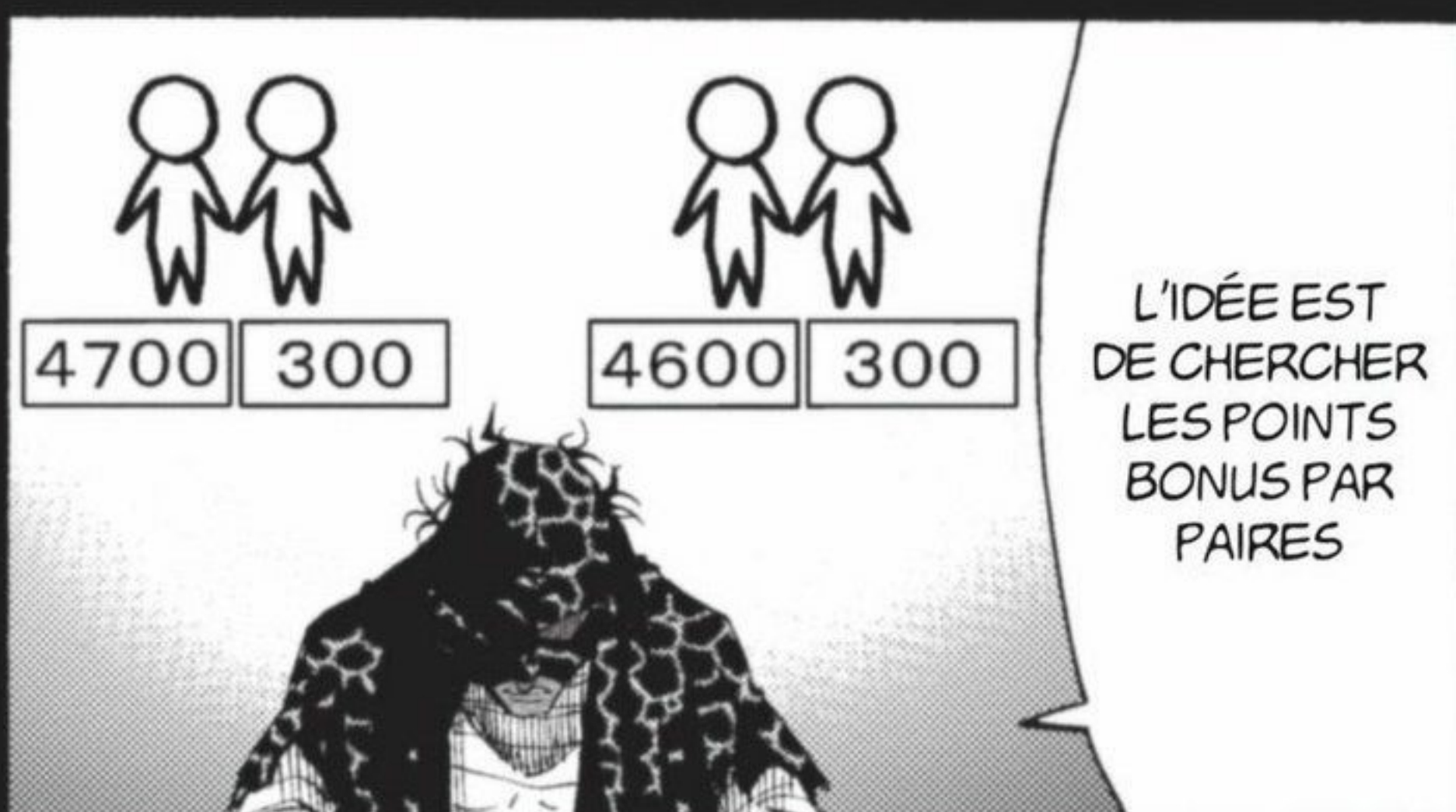
QUEL INTÉRÊT
À SE FOCALISER
SUR L'UN
DES DEUX
...

ALORS
QU'ON NE
CONNAÎT
PAS LEUR
STRATÉGIE
?

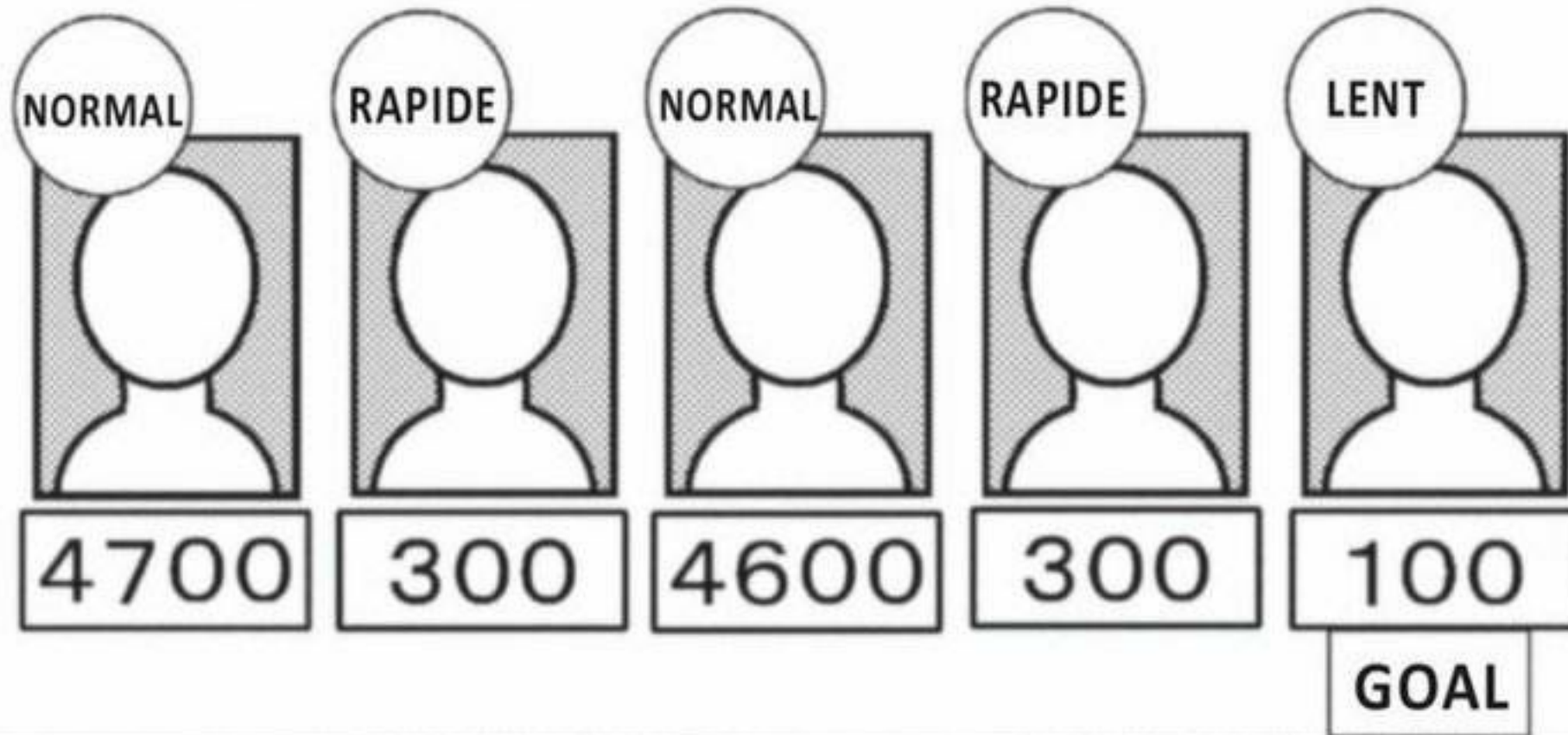
IMPOR-
TANCE
DONNÉE AUX
BATAILLES
...
IMPOR-
TANCE
DONNÉE
AUX POINTS
SUPPLÉMEN-
TAIRES
...



ÇA !



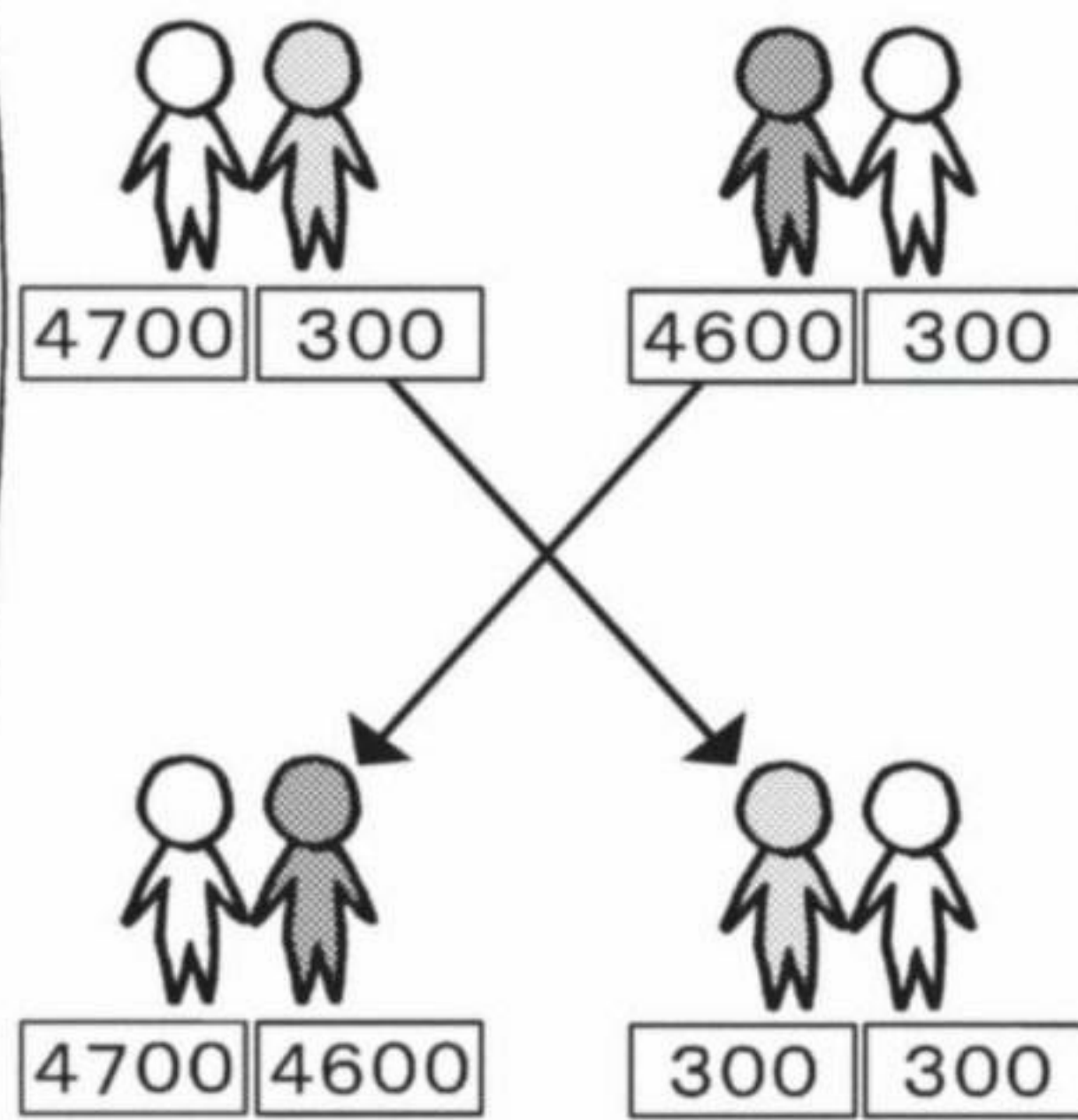
À NOS
JOUEURS
LES PLUS
RAPIDES
...



DE PLUS,
EN DON-
NANT 300
POINTS
...

!

ON PEUT
ÉCHANGER
LES PAIRES



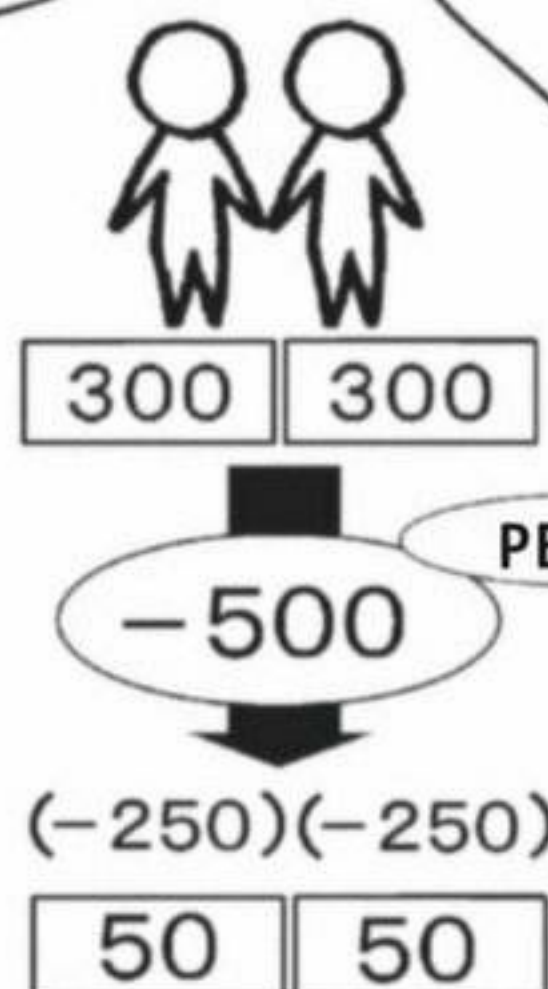
SI NOTRE
ADVERSAIRE
A TOUT MISÉ
SUR LES
BATAILLES ET
QU'IL NOUS
FAUT PLUS
DE FORCE
...

JE VOUS
PROPOSE
CE PLAN

VOILÀ
POUR-
QUOI
...

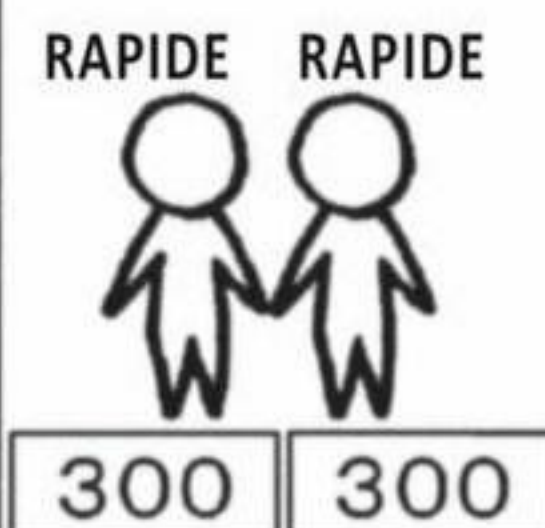
EN CAS DE
BATAILLE

PERSONNE
NE MOURRA
...



ET LA PAIRE
QUI COURT
VITE POURRA
CHERCHER LES
POINTS BONUS
EN ÉVITANT
LES BATAILLES

À 9300, IL Y A
DE FORTES
CHANCES
DE GAGNER





PARTONS
SUR TON
PLAN

O.K.
NIRAGI
...

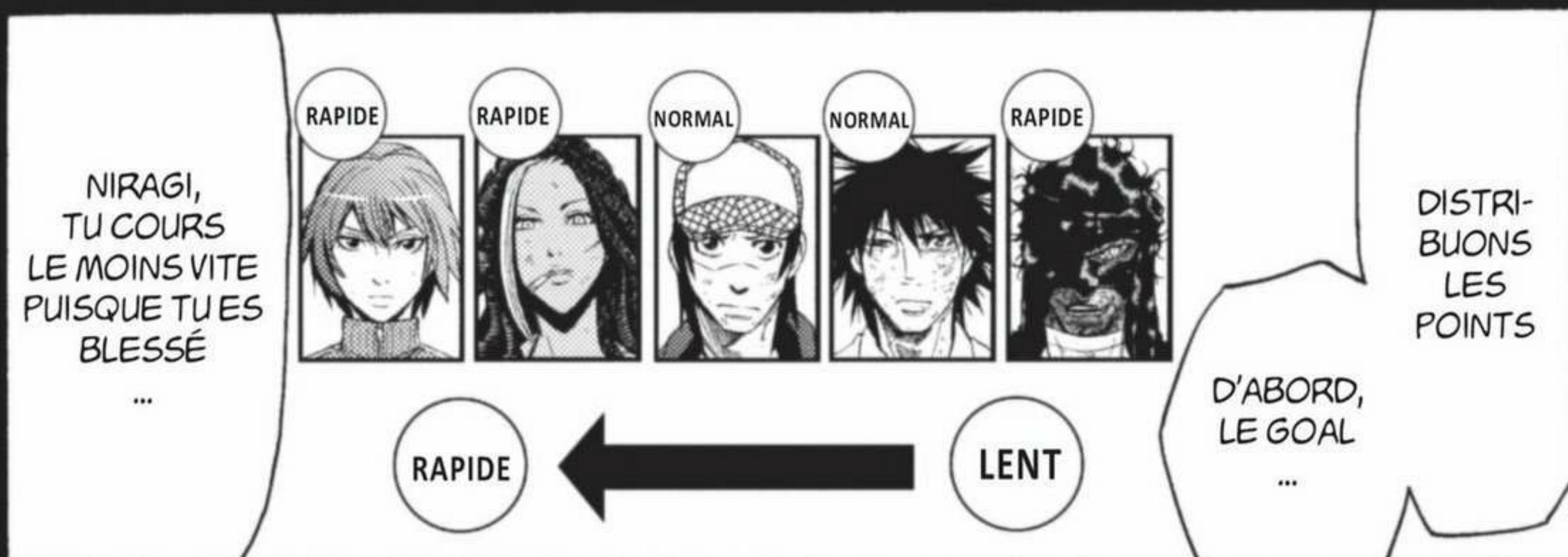


HA
HA
HA

TU N'ES
PAS
QU'UNE
GROSSE
ORDURE



TOI
...



NIRAGI,
TU COURS
LE MOINS VITE
PUISQUE TU ES
BLESSÉ
...

RAPIDE

RAPIDE

NORMAL

NORMAL

RAPIDE

DISTRIBUONS
LES
POINTS

D'ABORD,
LE GOAL
...

RAPIDE

LENT



QUI GARDE
LA BASE
?!

DANS
CE
CAS
...



QUITTE À
NOUS FAIRE
TOUS CREVER
SI VOUS M'EN
EMPÊCHEZ
!

RESTER À
LA BASE,
IL N'Y A RIEN
DE PLUS
MORTEL-
LEMENT
ENNUYEUX
!
MOI, JE
VEUX JOUER
À TOUT PRIX
...



PAS
QUESTION
!



TOI
!



JE NE
VOIS
QU'UN
SEUL BON
À RIEN
...



4700



300



4600



300



100

LES POINTS
SERONT
DISTRIBUÉS
COMME ÇA

VENDU
!

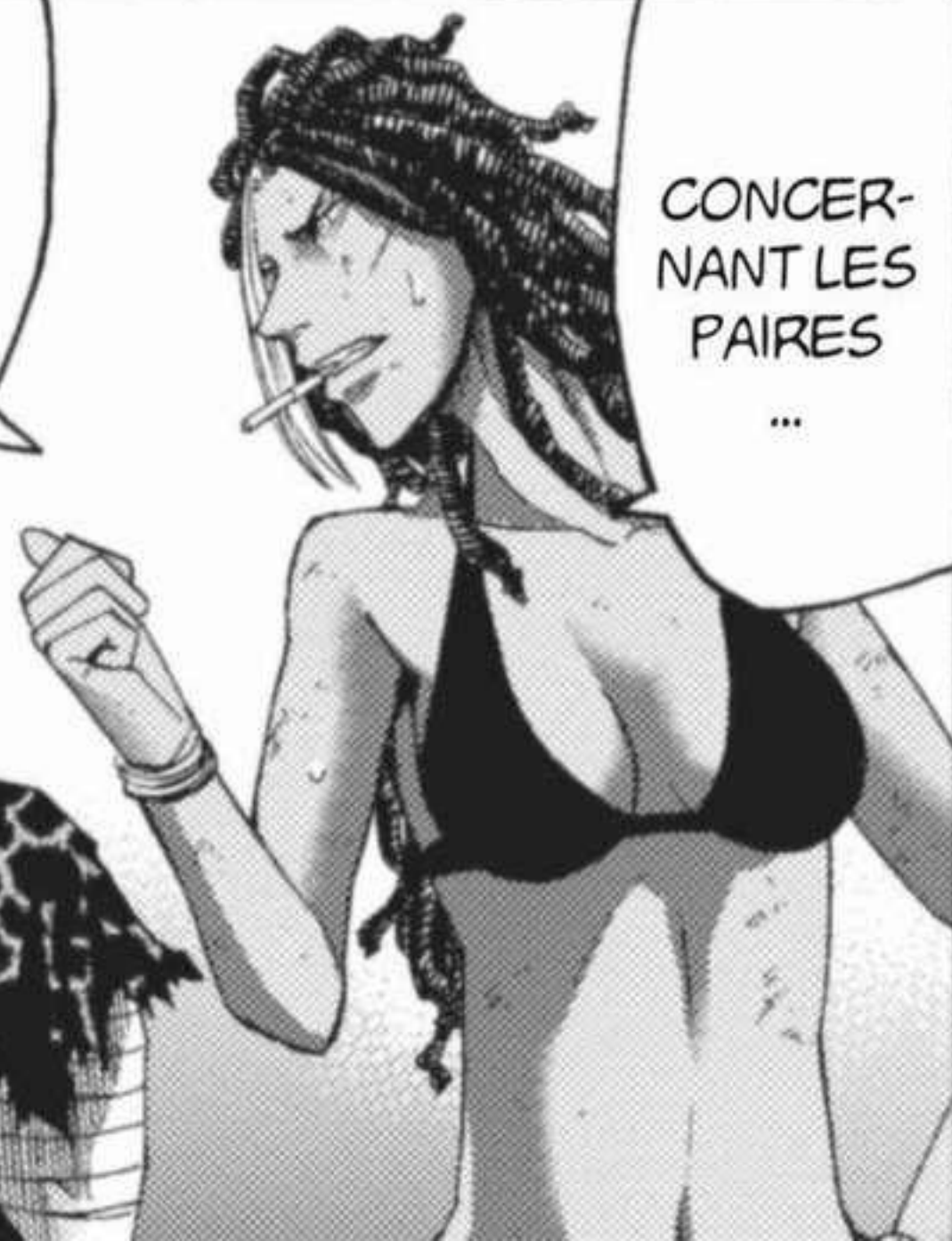
BON,
D'AC-
CORD
!



ALICE, TU
ES AVEC
USAGI



JE M'OCCUPE
DE CE
PERVERS

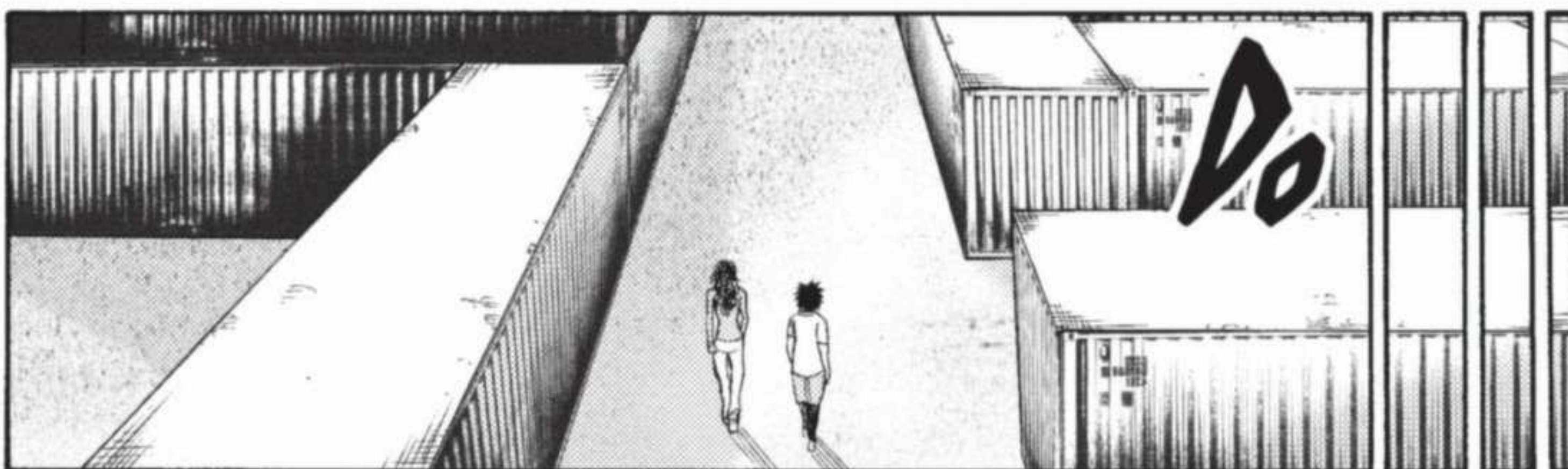


CONCER-
NANT LES
PAIRES
...



DÉBUT DU JEU !

				
4700	300	4600	100	300





IL FAUT
CHERCHER
LES POINTS
BONUS DANS
TOUS CES
CONTENEURS
?

CLONG
CLONG



ALICE
!



ÇA VA
PRENDRE
UN SACRÉ
TEMPS
...



À TE
CONCENTRER
SUR LE JEU
?

TU
N'AR-
RIVES
PAS
...



EUH
...

AH
...
PARDON

TU
DISAIS
?





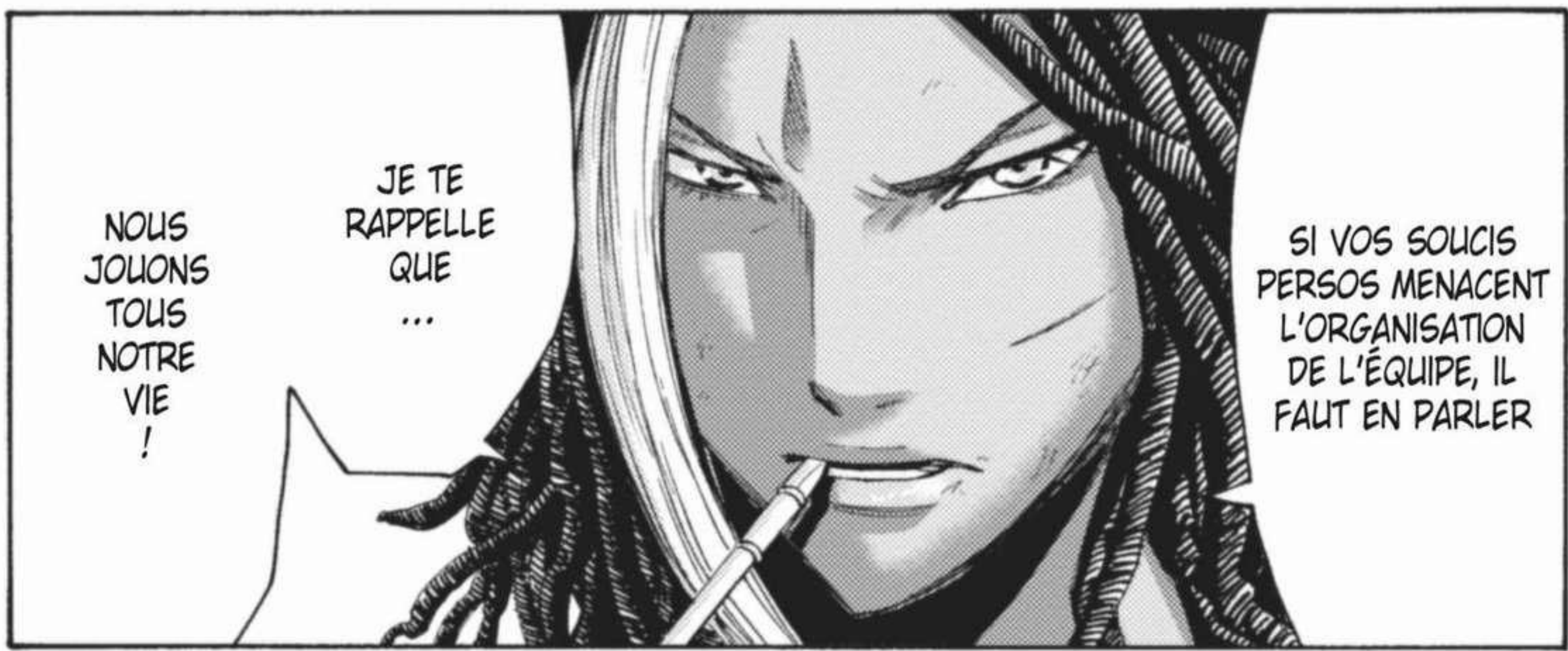
ENTRE
VOUS
DEUX
?

QU'EST-
CE QUI
SE PASSE
...



JE SUIS
CURIEUSE,
MAIS
...

CE
N'EST
PAS
QUE
...



NOUS
JOUONS
TOUS
NOTRE
VIE
!

JE TE
RAPPELLE
QUE
...

SI VOS SOUCIS
PERSONS MENACENT
L'ORGANISATION
DE L'ÉQUIPE, IL
FAUT EN PARLER



ET DÉCOUVRIR
CE QU'EST
BORDERLAND
!

JE DOIS
VENGER
MES
AMIS
...

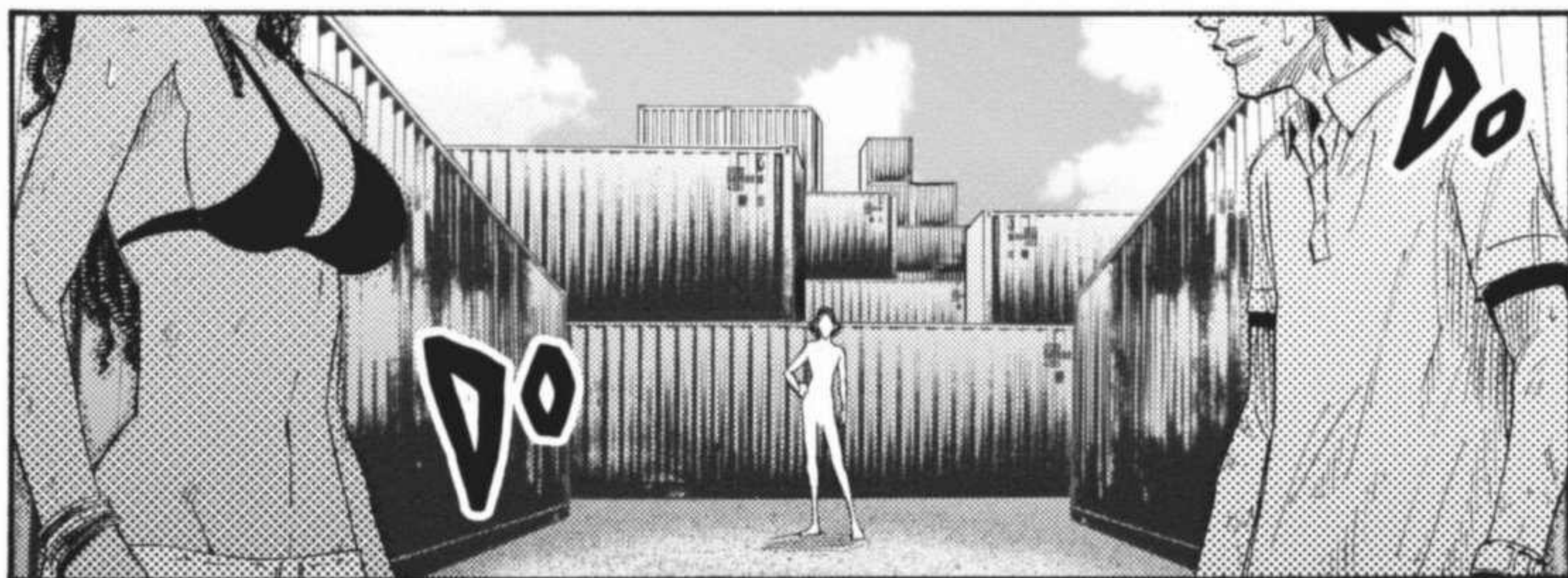


JE VEUX
GAGNER

JE SAIS
!

MOI
AUSSI
...









UN REGARD
PLUISSANT

QUEL
RE-
GARD
...

ALICE
!



QU'EST-CE
QUI PEUT
BIEN
...

J'AVOUE
QUE JE
SUIS IN-
TRIGUÉ
...

PERTURBER
UN GARÇON
DE TA TREMPÉ
?



QUI A
FLIRTÉ
PLUS
D'UNE FOIS
AVEC LA
MORT

CELLI D'UN
HOMME
DÉTERMINÉ
...

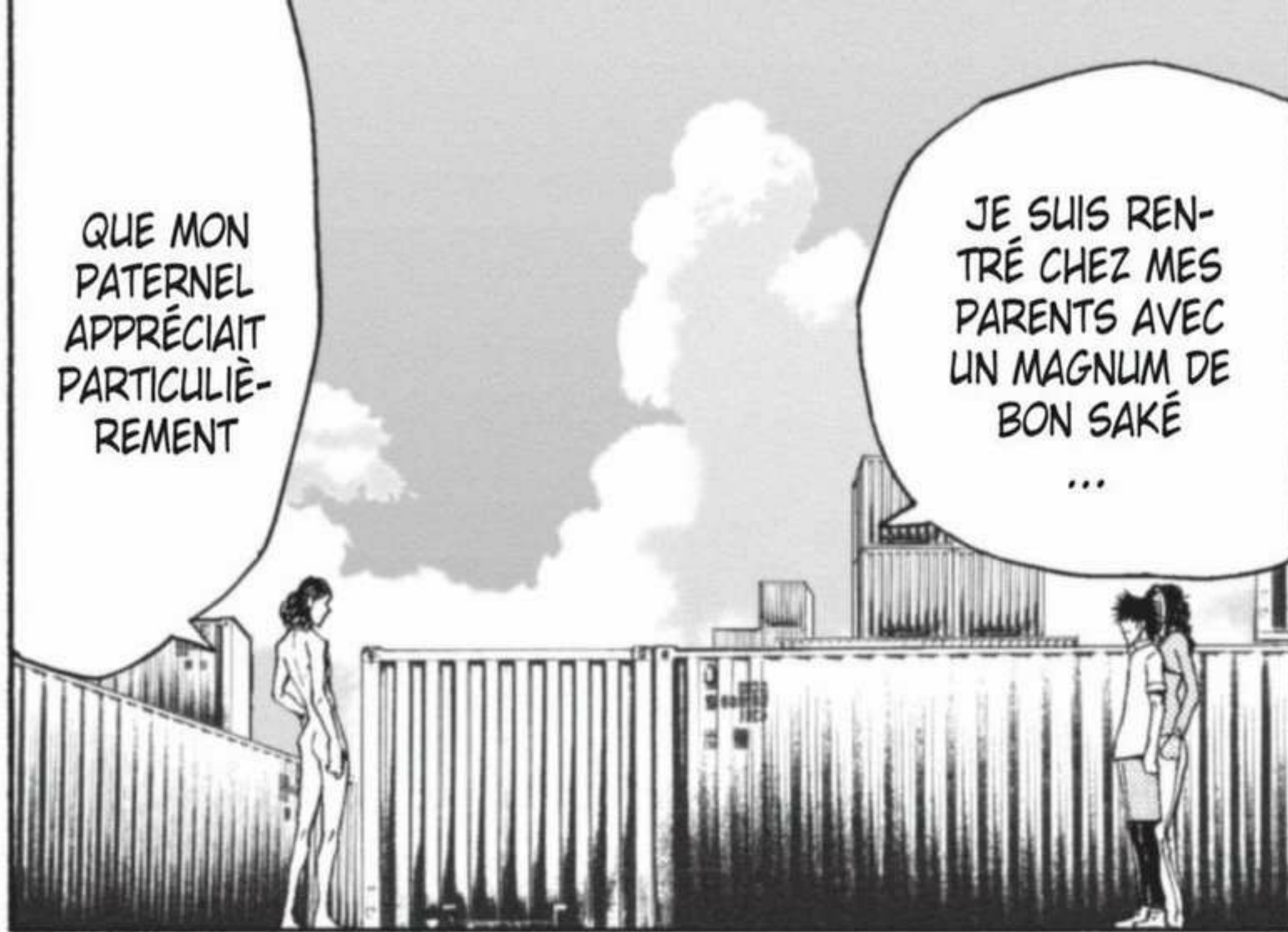


HEIN
?



IL FAUT
CRACHER
LE MORCEAU
!

LA SOLUTION
EST SIMPLE
...



QUE MON
PATERNEL
APPRÉCIAIT
PARTICULIÈ-
REMENT

JE SUIS REN-
TRÉ CHEZ MES
PARENTS AVEC
UN MAGNUM DE
BON SAKÉ
...

...
UNE FOIS
...



LE TEMPS
A FILÉ
TROP VITE
ET JE N'AI
PAS PU
LUI DIRE
MERCI

HÉLAS
...



AVANT QUE
J'ARRIVE
À VIVRE DE
MA MUSIQUE

MON PÈRE
S'EST FAIT
BEAUCOUP
DE SOUCI
POUR MOI
...



ET NE
POUVAIT
PLUS BOIRE
LE SAKÉ QUE
JE LUI AVAIS
APPORTÉ

IL AVAIT
DES TUBES
PARTOUT
...

CANCER DE
L'ESTOMAC
MÉTASTATIQUE
...

À UN STADE
AVANCÉ



"NE TE
FOUS PAS
DE MOI",
"NE
DÉCONNE
PAS"
...

TOUTES
CES CHOSES
IMPORTANTES,
IL FAUT LES
DIRE SUR
L'INSTANT
!

"MERCI"
...

"PARDON"
...



DE
POUVOIR
VIVRE
DE MA
MUSIQUE

JE
N'AURAIS
PAS
DÛ AT-
TENDRE
...



MOURIR
AUJOURD'HUI,
TU SAIS
?

NOUS
POUVONS
TOUS
...



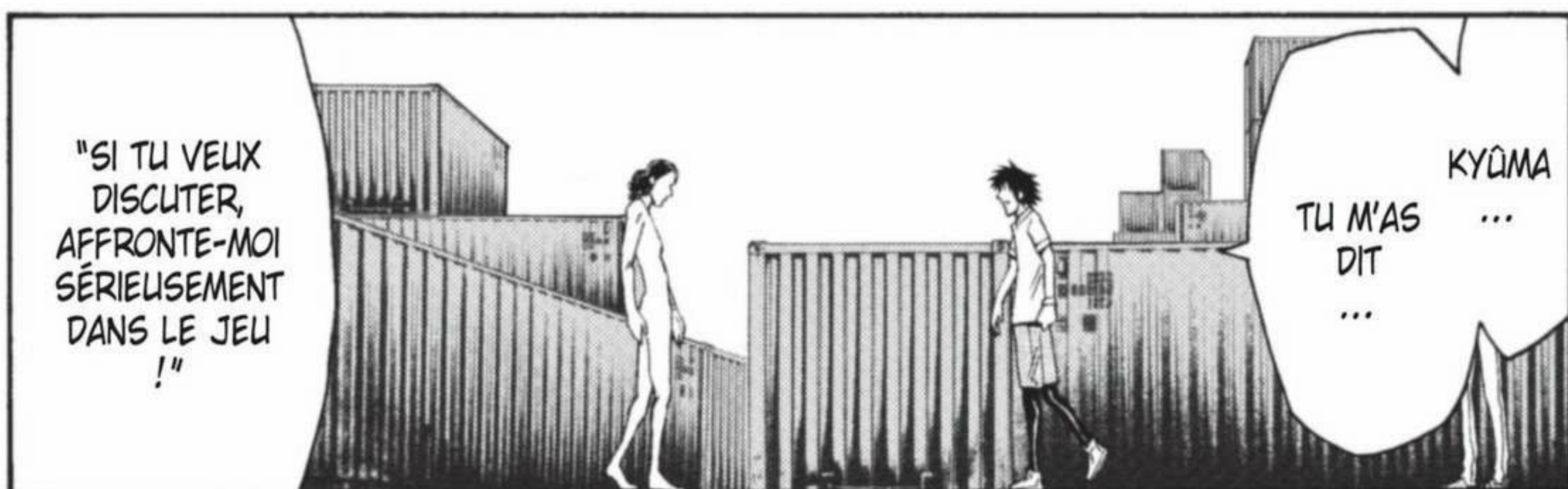


ALICE ?

TAP



SAH



"SI TU VEUX
DISCUTER,
AFFRONTÉ-MOI
SÉRIEUSEMENT
DANS LE JEU
!"

KYŪMA
...
TU M'AS
DIT
...



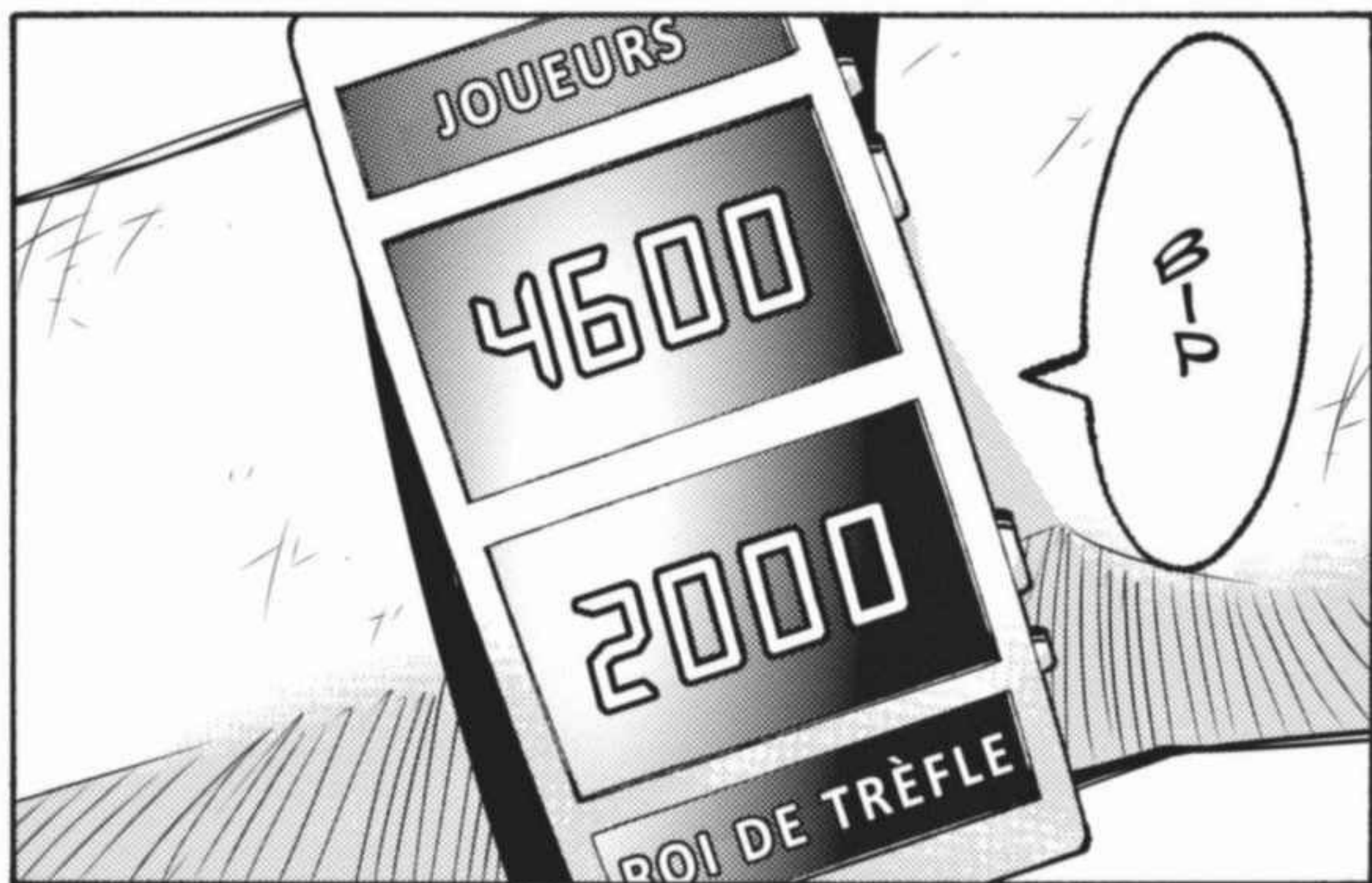
AVEC
PLAISIR
!

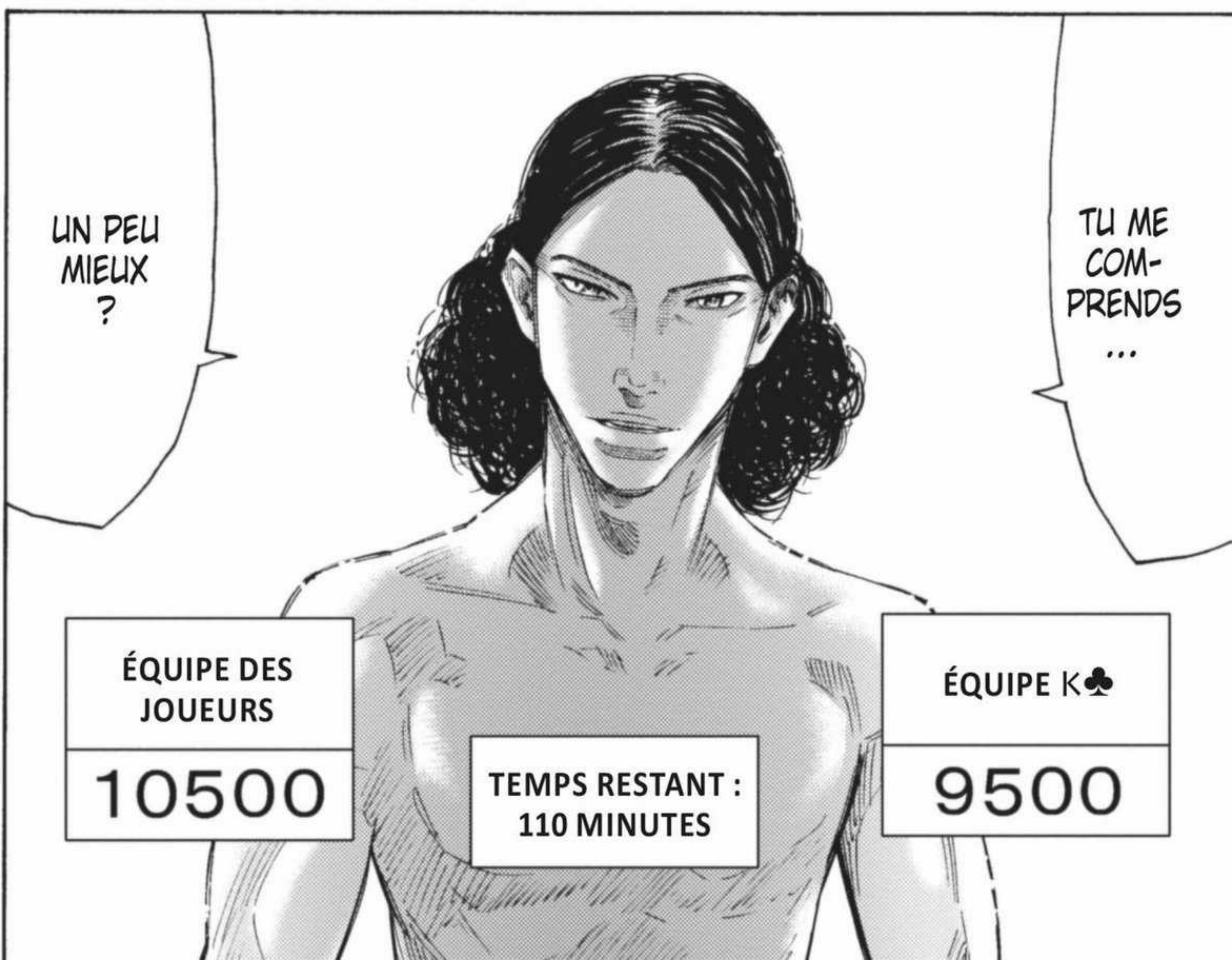
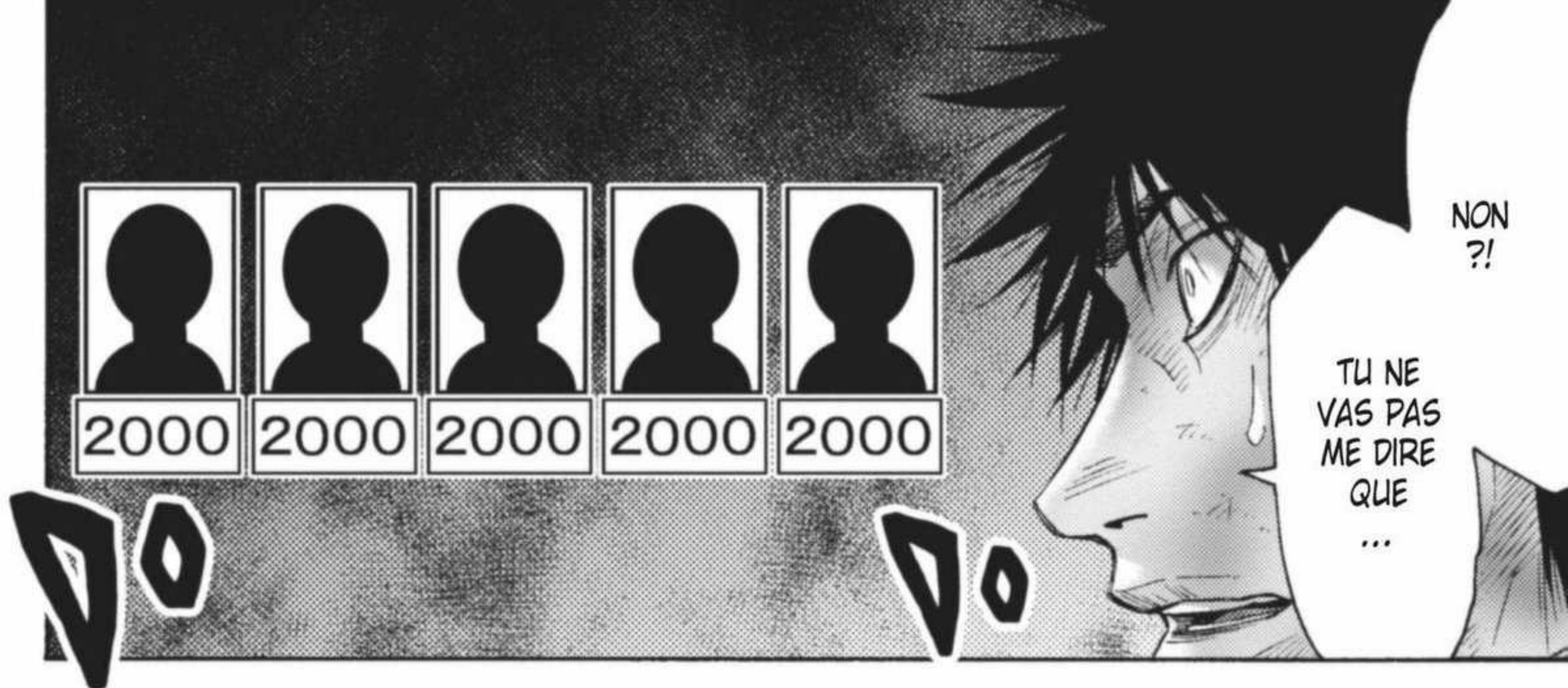


BATTONS-
NOUS
D'HOMME
À HOMME
!

JE
VOUDRAIS
EN SAVOIR
PLUS SUR
TOI

DONC
...







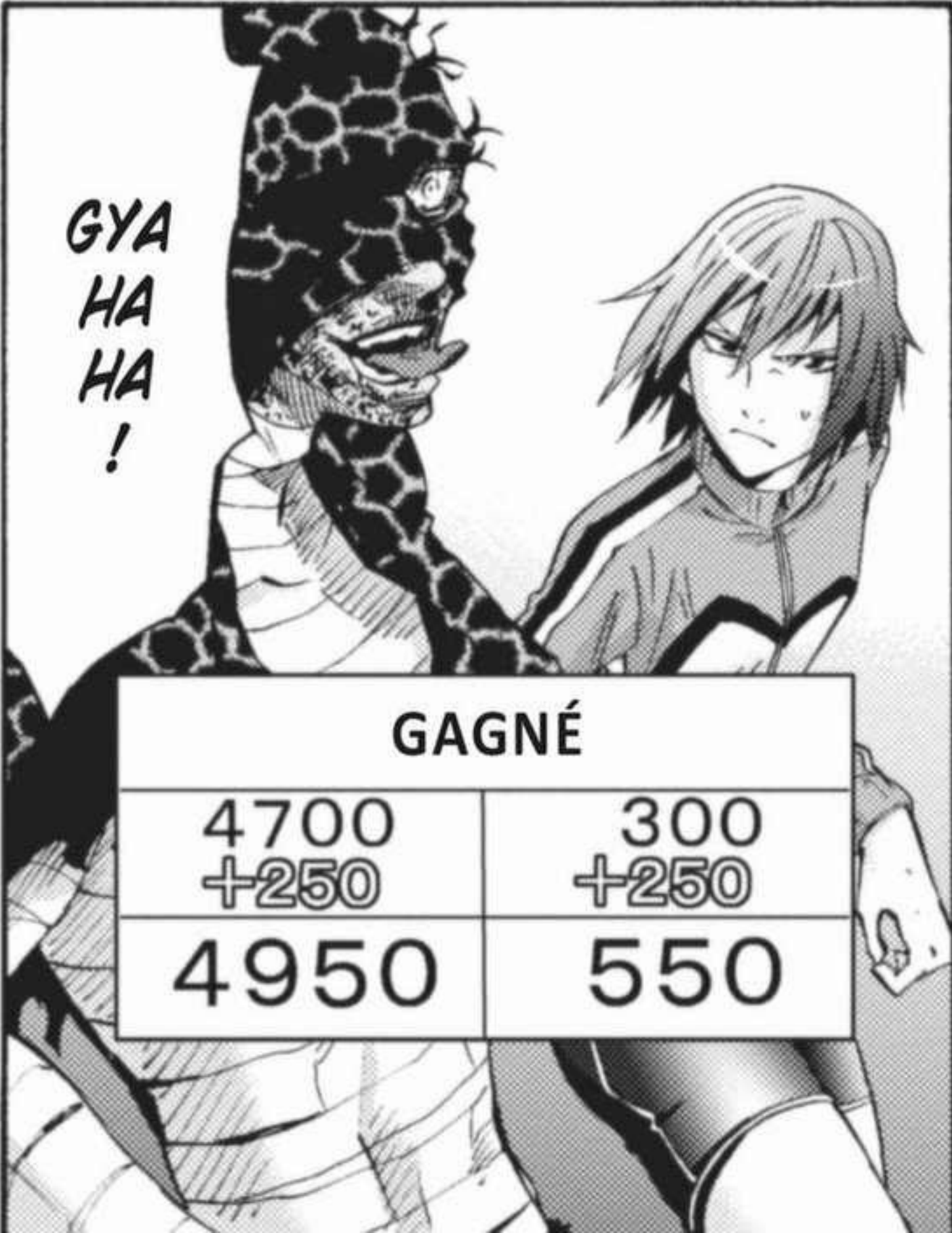
APRÈS LA
BATAILLE ENTRE
ALICE ET KYÔMA
...



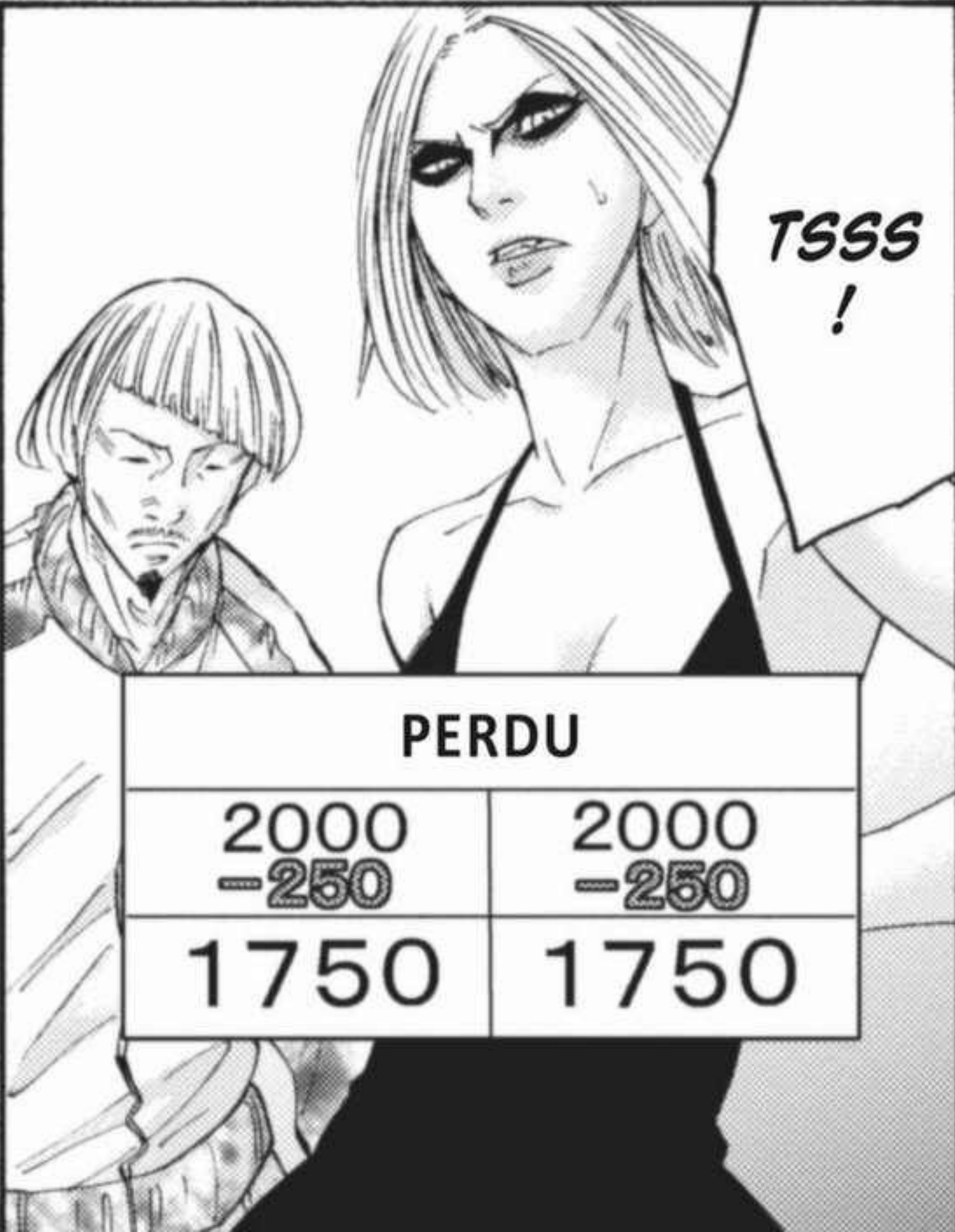
A COMMENCÉ
À TOURNER
EN FAVEUR DE
L'ÉQUIPE DES
JOUEURS.

LA
SITUATION
...

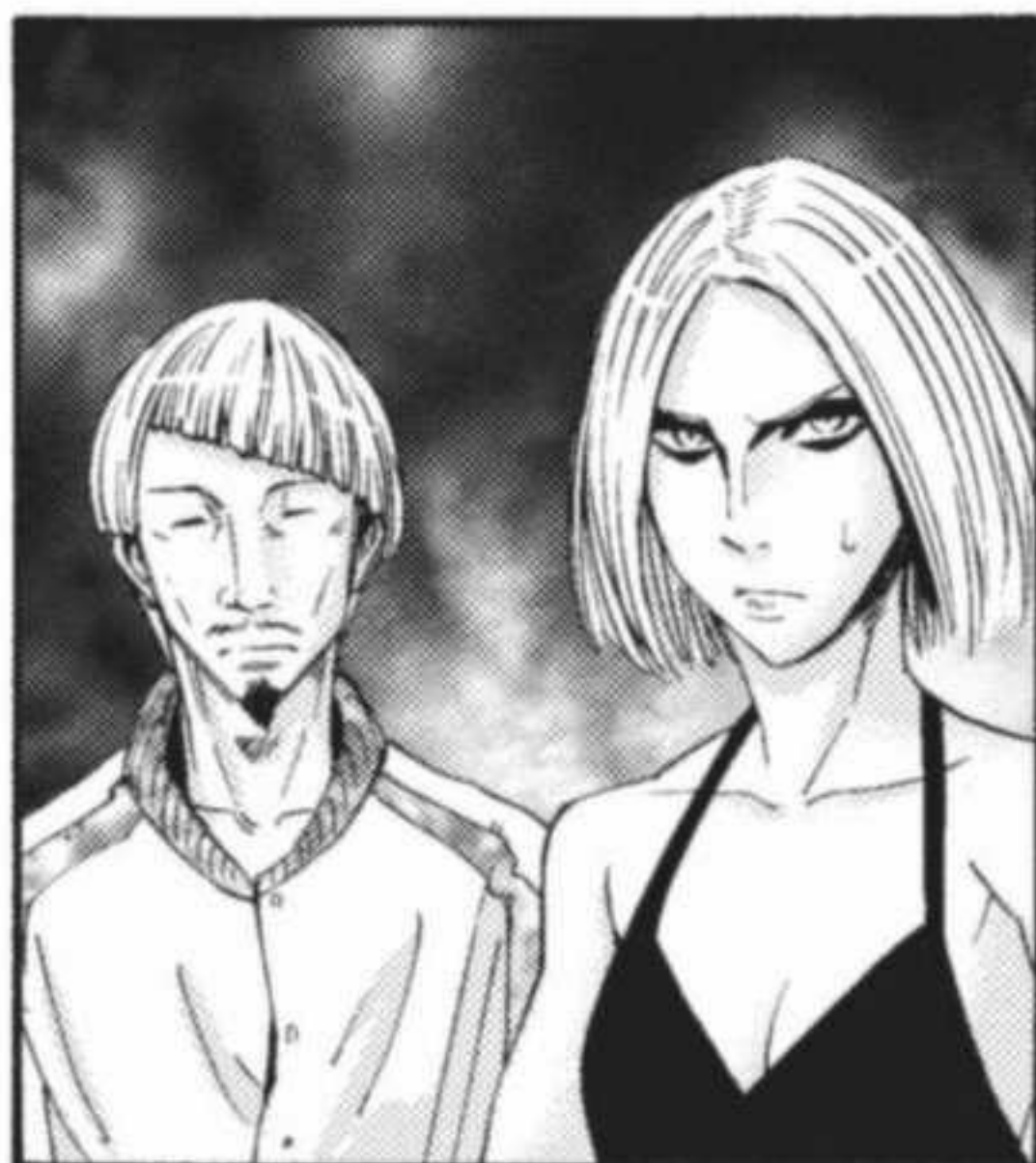
TRENTE-CINQUIÈME ÉPISODE 8 ♠ - TROISIÈME PARTIE



GAGNÉ	
4700 +250	300 +250
4950	550



PERDU	
2000 -250	2000 -250
1750	1750



VOUS AVEZ
TOUS 2000
POINTS
...



ALICE
A BIEN
COMPRIS
...

QUE NOUS
MENONS LES
COMBATS
À 9900
CONTRE
8000

JOUEURS	
	GOAL 100
	9900
VS	
	8000
	GOAL 2000
ROI DE TRÈFLE	

ELLE
SIGNI-
FIE
...

POURTANT
VOUS LUI
AVEZ DONNÉ
AUTANT
DE POINTS
QU'AUX
AUTRES

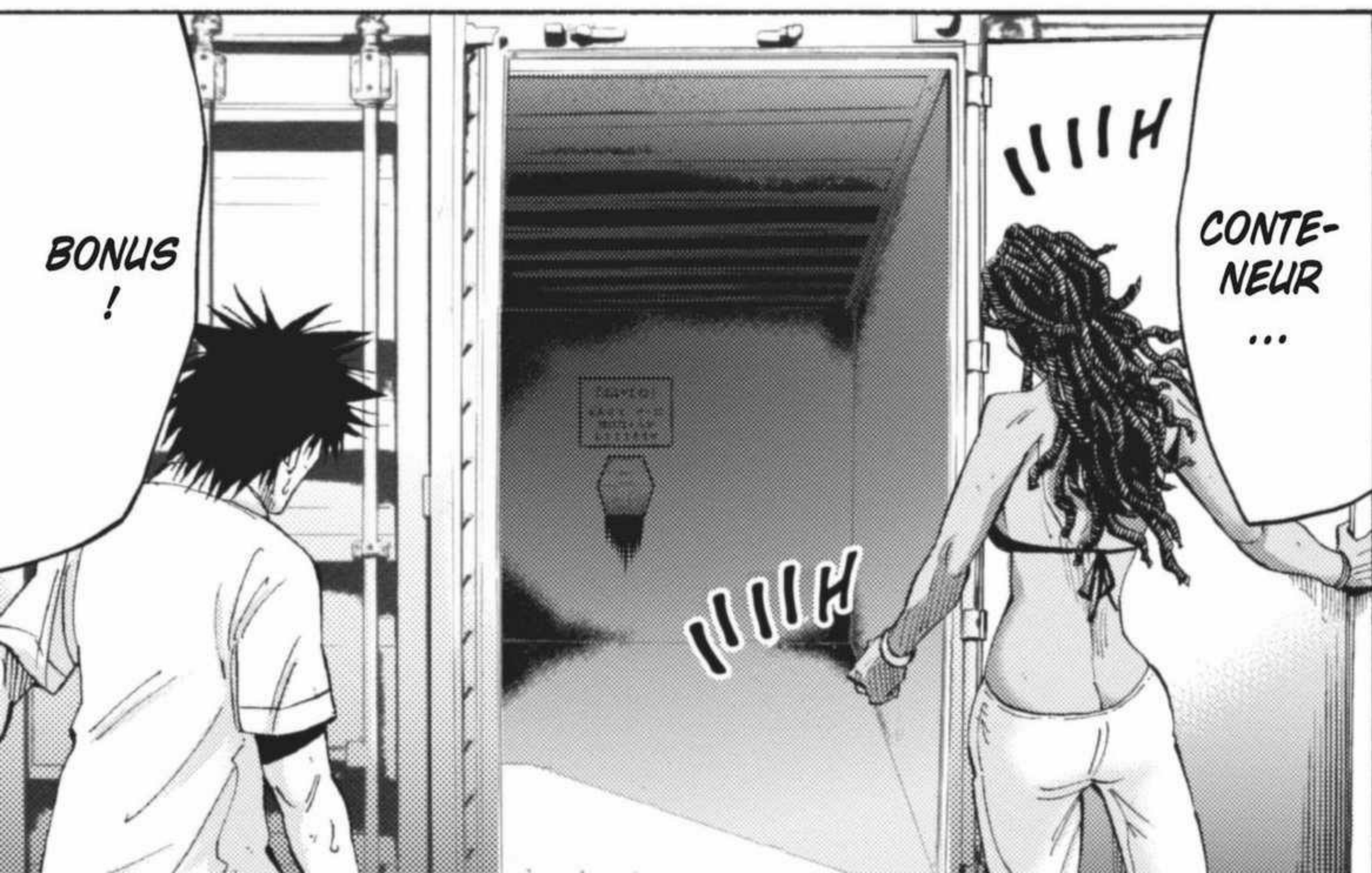
LE GARDIEN
PEUT AVOIR UN
SCORE INFINI
EN TOUCHANT
LA BASE
...

UNE PERTE
STUPIDE
...

JOUEURS	ROI DE TRÈFLE
+500	-500
11000	9000

1:37:55

TRANSFERT
DE POINTS
RÉALISÉ





TRENTE-CINQUIÈME ÉPISODE :
♠♣ = TROISIÈME PARTIE

TRANSFERT
DE POINTS
POUR
L'ÉQUIPE
DES
JOUEURS

JOUEURS	ROI DE TRÈFLE
+2000 13000	9000
BIP	1:34:02



5100



1500



550



1750



2300



1750



100



2000



4950



2000



EN
CHASSE
?

ON SE
REMET
...



MÊME
LA CHANCE
NOUS SOURIT

ILS ONT
GAGNÉ DES
POINTS
BONUS
...



NOUS
SOMMES
INTERDITS
DE CONTACT

IL Y A EU UN
TRANSFERT
DE POINTS.
POUR
L'INSTANT
...



TU AS
OUBLIÉ
?

S
A
H



AUTANT
RENTRE
R À
LA MAISON

MAIS
BON,
PUISQU'ON
NE PEUT
PAS FAIRE
AUTRE-
MENT
...



PAS DE VIOLENCE,
PAS DE LYNCHAGE
...

LA BARBE,
CE SYSTÈME
!





POUR ÊTRE
PLUS NOMBREUX
À CHERCHER LES
POINTS BONUS
!

JE ME
SÉPARE
D'ALICE
...



JE NE PEUX
PLUS PERDRE
DE BATAILLE EN
UN CONTRE UN

MAINTENANT,
J'AI 2300
POINTS



RESTE
PLUTÔT
AVEC
NIRAGI

MAIS
IL FAUT
RESTER
VIGILANT



USAGI, TU AS
550 POINTS.
TU NE PEUX
PLUS MOURIR
SI TU PERDS
UNE FOIS, MÊME
TOUTE SEULE
...



MAIS
FINALEMENT
...

EXCUSEZ-
MOI DE
CHANGER
AU DERNIER
MOMENT
...



UNE
SECONDE
...

PAR-
DON
!



J'AIMERAIS
ÊTRE AVEC
USAGI



USAGI
...



ALICE
?



MOURIR
AUJOURD'HUI,
TU SAIS
?

NOUS
POUVONS
TOUS
...



DE
POUVOIR
VIVRE
DE MA
MUSIQUE

JE
N'AURAIS
PAS DÛ
ATTENDRE
...



QUI AVAIS
TORT

C'EST MOI
...



DE T'IMPOSER
MON RYTHME

JE N'AI
PAS
PENSÉ
À TES
SENTI-
MENTS

J'AI
ESSAYÉ
...



JE
...

M'EXCUSE

D'ÊTRE
SI PRÉ-
VENANT

MERCI
...

NON
...

C'EST
MOI
...

...

COMME
AVANT.

TOUT EST
REDEVENU
...

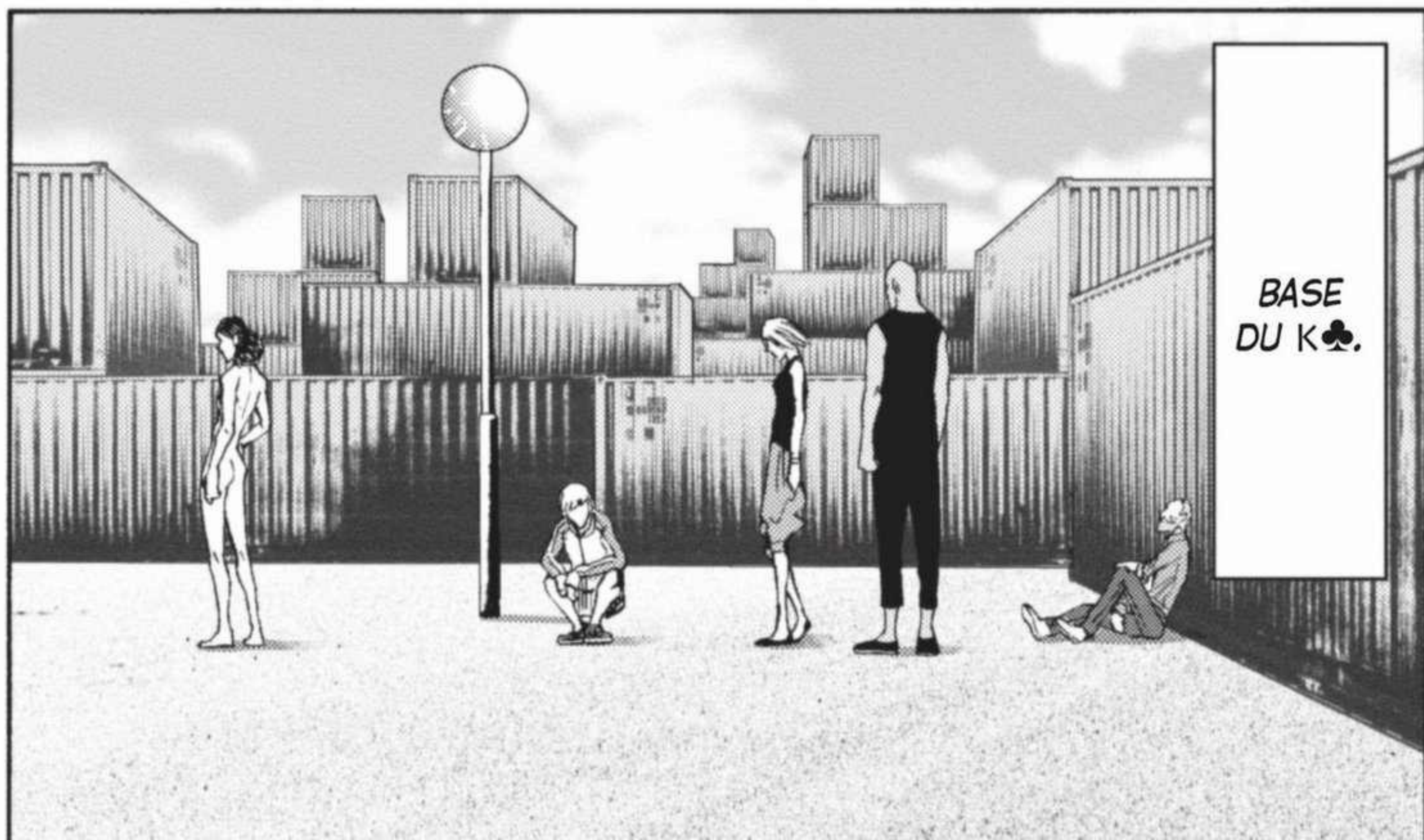
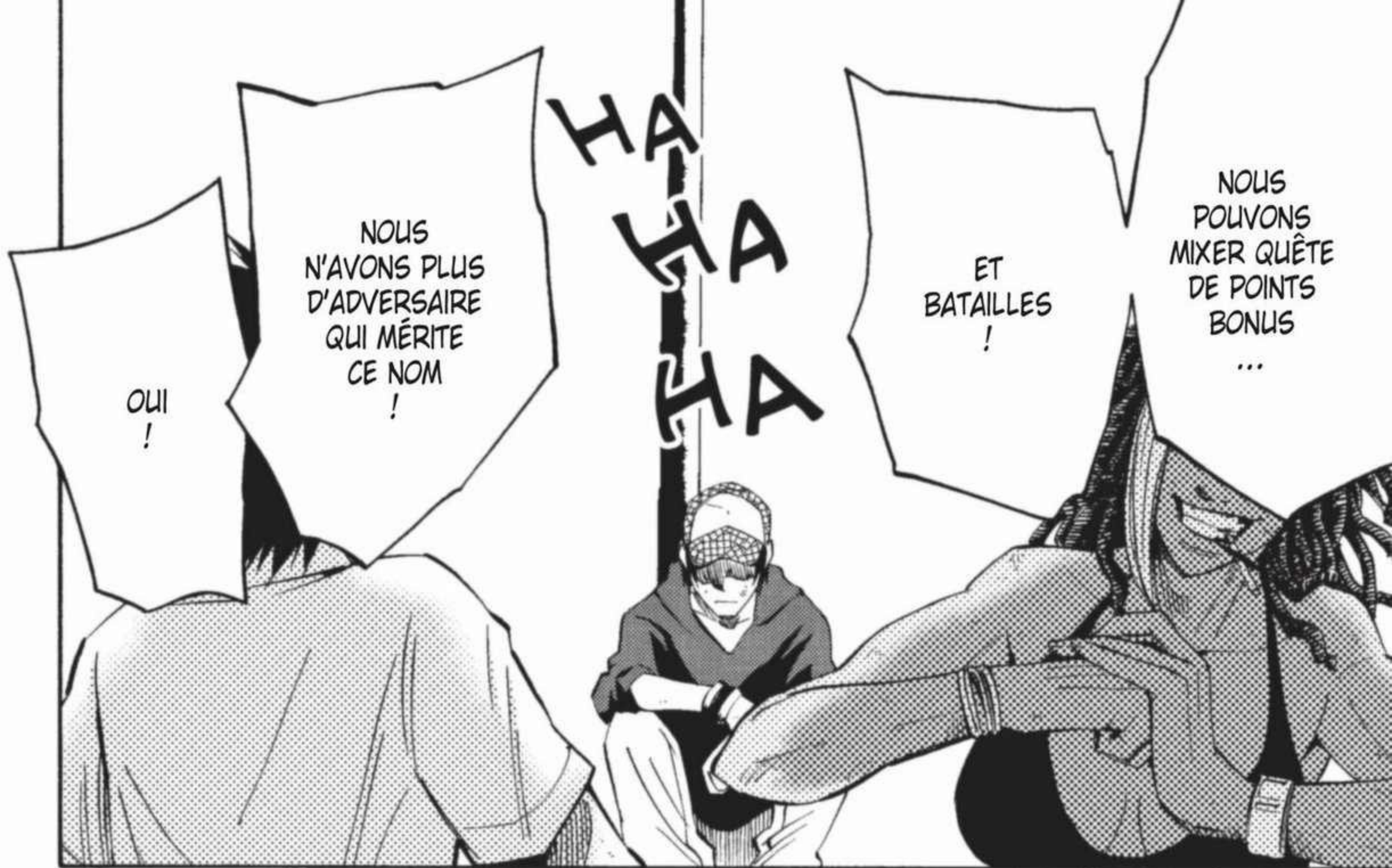
ENFIN
!

VOUS CONTINUEREZ
À FLIRTER DEVANT
L'ENNEMI
!

PROFITONS DE
CET ÉLAN POUR
CONTINUER NOTRE
OFFENSIVE
!

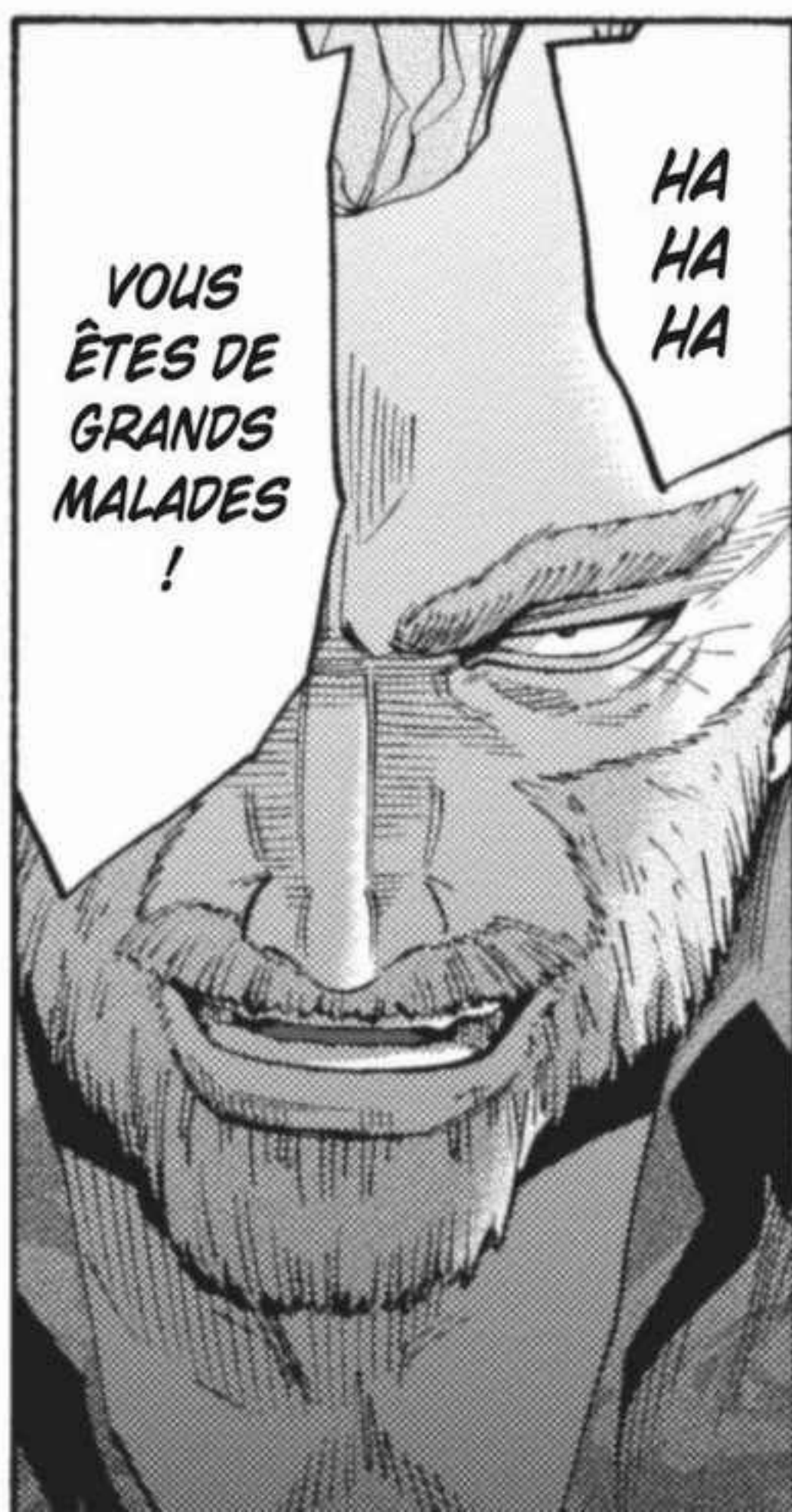
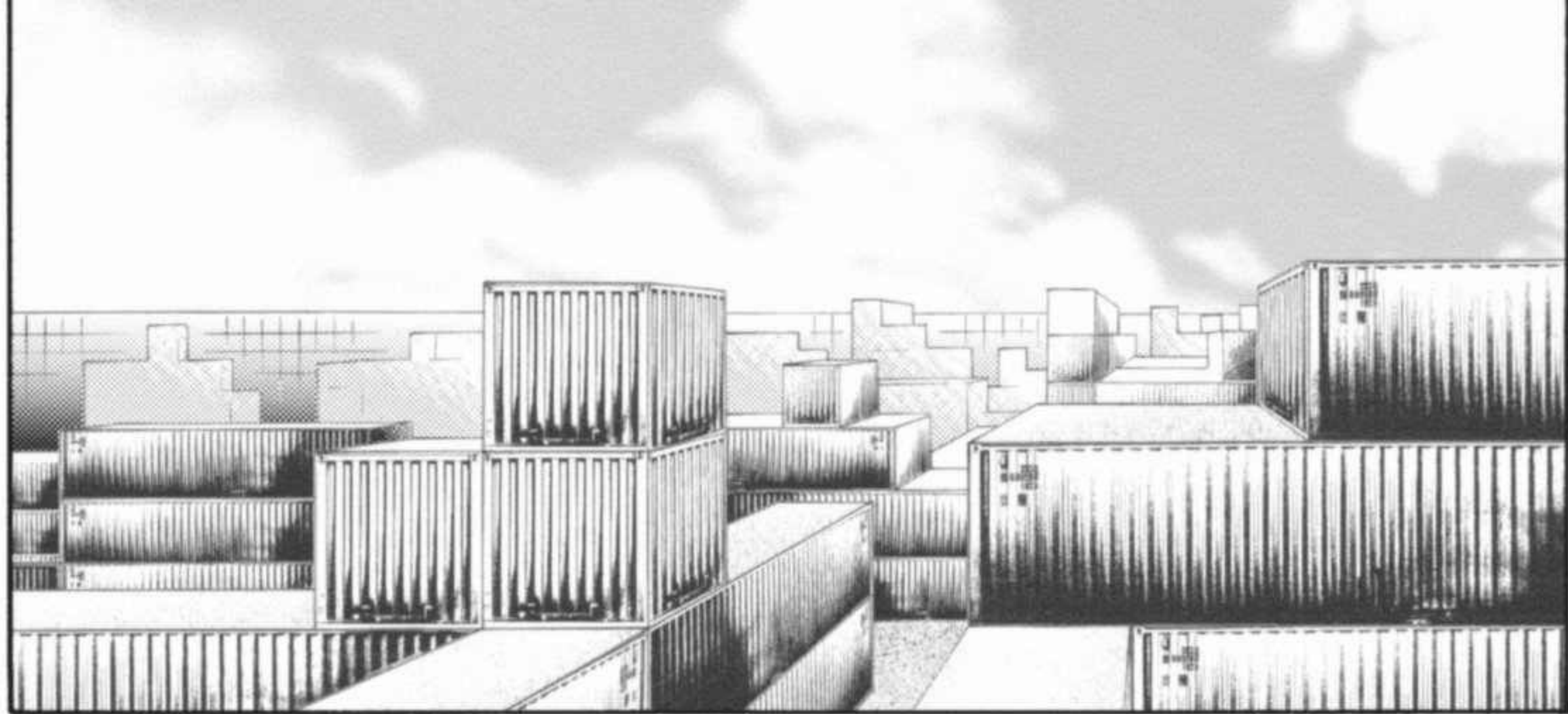
O.K.
!

EH
!



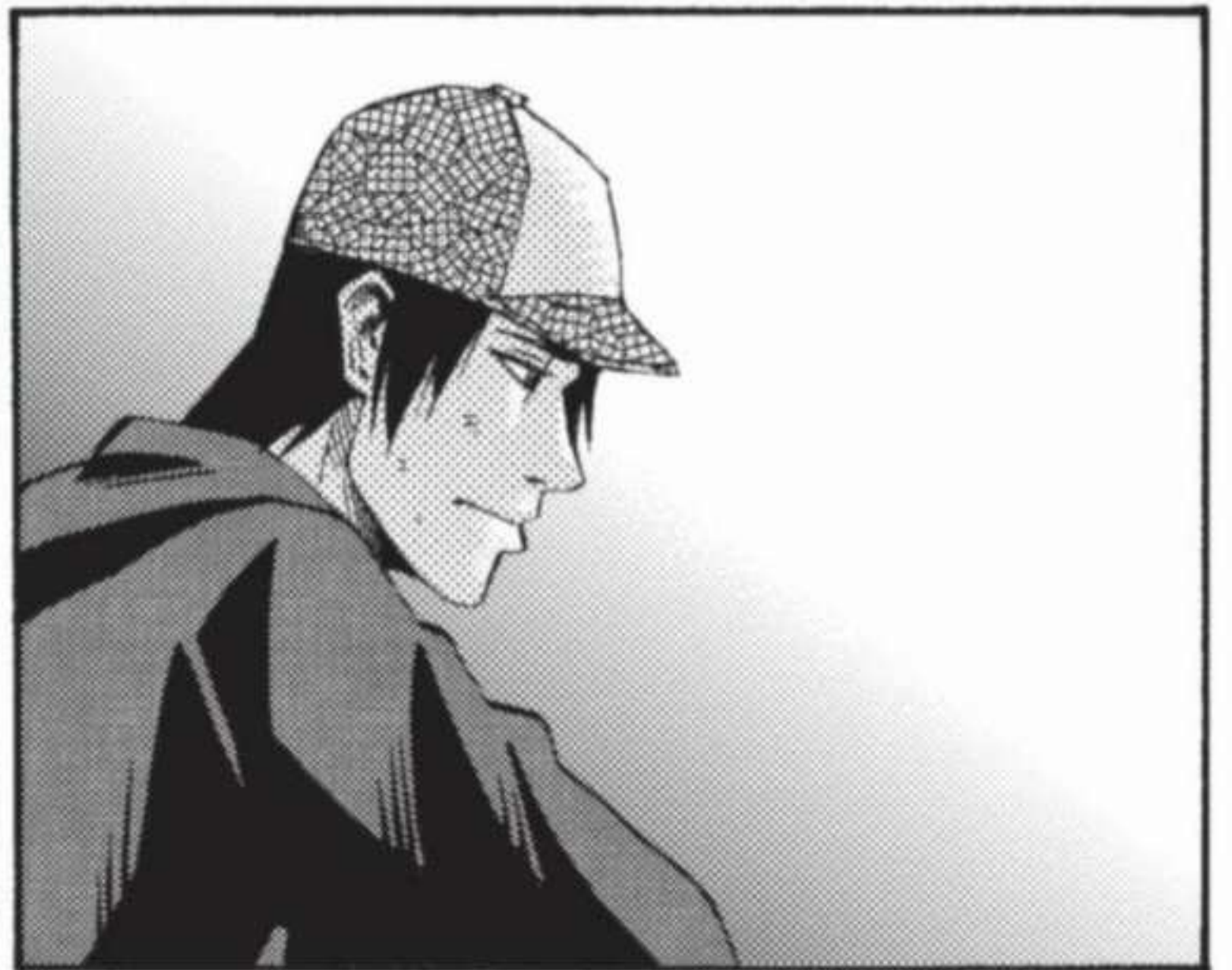
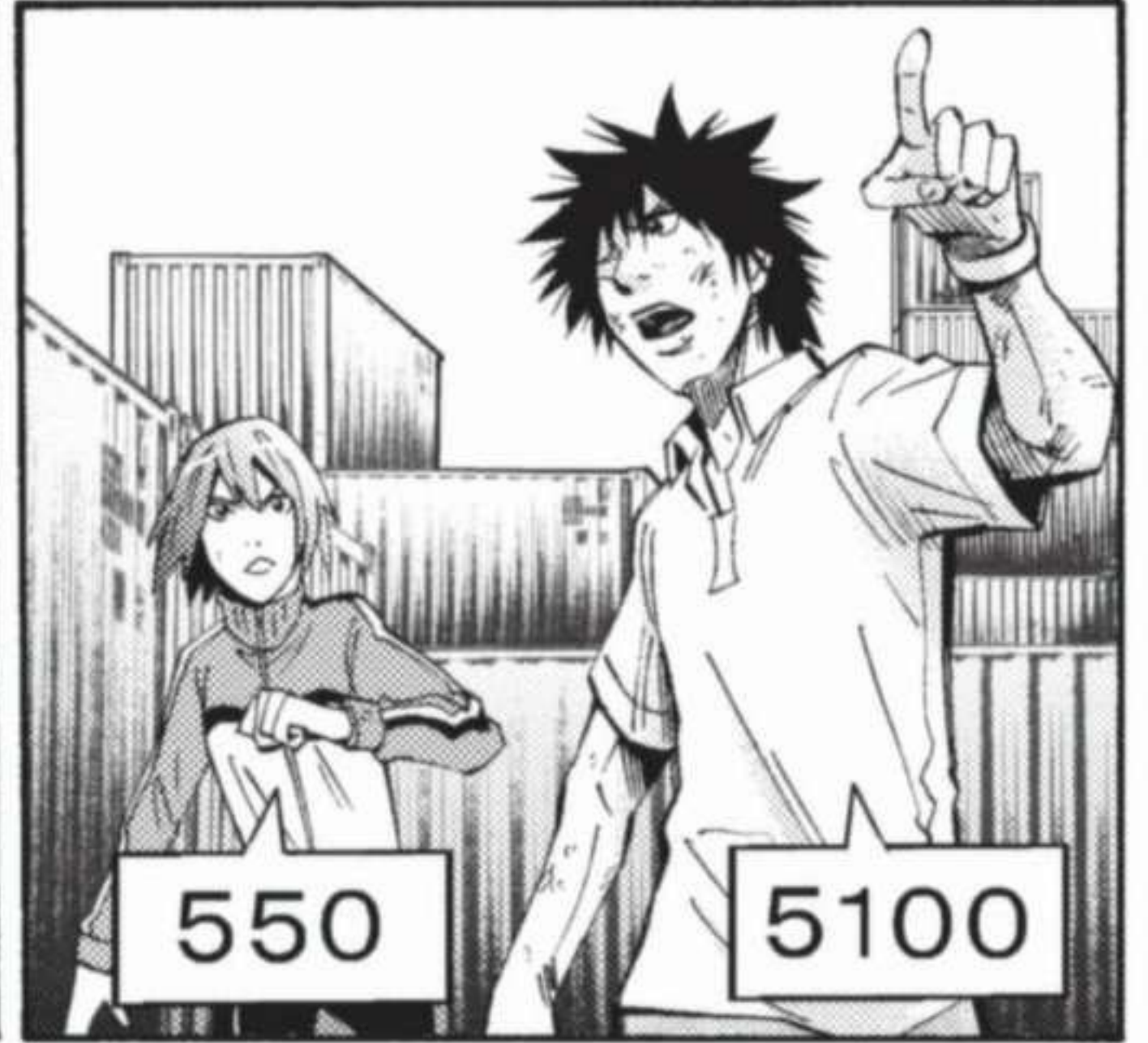
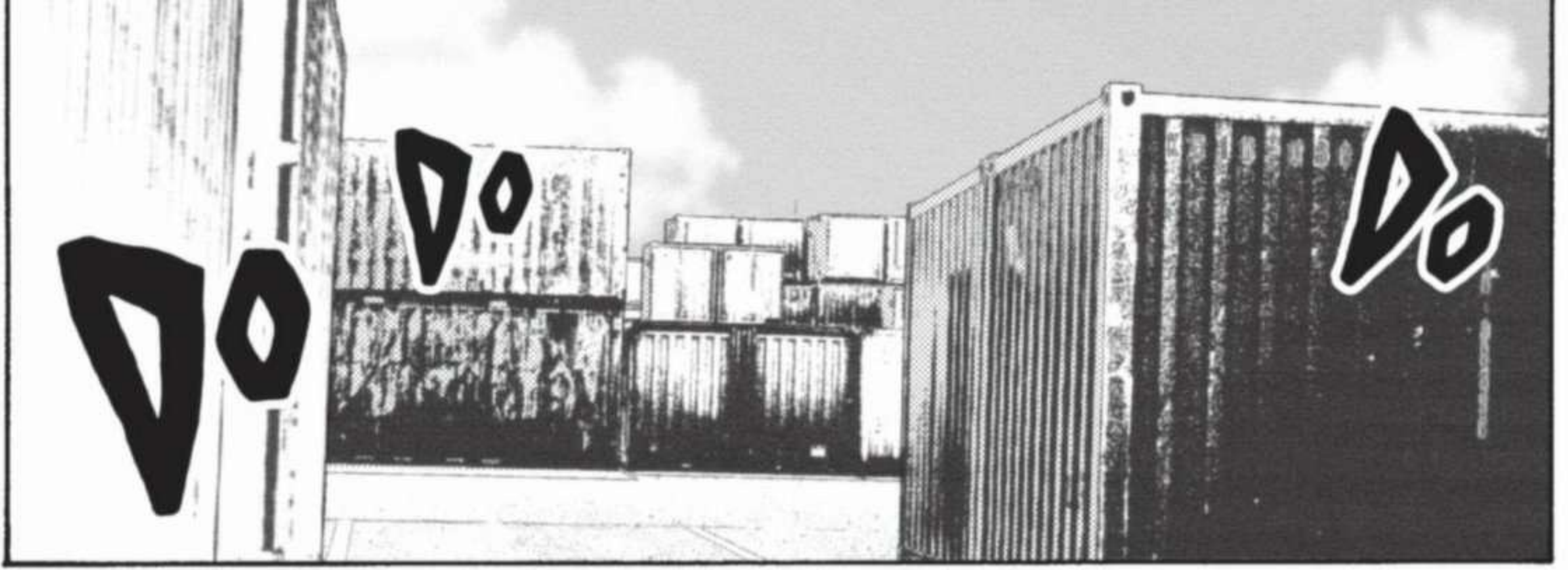


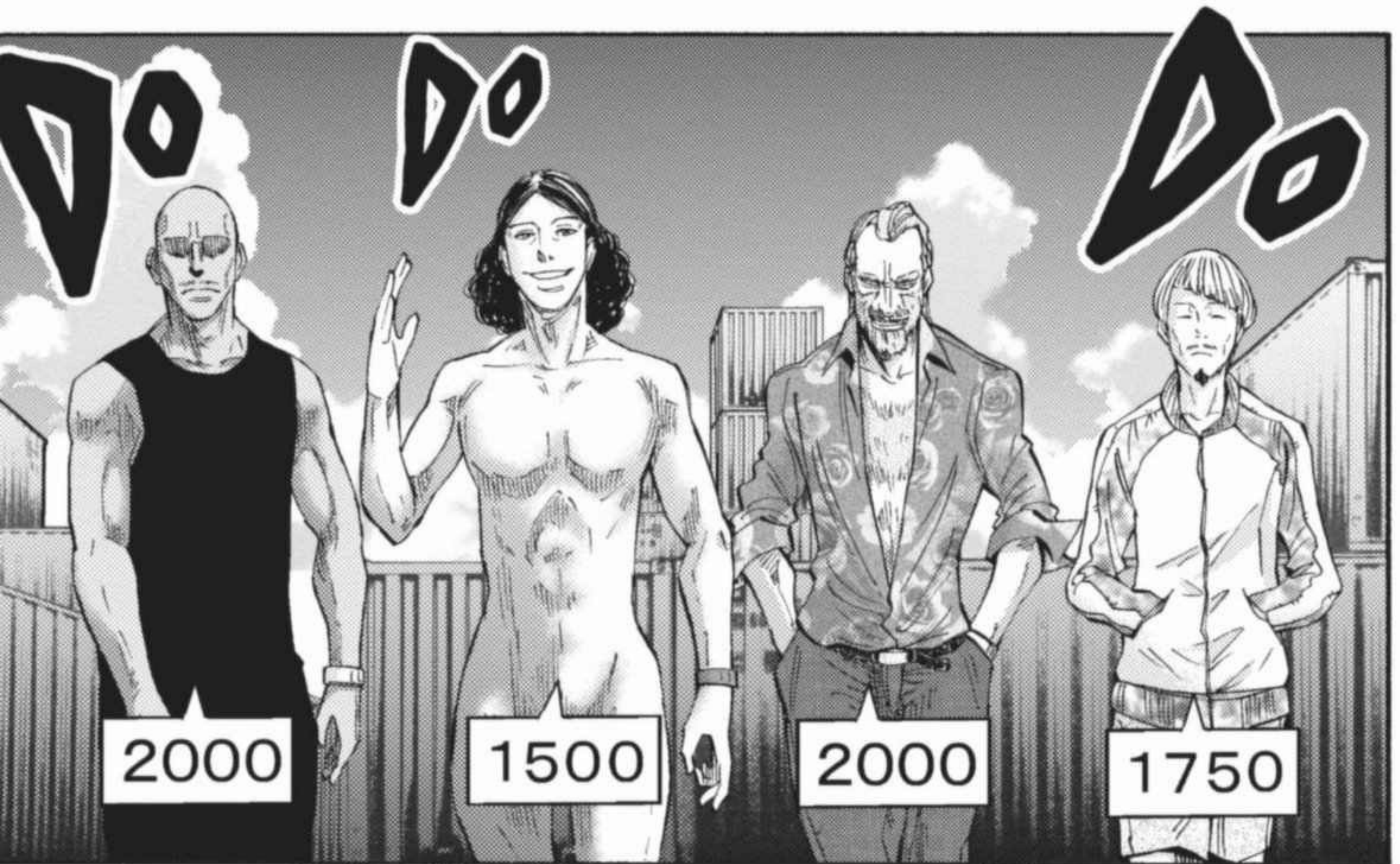












À TON
AVIS
?



QU'EST-CE
QUE
...

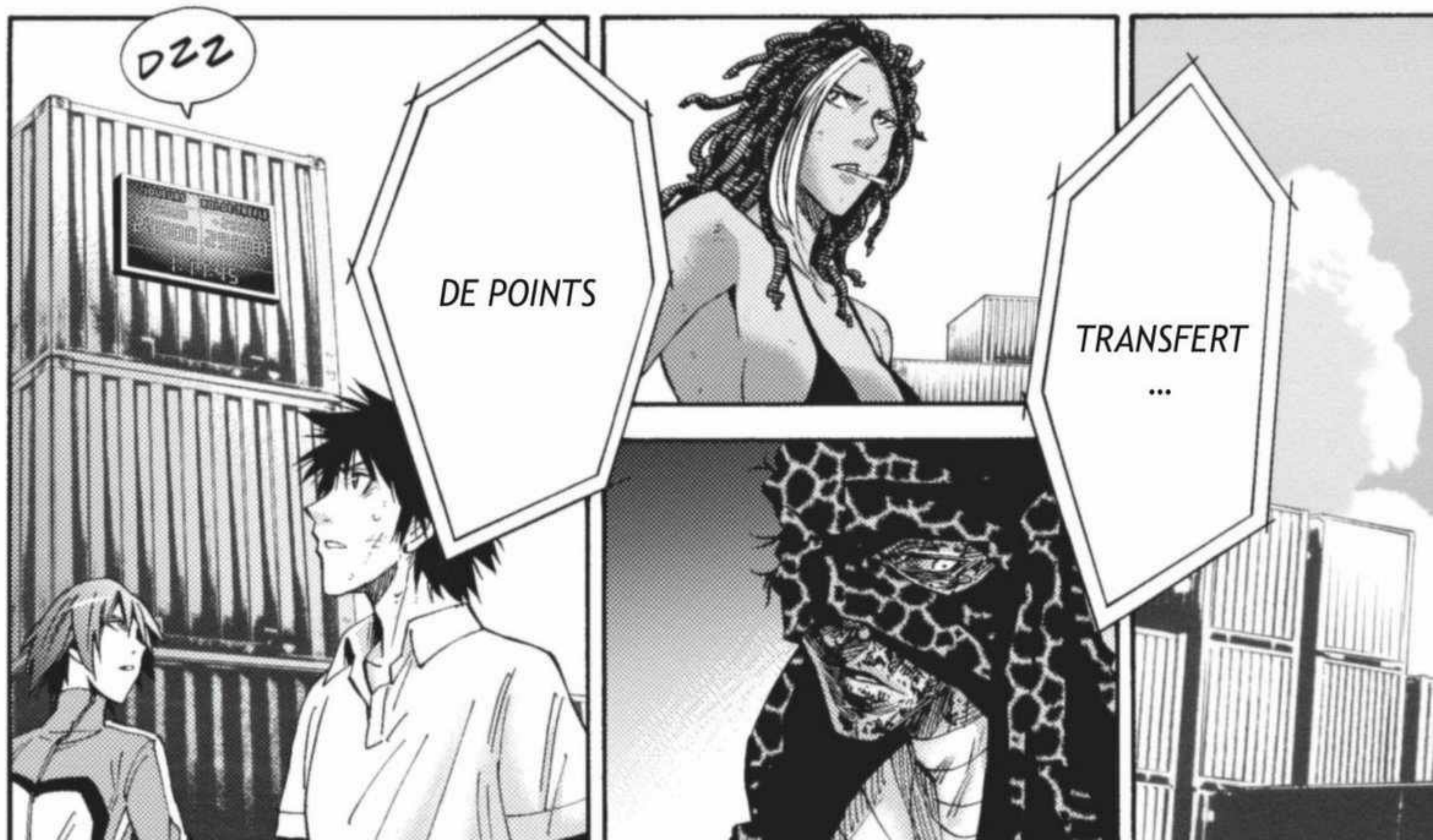


VOUS DÉBAR-
QUEZ À
QUATRE
...



DE
NOTRE
VIE

AU
PÉRIL
...



022

DE POINTS

TRANSFERT
...

QUOI ?

...

JOUEURS	ROI DE TRÈFLE
+100000	+200000
230000	290000
1:17:45	

INCROYABLE
...

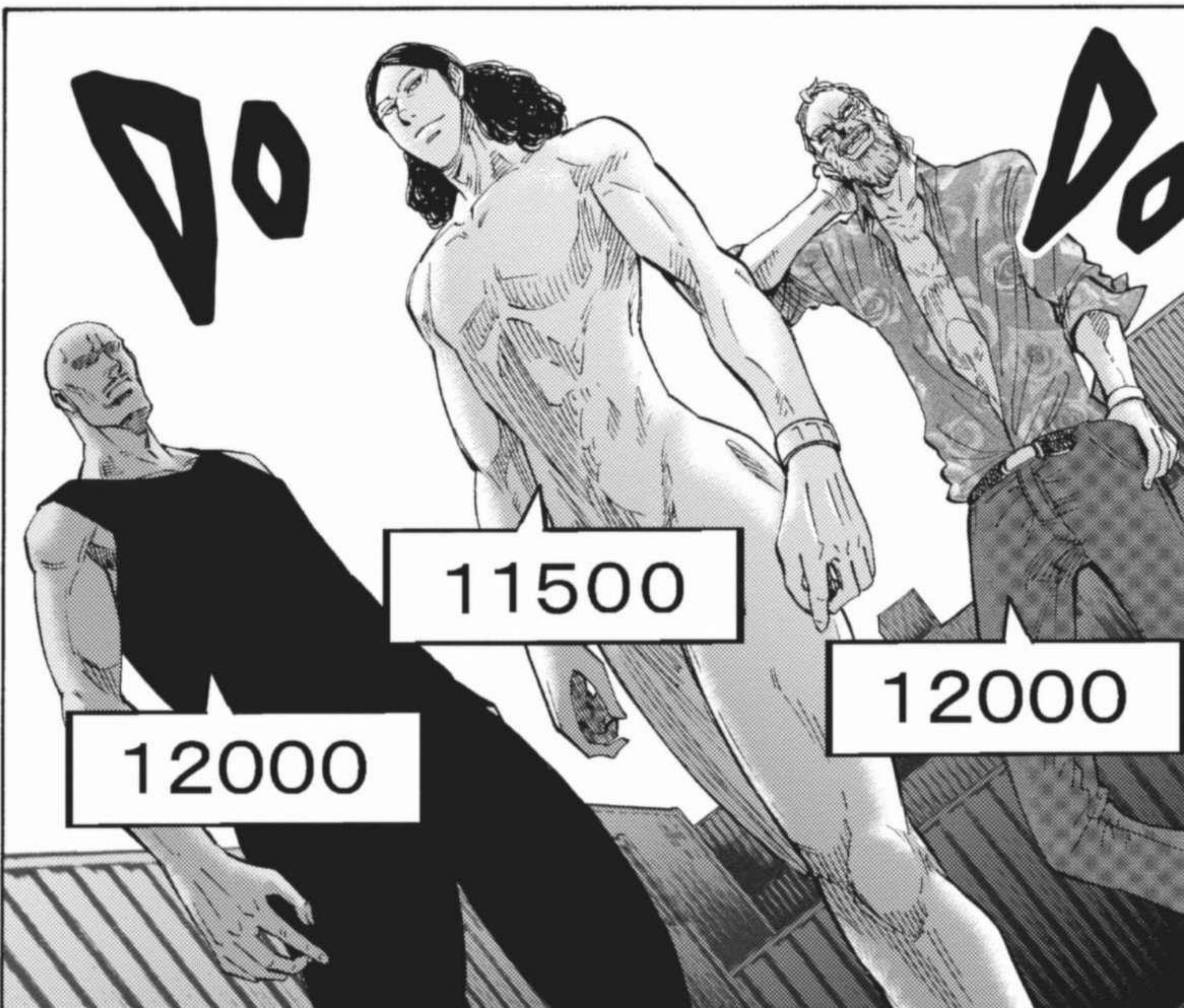
LA SITUATION
EST
INVERSÉE

SE
PASSE
?

QU'EST-
CE QUI
...

NON
?!

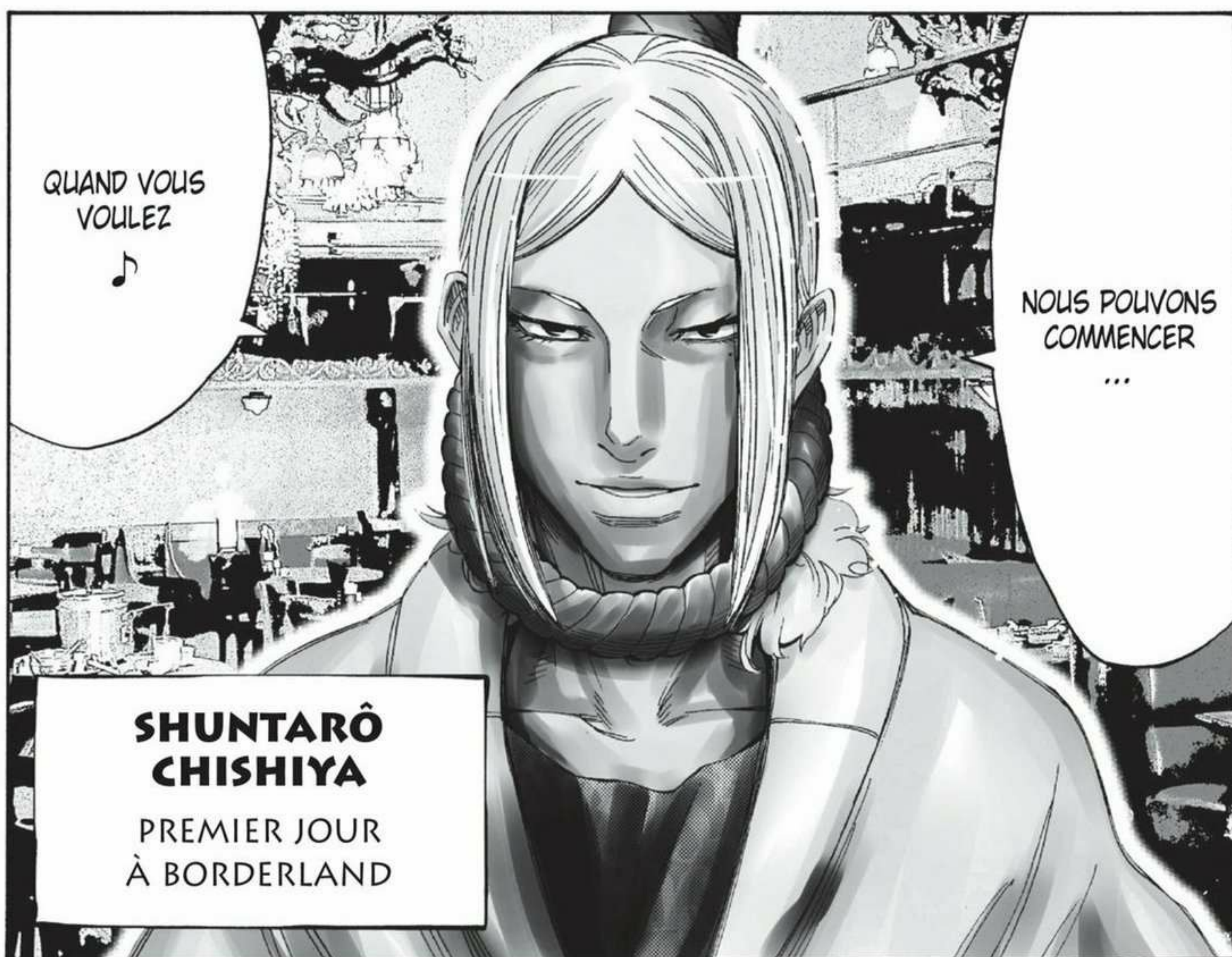
+ 20 000
?



SUITE DANS LE TOME 10

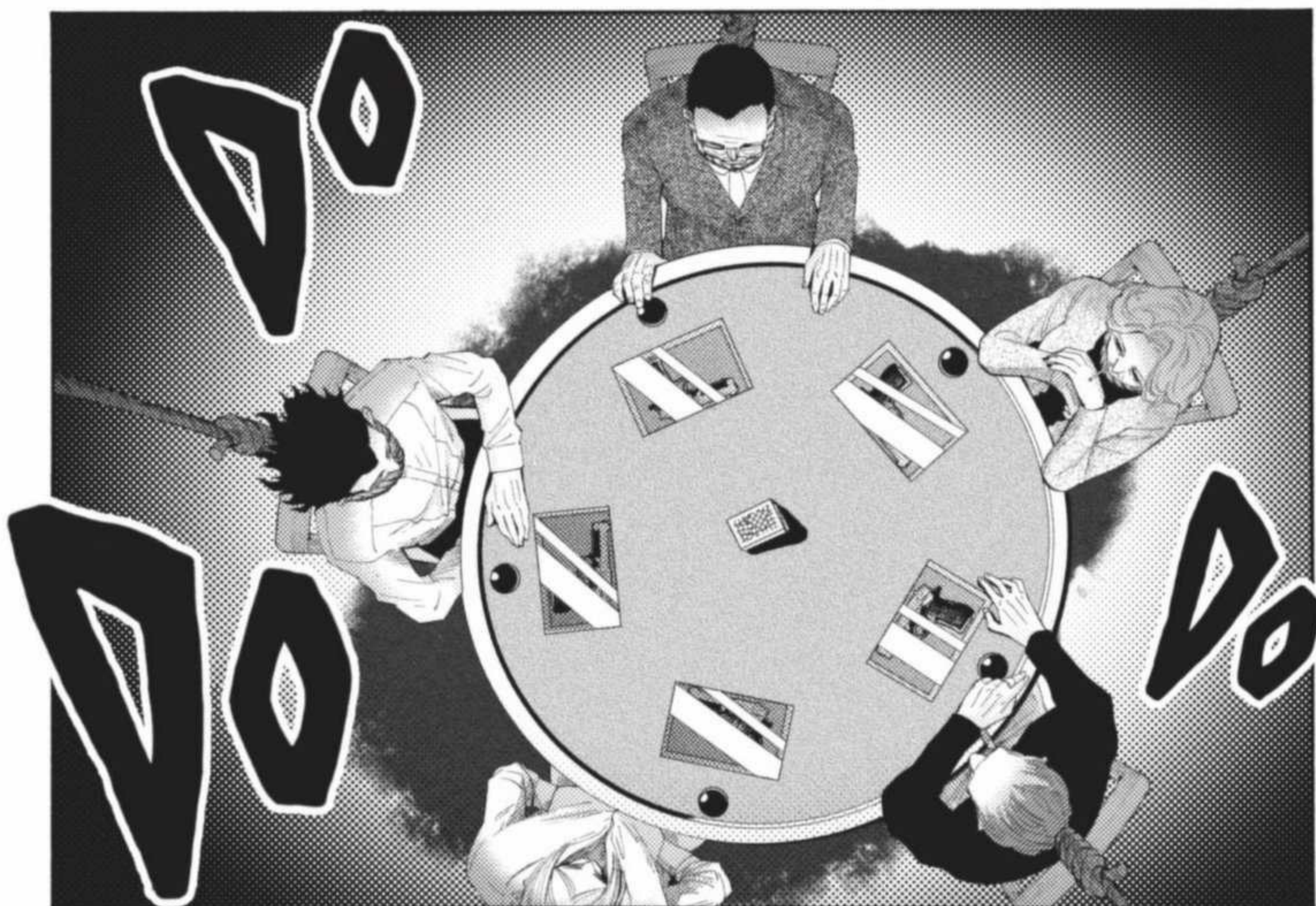
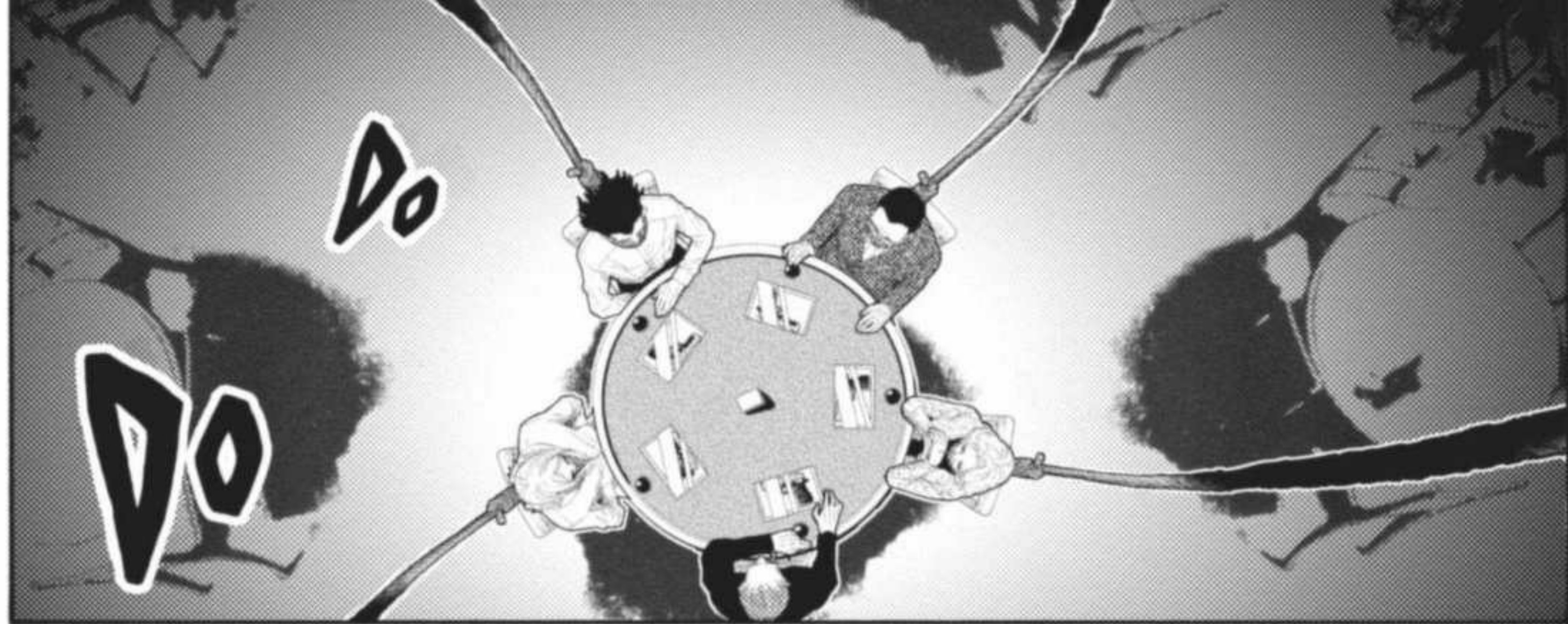
*ET MAINTENANT
DÉBUTE UN ÉPISODE
SPÉCIAL*

ÉPISODE SPÉCIAL 3 : 6 ♦ - PREMIÈRE PARTIE





ÉPISODE SPÉCIAL 3 :
6♦ - PREMIÈRE PARTIE



JEU

BLACK JACK

DIFFICULTÉ: 6 ♦

NOMBRE D'ENTRÉES : 5
PRIX : MAGASIN DE PISTOLET

UNE FOIS LES NŒUDS COULANTS
SERRÉS AUTOUR DU COU DES JOUEURS...
LE JEU DÉBUTE



LIMITE DE TEMPS : 1 HEURE

CONDITIONS DE GAME OVER :

- TEMPS DE JEU DÉPASSÉ
- PERTE DE TOUS SES JETONS
- VOL DE JETONS
- SANCTION ILLÉGALE

CONDITION DE VICTOIRE :

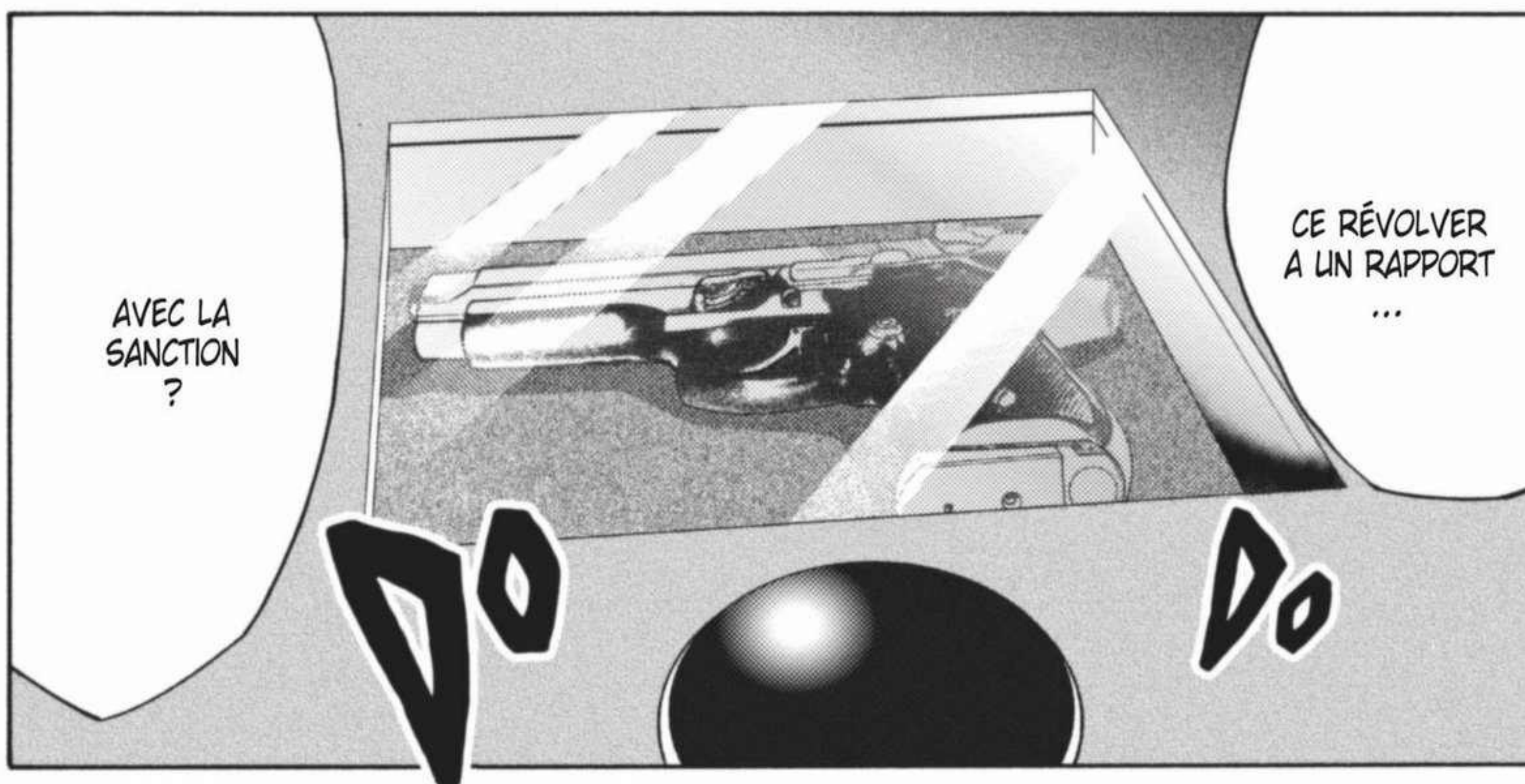
- ÊTRE LE DERNIER JOUEUR DANS LE TEMPS IMPARTI





PRINCIPE

- OBTENIR UN SCORE SUPÉRIEUR À CELUI DU CROUPIER, À PARTIR DES 2 PREMIÈRES CARTES DISTRIBUÉES, SANS DÉPASSER 21. EN CAS DE SCORES IDENTIQUES, LE COUP EST DÉCLARÉ NUL.
- VALEUR DES CARTES : DE 2 À 9 : DE 2 À 9 PTS ; 10, J, Q, K : 10 PTS ; AS : 1 OU 11 PTS AU CHOIX.
- DÉROULEMENT DU JEU : LES JOUEURS COMMENCENT PAR MISER UN CERTAIN NOMBRE DE JETONS, INFÉRIEUR OU ÉGAL AU NOMBRE DE JETONS DU CROUPIER.
- LE CROUPIER DISTRIBUE DEUX CARTES FACES VISIBLES À TOUS LES JOUEURS, PUIS UNE CARTE FACE VISIBLE POUR LUI.
- SELON LE SCORE ET LA VALEUR DES CARTES, LES JOUEURS PEUVENT ANNONCER «RESTE», «CARTE», «SPLIT», «DOUBLE» OU «BLACK JACK».
- POUR LES JOUEURS, DÉPASSER LE SCORE DE 21 REVIENT À «SAUTER» OU «CREVER» ET PERDRE SA MISE.
- QUAND TOUS LES JOUEURS ONT PARLÉ, LE CROUPIER TIRE SA DEUXIÈME CARTE ET CONTINUE JUSQU'À ATTEINDRE AU MOINS 17. S'IL OBTIENT PLUS DE 21, IL PERD AUTOMATIQUEMENT FACE AUX JOUEURS QUI N'ONT PAS SAUTÉ.
- GAINS : BLACK JACK = 2 X MISE ; VICTOIRE = 1 X MISE ; ÉGALITÉ = RÉCUPÈRE SA MISE.
- UNE FOIS TOUTES LES CARTES DU PAQUET DISTRIBUÉES, LE TOUR EST TERMINÉ. LE CROUPIER PASSE SON RÔLE À SON VOISIN DE GAUCHE ET LE JEU REPREND.





AVANT
EXPIRATION
DU VISA

AU NOMBRE
D'HEURES
QUI NOUS
RESENT
...



ILS
CORRES-
PONDENT
PEUT-ÊTRE
...



SI JE
COMPRENDS
BIEN
...

AH
BON
...



ÉQUIVAUT À
UNE HEURE

UN JETON
...



IL ME RESTE
TROIS JOURS
ET CINQ HEURES
AVANT D'ATTEINDRE
LE MINUIT FATIDIQUE
DU RAYON LASER

PRO-
BABLE



CETTE
HISTOIRE
COMMENCE À
M'INTÉRESSER

BIEN
...



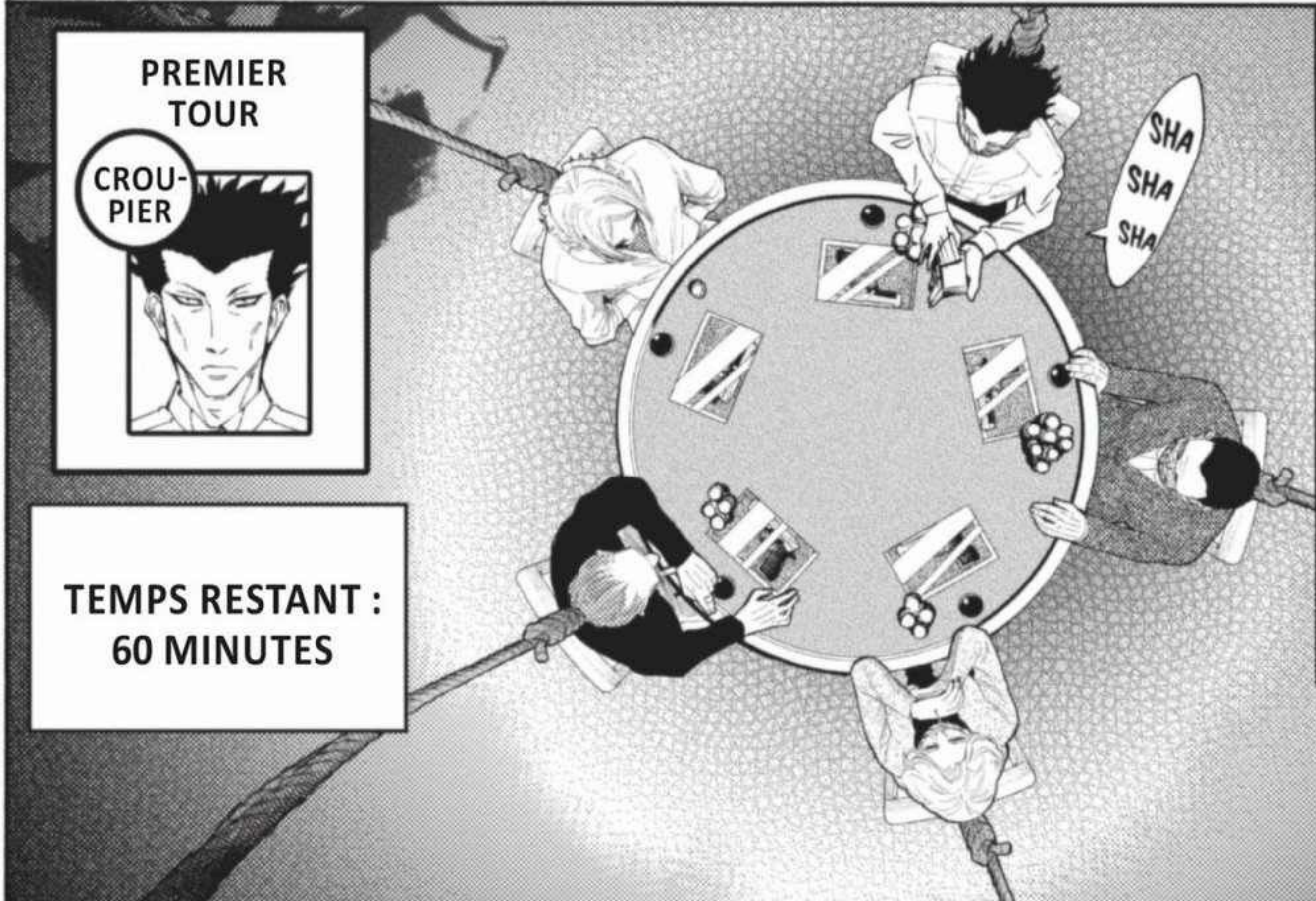
DE TOUTE
FAÇON,
JE N'AI QUE
CINQ HEURES
DE VIE

LE TEMPS FILE, ALORS DÉBUTONS
VOTRE DRÔLE DE JEU

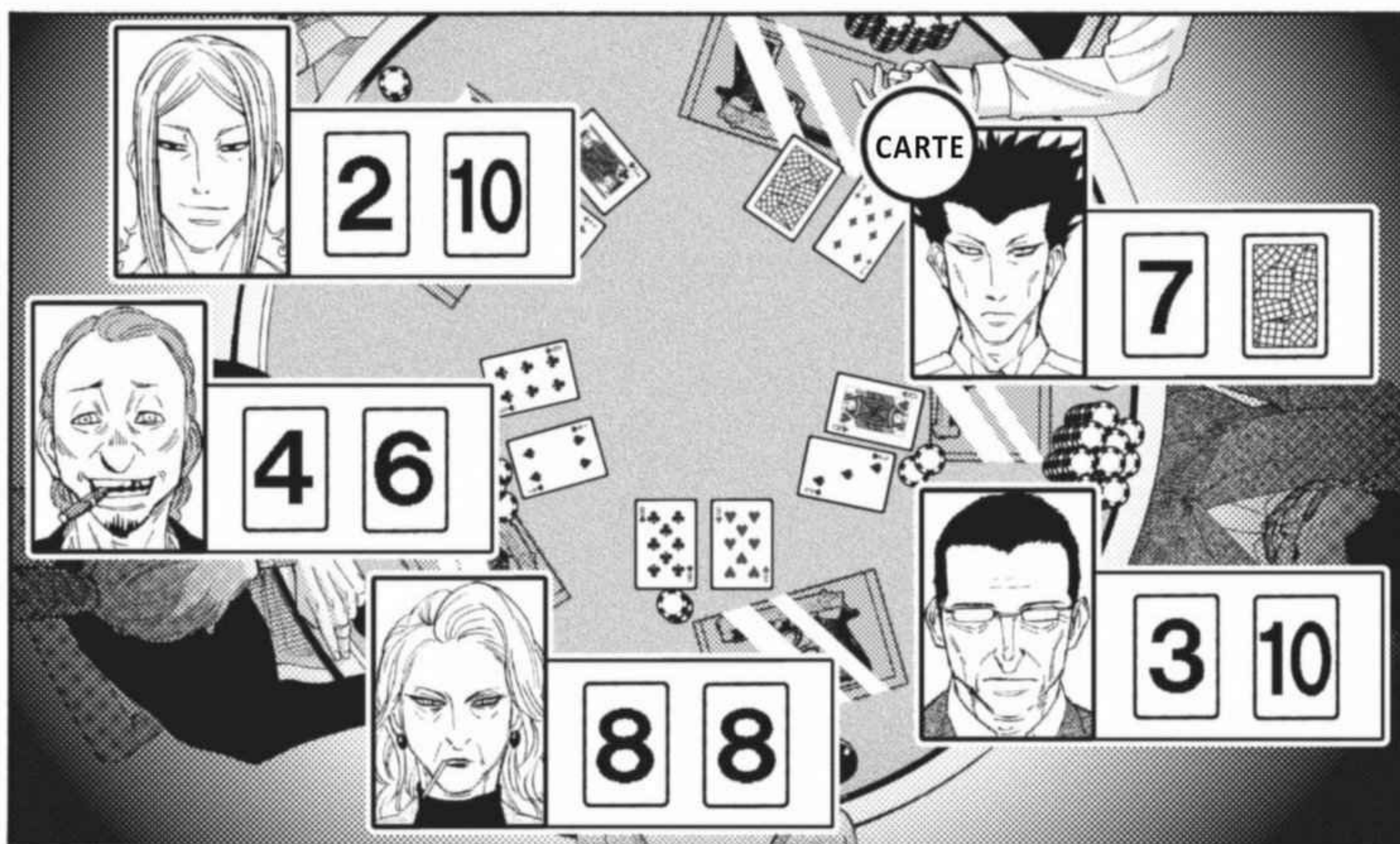


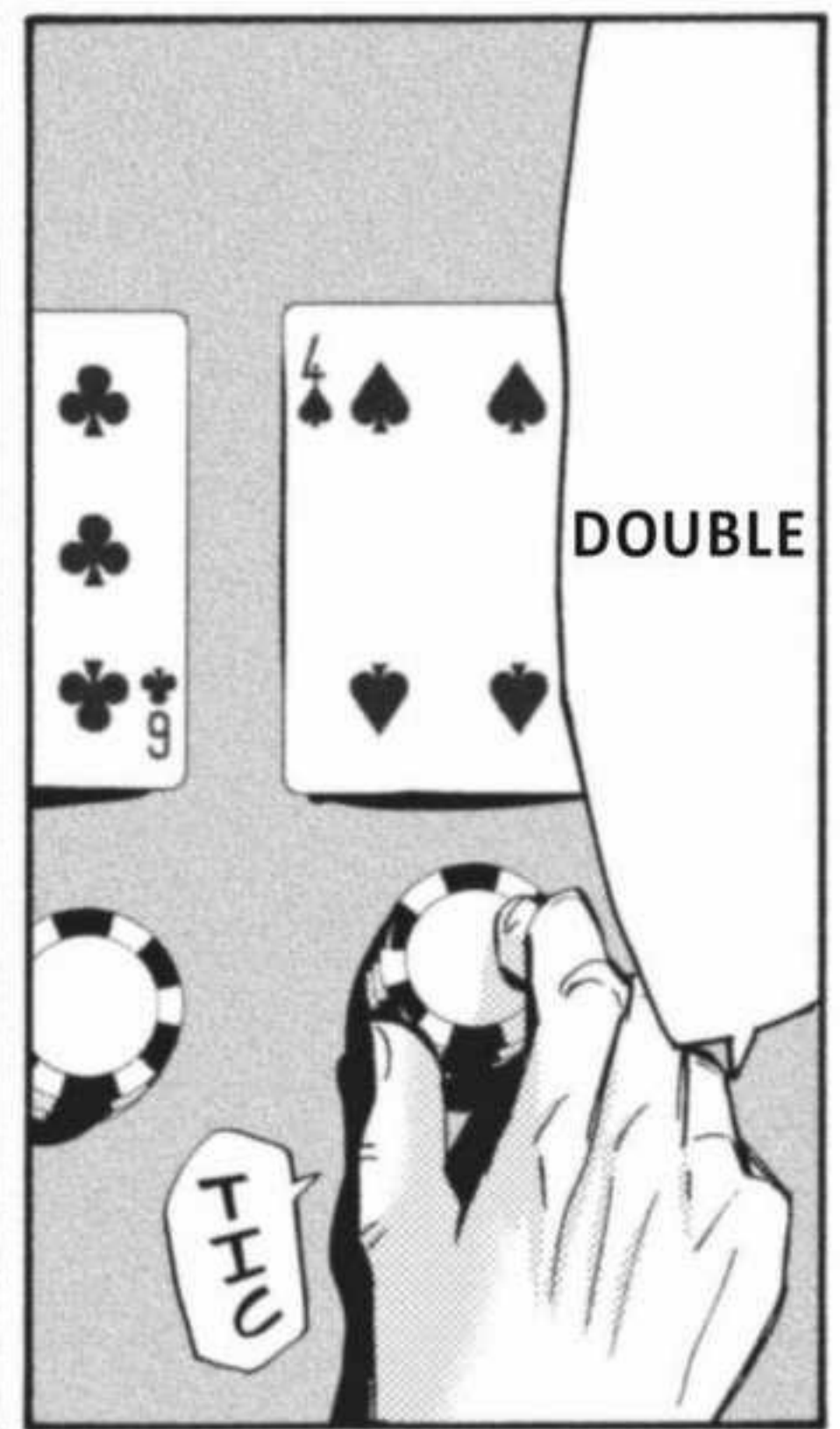
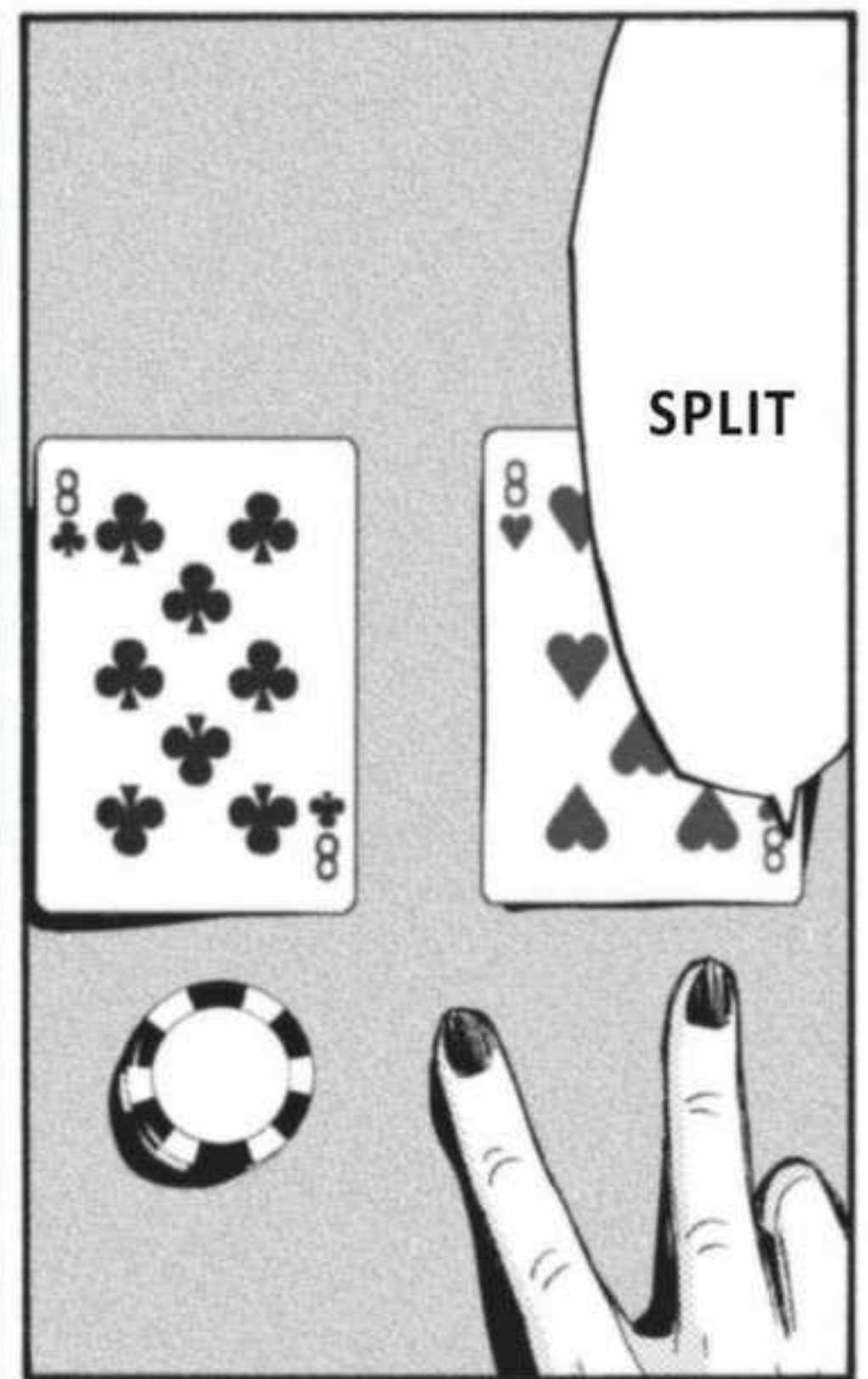
 = LES HEURES DE SÉJOUR RESTANTES

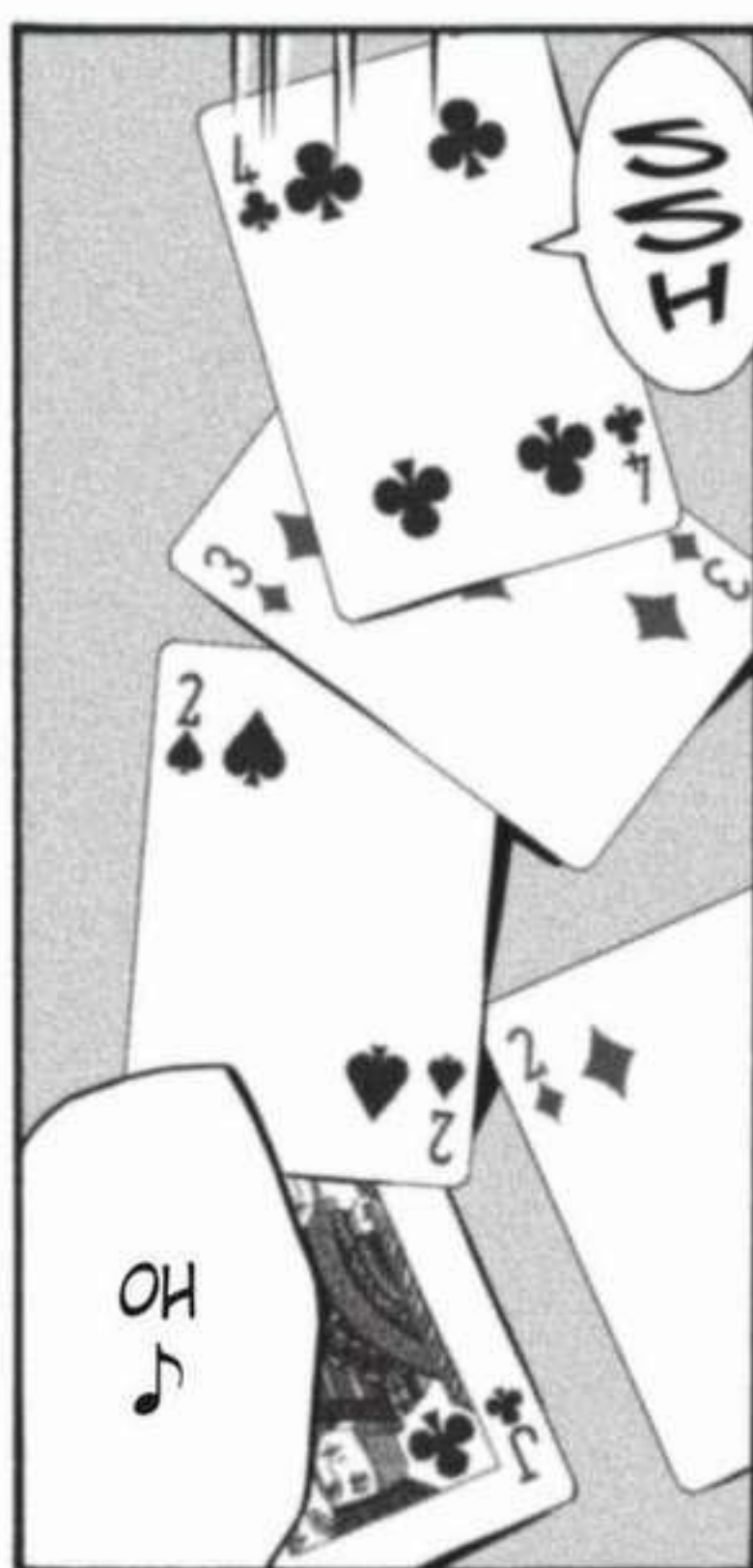
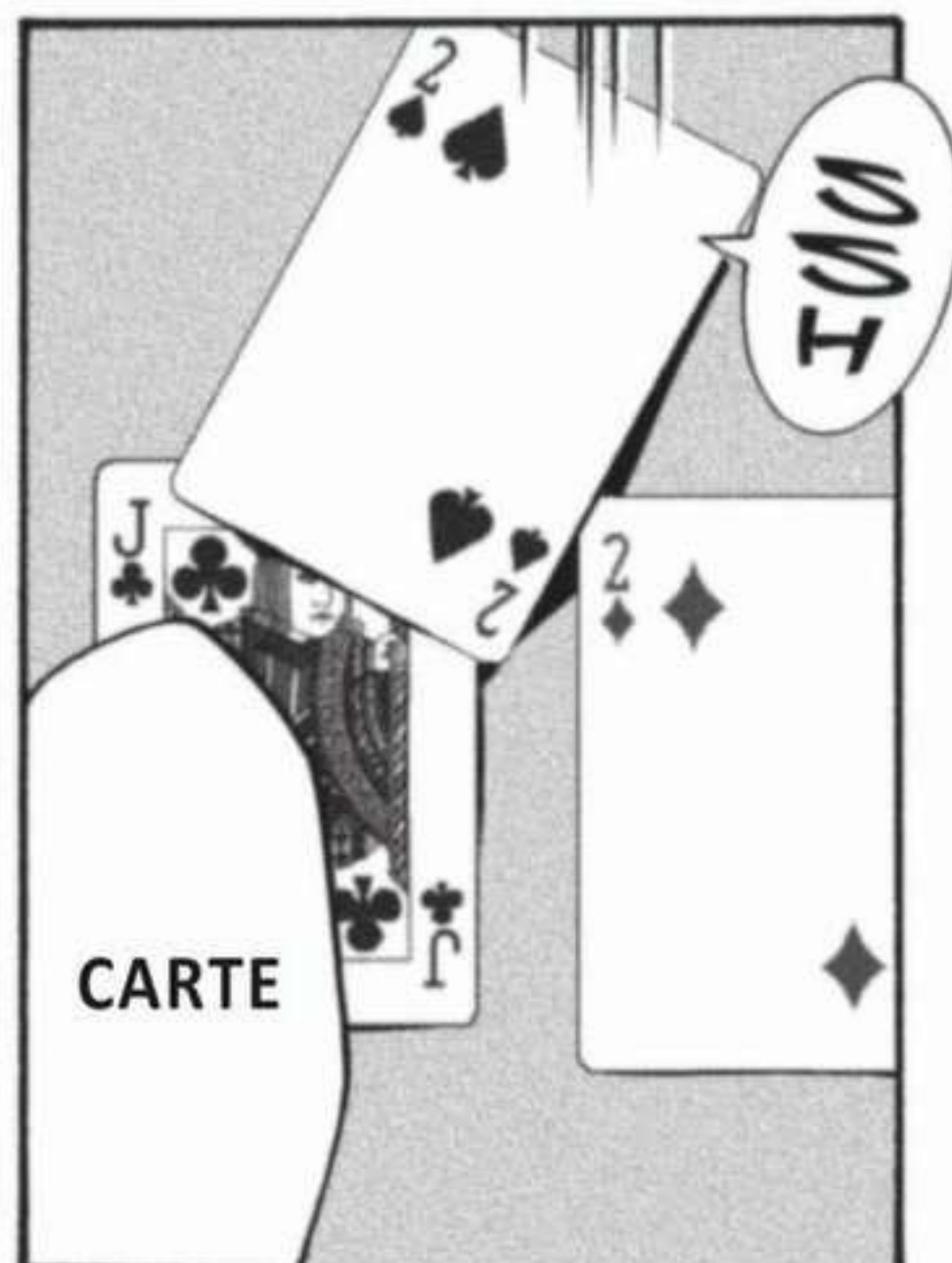
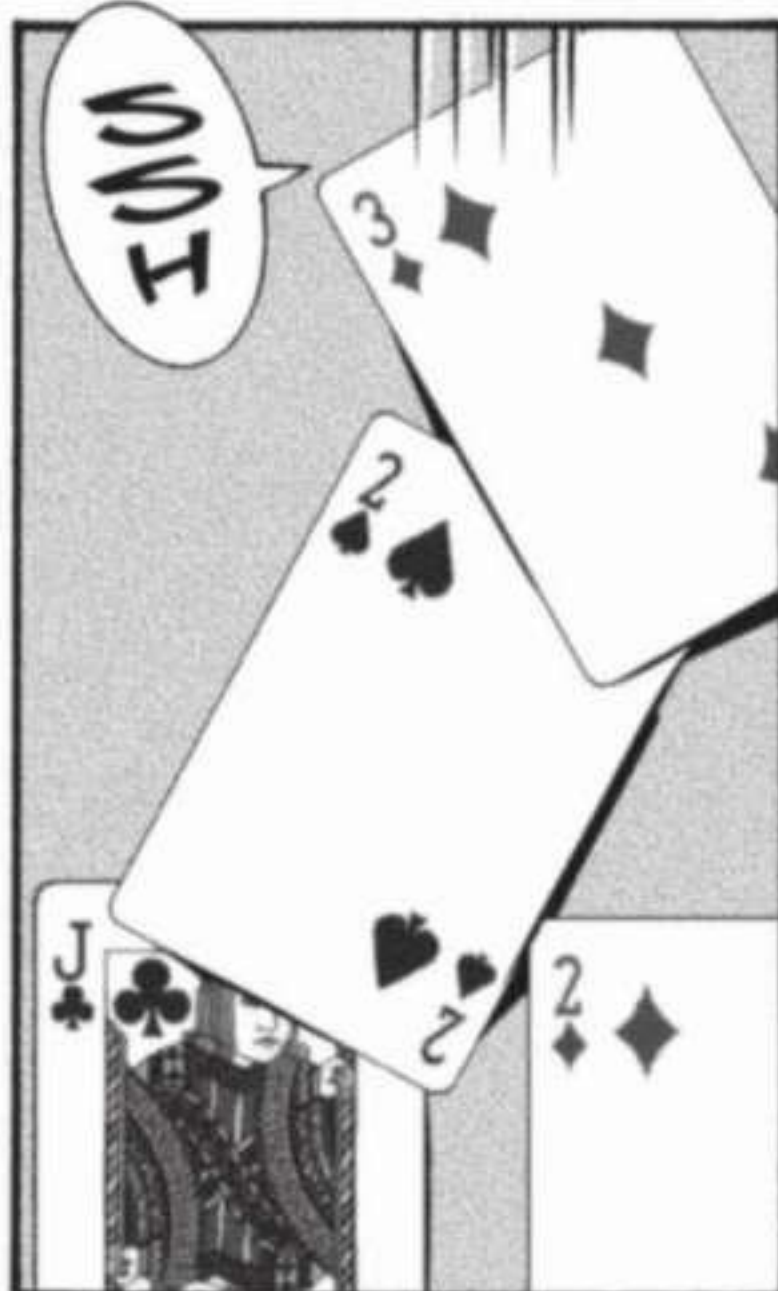
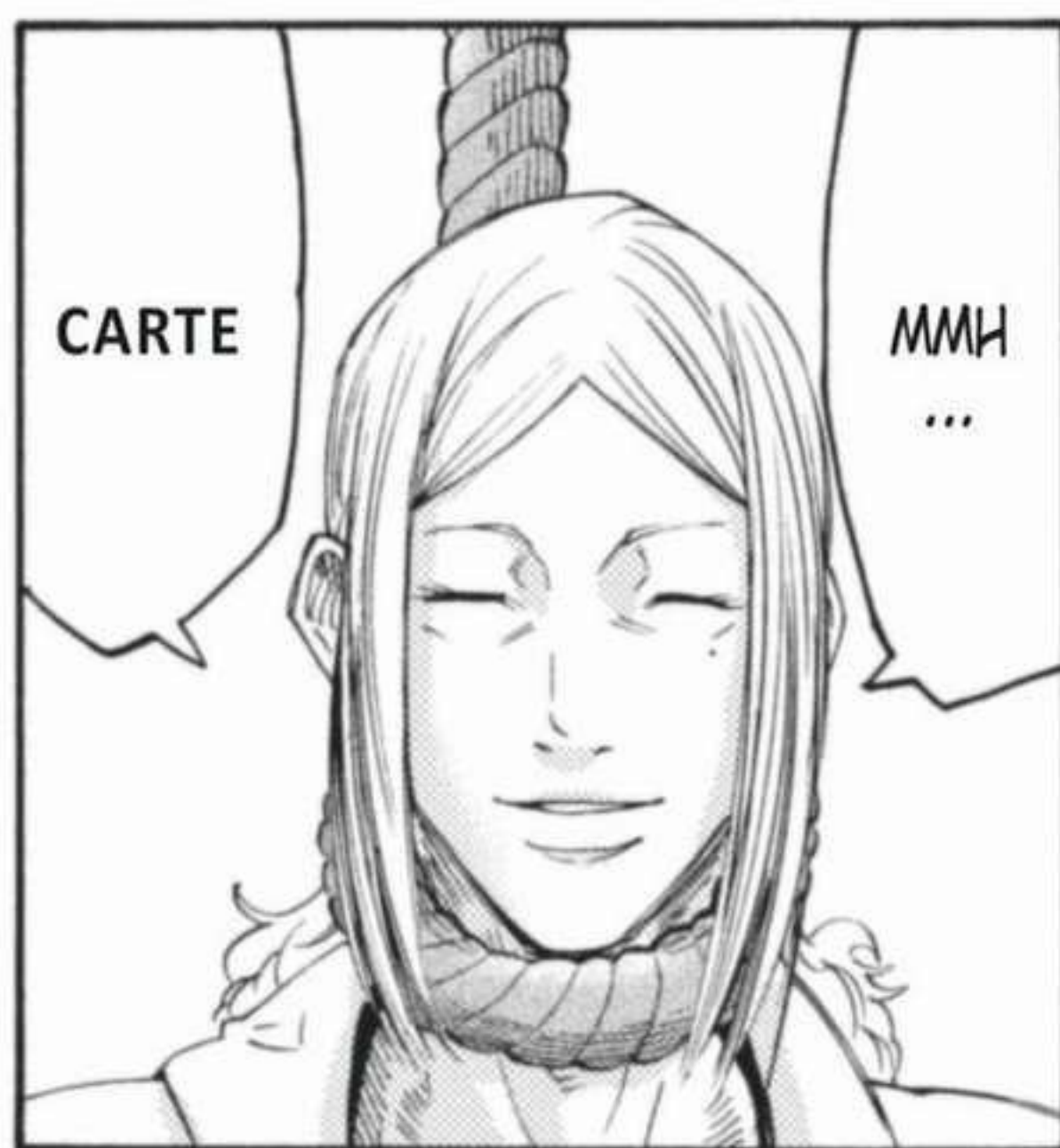
77 JETONS	53 JETONS	5 JETONS	29 JETONS	29 JETONS
-----------	-----------	----------	-----------	-----------



DÉBUT
DU JEU



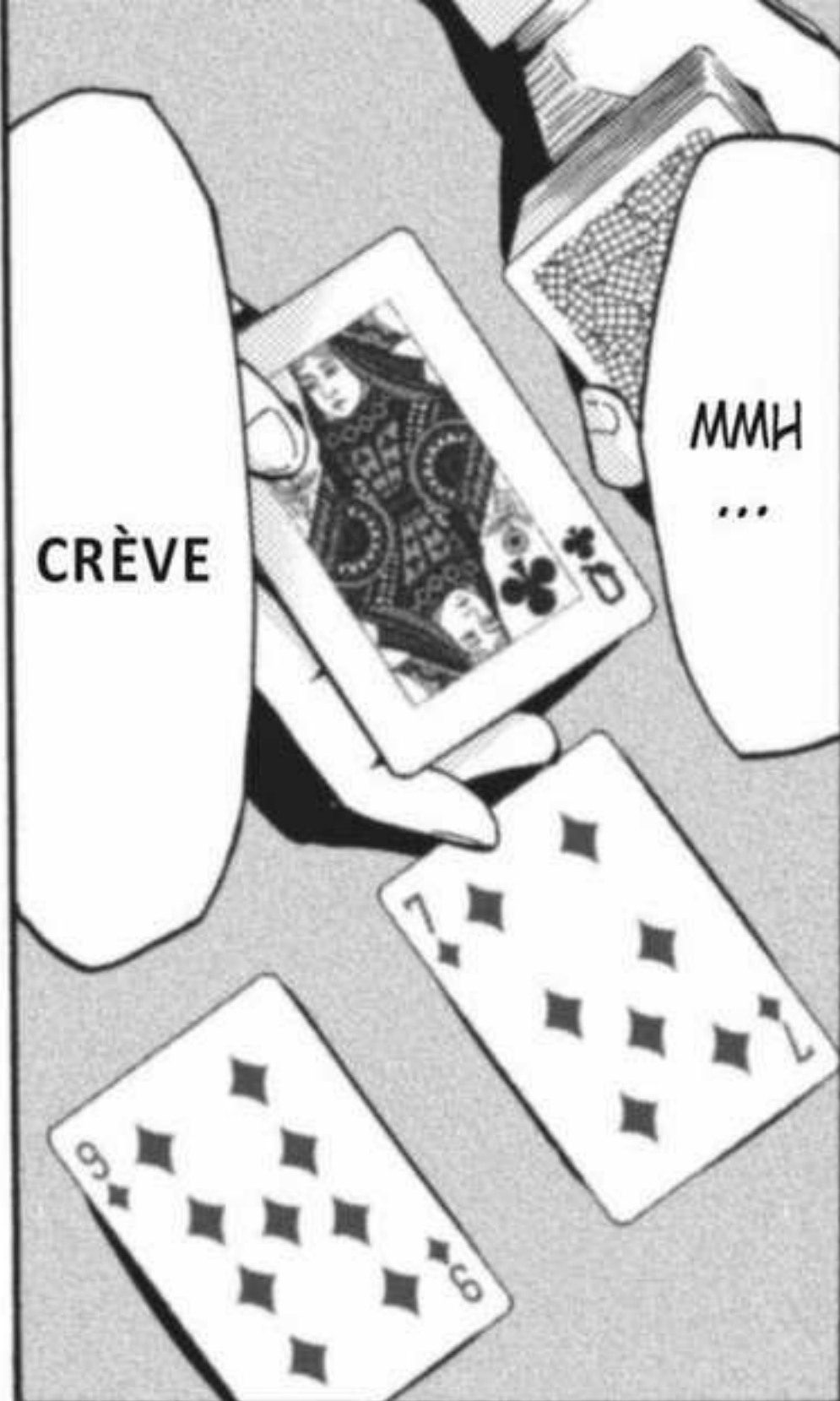






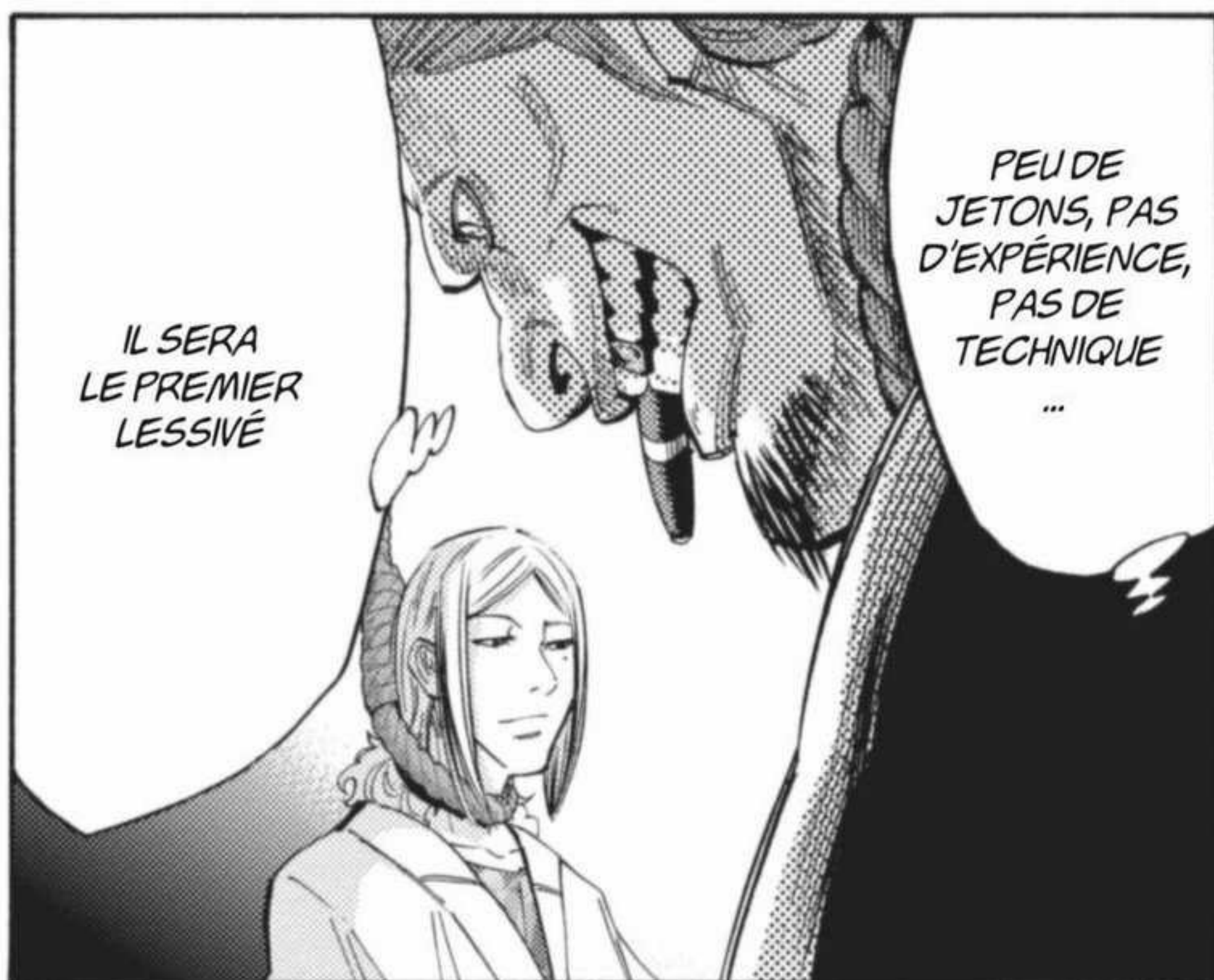
LA CHANCE
DU DÉBUTANT
!

SI TU
N'AVAIS PAS
RÉCUPÉRÉ
LE 4,
J'AURAIS
GAGNÉ



CRÈVE

MMH
...



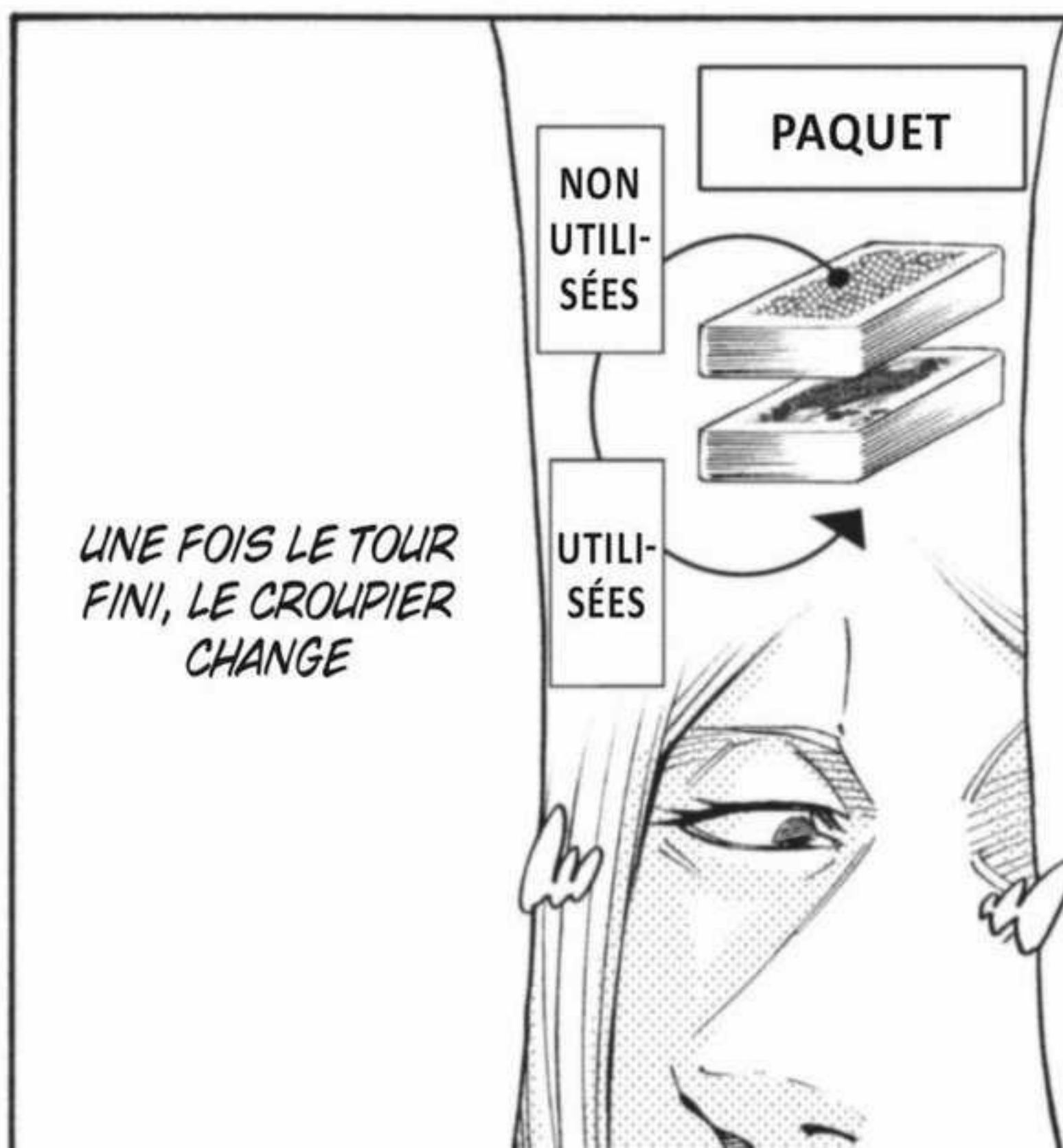
IL SERA
LE PREMIER
LESSIVÉ

PEU DE
JETONS, PAS
D'EXPÉRIENCE,
PAS DE
TECHNIQUE
...



NE
CONNAÎT
RIEN À
RIEN
!

BON, CE
GARÇON
...



UNE FOIS LE TOUR
FINI, LE CROUPIER
CHANGE

PAQUET

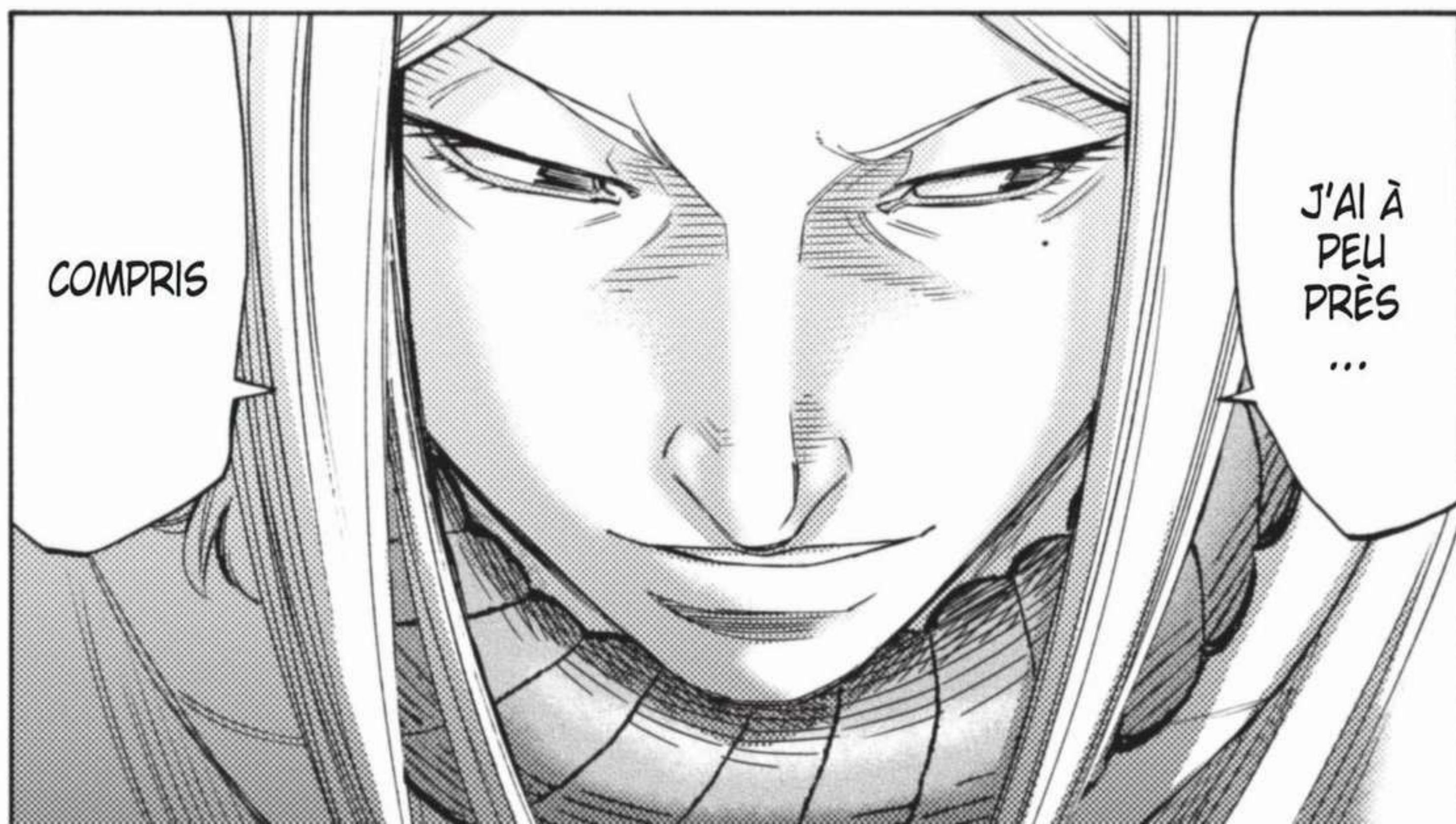
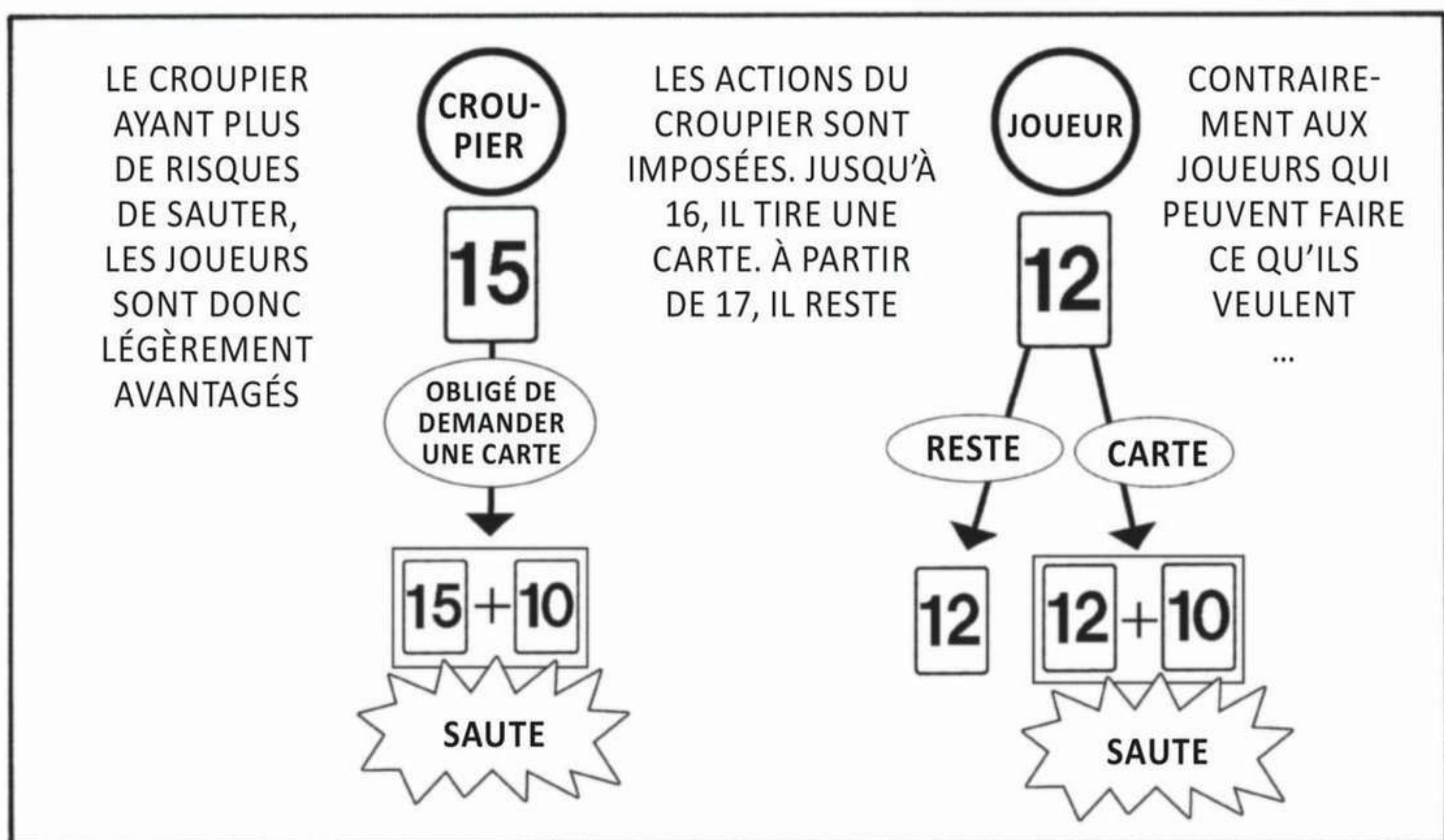
NON
UTILI-
SÉES

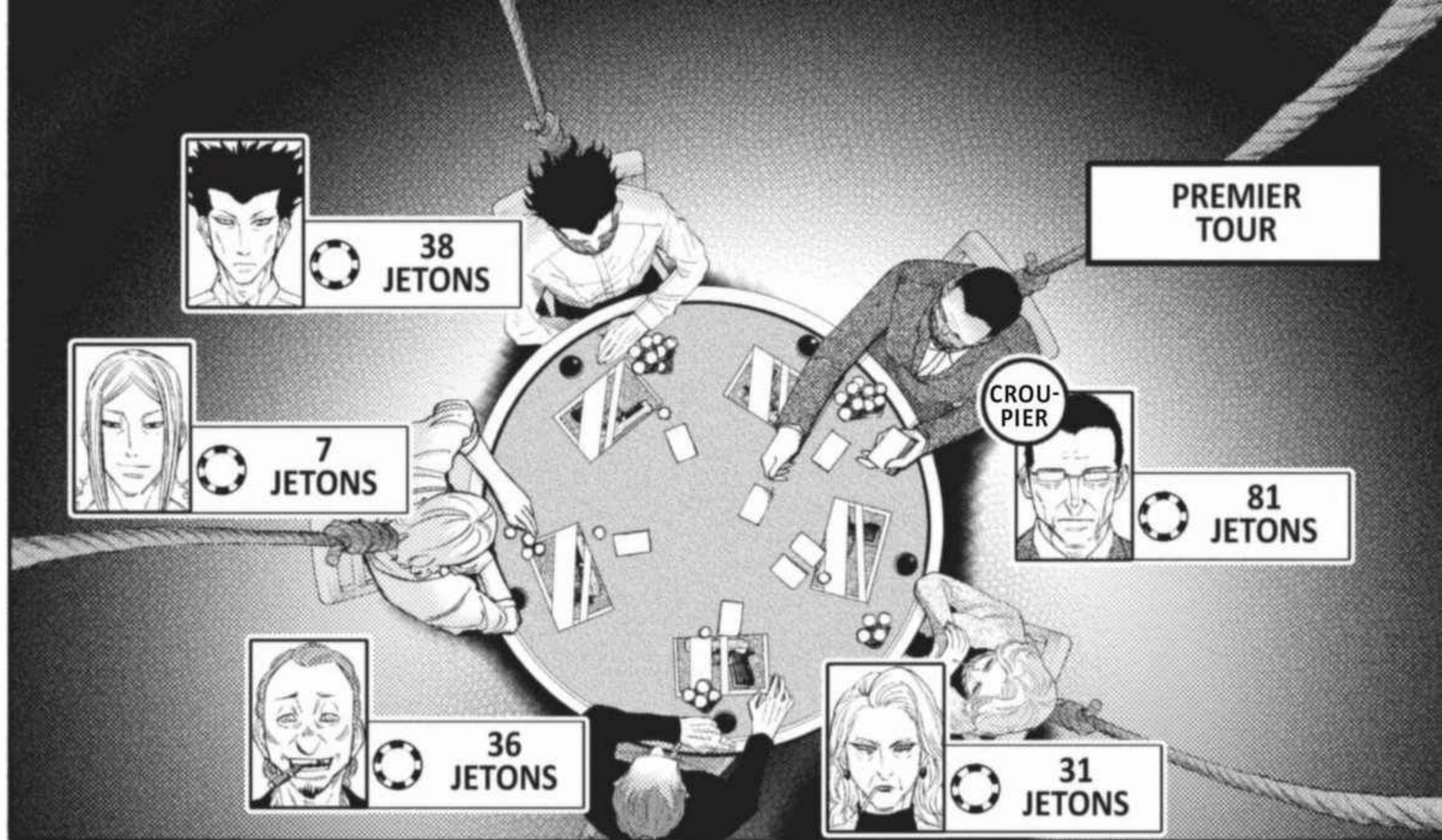
UTILI-
SÉES

LES CARTES
UTILISÉES SONT
REMISES FACE
VERS LE HAUT
SOUS LE PAQUET,
DE FAÇON À
CE QU'IL GARDE
LA MÊME ÉPAISSEUR
ET QUE PERSONNE
NE PUISSE DEVINER
COMBIEN DE CARTES
RESTENT À JOUER



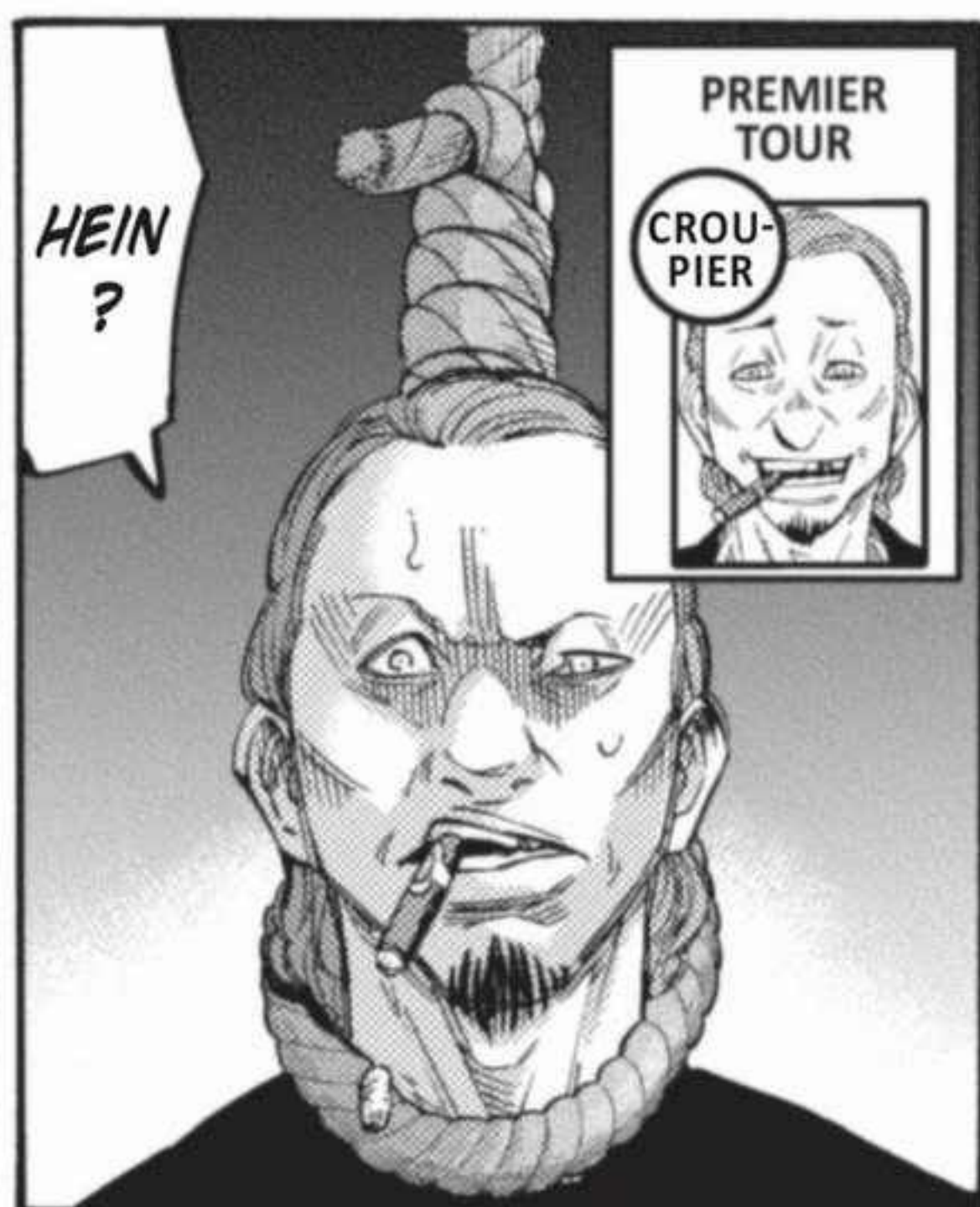
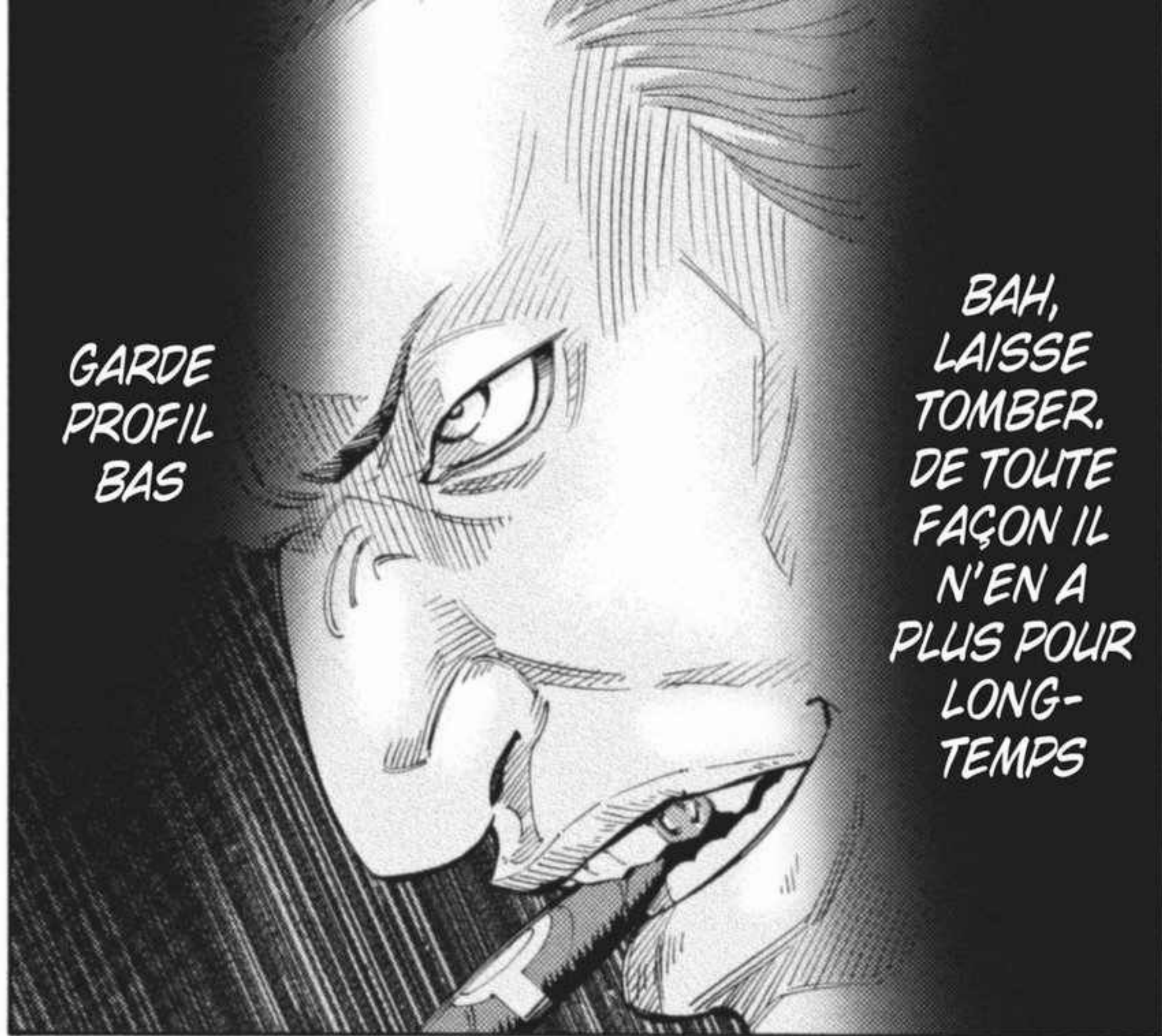
555







GARDE
PROFIL
BAS





NON, JE
CALCULE
...

LES
PROBA-
BILITÉS



TU
TRICHES
?



DES
JETONS
?!

TU AS
GAGNÉ
...

BOOOM

À L'INVERSE,
PLUS IL Y A
DE PETITES
CARTES, DE 2
À 8, PLUS LE
CROUPIER A
DE CHANCES
DE GAGNER

2 ~ 8

AVANTAGEUX POUR
LE CROUPIER

9 10 A

AVANTAGEUX POUR
LES JOUEURS

AU BLACK JACK,
PLUS IL Y A DE
GROSSES CARTES,
9, 10 ET A, DANS
LE PAQUET, PLUS
LA SITUATION EST
À L'AVANTAGE DES
JOUEURS



PAQUET

CARTES RESTANTES

CARTES UTILISÉES

PLUS LE RAPPORT
GRIMPE AU-DESSUS
DE 2.17, PLUS LE JEU
EST À L'AVANTAGE DU
CROUPIER ET MOINS
IL FAUT MISER.
PLUS LE RAPPORT
DIMINUE EN DESSOUS
DE 2.17, PLUS LE JEU
EST À L'AVANTAGE DES
JOUEURS QUI ONT
INTÉRÊT À
MISER FORT

$$52 \div 24 = 2.17$$

TOTAL DE
CARTES

LE NOMBRE DE
9, 10 ET A

POURCENTAGE

UN PAQUET
CONTIENT 52
CARTES, DONT
24 GROSSES

AVANTAGEUX
POUR LES
JOUEURS

MISER FORT



↓
< 2.17 <

AVANTAGEUX
POUR LE
CROUPIER

MISER LÉGER



DANS LE
COMPTAGE
DES
CARTES
?!

TU T'ES
LANCÉ
...

MAIS SUR LE
LONG TERME,
ELLES ONT
UN IMPACT
SUR LES
GAINS

IL NE
S'AGIT
QUE DE
STATIS-
TIQUES
...

IL S'EN
SERT
COMME UN
COMPTEUR
!

C'EST
POUR
ÇA QU'IL
BOUGE
SES
JETONS
!

UN
DÉBUTANT
COMME TOI
NE PEUT
PAS
...

IL FAUT
ÊTRE
UN VRAI
EXPERT
POUR
RÉUSSIR
CE GENRE
DE CALCUL

MAIS IL FAUT
UNE BONNE
MÉMOIRE POUR
Y ARRIVER

SI VOUS
VOULEZ
M'IMITER,
N'HÉSITEZ
PAS
...

CHANGEA
BRUS-
QUEMENT.

LE REGARD DES
QUATRE AUTRES
JOUEURS
...

À CET
INSTANT
...



C'EST MON
DERNIER TOUR
EN TANT QUE
CROUPIER

LE PAQUET
EST
TERMINÉ



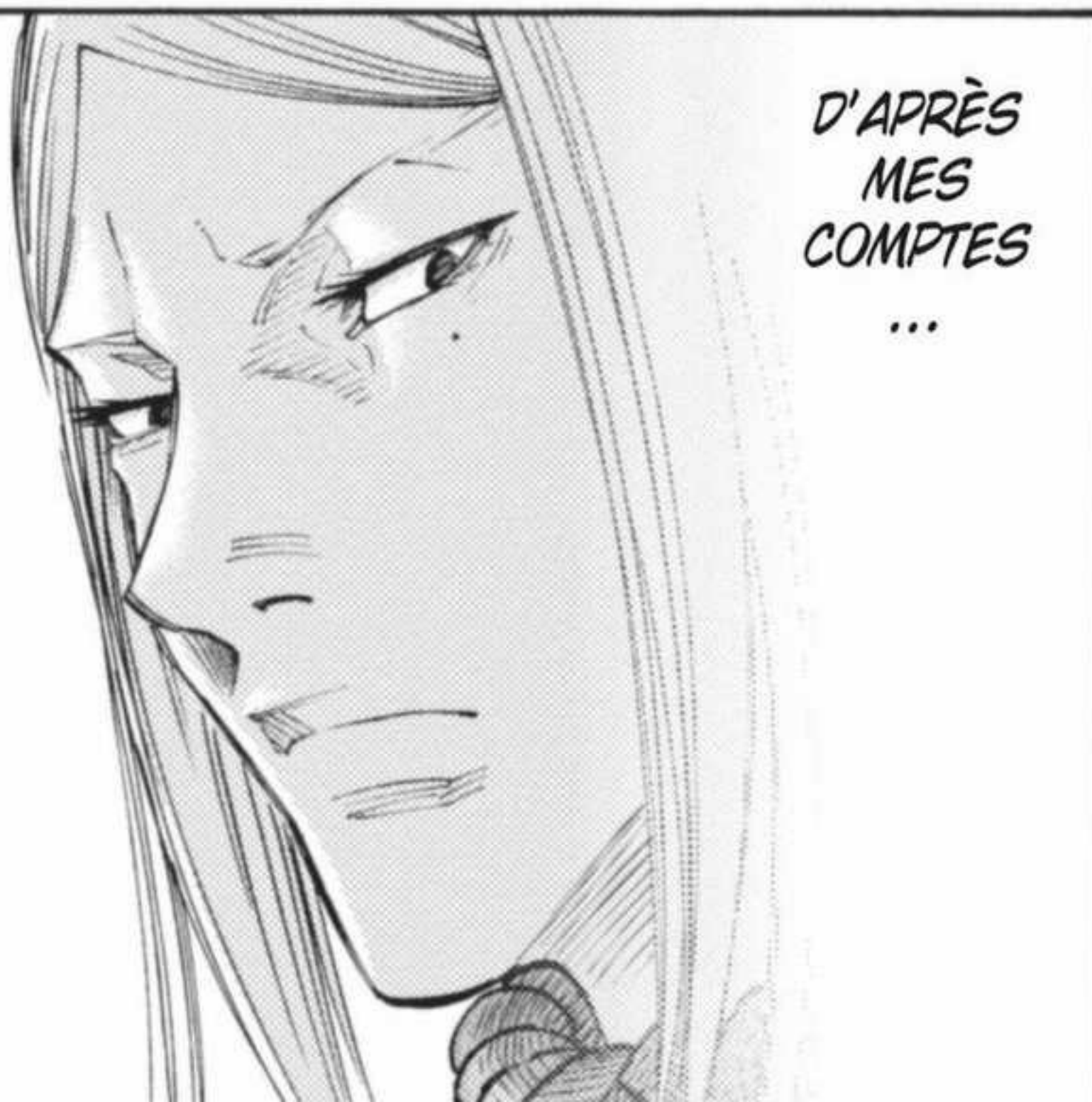
DEUXIÈME
TOUR

CROU-
PIER



IL N'A UTILISÉ
QUE 49 CARTES,
DONT 21 DE
VALEUR 9,
10 OU A.

D'APRÈS
MES
COMPTES
...

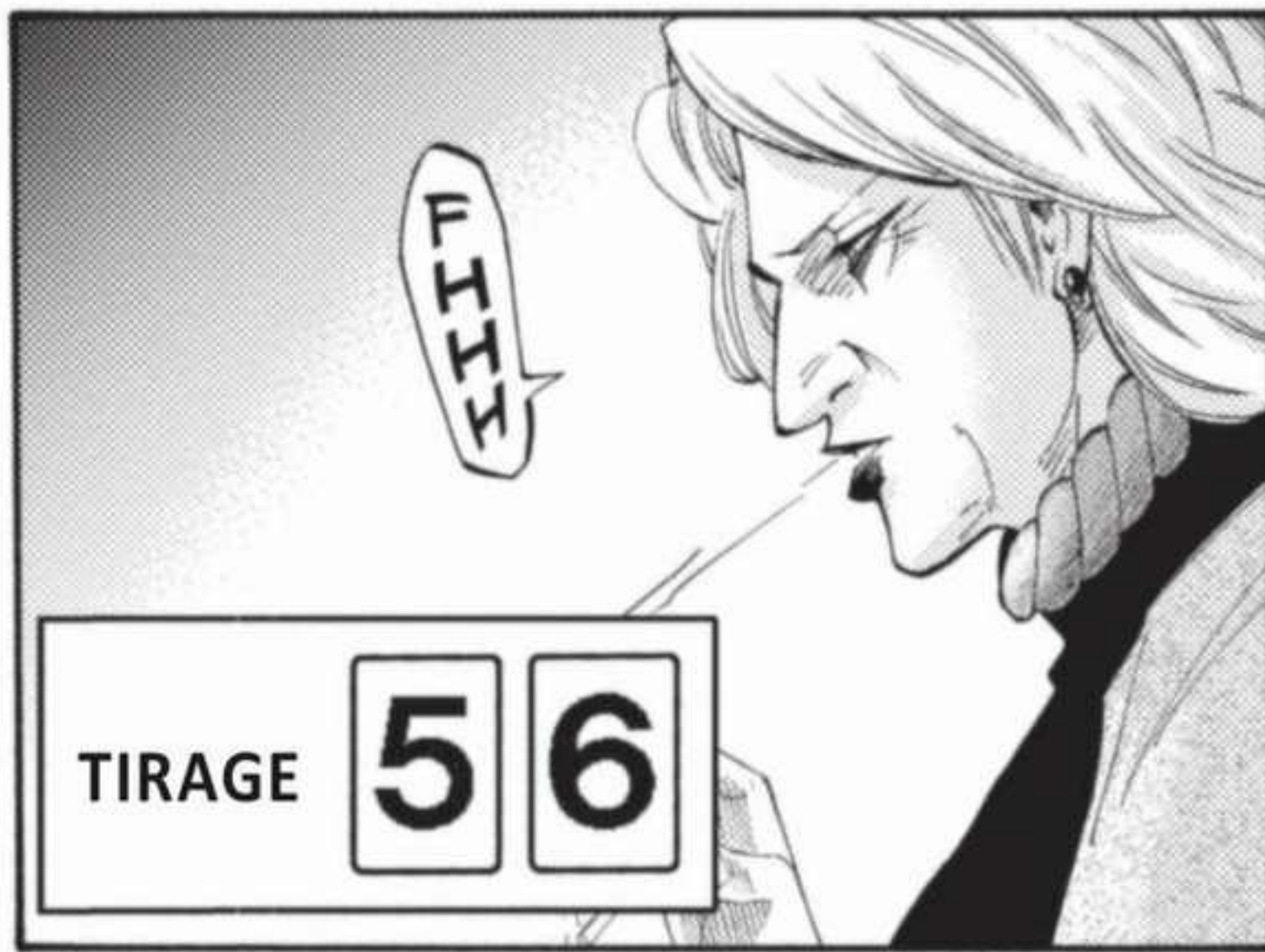
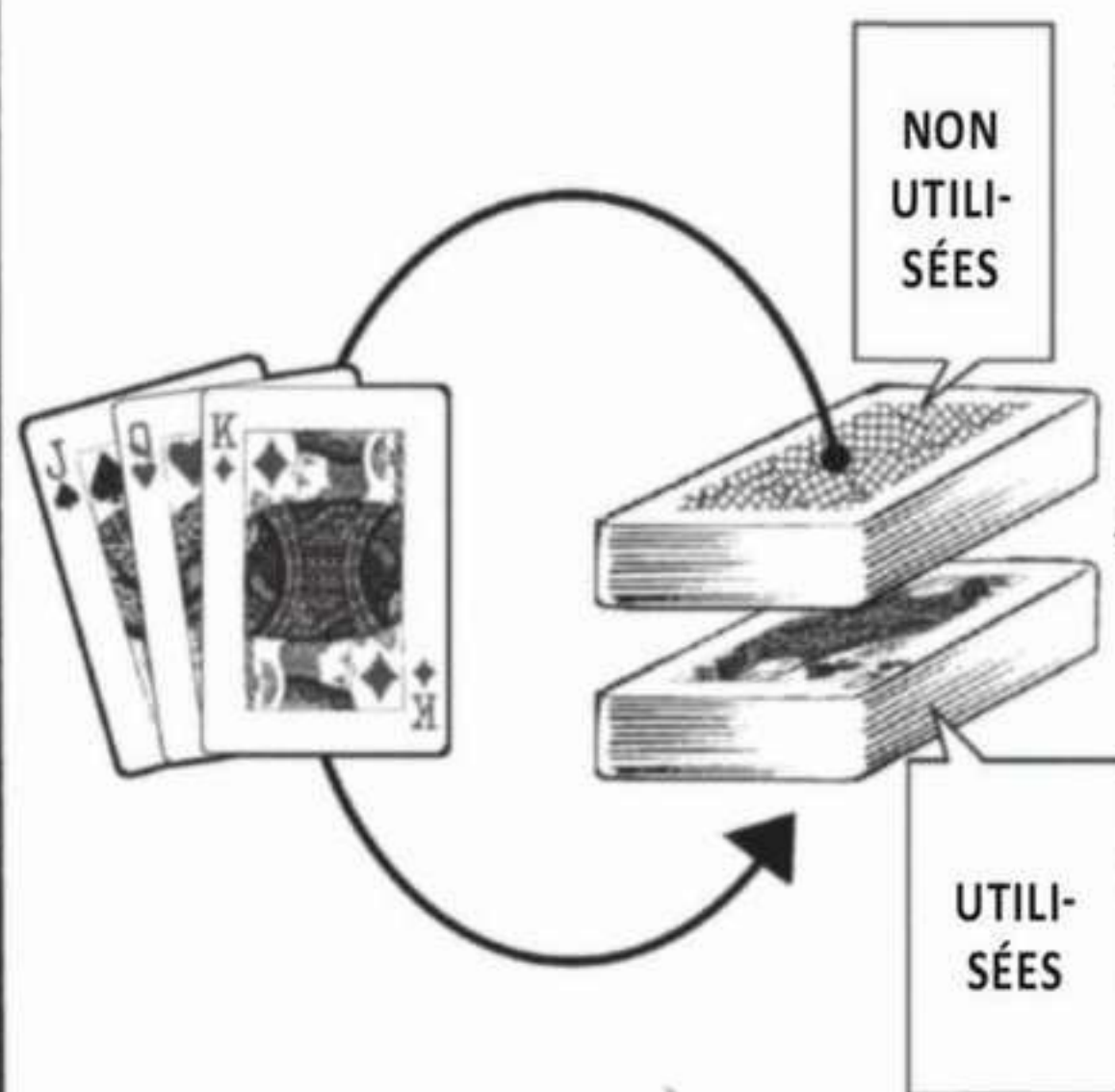


JE
L'IMAGINE
BIEN
MAGICIEN.

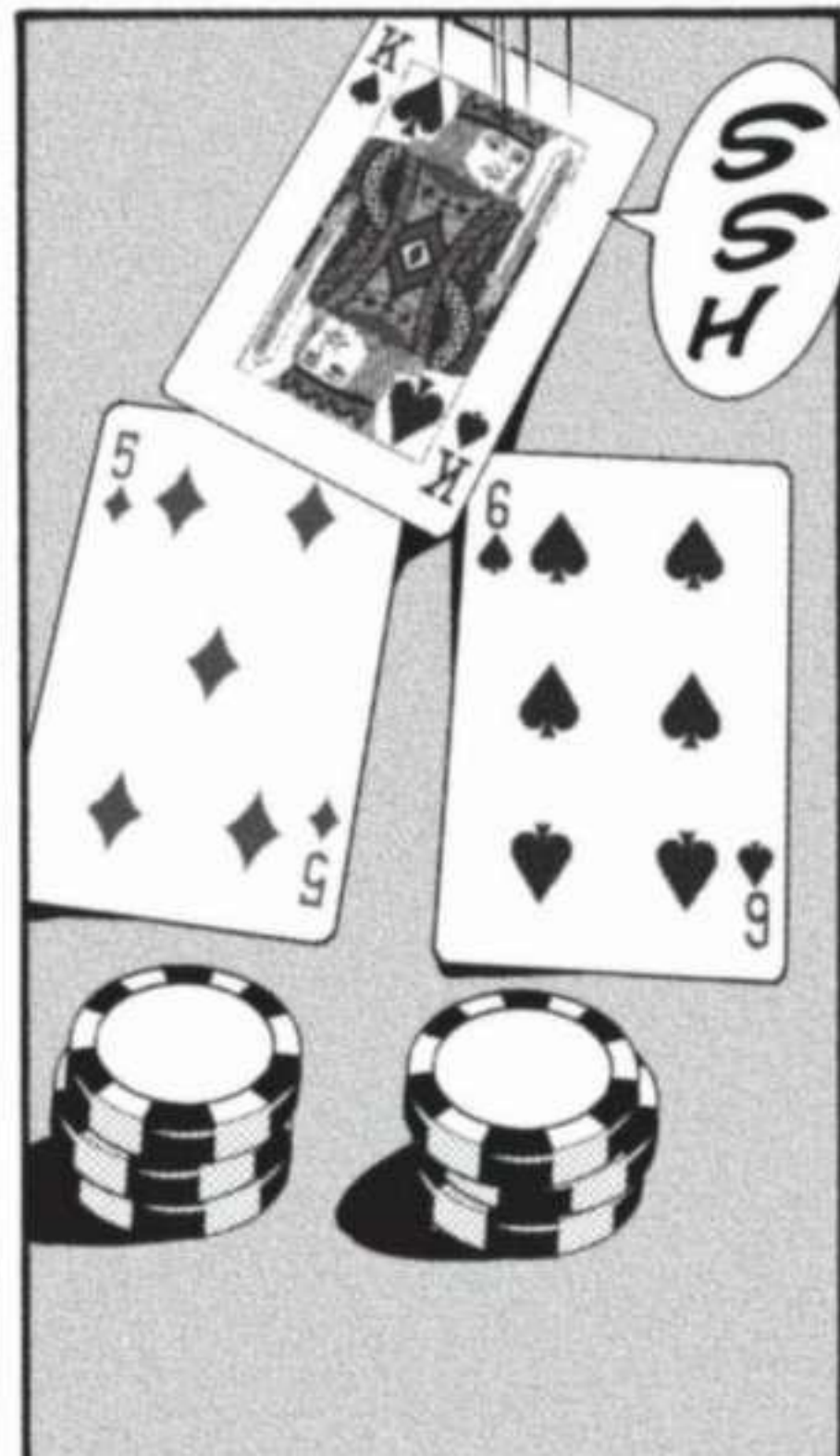
VU SON
STYLE
...



IL A DONC
FAIT GLISSER
TROIS
GROSSES
CARTES
SOUS LE
PAQUET
DURANT
LA PARTIE.



CETTE
VIEILLE
...



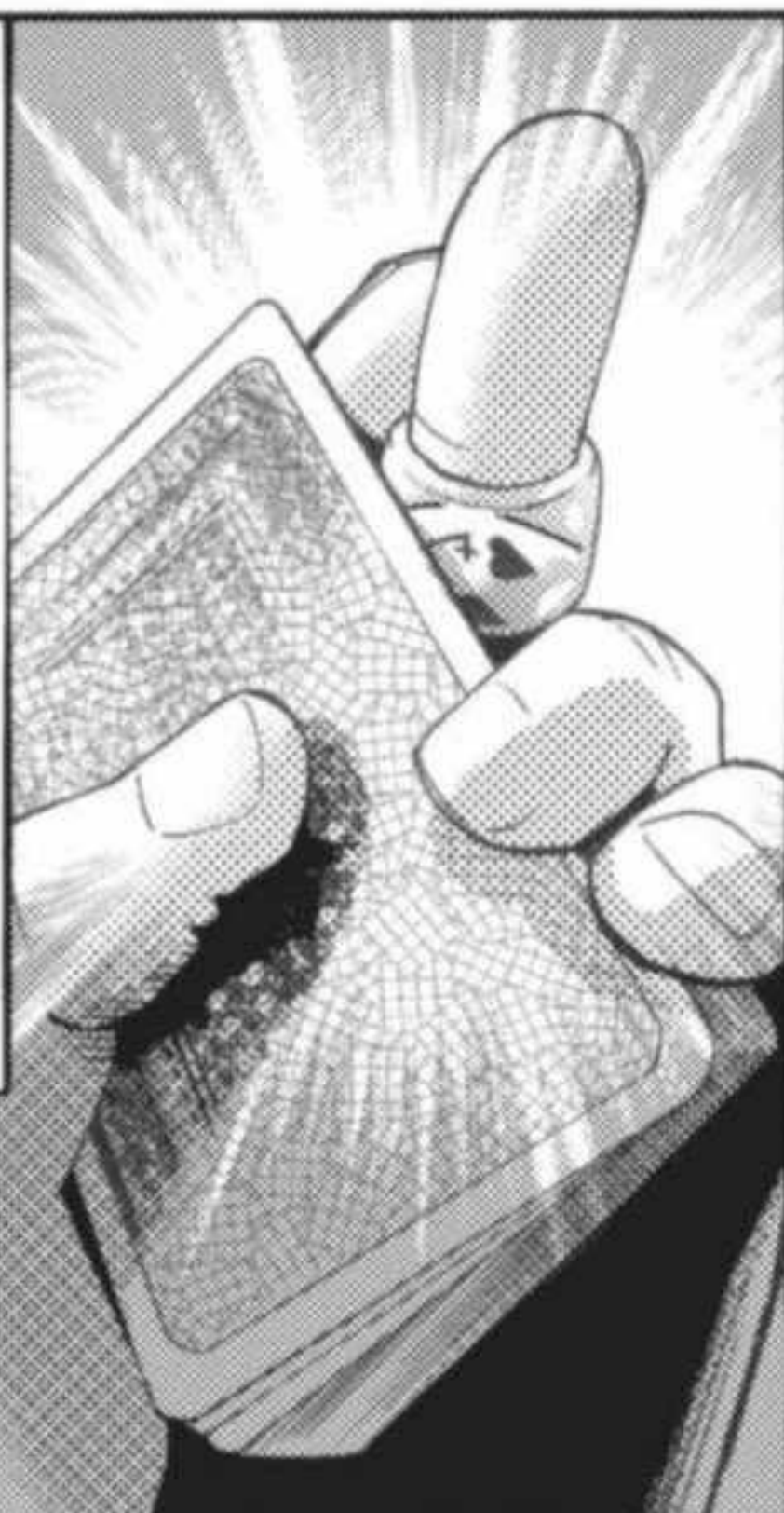
DES YEUX BIEN
ENTRAÎNÉS
PEUVENT
RECONNAÎTRE
LE LÉGER
REFLET DE
LUMIÈRE.



IL SUFFIT
D'ÉCORNER
LÉGÈRE-
MENT LE
DOS D'UNE
CARTE AVEC
L'ONGLE
DU POUCE.

"PAPIER"
...
TECHNIQUE
DE MAR-
QUAGE
DE CARTE.

LES INS-
TRUMENTS
UTILISÉS
POUR CETTE
TECHNIQUE
(BAGUE OU
AUTRES...)
SONT
APPELÉS
"SHINERS".



"PEEKING"
...
ACTION
RÉALISÉE PAR
LE CROUPIER
CONSISTANT
À REGARDER
EN DOUCE
LA PREMIÈRE
CARTE.



DEUXIÈME
TOUR

CROU-
PIER

PRA-
TIQUÉE
PAR UN
VÉTÉRAN,
MÊME UN
EXPERT
A DU
MAL À LA
REPÉRER.



"SECOND DEAL"
...
DISTRIBUER LA
DEUXIÈME CARTE DU
PAQUET COMME S'IL
S'AGISSAIT DE LA
PREMIÈRE.
LA TECHNIQUE DE
BASE DE TRICHE AUX
JEUX DE CARTES.



PEUVENT
PASSER, POUR
PEU QUELLES
NE SOIENT PAS
REPÉRÉES.

TOUTES LES
AUTRES
TRICHERIES

...

LE VOL
DE JETONS

LES RÈGLES
INTERDISSENT
CLAIREMENT

...

MAINTENANT
...

SALE
MORVEUX
INTELLO
!

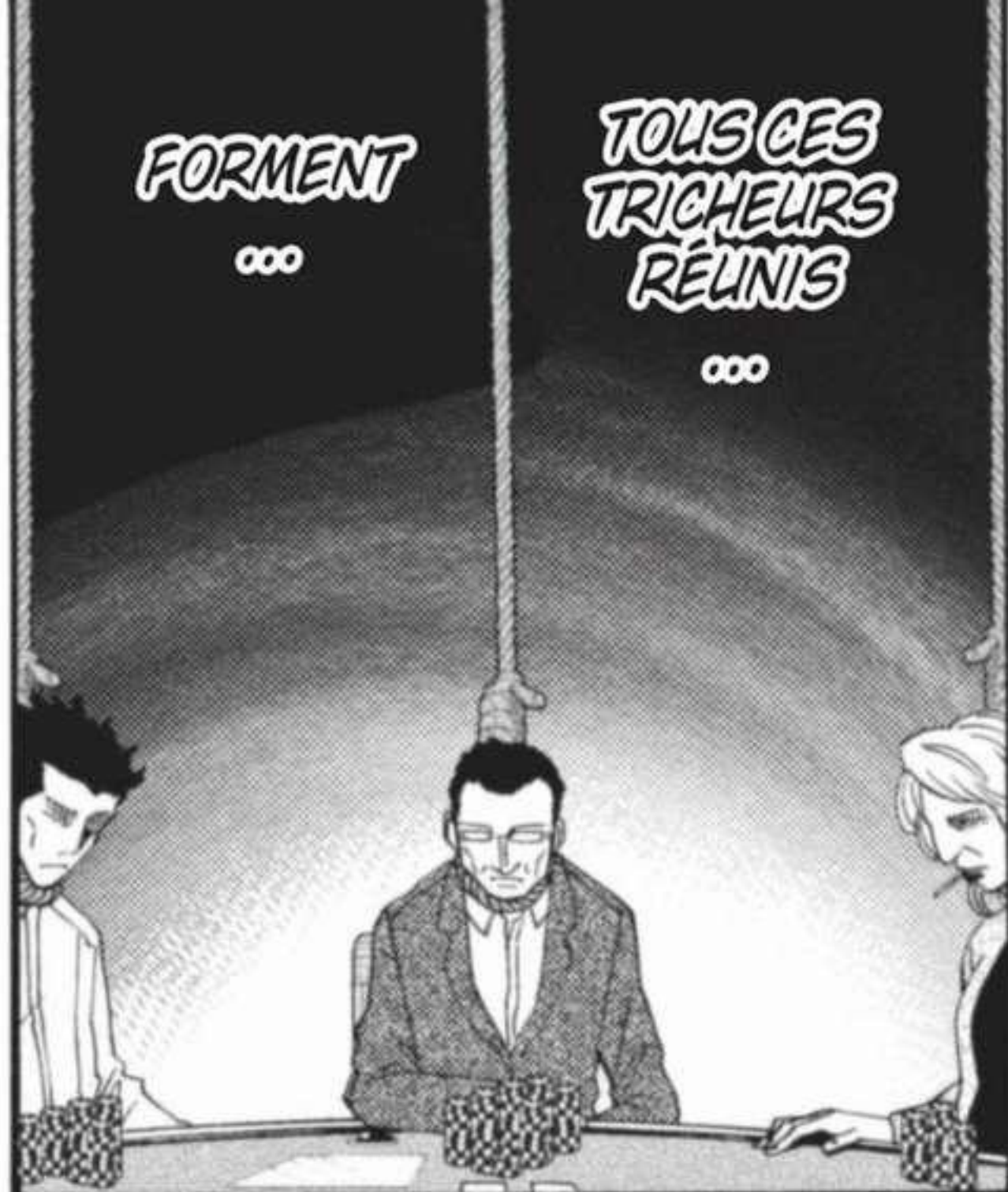
C'EST TOI
QUI NOUS A
POUSSÉS À
ALLER SI LOIN

...

COMME
UN
VILAIN
PETIT
CANARD
!

IL NE TE
RESTE
PLUS
QU'À
ÊTRE
ÉGORGÉ
ET
PLUMÉ

...



FORMENT
...

TOUS CES
TRICHEURS
RÉUNIS
...



ILS ONT TOUS
CHOISI AVEC
SOIN LE LIEU DE
LEUR ÉPREUVE.

QUI SE
RESSEMBLE
S'ASSEMBLE
...



DE SINGES
SAVANTS
!

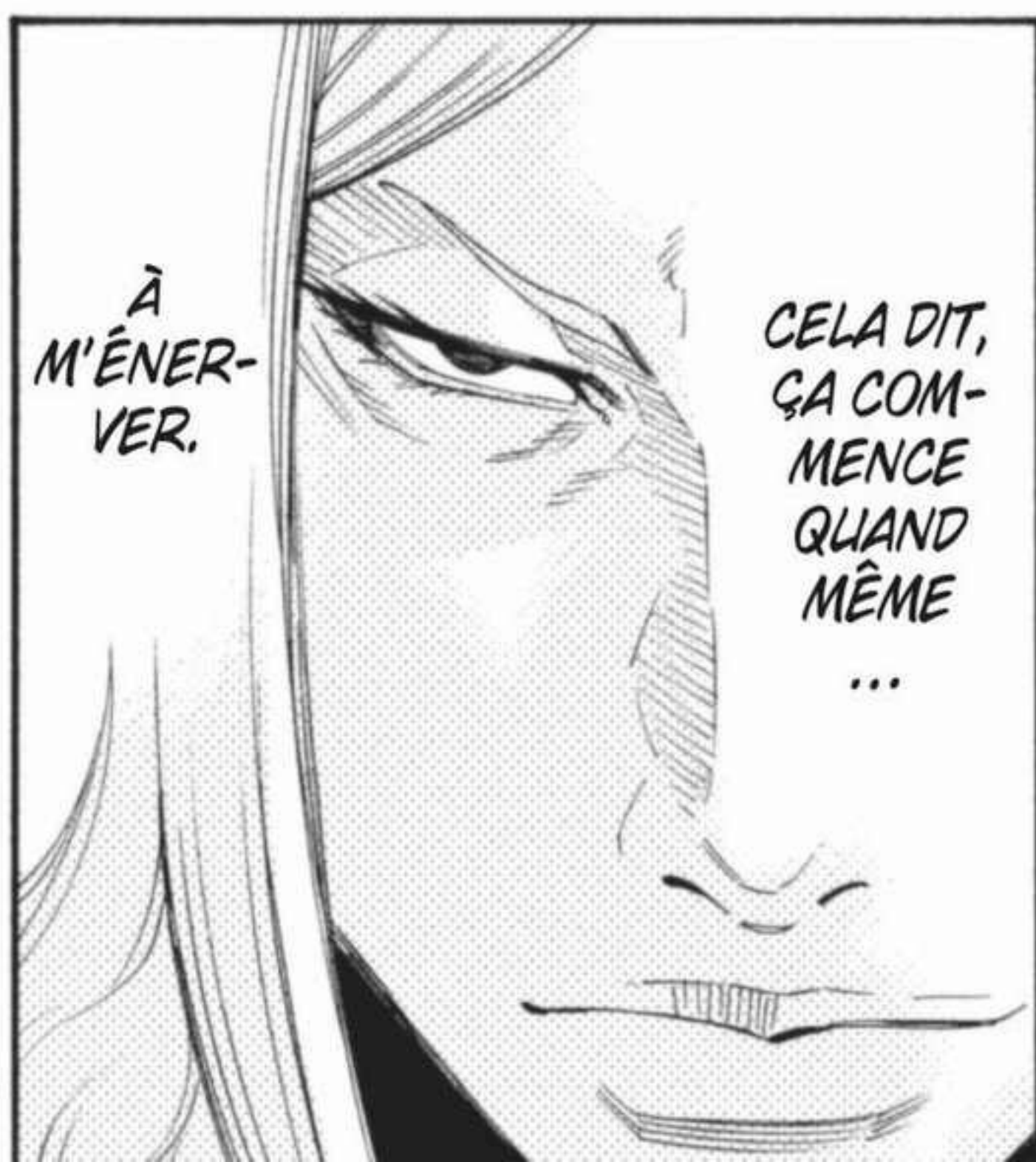
UNE
TROUPE
...



QUOI
?

DIS
...

MONSIEUR
AUX DENTS
EN OR
...



À
M'ÉNER-
VER.

CELA DIT,
ÇA COM-
MENCE
QUAND
MÊME
...



JE TE
CONSEILLE
...

JE VOIS QUE
TU AS DU MAL
À DISTRIBUER
LES CARTES

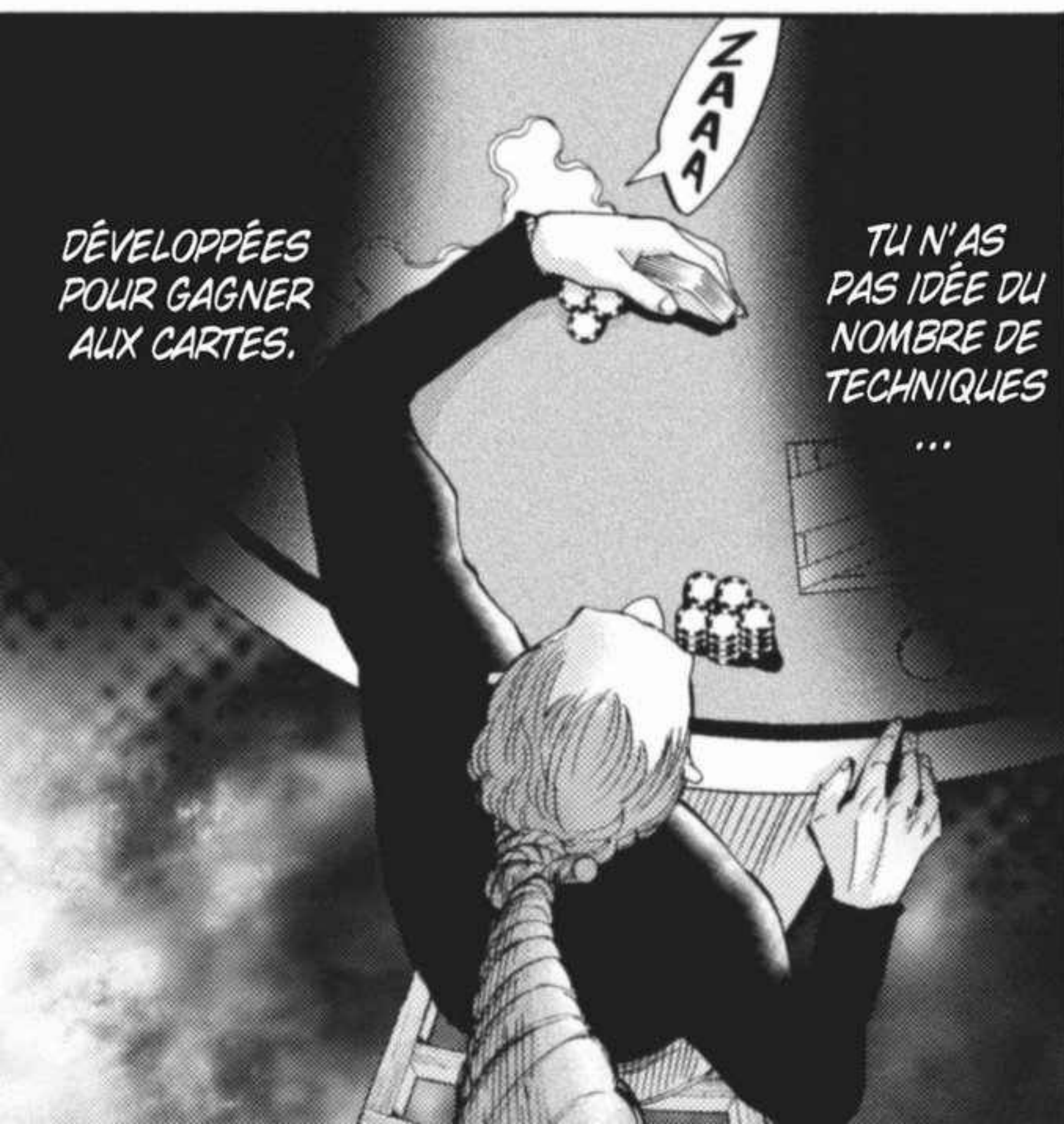
D'ENLEVER
TA BAGUE



JUSQU'AU
BOUT
!

SS...

TU ME
GONFLE-
RAS
...



DÉVELOPPÉES
POUR GAGNER
AUX CARTES.

ZAAA

TU N'AS
PAS IDÉE DU
NOMBRE DE
TECHNIQUES
...



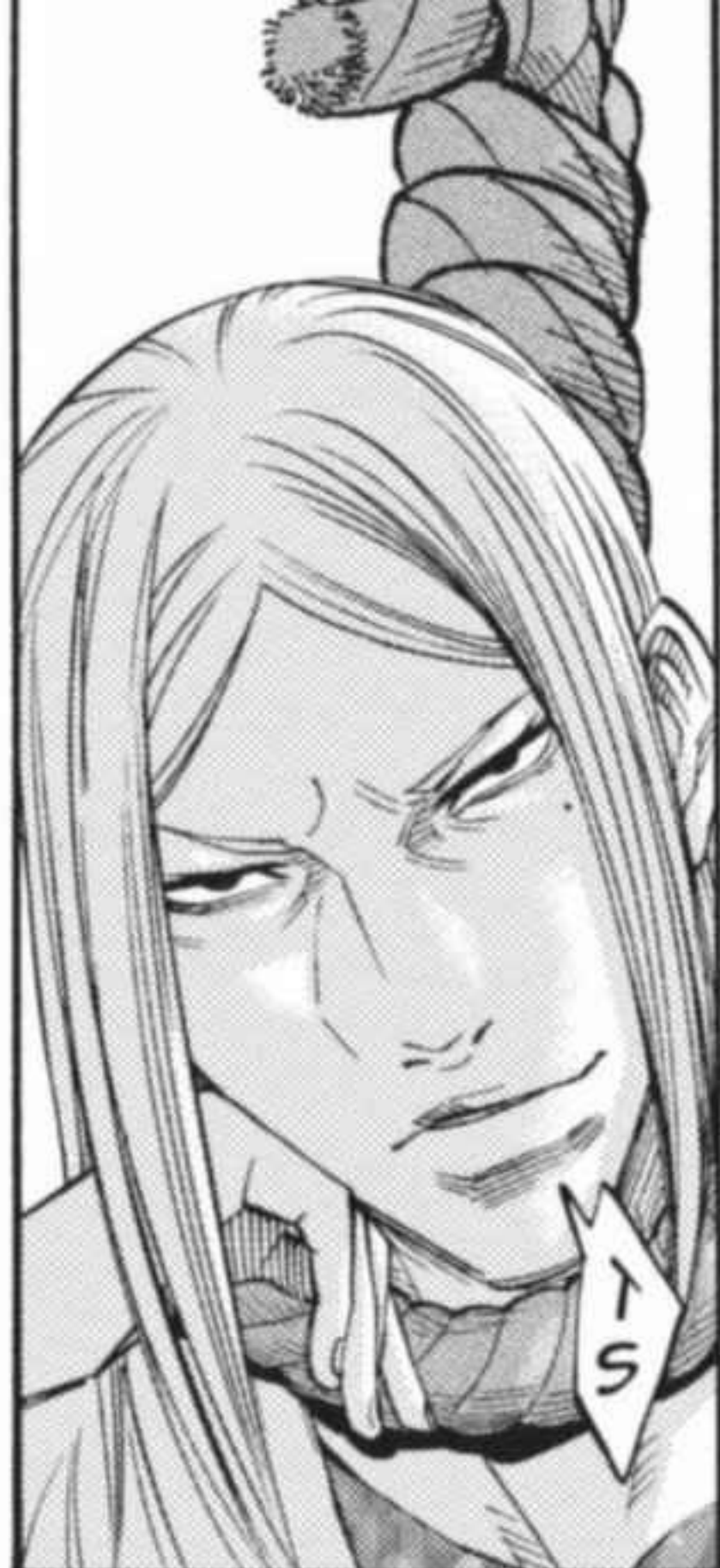
MAIS
...

IL RESTE
UN PETIT
AMATEUR
...

OH
...

JE TE
PRENDS
TES
JETONS

CRÈVE
!



DES CENTAINES
DE TRICHERIES
POSSIBLES
!

IL
EXISTE
...



TON
SOURIRE
MOQUEUR
...

À MOINS
QUE TU
AIES ENFIN
COMPRIS
TON RANG
?



TU NE
PRÉFÈRES
PAS PARIER
GÉNÉREU-
SEMENT
?

ALORS
QUE TU
ES EN
VEINE
?

OH
...
SI PEU
...





HEIN ?

PARIER
GÉNÉREU-
SEMENT
...

O.K.
!



DISPARAÎTRE
!

VA
BIENTÔT
...



POUR-
QUOI
?

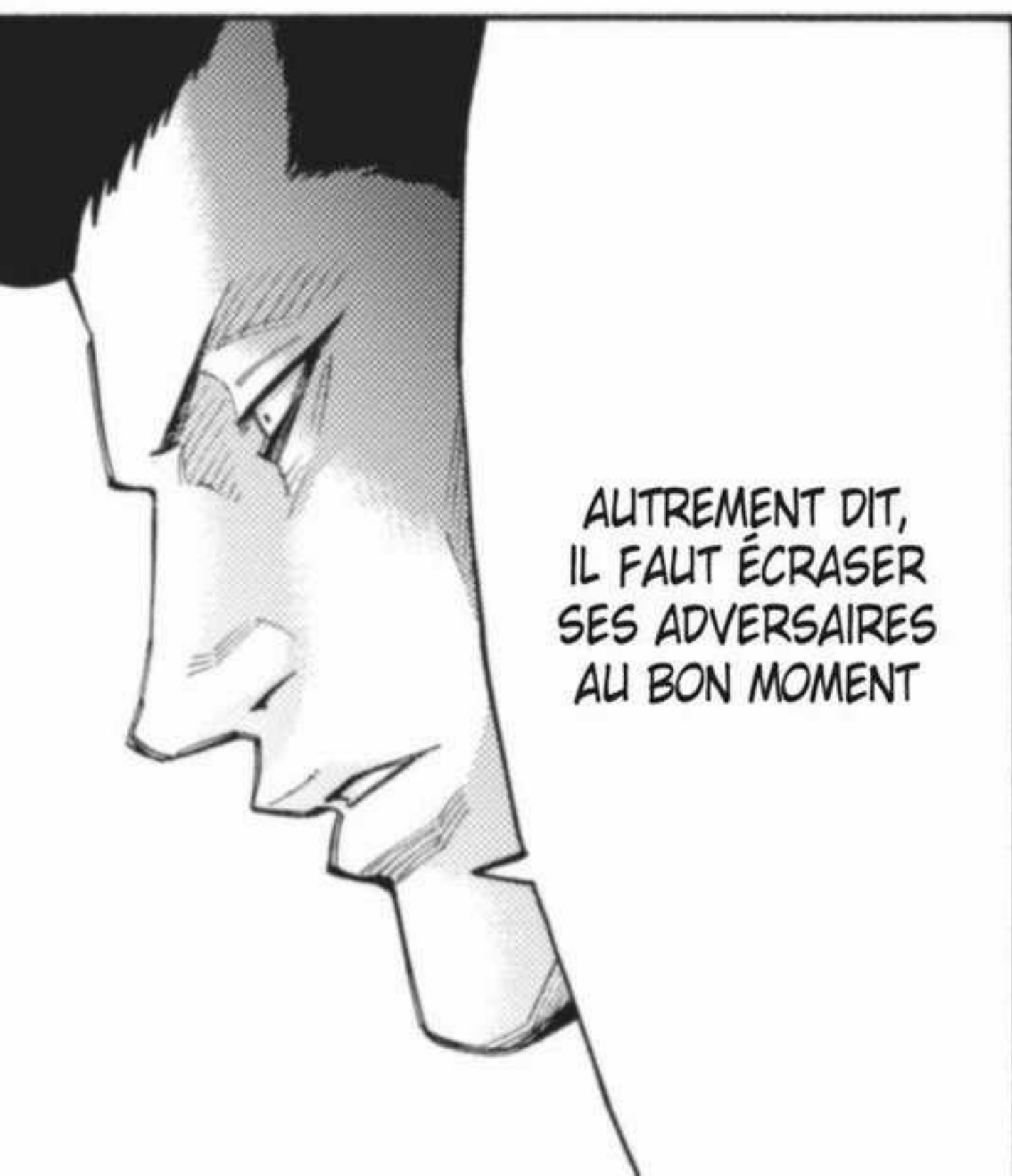
TOI
...

34
JETONS
?



ET JE MISE CECI

DANS CE CAS,
JE NE ME
GÊNE PAS
...



AUTREMENT DIT,
IL FAUT ÉCRASER
SES ADVERSAIRES
AU BON MOMENT



SINON TOUT
LE MONDE
MEURT

À LA FIN
DE CE JEU,
IL NE DOIT
RESTER
QU'UNE
PERSONNE
...



ET TU SERAS
LE PREMIER
À QUITTER
LA TABLE

SI TU
SAUTES,
IL NE TE
RESTERA PLUS
LE MOINDRE
JETON
...



LA MISE
MAXIMALE
AUTORISÉE
CORRESPOND
AU NOMBRE
DE JETONS
DU CROU-
PIER



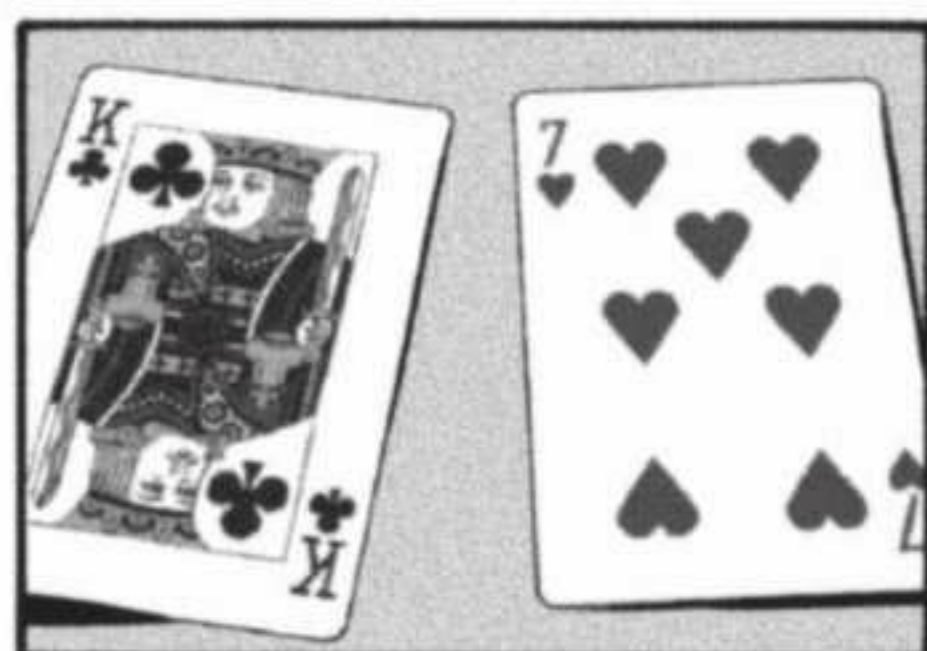
VEUT
M'ÉLIMINER
EN PREMIER
?

TOUT LE
MONDE
...



FAIRE
ATTENTION
À NE PAS
SAUTER À
TA PLACE

NOUS
DEVONS
JUSTE
...



JE VAIS
RÉCUPÉRER
UN TAS DE
JETONS ET
PRENDRE
LA TÊTE
!



RESTE



DU CALME
...
MA TECHNIQUE
EST PARFAITE
!



GROUILLAIT
DE GENS
COMME TOI

MON
CERCLE
DE JEU
...



RESTE



PARCE QUE
TU SAIS
MANIPULER
LES CARTES
?

TU
PENSES
ÊTRE
UN BON
JOUEUR
...



TOUS À
SURESTIMER
LEUR CAPACITÉ
À TRICHER

DU YAKUZA AU
COMMERÇANT,
EN PASSANT
PAR LE
SALARYMAN
...



QUI VENAIT
JOUER TOUS
LES SOIRS
CHEZ MOI
SA RECETTE
DU JOUR



IL Y AVAIT UN
TYPE QUI TENAIT
UNE CRÊPERIE
...



RESTE



LITTÉRA-
LEMENT

IL A
DISPARU
DU MONDE
...

IL A MIS SON
RESTAURANT
EN HYPOTHÈQUE
ET LA CHUTE
A COMMENCÉ
...

À LA FIN,
IL N'AVAIT RIEN
D'AUTRE QUE
SON CORPS
À MISER



IL N'ÉTAIT PAS
MAUVAIS, MAIS
SUITE À UNE
GROSSE PERTE
IL S'EST MIS À
ENCHAÎNER LES
ERREURS



JE REGRETTE
SES BONNES
CRÊPES

DOM-
MAGE
...



MAIS EN
RÉALITÉ,
NOUS
JOUONS
NOTRE
PROPRE
VIE

CERTES,
LES JETONS
REPRÉSEN-
TENT DE
L'ARGENT OU
DU TEMPS
DE VIE...



SE
REPOSAIT
TROP SUR
SES TECHNI-
QUES DE
JEU

CE RESTAU-
RATEUR
...

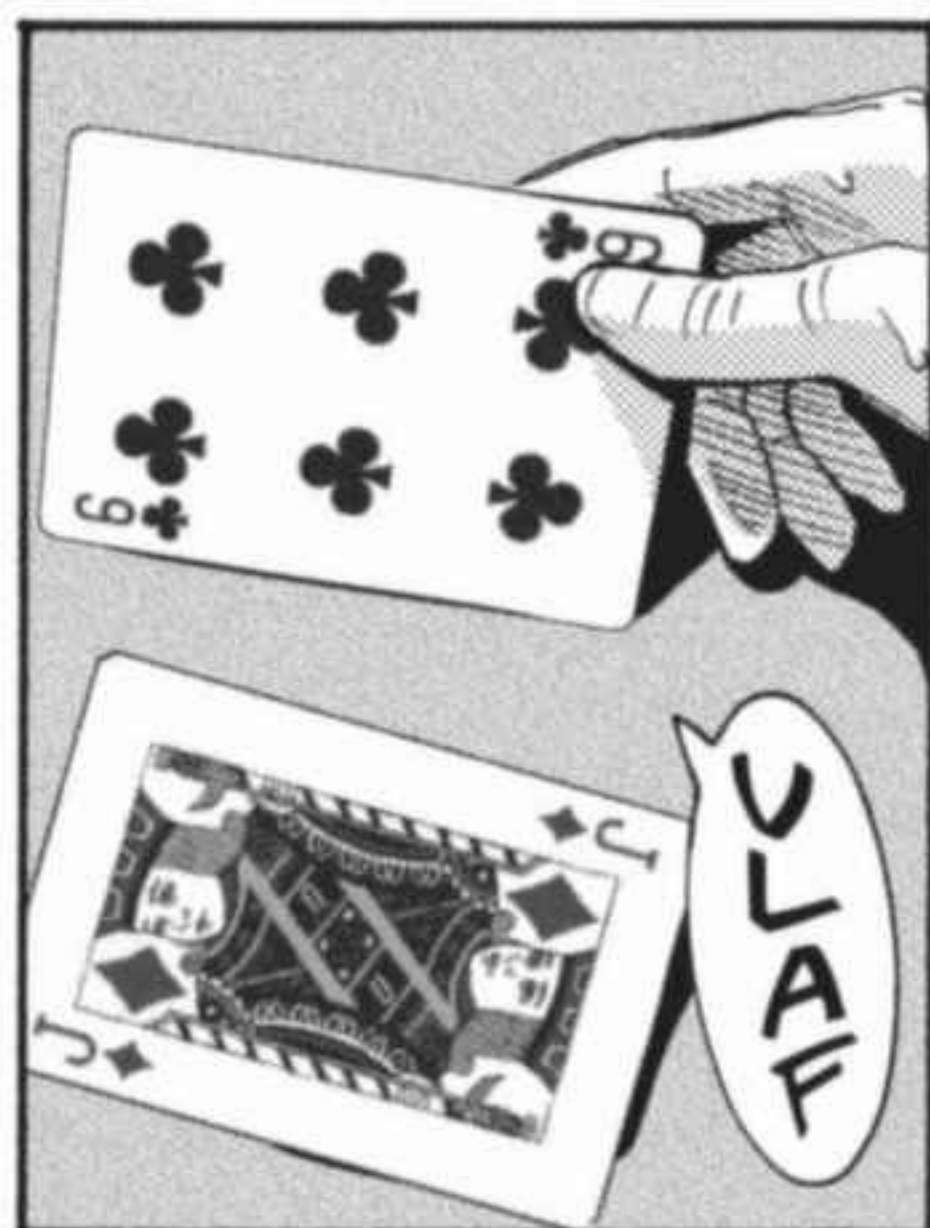


RESTE
...

SI NOUS NE
SOMMES PAS
DÉCIDÉS À
METTRE NOS
TRIPES SUR
LA TABLE

LA TECHNIQUE
NE SERT
ABSOLUMENT
À RIEN

...



TU SAIS
QUOI
?

DE BIEN
MANIPULER
LES CARTES.

IL SUFFIT
...



PAS DE
STRESS

TOUT
DOLIX

...
COMME
D'HAB
...



DE
JETON

CH
TO
O
NG

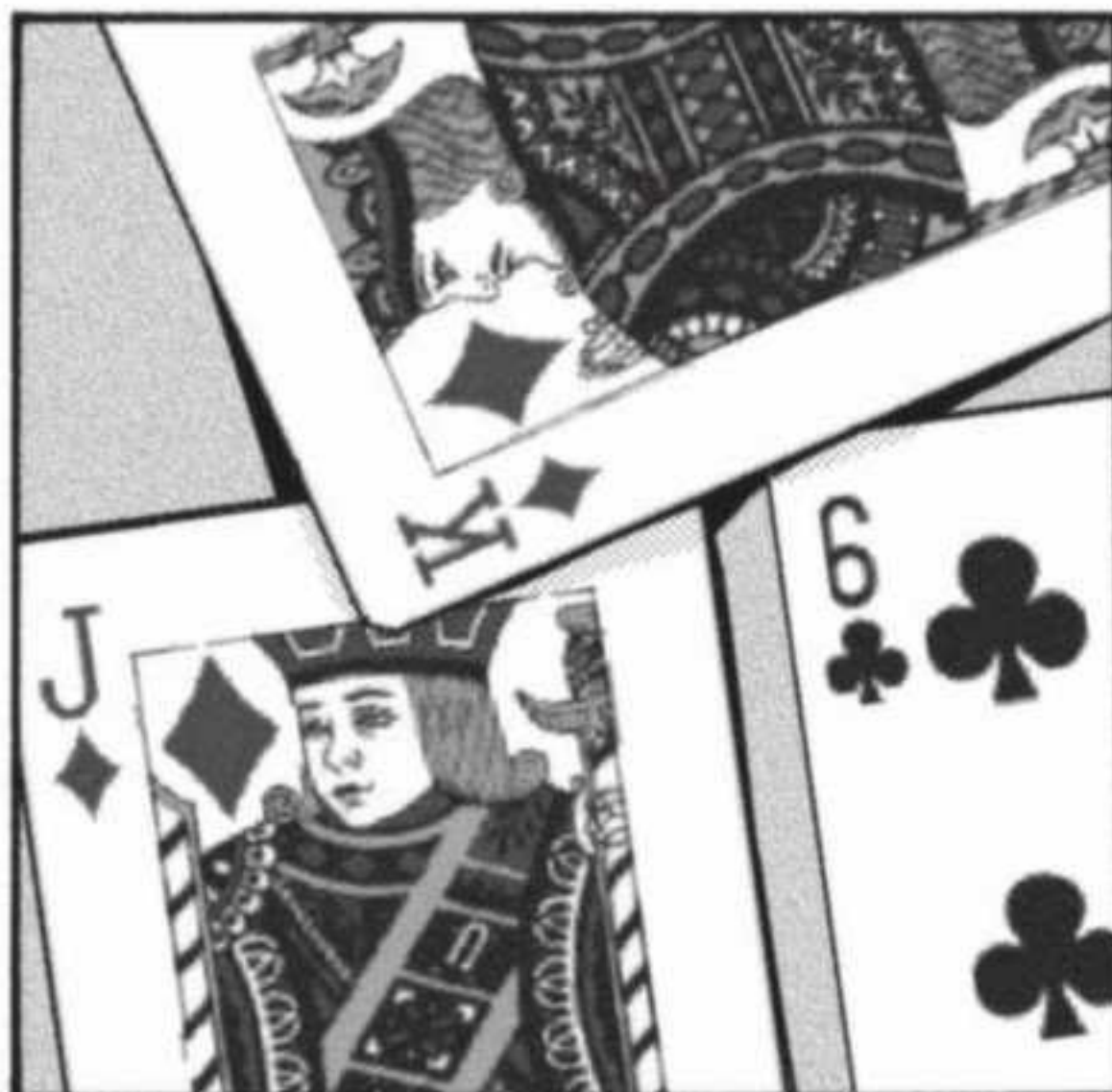
LE TAUX
D'ÉCHEC DU
CROUPIER

...

DANS TA
SITUATION

...

S'ÉLÈVE
À 30%
!

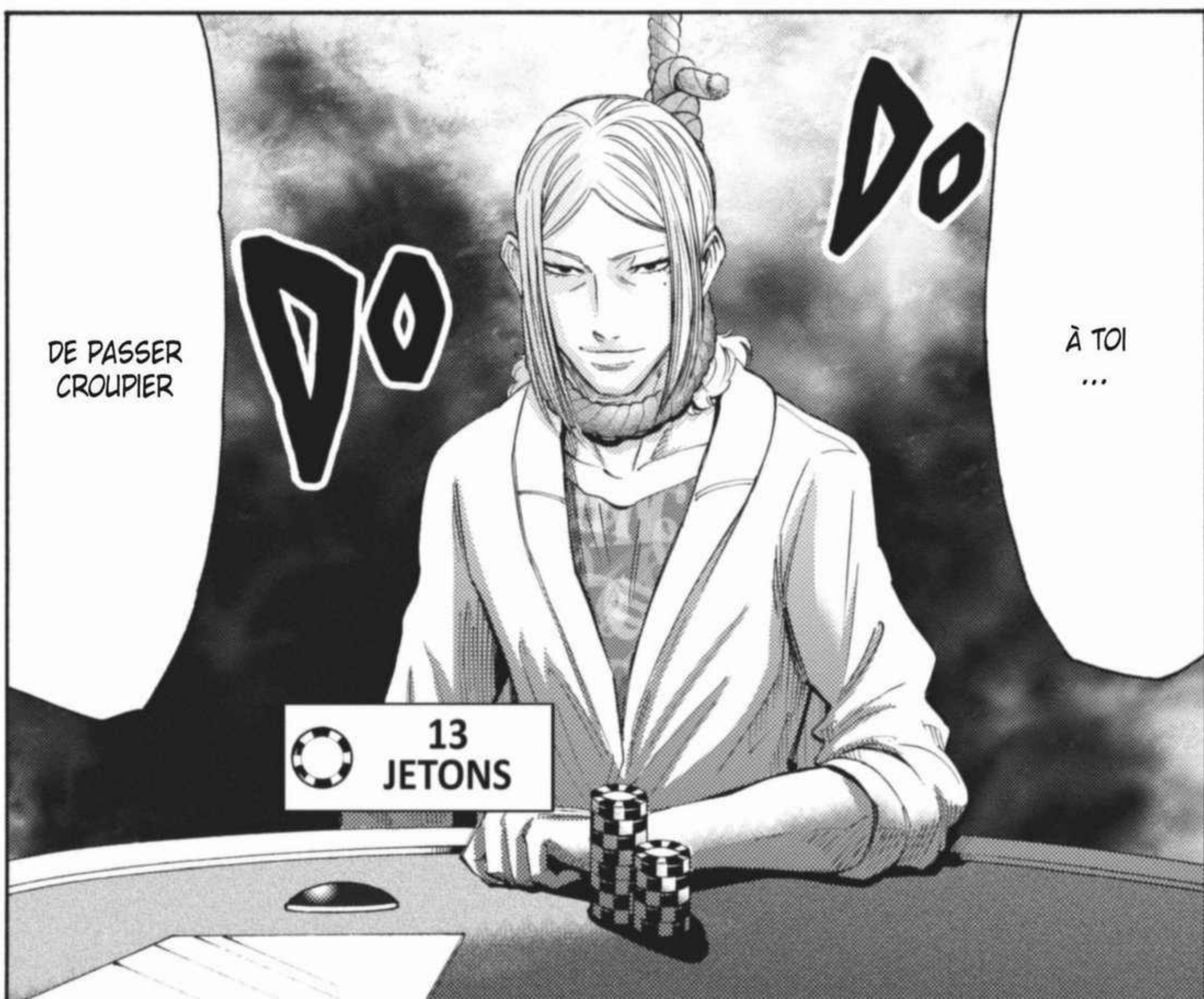
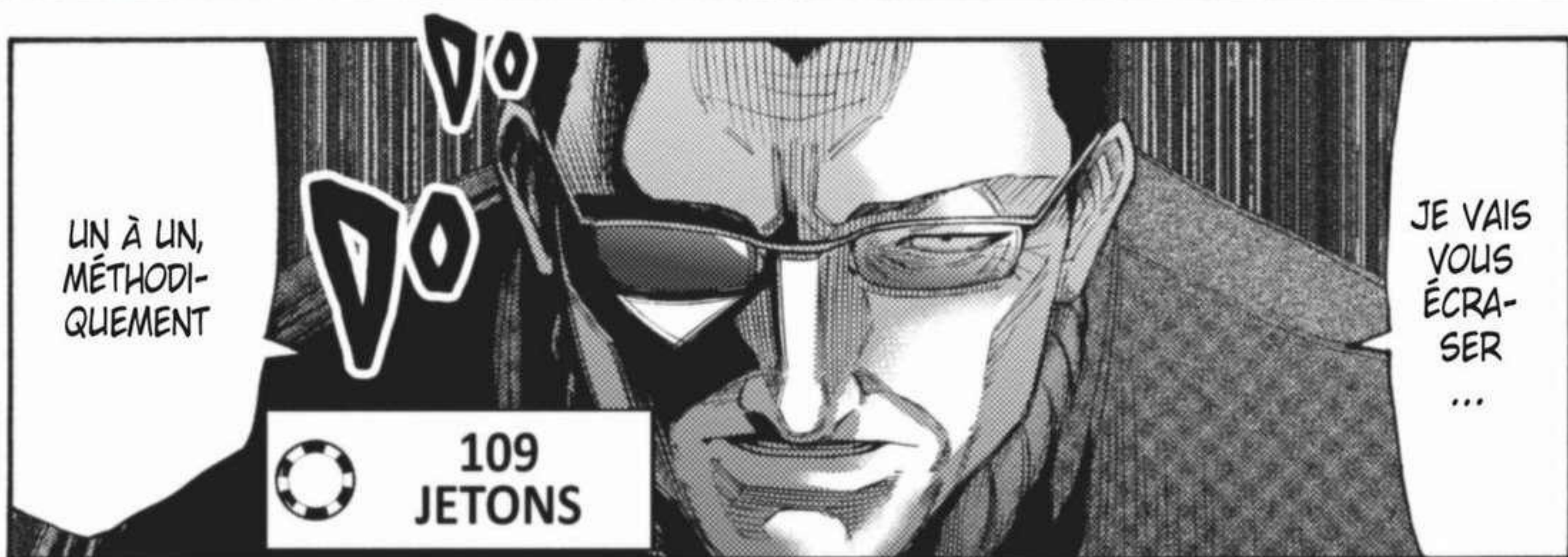


TU N'AS
PLUS

...

CRÈVE



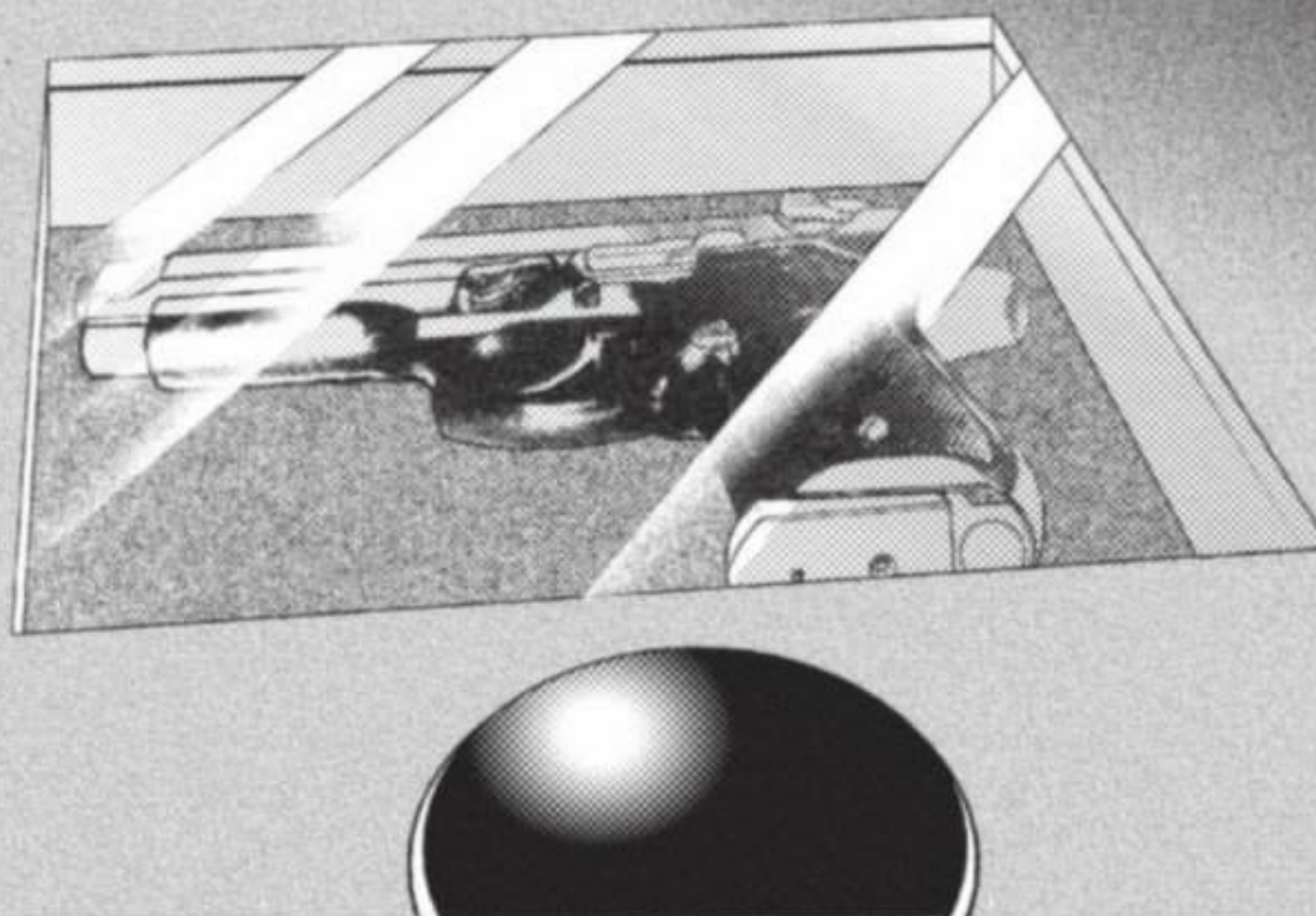


DIFFICULTÉ :
6 ♦.



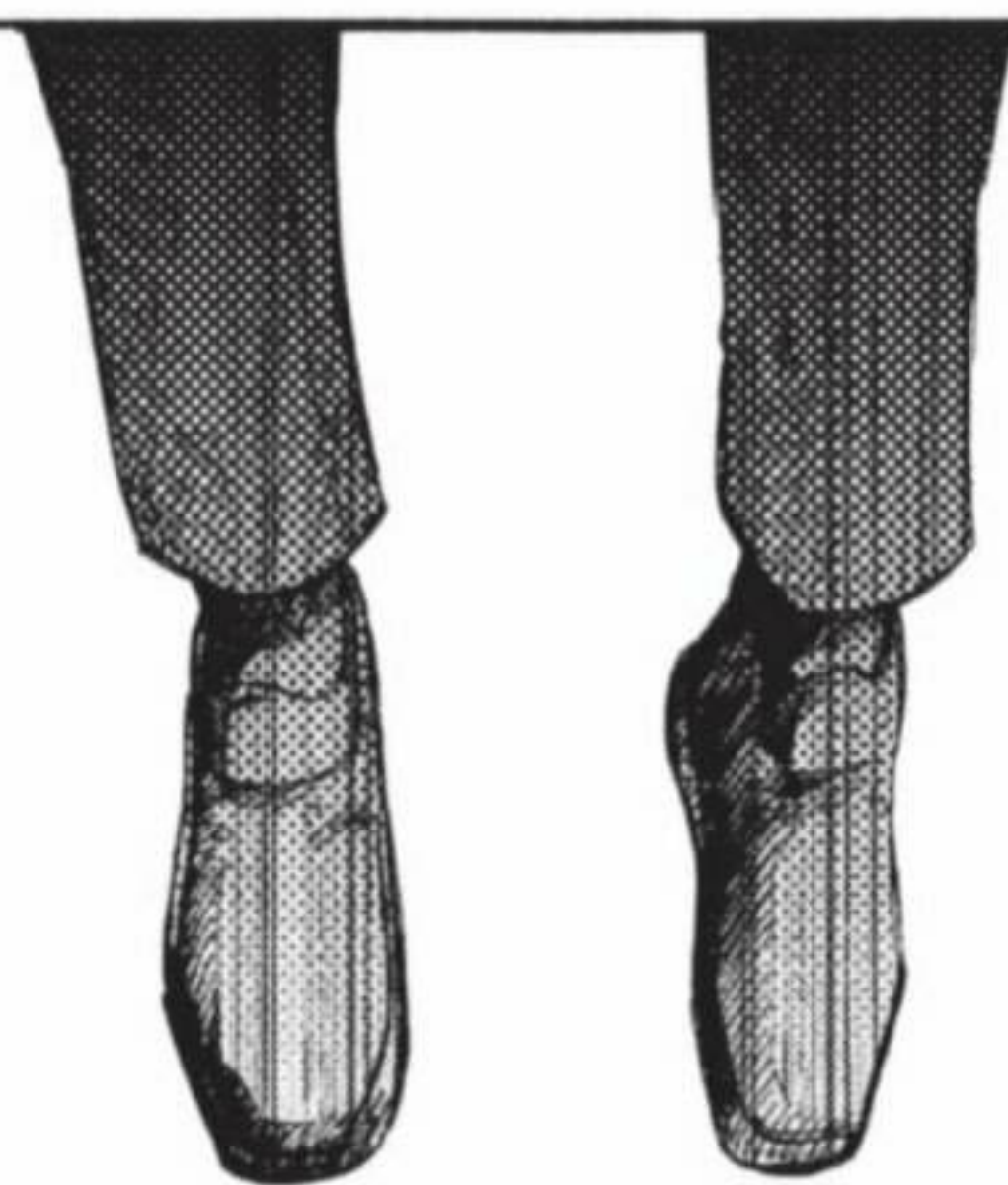
JEU :
BLACKJACK.

CONDITION
POUR
GAGNER : ÊTRE
LE DERNIER
JOUEUR DANS
LE TEMPS
IMPARTI.



LIMITE DE
TEMPS : 1H.

SIGNIFIENT
GAME
OVER.



ÉPISODE SPÉCIAL :
6 ♦ - DEUXIÈME PARTIE

TEMPS DÉPASSÉ,
PLUS DE JETONS,
VOL DE JETONS
ET SANCTION
ILLÉGALE

...

ÉPISODE SPÉCIAL :
6♦ - DEUXIÈME PARTIE



GAME
OVER

PREMIER
...



AU PROCHAIN
CROUPIER

PASSONS
...



**SHUNTARÔ
CHISHIYA**

TEMPS RESTANT :
22 MINUTES

DEUXIÈME TOUR



27
JETONS

CROU-
PIER



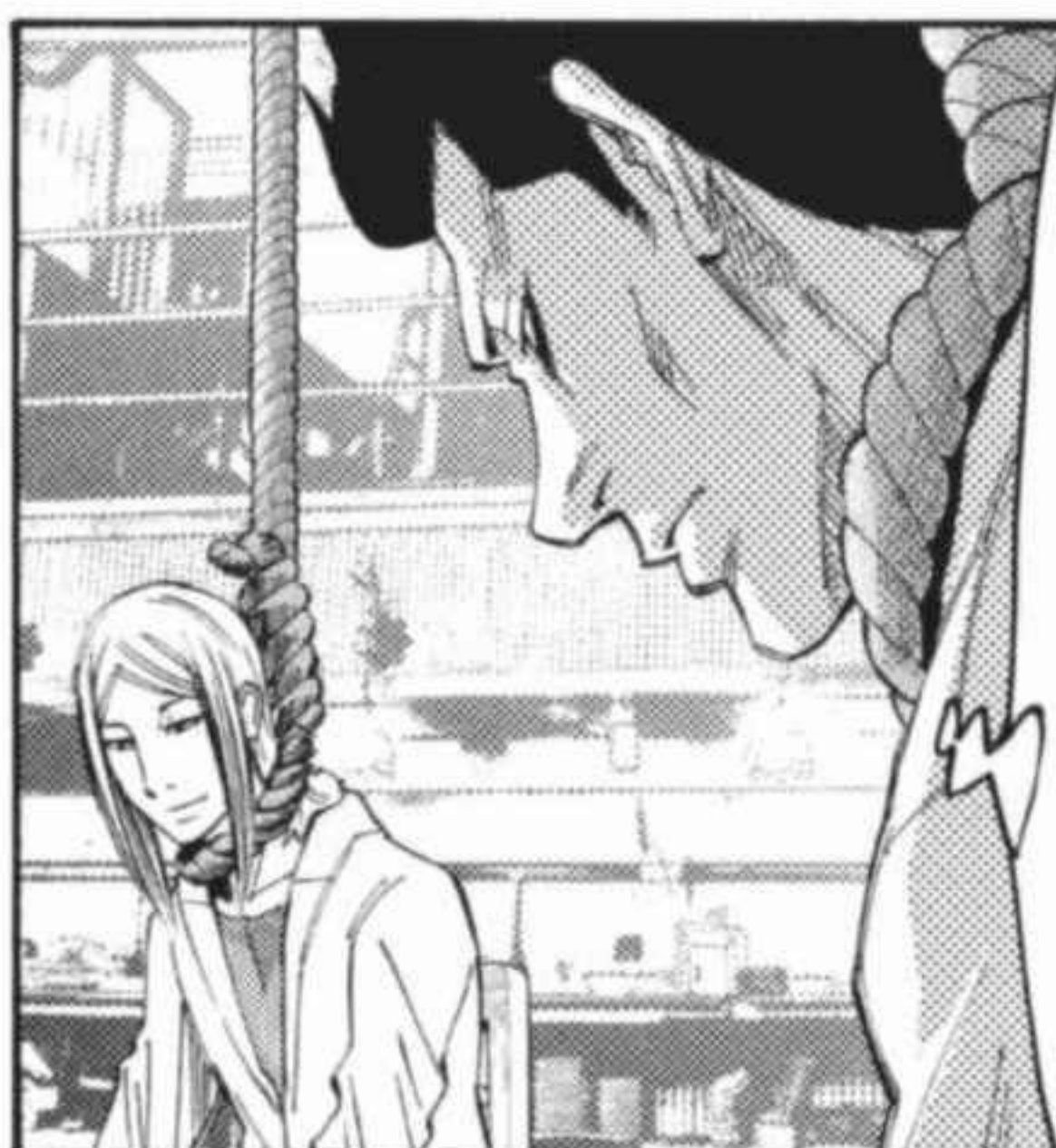
13
JETONS



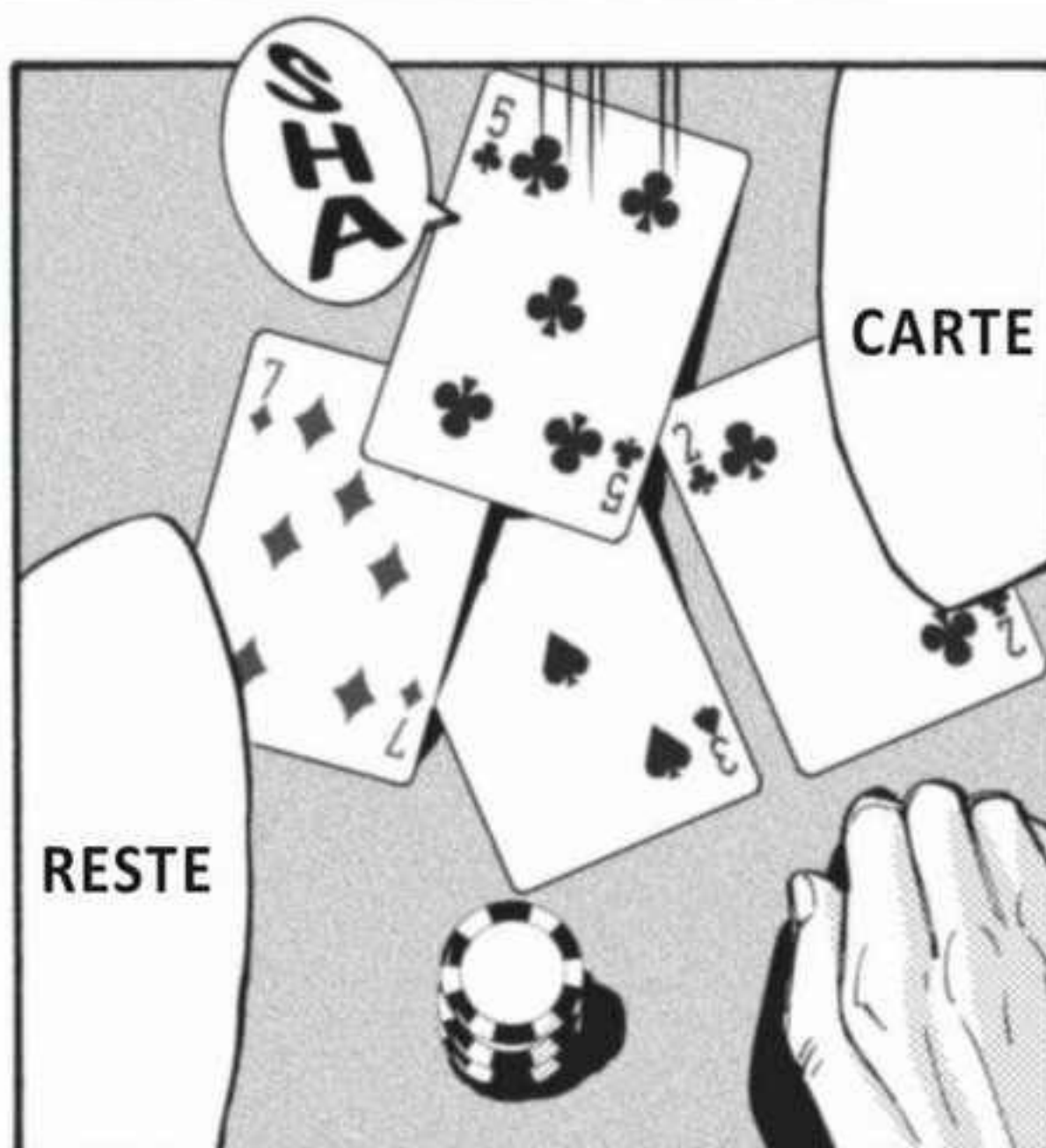
109
JETONS



44
JETONS



BEAUCOUP DE
PETITES CARTES
SONT SORTIES
DEPUIS QU'IL
DISTRIBUE



RESTE

CARTE

RESTE-T-
IL AUSSI
CALME
?

MAIS
POUR-
QUOI
...

SI
LUNETTES
NOIRES
VEUT
L'ÉCRA-
SER, IL VA
PROBA-
BLEMENT
BIENTÔT
AGIR.

IL RESTE
UN PAQUET
DE 9, DE 10,
DE FIGURES
ET D'AS,
QUI JOUENT
CONTRE LUI.

LE MAXIMUM
DE JETONS

JE PARIE
...

DE SE
LANCER

C'EST LE
MOMENT
...

TIRAGE 10 10

RESTE

TIRAGE 6 9

RESTE

TIRAGE 8 10

RESTE

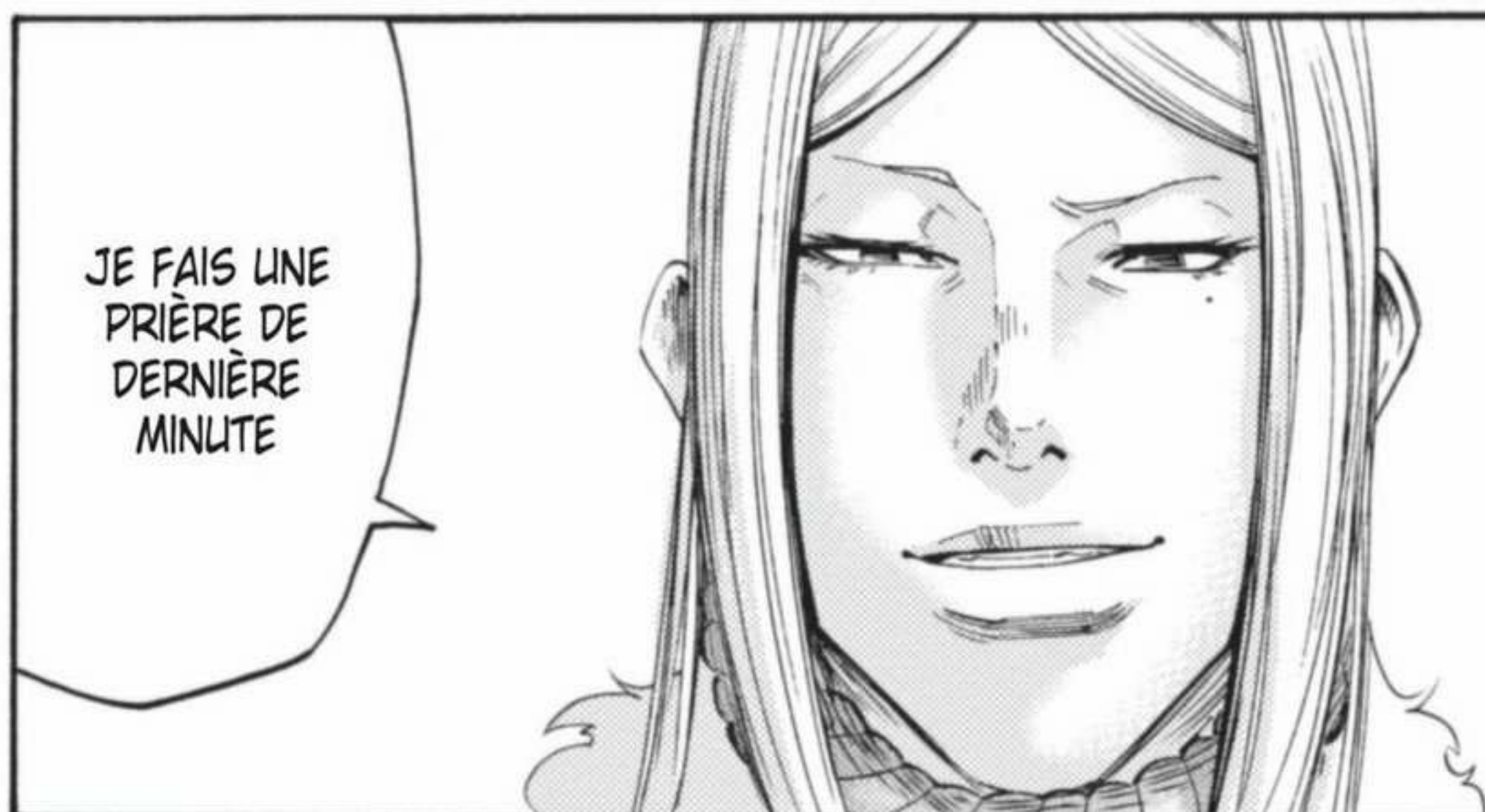
?!

SA FIN
EST
PROCHE

UNE CARTE
HAUTE ET IL
SAUTE

CROU-
PIER

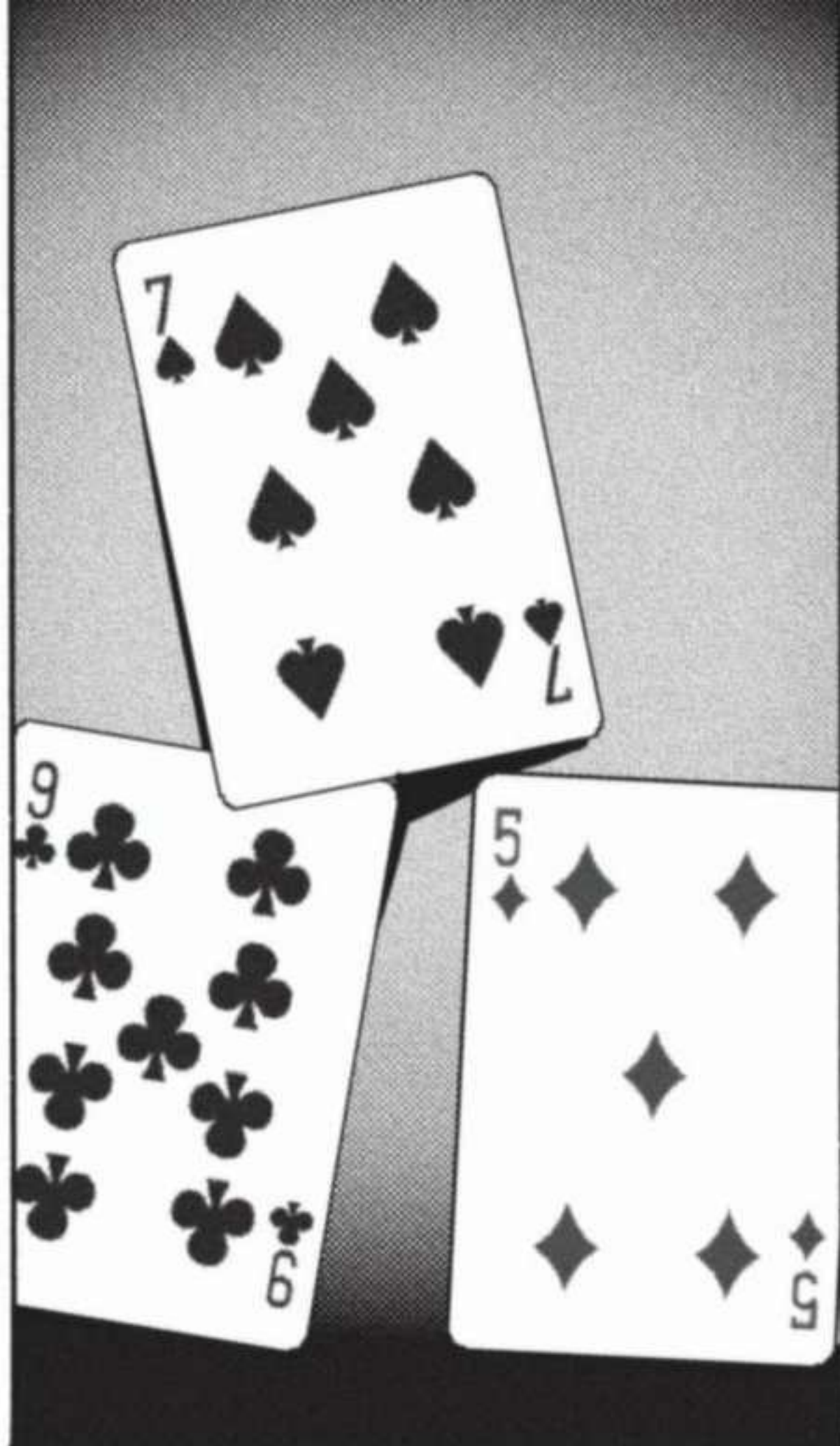
TIRAGE 5 9





VOILÀ,
MA PRIÈRE
A ÉTÉ
ENTENDUE

21, JE
RÉCUPÈRE
TOUS LES
JETONS



EH
?!

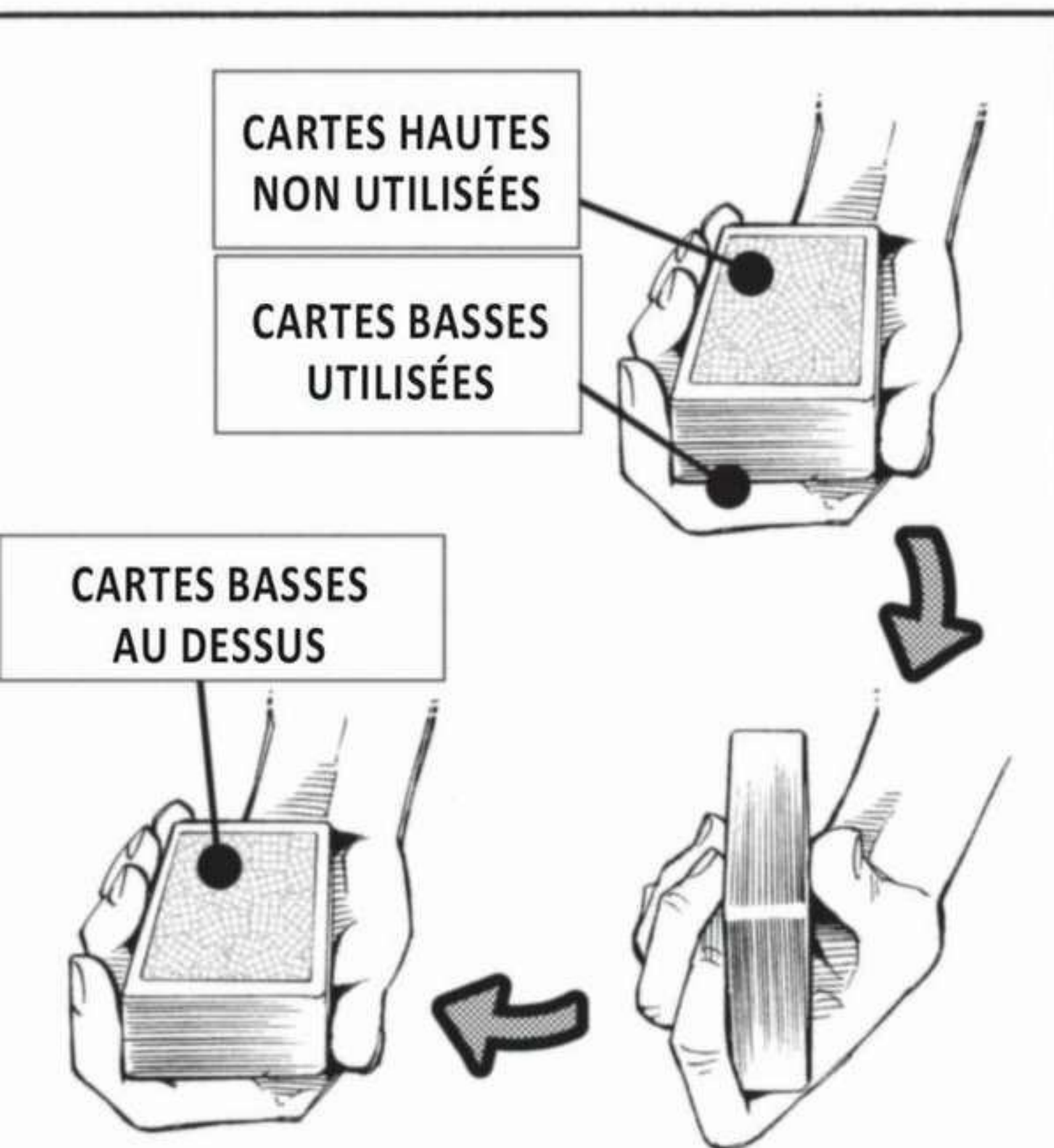


UN "TURN
OVER"
!

IL A FAIT
...



COUP DE
CHANCE
?



CARTES HAUTES
NON UTILISÉES

CARTES BASSES
UTILISÉES

CARTES BASSES
AU DESSUS

A RETOURNÉ
LE TAS DE
CARTES.



SUR SA MAIN
DROITE, SA
MAIN GAUCHE
...

LORS-
QU'IL A
ATTIRÉ
L'AT-
TEN-
TION
...



ET VOUS DEVIENDREZ UNE CIBLE !

MON NOMBRE DE JETONS DÉPASSERA LE VÔTRE ...

91 JETONS



SI JAMAIS JE GAGNE ...

VOUS PARIEZ LE MAXIMUM ENCORE UNE FOIS ?

ALORS ?

34 JETONS



PASSONS AUX CHOSES SÉRIEUSES

...



LES TRICHEURS

JE VAIS DÉVORER ...



JE NE LAISSE PLUS PASSER UNE SEULE COMBINE

À PARTIR DE MAINTENANT ...



TROISIÈME
TOUR

CROU-
PIER



QU'IL N'Y
A PAS
D'ÉLÉMENTS
LOUCHES

JE
VOUDRAIS
QUE VOUS
VÉRIFIEZ
...

QU'EST-
CE QUE
TU FAIS
?

LES
TECHNIQUES
DES
MAGICIENS
PROFES-
SIONNELS
N'ONT RIEN
À VOIR AVEC
CELLES DES
SIMPLES
TRICHEURS.

TANT
PIS
POUR
TOI.

STA TATA TATA

LA
MANI-
PULA-
TION
?

TU
REFU-
SES
...



JE
CONNAIS
LE
CONTENU
DU PAQUET
DE HAUT
EN BAS.



ET AVEC
UN MÉLANGE
IMPECCABLE
...



JE
MÉMORISE
D'UN COUP
D'ŒIL
L'ORDRE
DES
CARTES
...

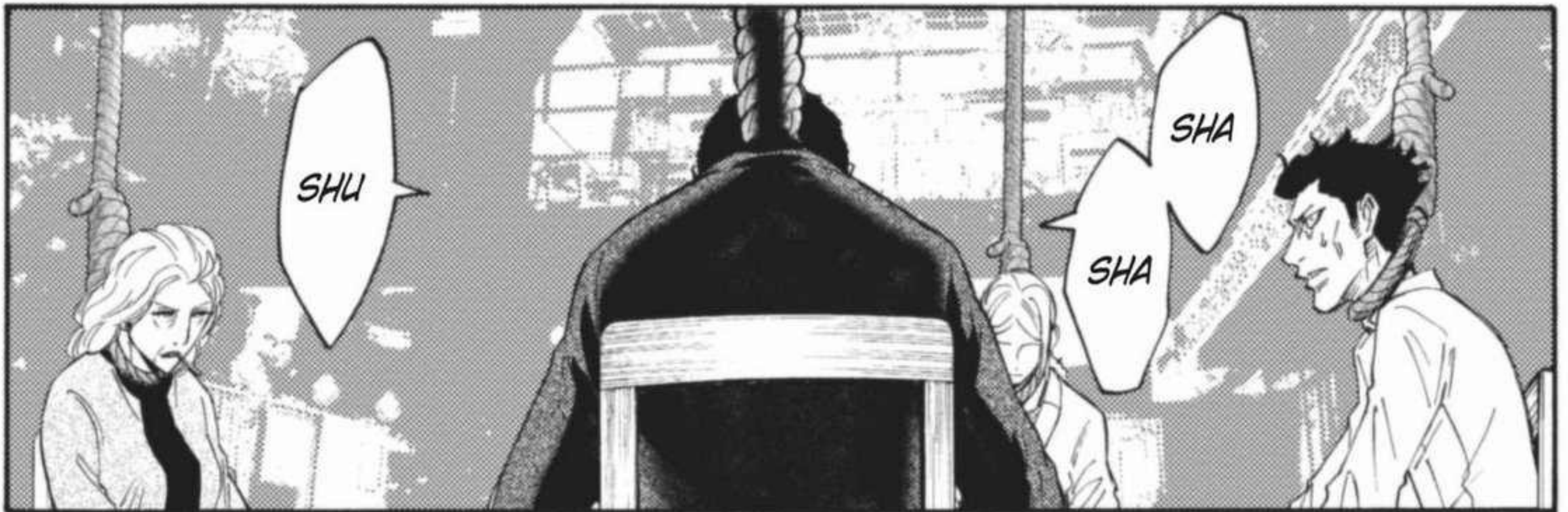
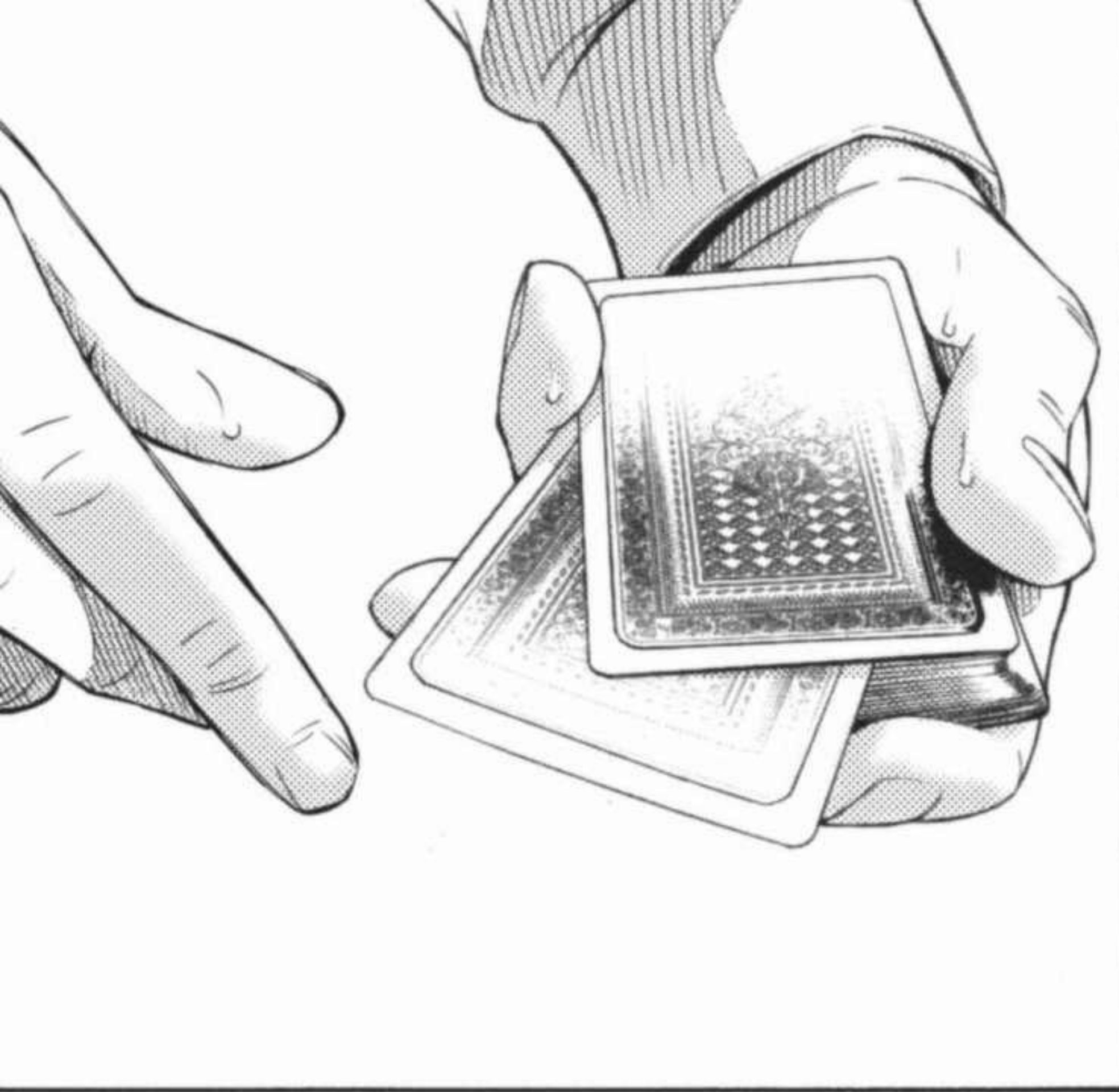


JE DOMINE
LA SITUATION
!



DE PLUS, JE PEUX
RÉALISER DES
"SECOND DEAL"
ET DES FAUX
MÉLANGES.





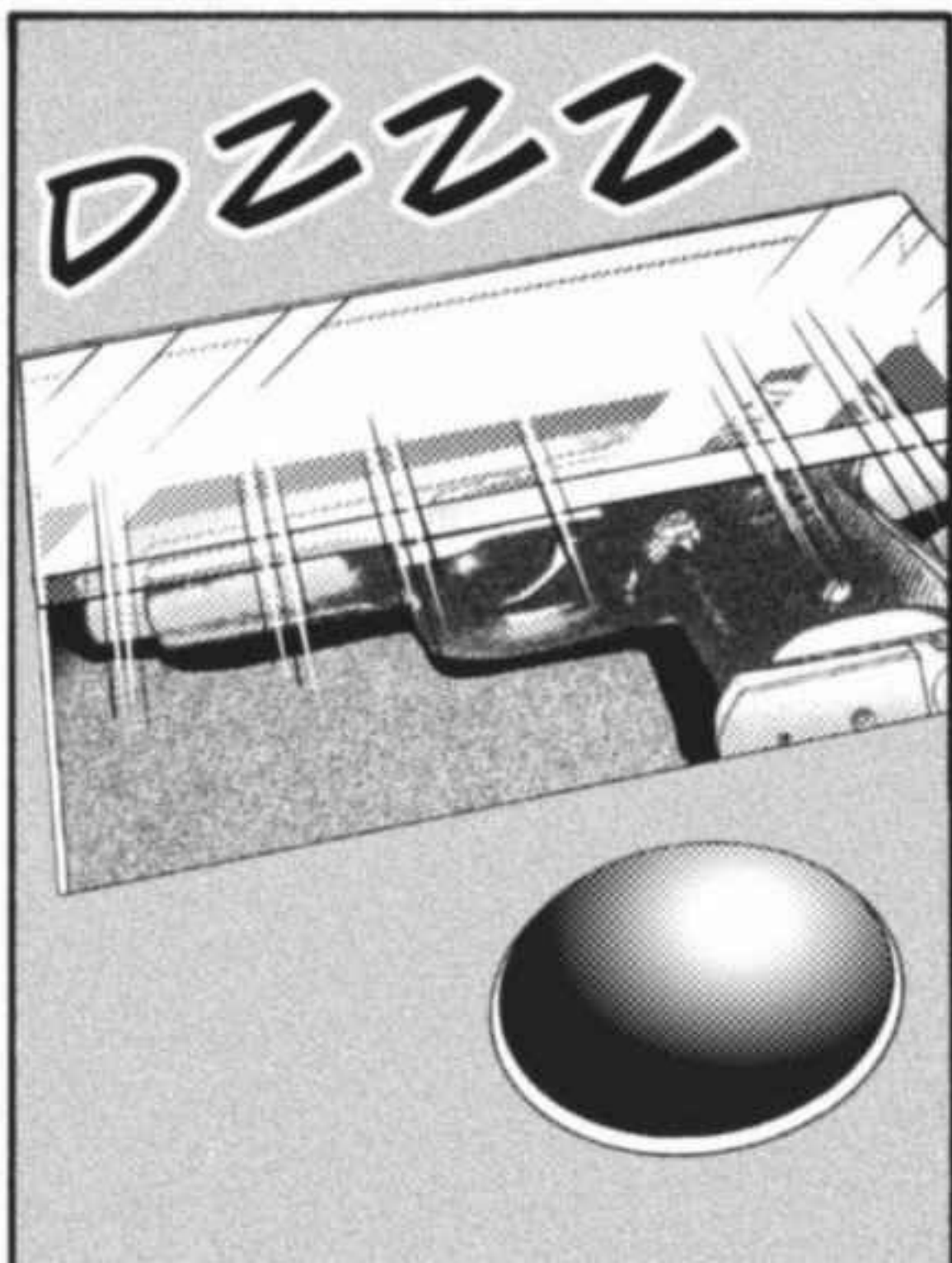
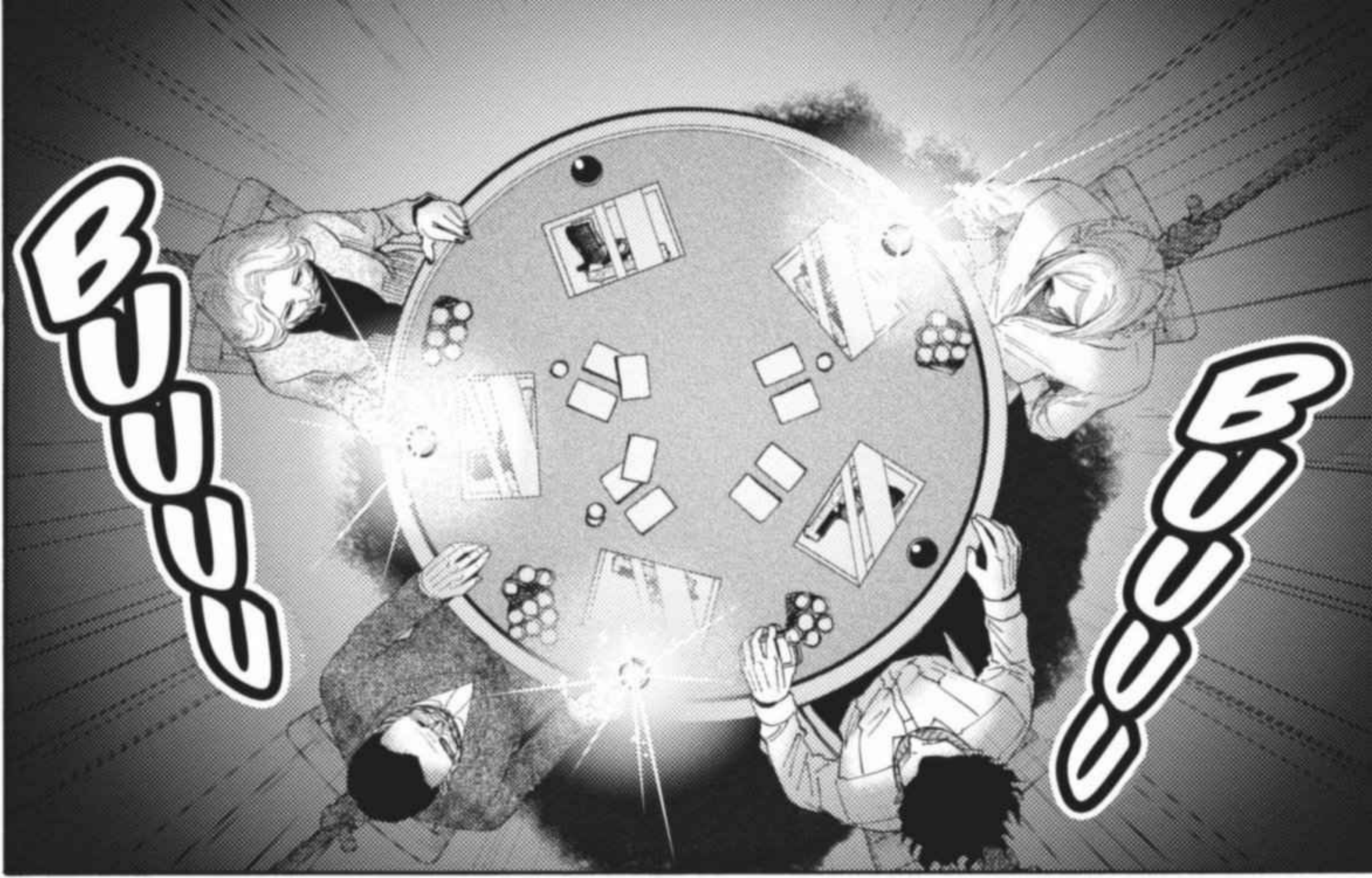
DANS
CE JEU
?

COMMENT
ON SANC-
TIONNE
UN TRI-
CHEUR
...

PRIS EN
FLAGRANT
DÉLIT
!

UN SON
DIFFÉRENT

J'AI
ENTENDU
...



EN CAS DE
SANCTION
ILLÉGALE

LES RÈGLES
PRÉCISENT
QU'IL Y A
GAME OVER
...

PAR
JOUEUR

STAC

UNE
BALLE
...

PAS DE
PROBLÈME

CLAC

AUTREMENT
DIT, IL EXISTE
DES SANCTIONS
JUSTIFIÉES

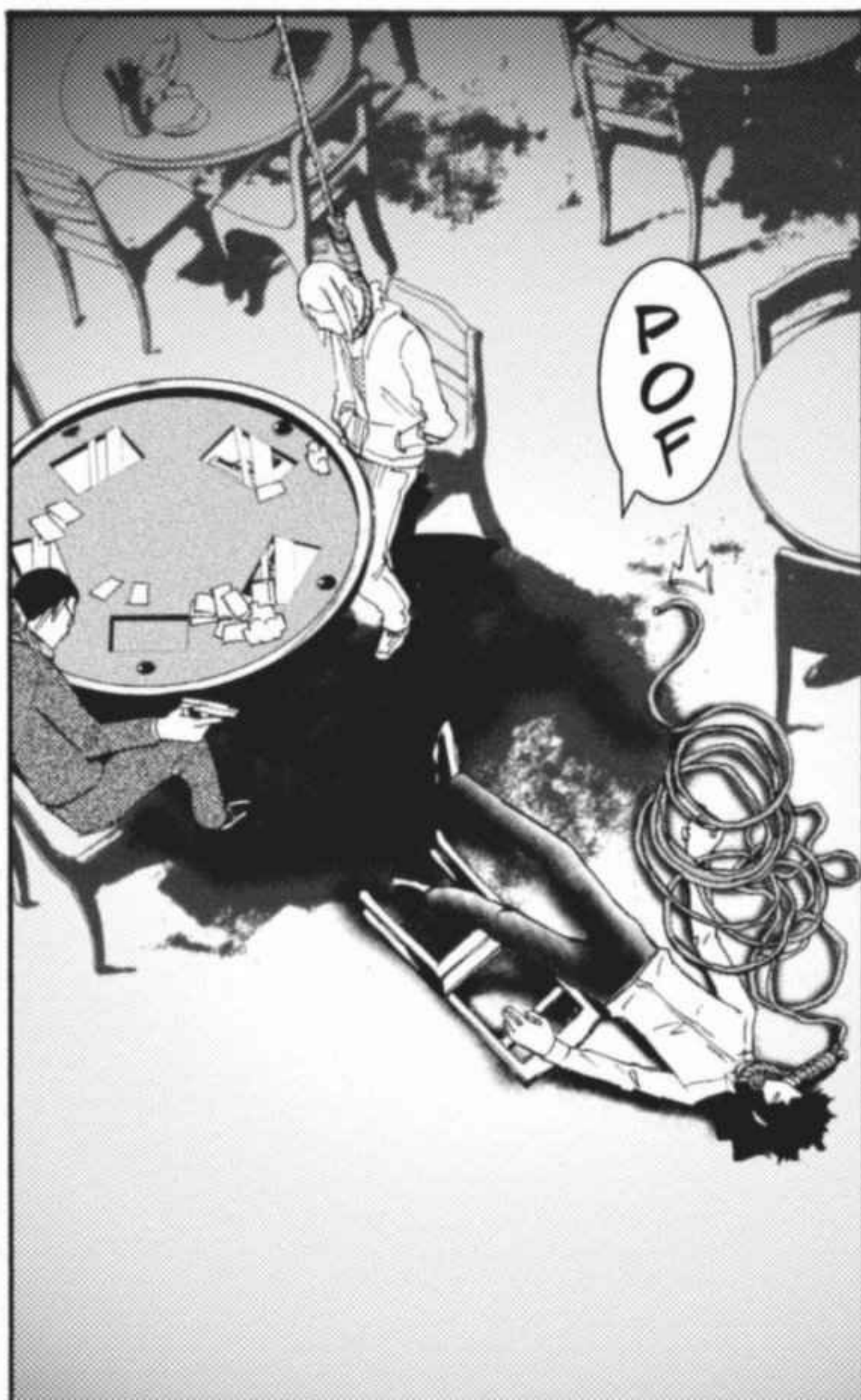
JE VOUS
DÉVO-
RERAI
TOUS
!

JE T'AI
PRÉVENU
...

S'IL TE
PLAÎT
!

AT-
TENDS
...

ZAH



EXPLIQUE
UNE CHOSE

JE
VOUS
...

LA FIN
APPROCHE

PLUS QUE
TROIS

TEMPS RESTANT :
12 MINUTES

TROISIÈME
TOUR

CROU-
PIER

SA
H

QUI EXERCENT
LEUR MÉTIER
AVEC LA VITESSE
ET LA PRÉCISION
D'UNE MACHINE

DES PROFES-
SIONNELS DE LA
MANIPULATION,
TRAVAILLANT
POUR LES
CASINOS
...

VOUS AVEZ
DÉJÀ ENTENDU
PARLER DES
"MÉCANOS"
?

ALI NEVADA

MOI,
JE L'AI ÉTÉ
PENDANT
DIX ANS
...

DAH

FLAP



ET JE NE
LAISSERAI
PAS
PASSER
VOS
TRICHERIES

VOUS NE
POUVEZ PAS
PERCER À
JOUR MES
INTENTIONS
...

JE PARIERAI
UN MAXIMUM
ET VOUS
PULVÉRISERAI
L'UN APRÈS
L'AUTRE



28
JETONS

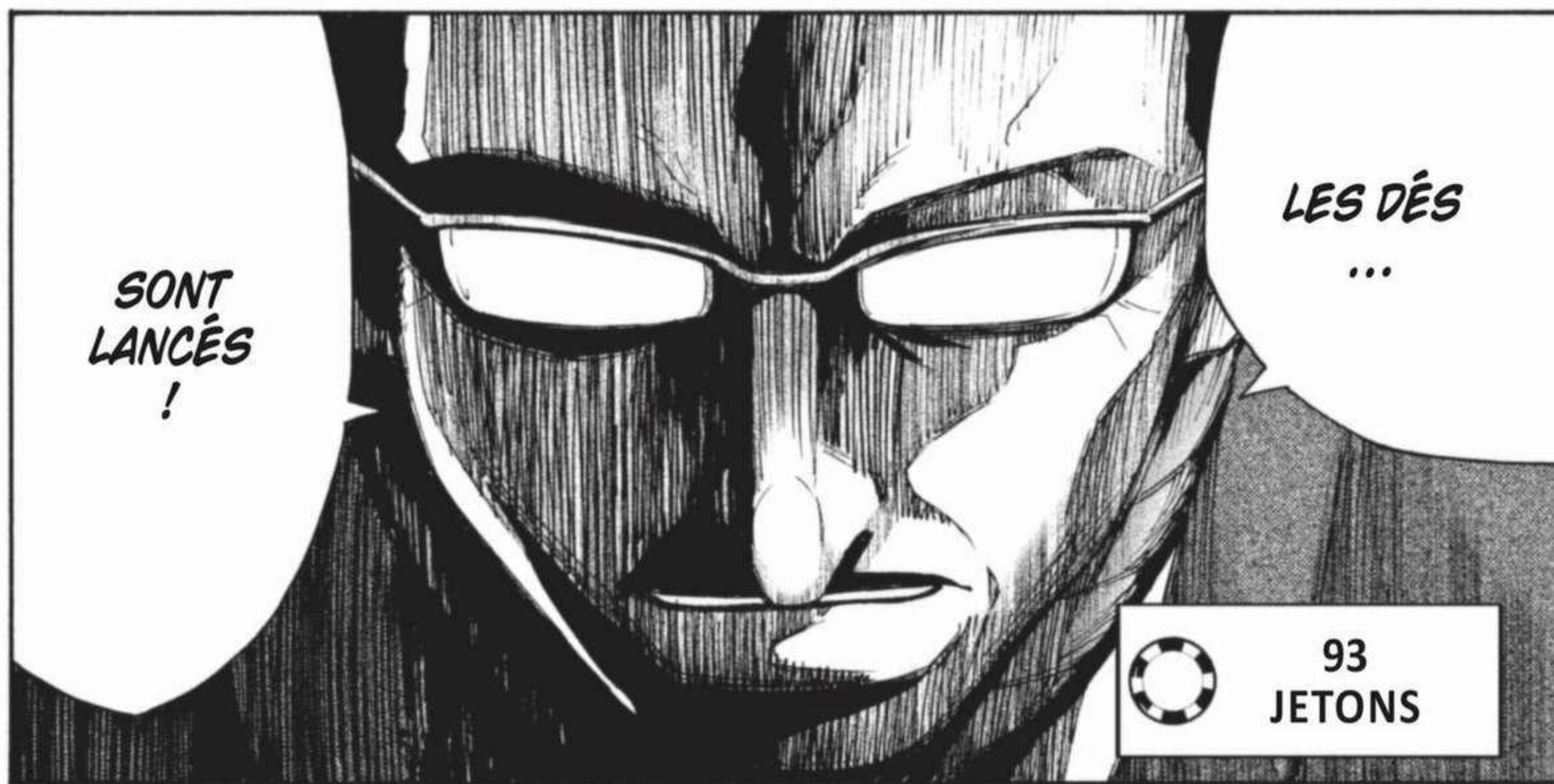


ET
QUAND VOUS
PASSEREZ
CROUPIER
...

N'ESPÉREZ PAS
GAGNER UNE
SEULE FOIS
QUAND JE SUIS
À LA DONNE



28
JETONS



SONT
LANCÉS
!

LES DÉS
...

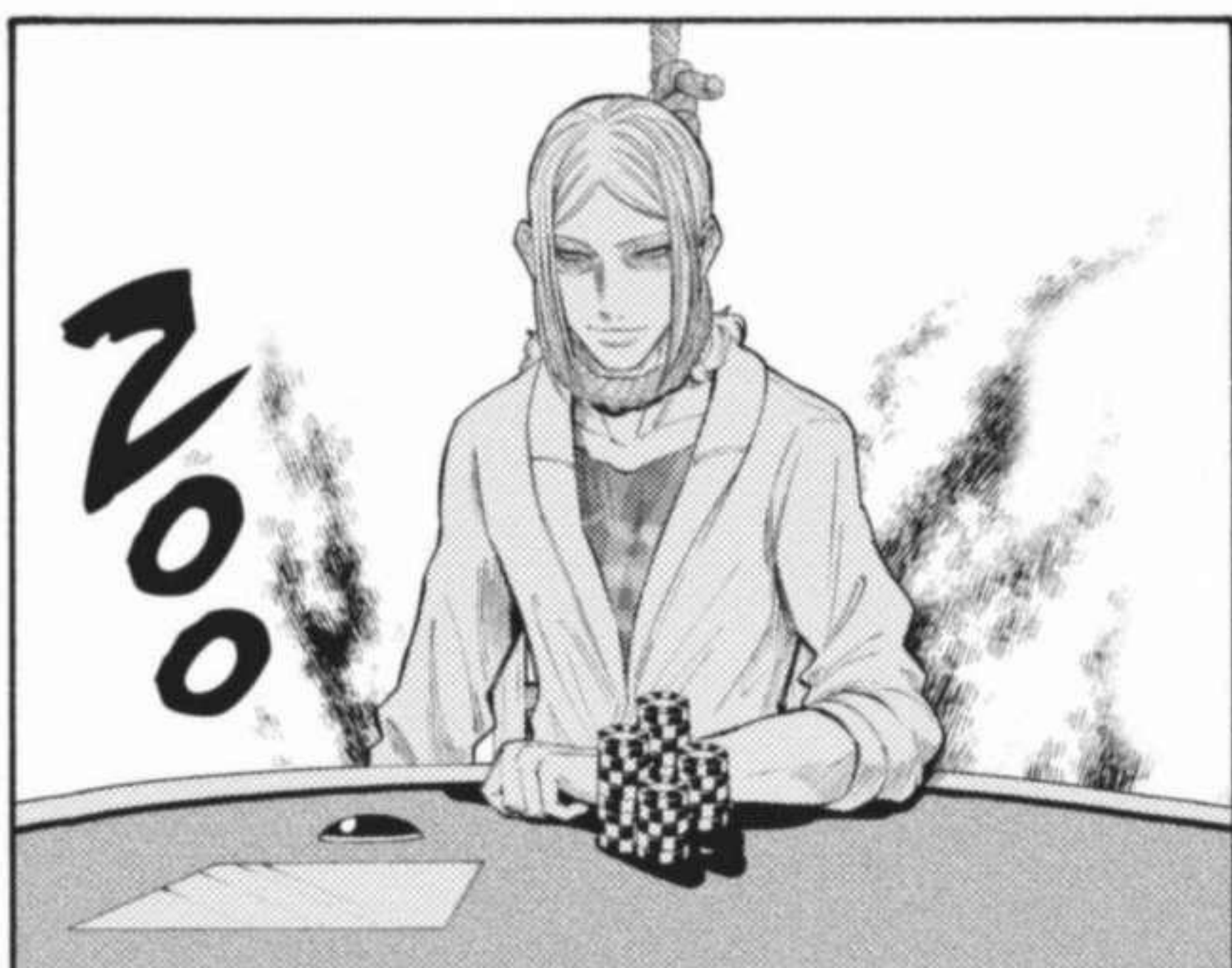


93
JETONS



DANS CETTE
SITUATION
...

ÉTRANGE
...



ZOO

ALSSI
SEREIN
?

COMMENT
PELT-IL
RESTER
...

ZO
ZO

ZO





LES
TRICHEURS
SONT TOUS
...

D'INCORRIGIBLES
PRÉTENTIEUX



LE PIRE
TRICHEUR QUE
J'AIE JAMAIS
CONNU
...

OH OUI
...



TU AS L'AIR
DE SAVOIR
DE QUOI TU
PARLES
...

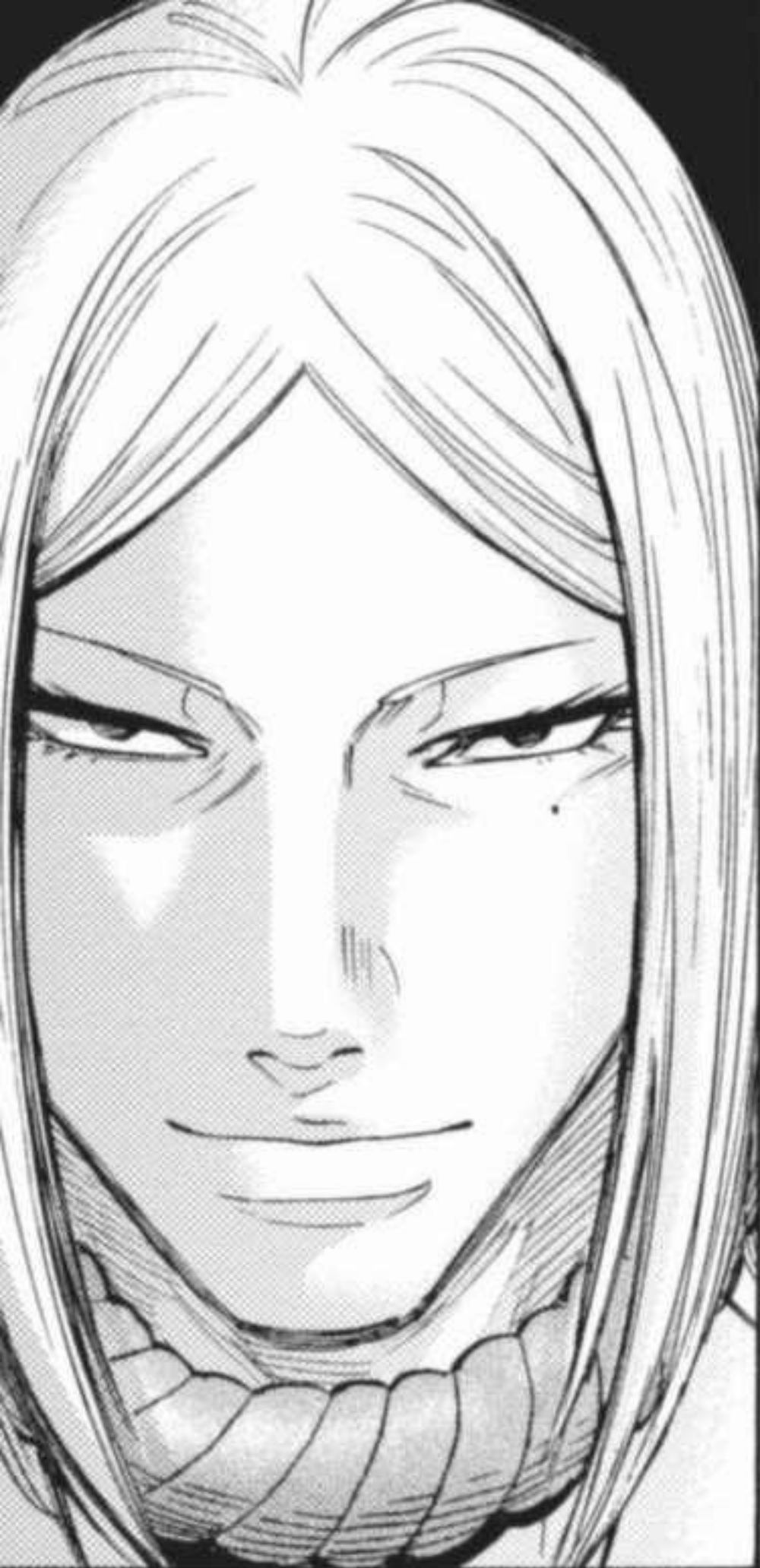


VOUS
N'IMAGINEZ
PAS LE
FLOT
D'INEPTIES
QUI A PU
SORTIR
DE SA
BOUCHE

TOUJOURS À
SE VANTER



ÉTAIT
MON MARI



COUREUR DE
FEMMES ET
CROULANT
SOUS LES
DETTES



J'ÉTAIS
OBLIGÉE
D'ACCOM-
PAGNER UN
MYTHOMANE
...



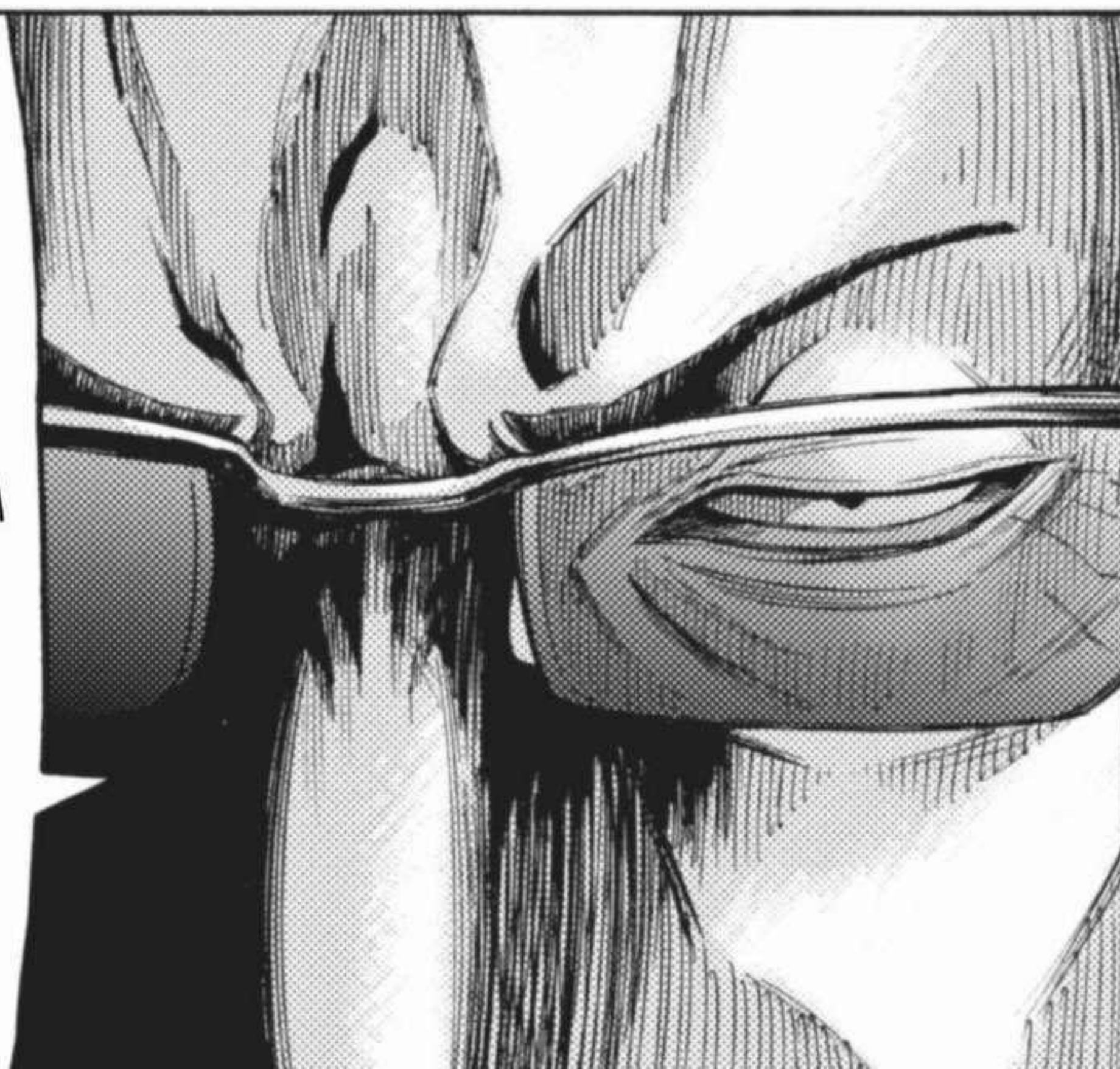
JE NE PENSais
PAS PASSER UNE
AUTRE NUIT AVEC
LA RACE QUE JE
DÉTESTE LE PLUS
AU MONDE



JE ME
SUIS
RAREMENT
SENTIE
AUSSI
BIEN

QUAND
JE SUIS
ARRIVÉE À
BORDERLAND,
APRÈS LA
MORT DE CETTE
ORDURE, JE
ME SUIS ENFIN
DÉBARRASSÉE
DE SES
CRÉANCES

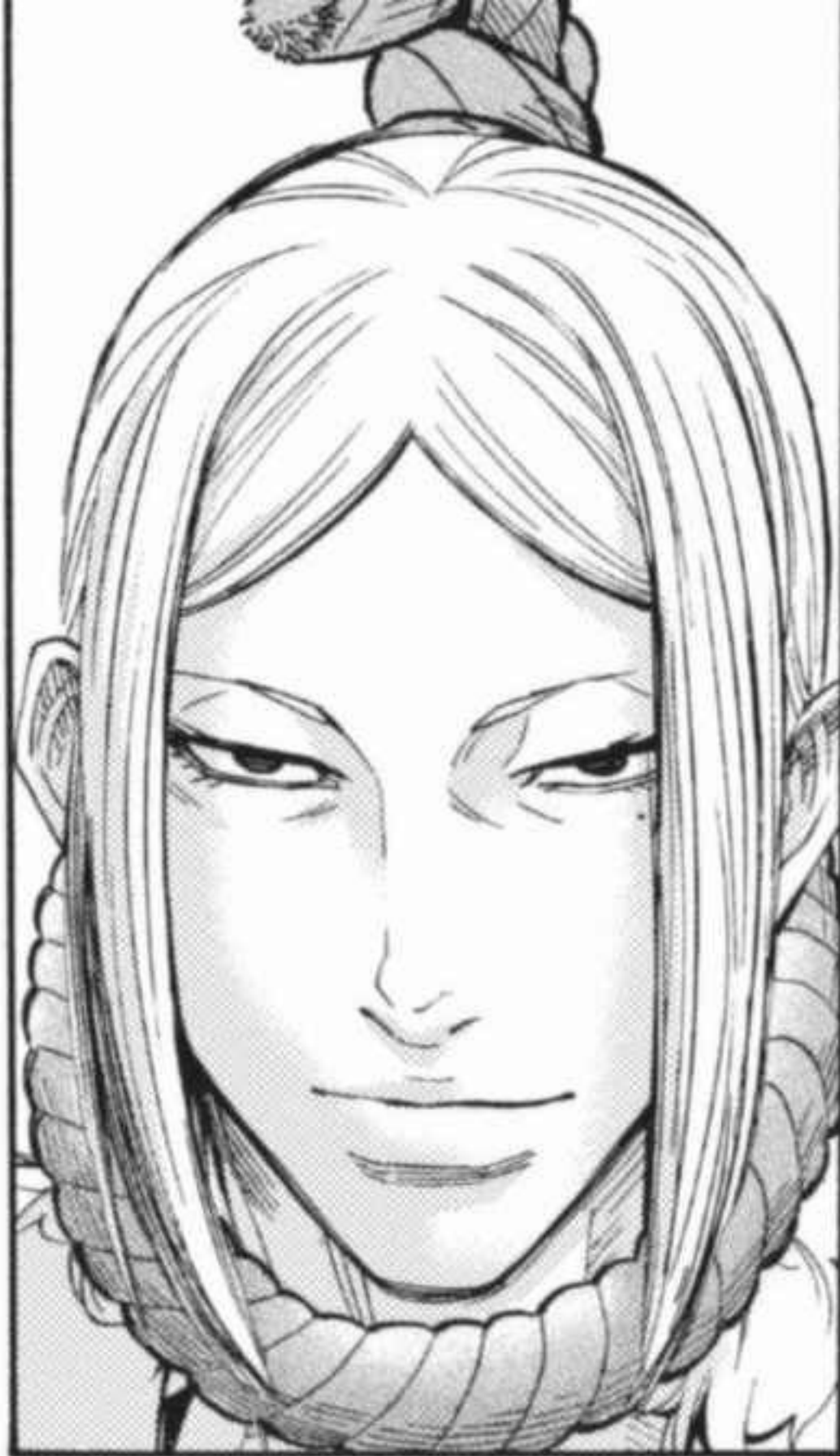
ÇA NE SERA
PLUS TRÈS
LONG



BAH
...



AU FAIT
...



GRÂCE
À CETTE
TECHNIQUE
...

VU
QUE
VOUS
FAITES
CE QUE
VOUS
VOU-
LEZ
...



L'APPA-
RITION ET
LA DISPA-
RITION DE
CARTES

CE QUE
VOUS
NOUS AVEZ
MONTRÉ
TOUT À
L'HEURE
...



QUE VOUS AVEZ
CACHÉ UNE CARTE
OU DEUX DANS
VOTRE MANCHE,
NON
?

IL EST LOGIQUE
DE PENSER
...



REMIS CES
SOI-DISANT
CARTES
VOLÉES
DANS LE
PAQUET

JE PEUX
TRÈS
BIEN
AVOIR
DÉJÀ
...

V
L
A
F



IMAGINONS
QUE CE SOIT
LE CAS
...

TU
T'ENFLAMMES,
GARÇON
...

TU VEUX
VÉRIFIER
EN ME
FOUILLANT
?



S'IL RESTE,
OUI OU NON
...

BIEN

DANS
CE CAS,
JE VOUS
PROPOSE
DE PARIER
...

DES CARTES
DANS VOTRE
MANCHE



VOUS
VOULEZ
PARTICIPER
?

MADAME
!

NOUS
N'AVONS
PLUS LE
TEMPS
!



ARRIVÉ
À CE STADE
...

RIDICULE
!



IL CACHE
DES CARTES
DANS SA
MANCHE
?

À VOTRE
AVIS
...



LE MAUVAIS
RÔLE

TU ME
PRO-
POSES
...

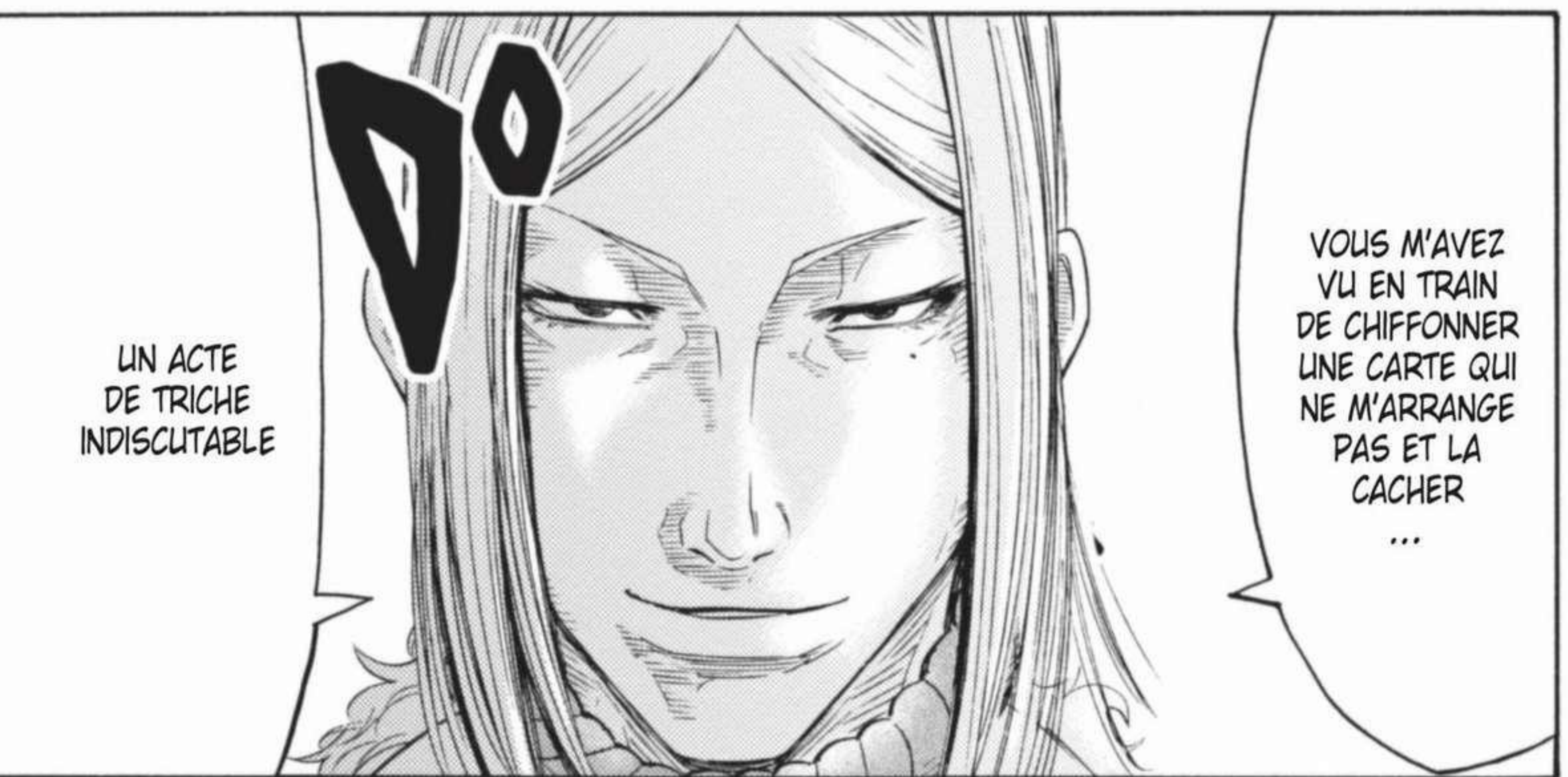
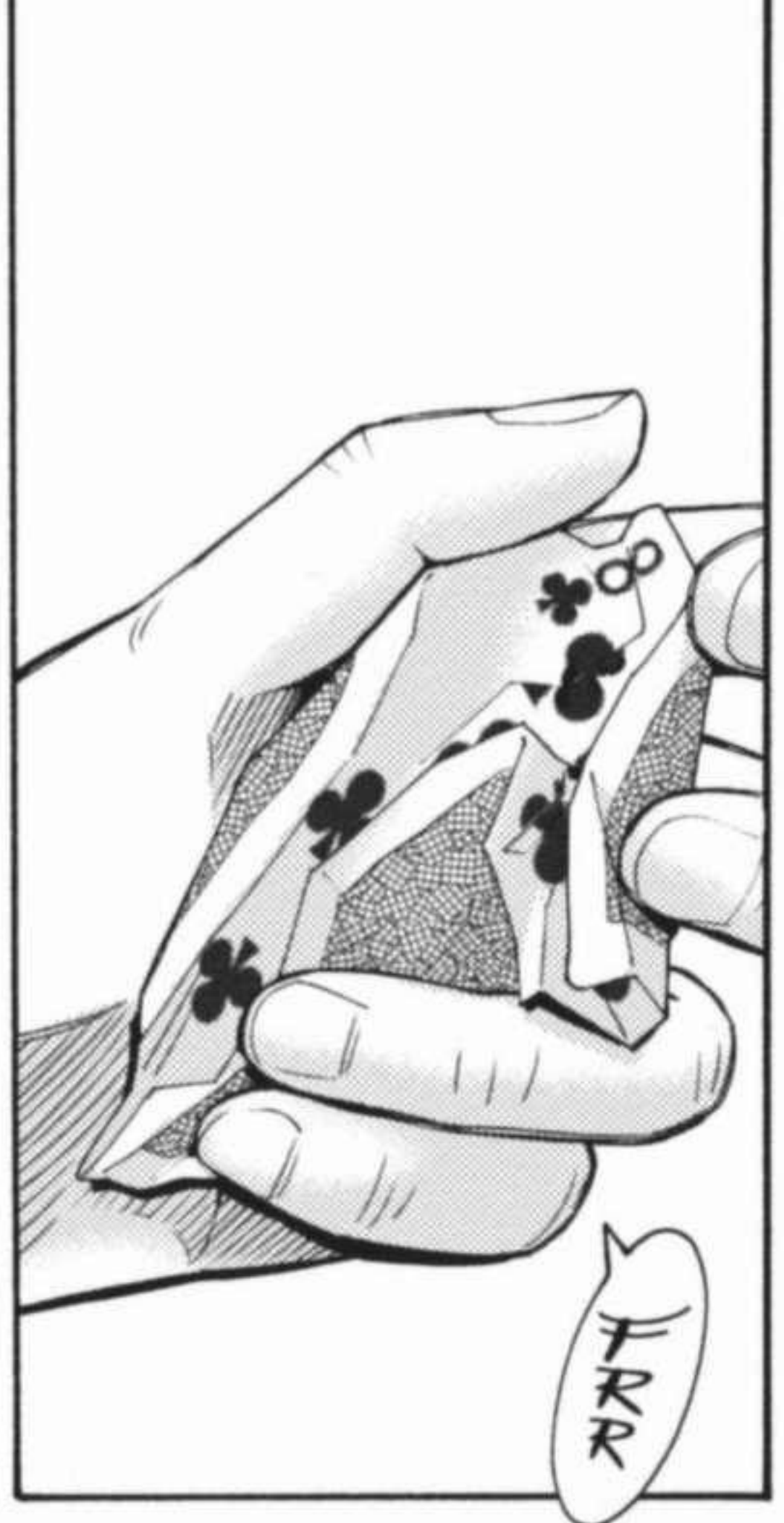


VOUS
MIJOTEZ
?

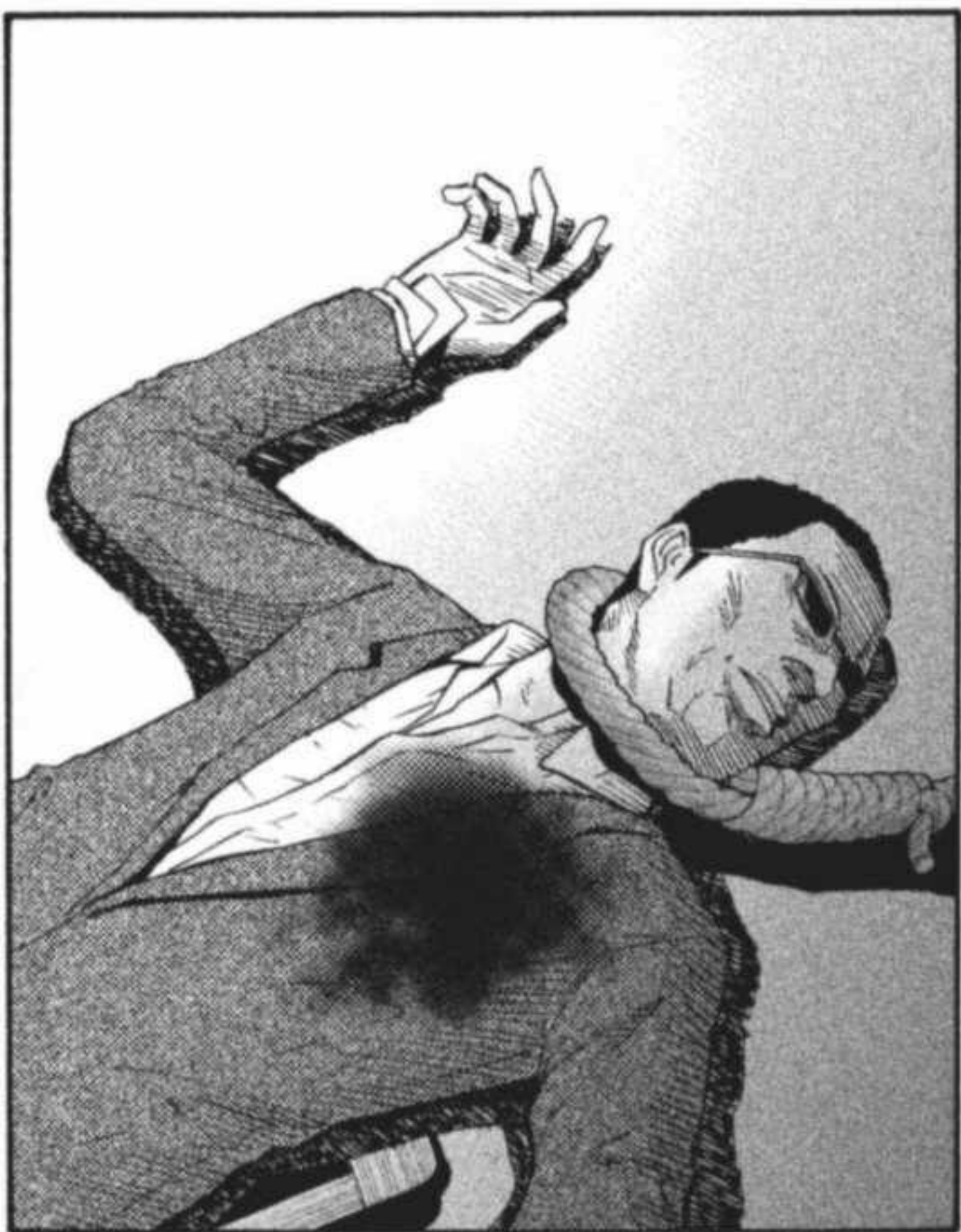
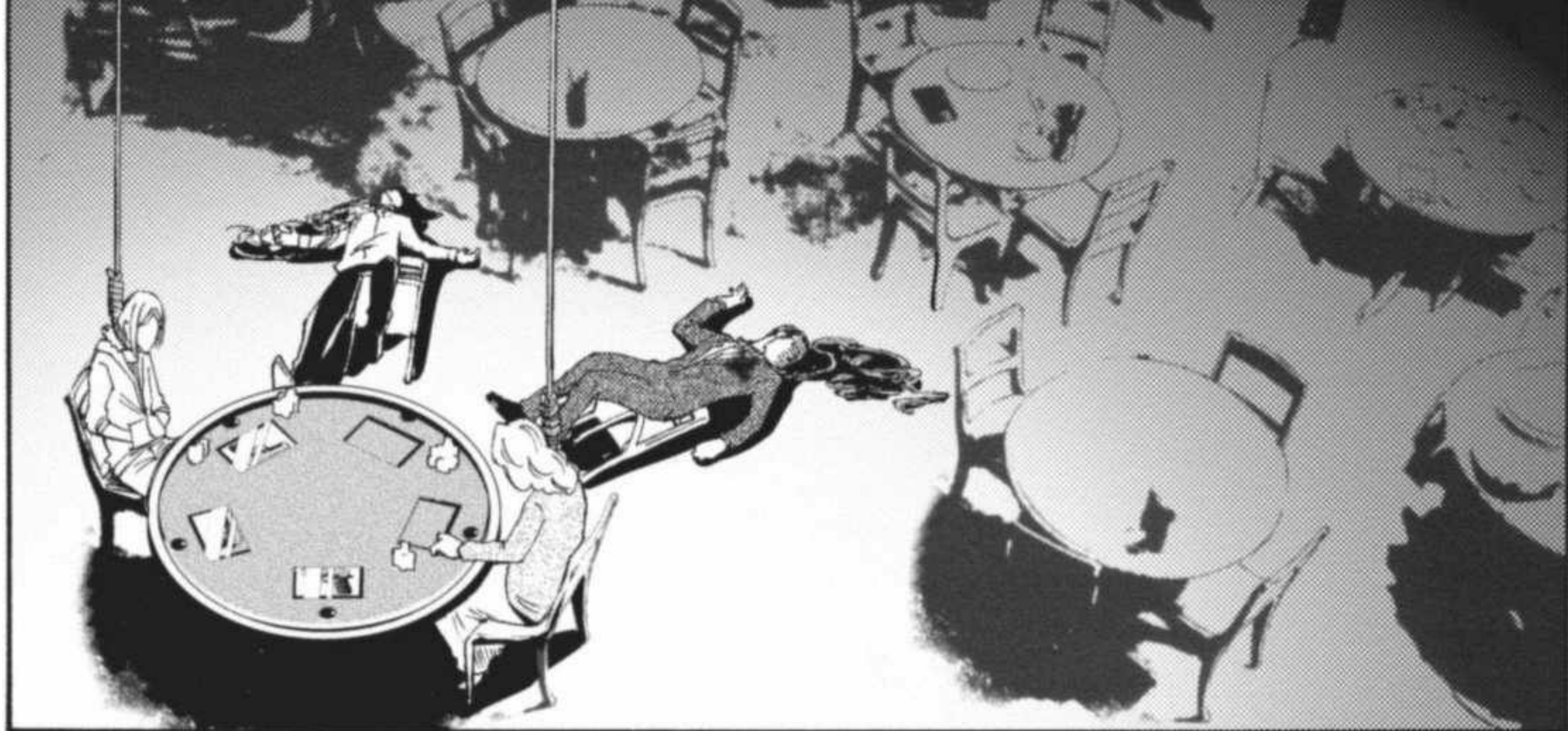
QU'EST-CE
QUE
...



TRÈS BIEN,
J'ACCEPTÉ







VOUS NE
RISQUEZ
RIEN,
MADAME

LA
TRICHE
EST PROU-
VÉE, LA
SANCTION
LÉGITIME
...



IL CACHAIT
BIEN DES
CARTES
DANS SA
MANCHE

AAAAH
...



LE TÊTE
À TÊTE

ENFIN
...

TEMPS RESTANT :
3 MINUTES



28
JETONS



28
JETONS

TROISIÈME
TOUR

CROU-
PIER



TU AS
VAINCU DES
JOUEURS
PROFES-
SIONNELS

POUR TON
PREMIER JOUR
À BORDERLAND
ET SANS
CONNAÎTRE
LES RÈGLES
...

JE TE
FÉLICITE

À
PROPOS
...

À L'INSTANT
OÙ TU AS
CHIFFONNÉ
TA CARTE
...

J'AI PERDU
TOUTE CHANCE
DE GAGNER



J'AI UTILISÉ
LE PISTOLET,
DONC

MÊME SI TU TRICHES,
JE NE PEUX PLUS TE
SANCTIONNER

LE MOYEN
DE ME TUER
À LA FIN

LE TOUT EN
CONSERVANT
...





AUTANT EN
FINIR TOUT
DE SUITE

JE N'AI
PAS DE
REGRET,
DE TOUTES
FAÇONS
IL NE ME
RESTAIT
PAS LONG-
TEMPS À
VIVRE
...



TU ES UN
SURPRENANT
JEUNE
HOMME

BRAVO,
VRAIMENT
...



JE VOUS
PROPOSE
CECI

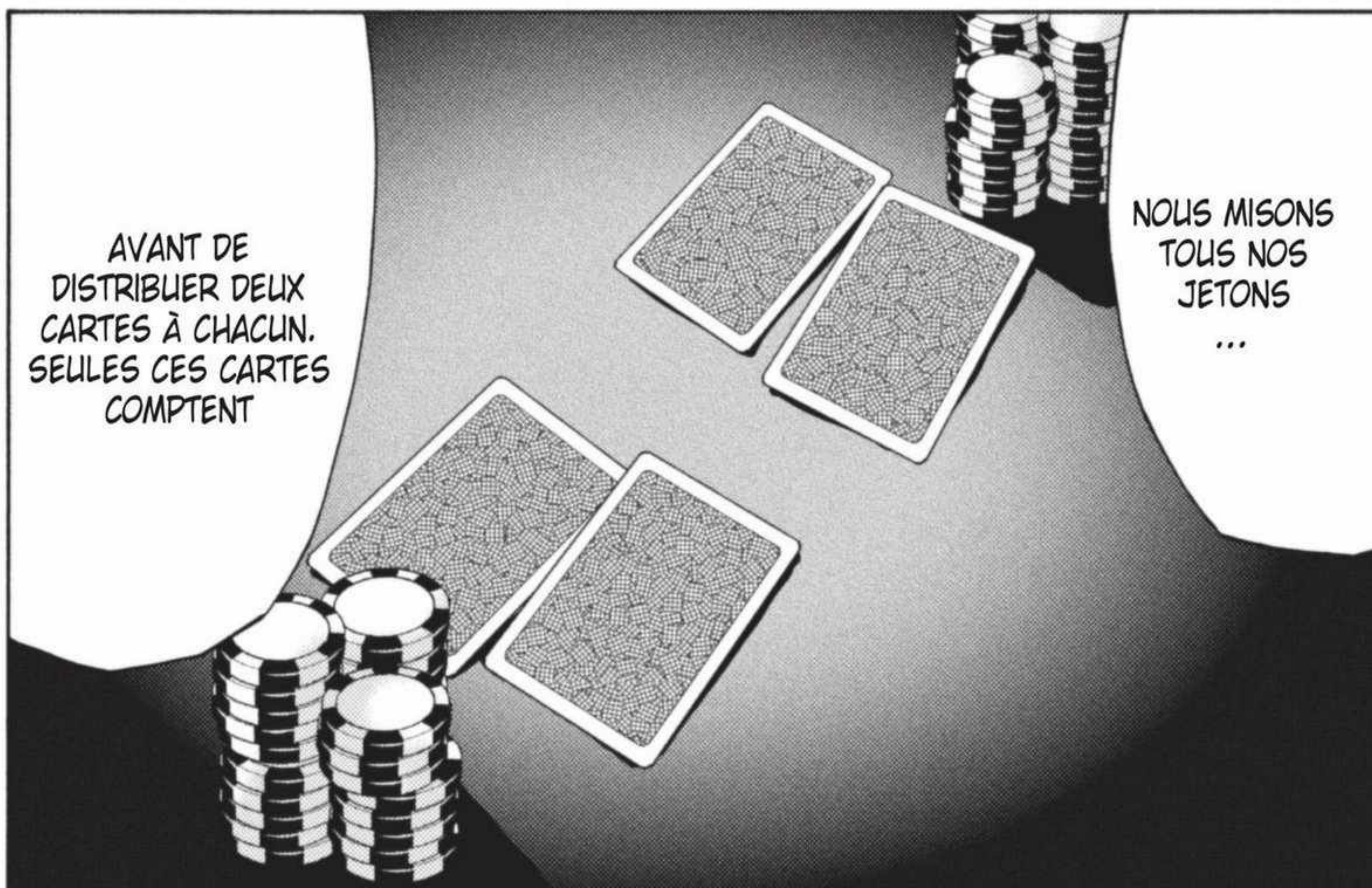
DONC
...

ZAN



ET JE
SOUHAITERAIS
TERMINER
SANS HAINE

NOUS SOMMES
COMPAGNONS
D'INFORTUNE
...



AVANT DE
DISTRIBUER DEUX
CARTES À CHACUN.
SEULES CES CARTES
COMPTENT

NOUS MISON
TOUS NOS
JETONS
...



ET POURTANT
TU LAISSES
LE DESTIN
CHOISIR
?

TU ES SÛR
DE GAGNER
...

ARRIVÉ À
CE POINT
...



PRENDRE
CE RISQUE
?

POURQUOI
OSE-T-IL
...



AH
...

JE
COMPRENDS
ENFIN
...



NI DU
SANG-FROID.

NI DE
L'AUDACE

...

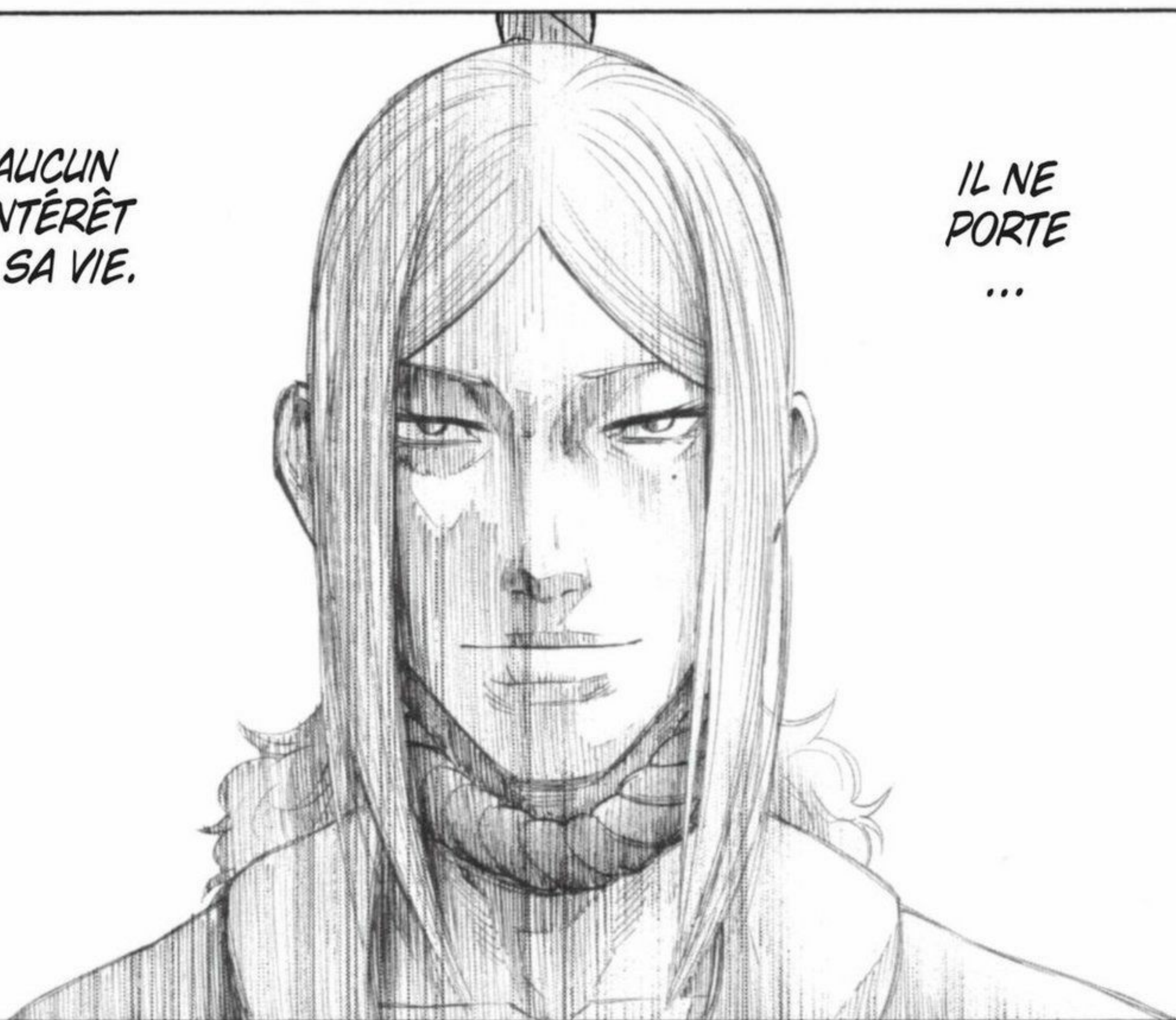
CE N'EST NI
DU COURAGE

...

AUCUN
INTÉRÊT
À SA VIE.

IL NE
PORTE

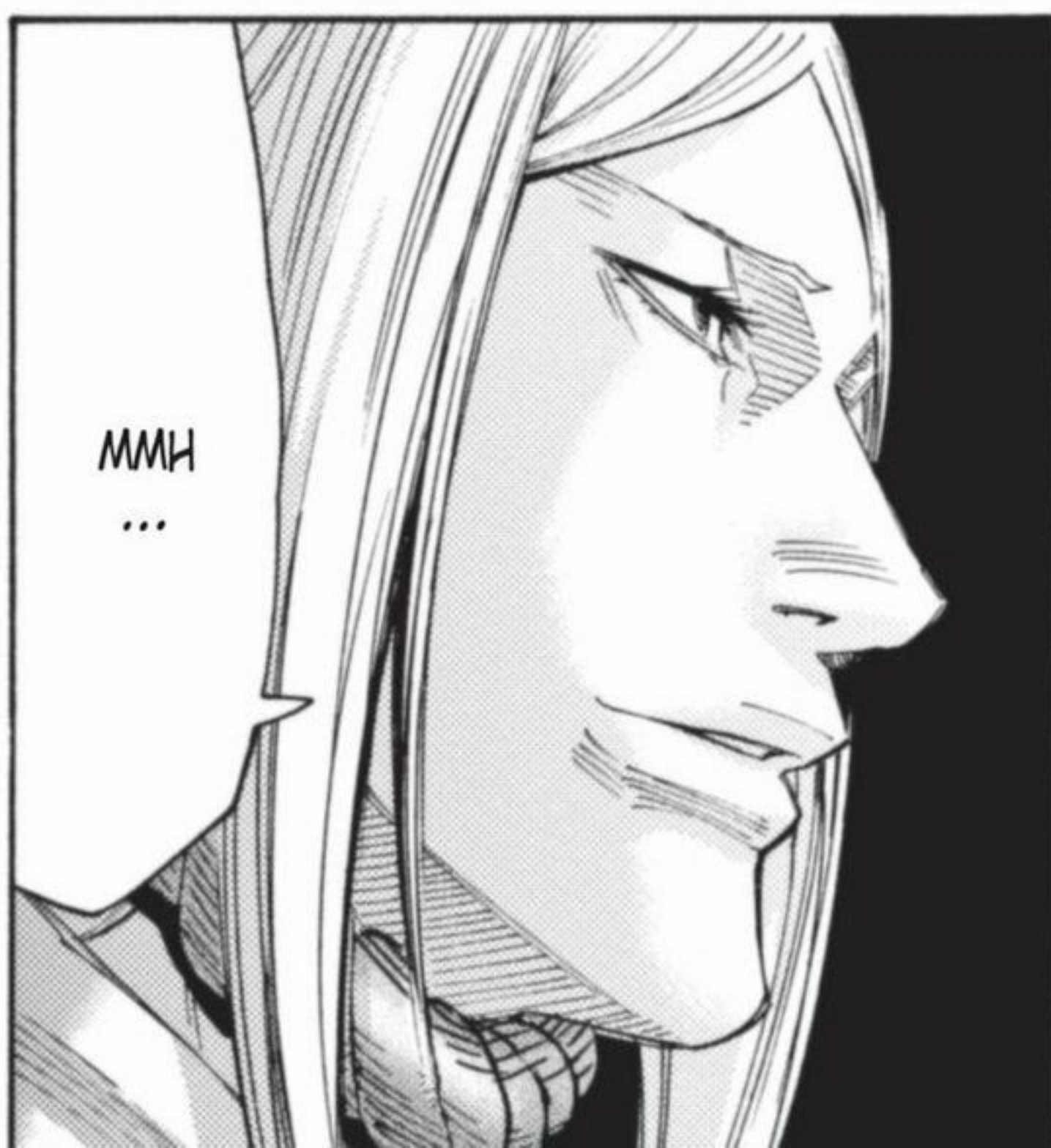
...

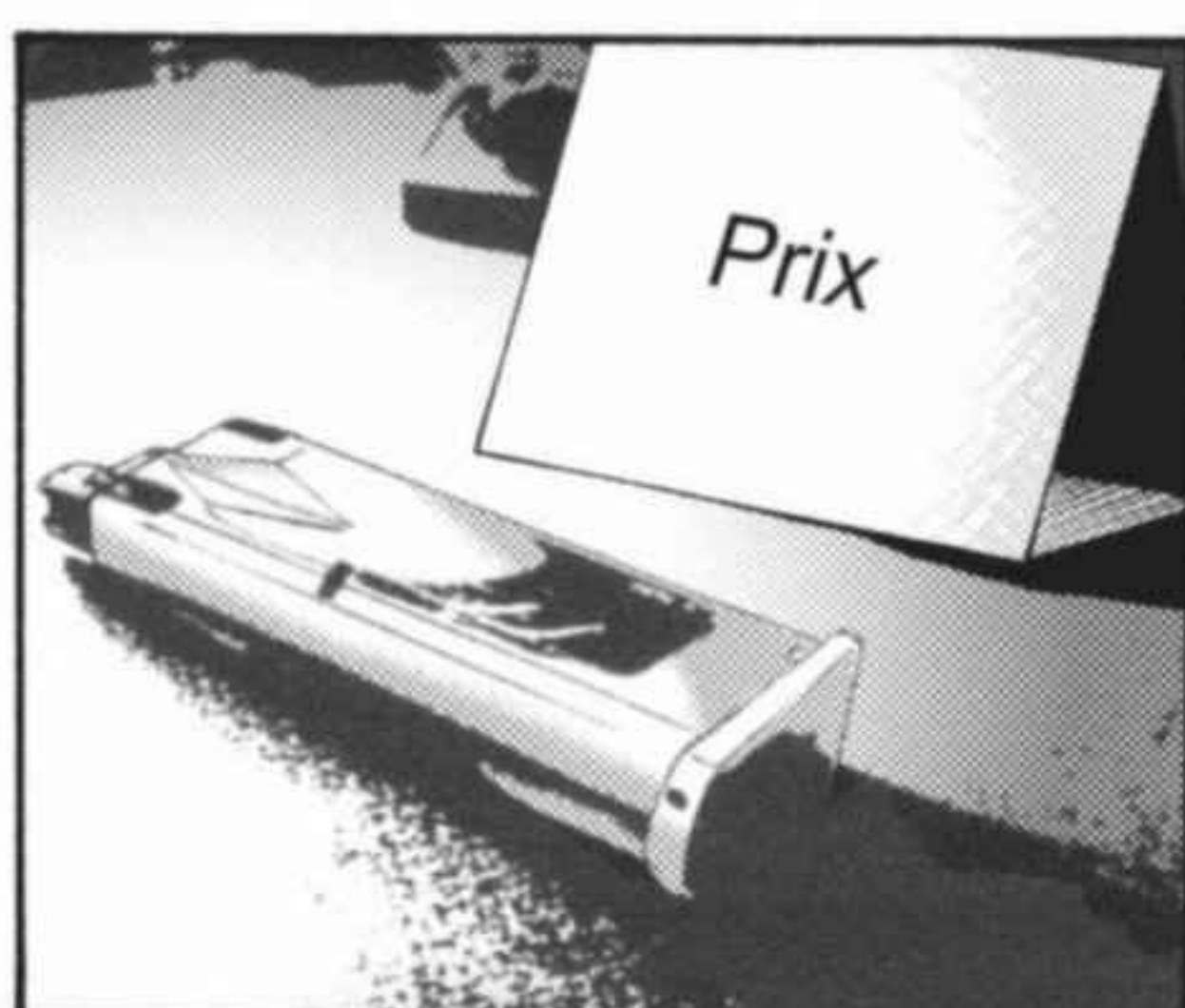
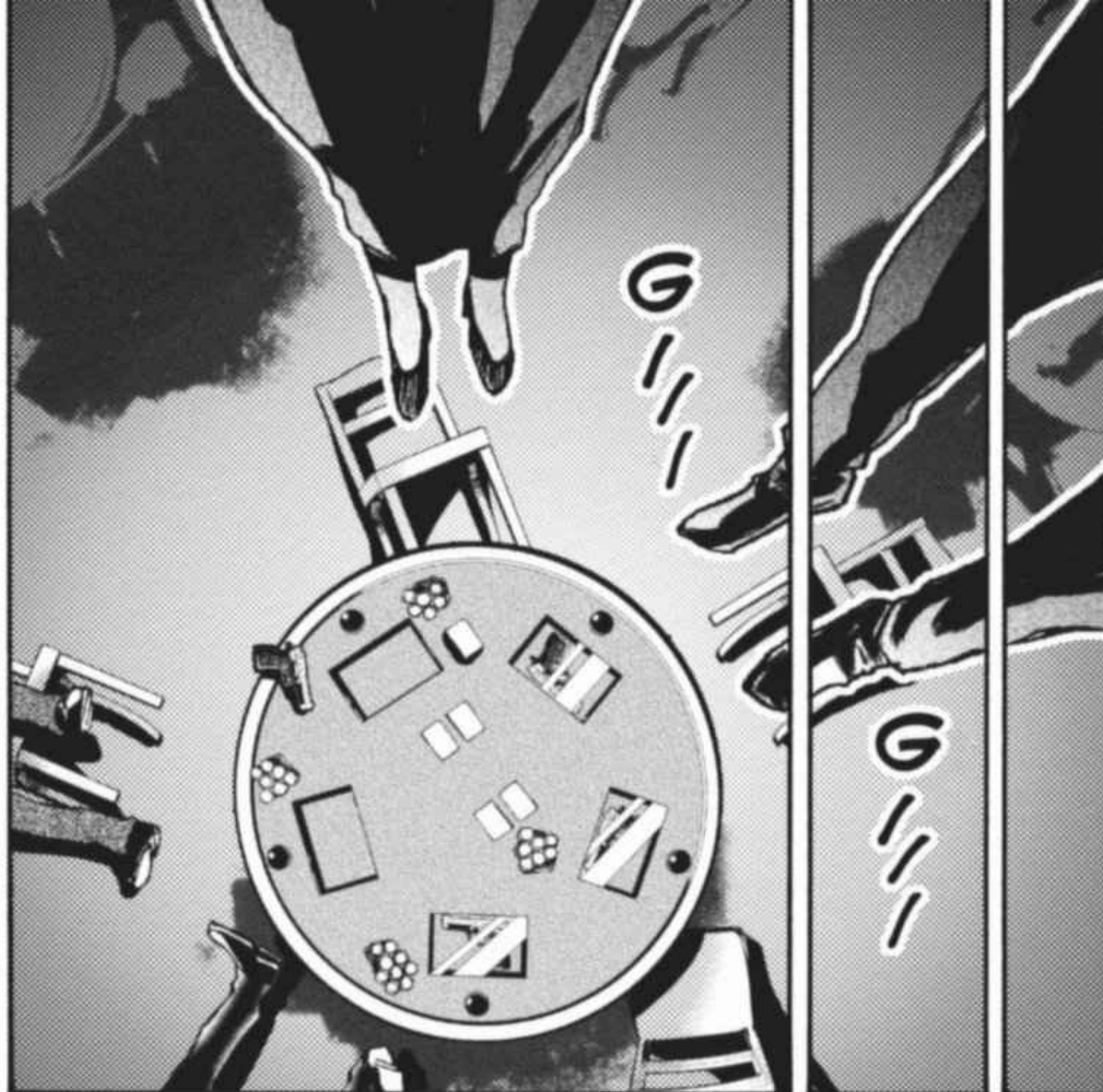


MMH
...

UN
GARÇON
BIEN
TRISTE

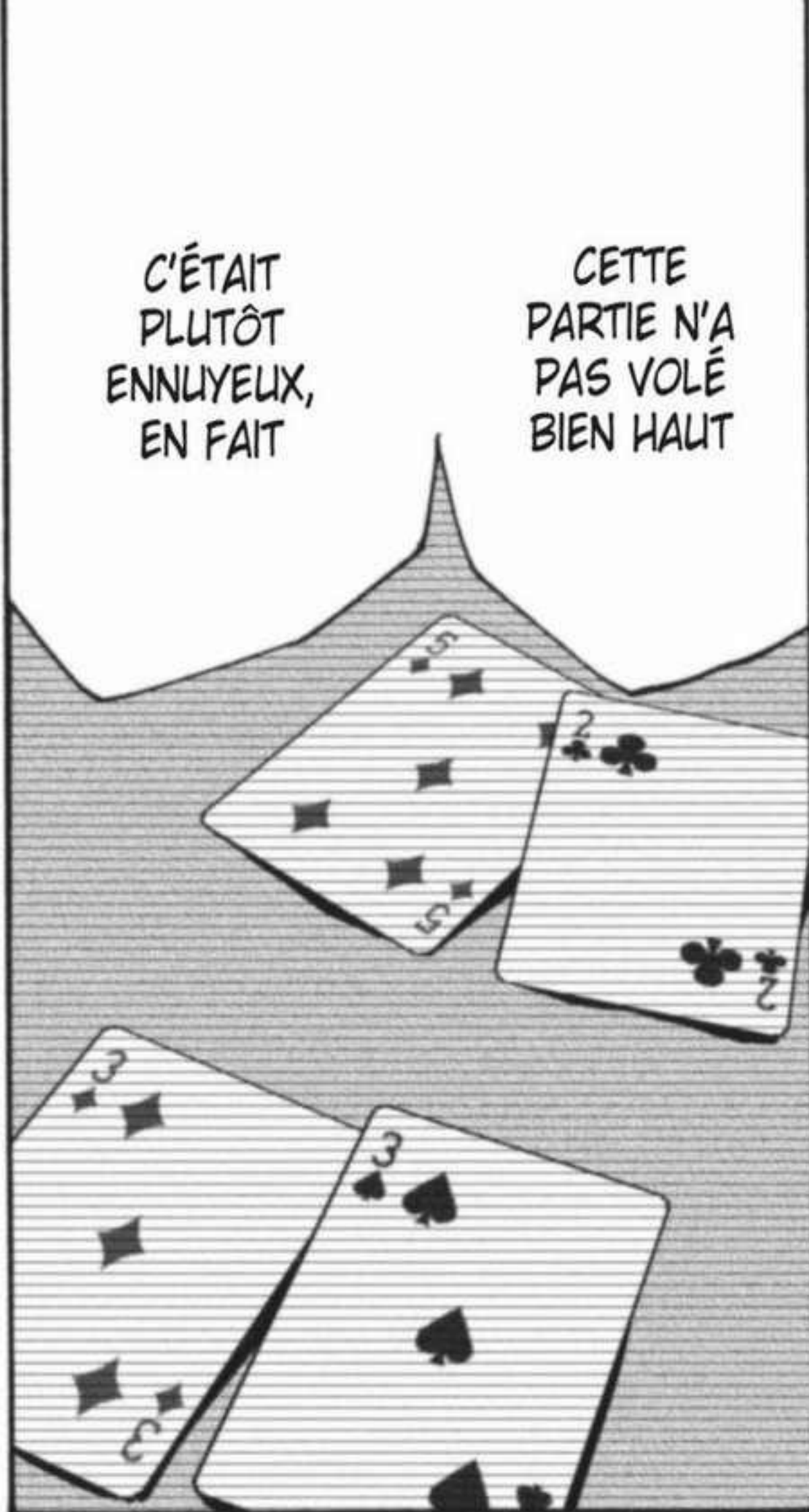
TU ES
...





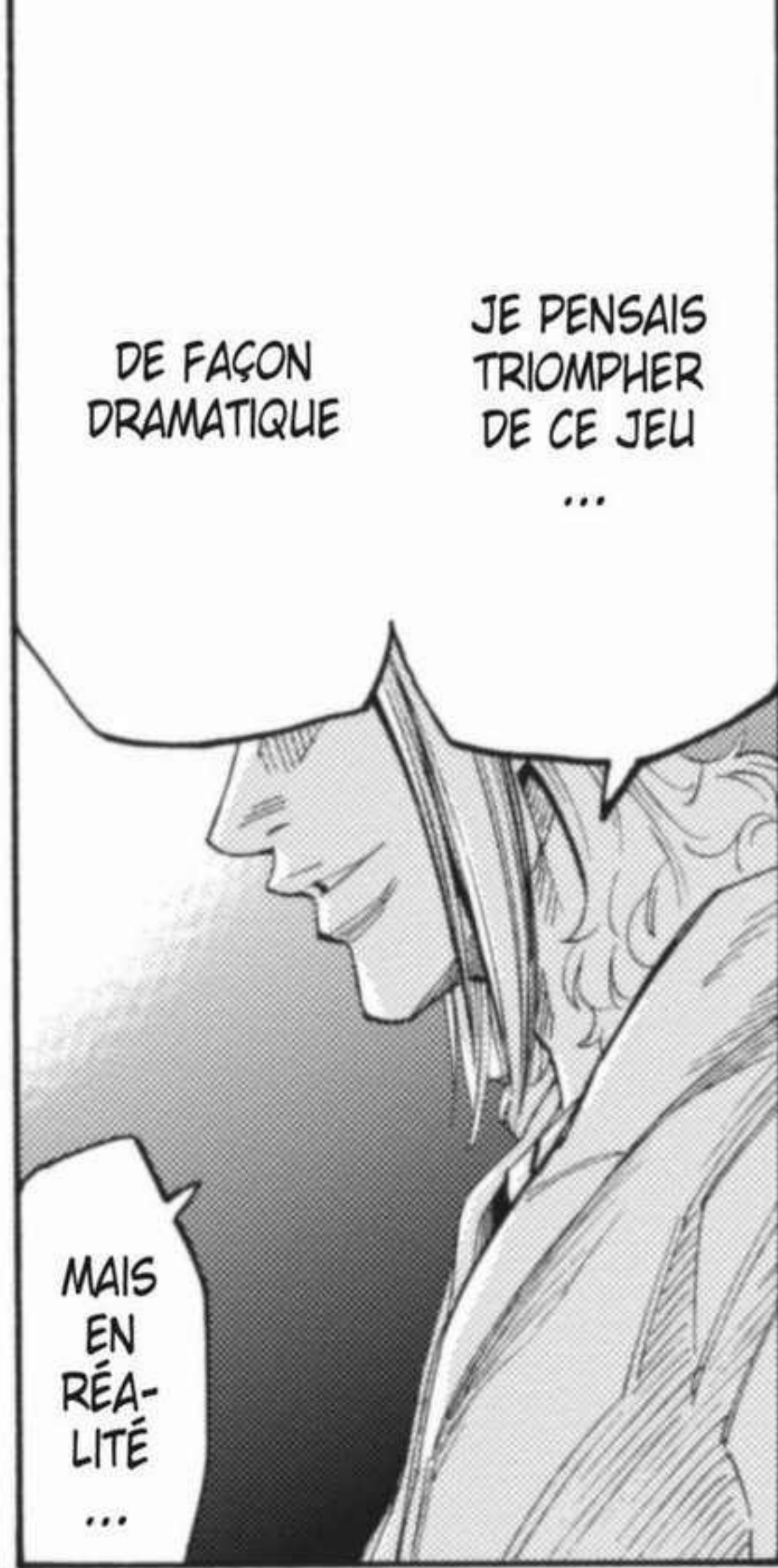


J'ESPÈRE
QU'ICI, À
BORDER-
LAND
...



C'ÉTAIT
PLUTÔT
ENNUIYEUR,
EN FAIT

CETTE
PARTIE N'A
PAS VOLÉ
BIEN HAUT



DE FAÇON
DRAMATIQUE

JE PENSAIS
TRIOMPHER
DE CE JEU
...

MAIS
EN
RÉA-
LITÉ
...



DES GENS PLUS
INTÉRESSANTS

JE RENCONTRERAI
...

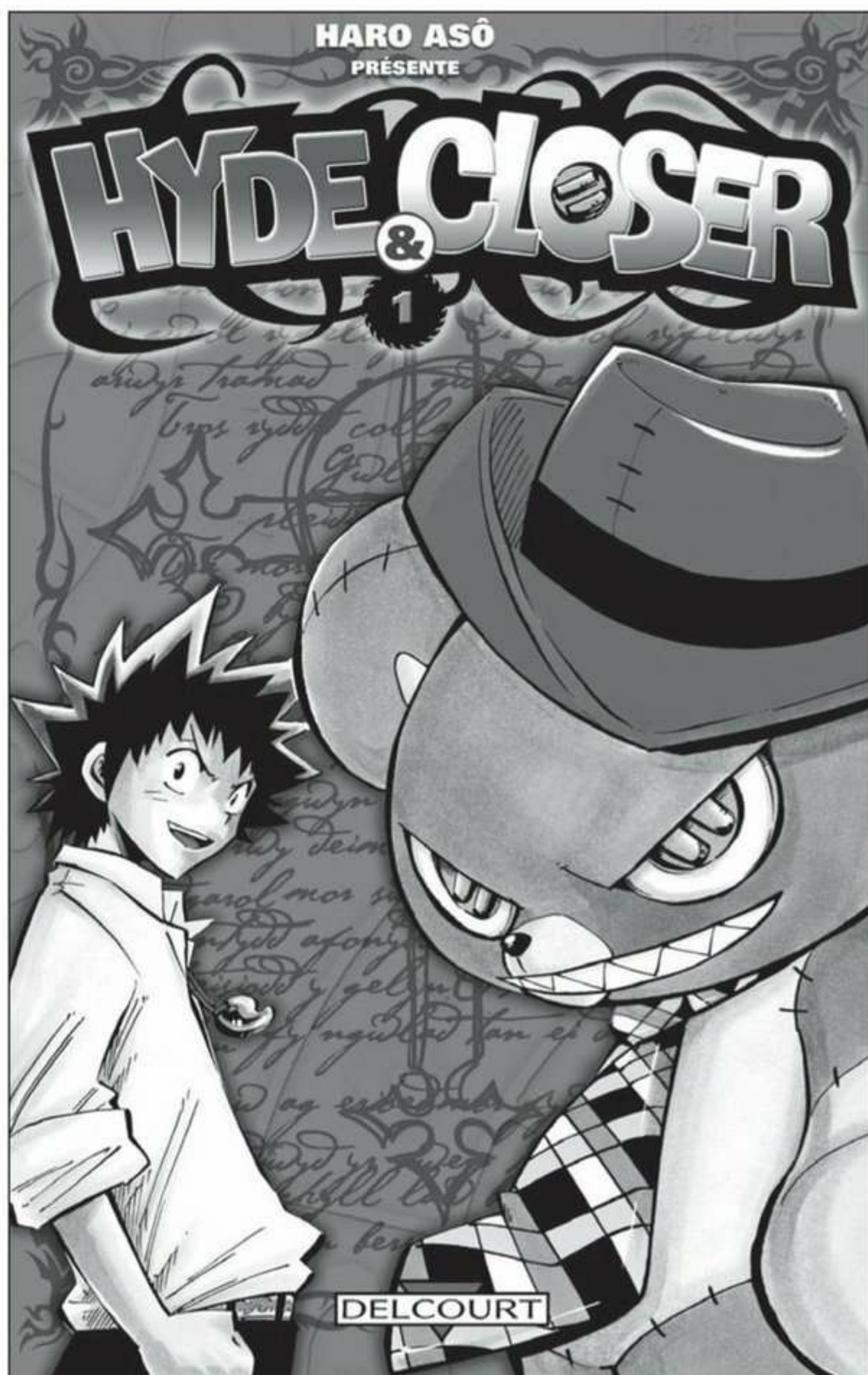
CHISHIYA, PREMIER JOUR
À BORDERLAND.

JOURS RESTANTS : 6.

ALICE IN
BORDERLAND
9 - fin

DU MÊME AUTEUR

HYDE & CLOSER



Shunpei est un collégien timide et plutôt lâche. Il y a six ans, son grand-père Alsyd lui a confié un ours en peluche avant de disparaître mystérieusement en Afrique... Un jour, Shunpei reçoit un étrange paquet contenant un singe en peluche qui s'anime soudainement et tente de le tuer ! Il découvre alors qu'Alsyd était en fait un sorcier ultra puissant, surnommé l'*Archimage* et qu'il a désormais les sorciers du monde entier à ses trousses ! Débute alors pour l'adolescent couard un long apprentissage pour devenir un « vrai gars ». Et pour cela, il peut compter sur son ami d'enfance : Hyde, le premier nounours à tronçonneuse !

Hyde & Closer de Haro Asô

Série complète en 7 volumes ; 192 à 224 pages n&b.

CHEZ LE MÊME ÉDITEUR

KUROZAKURO

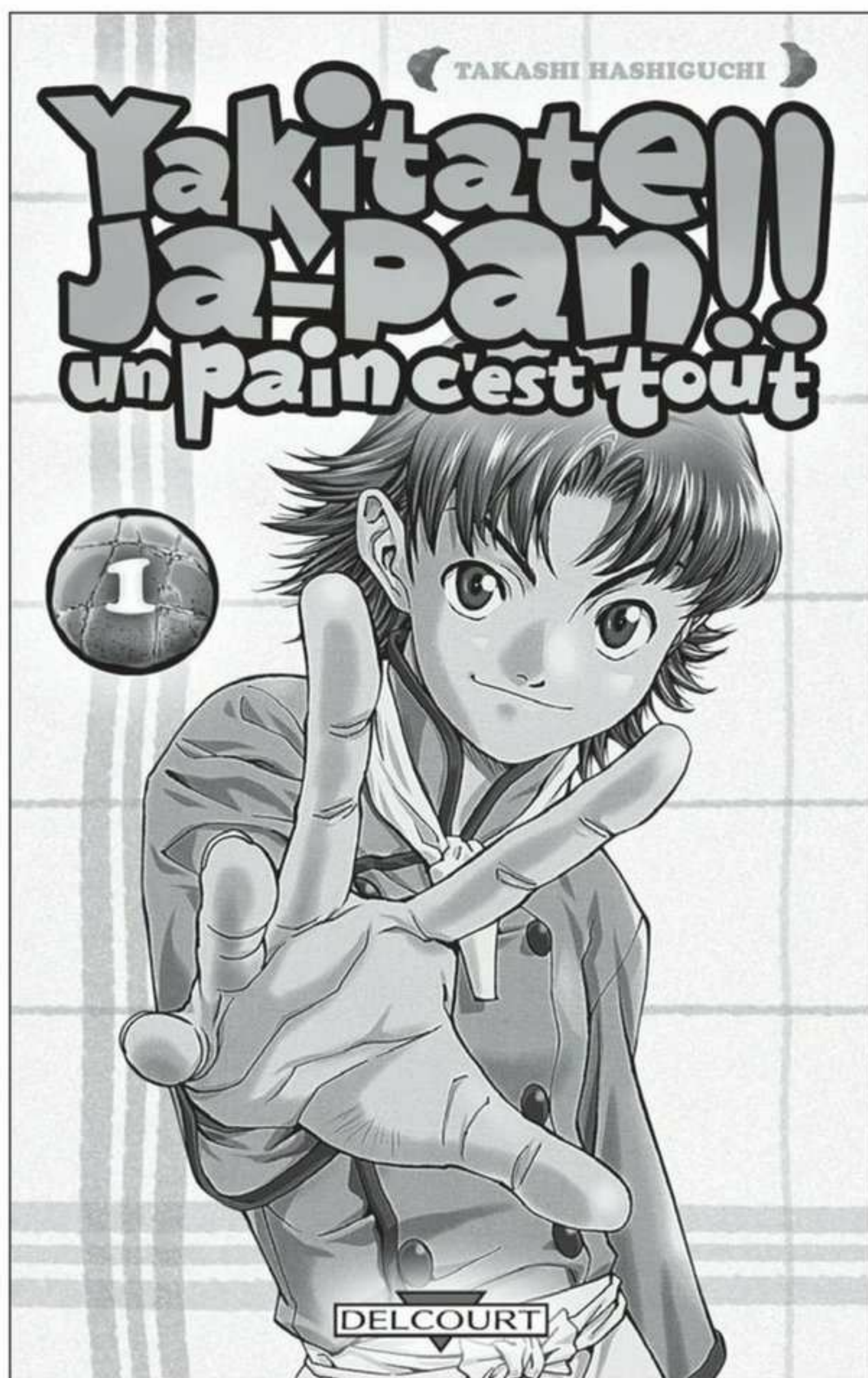


Mikito Sakurai est la tête de turc des élèves de son lycée. Une nuit, dans un rêve, il signe un pacte avec un curieux garçonnet prénommé Zakuro, et échange une force redoutable contre la simple floraison d'un arbre. Dès le lendemain, Mikito constate que ses capacités physiques se sont accrues et que son caractère s'est affermi. Mais il est alors assailli par une envie dévorante... de chair humaine ! Mikito est en train de se transformer en ogre. Passer un pacte avec un démon n'est jamais une très bonne idée, d'autant plus qu'il est rapidement devenu une proie pour les chasseurs d'ogres...

Kurozakuro de Yoshinori Natsume

Série complète en 7 volumes ; 192 pages n&b.

YAKITATE !! JA-PAN

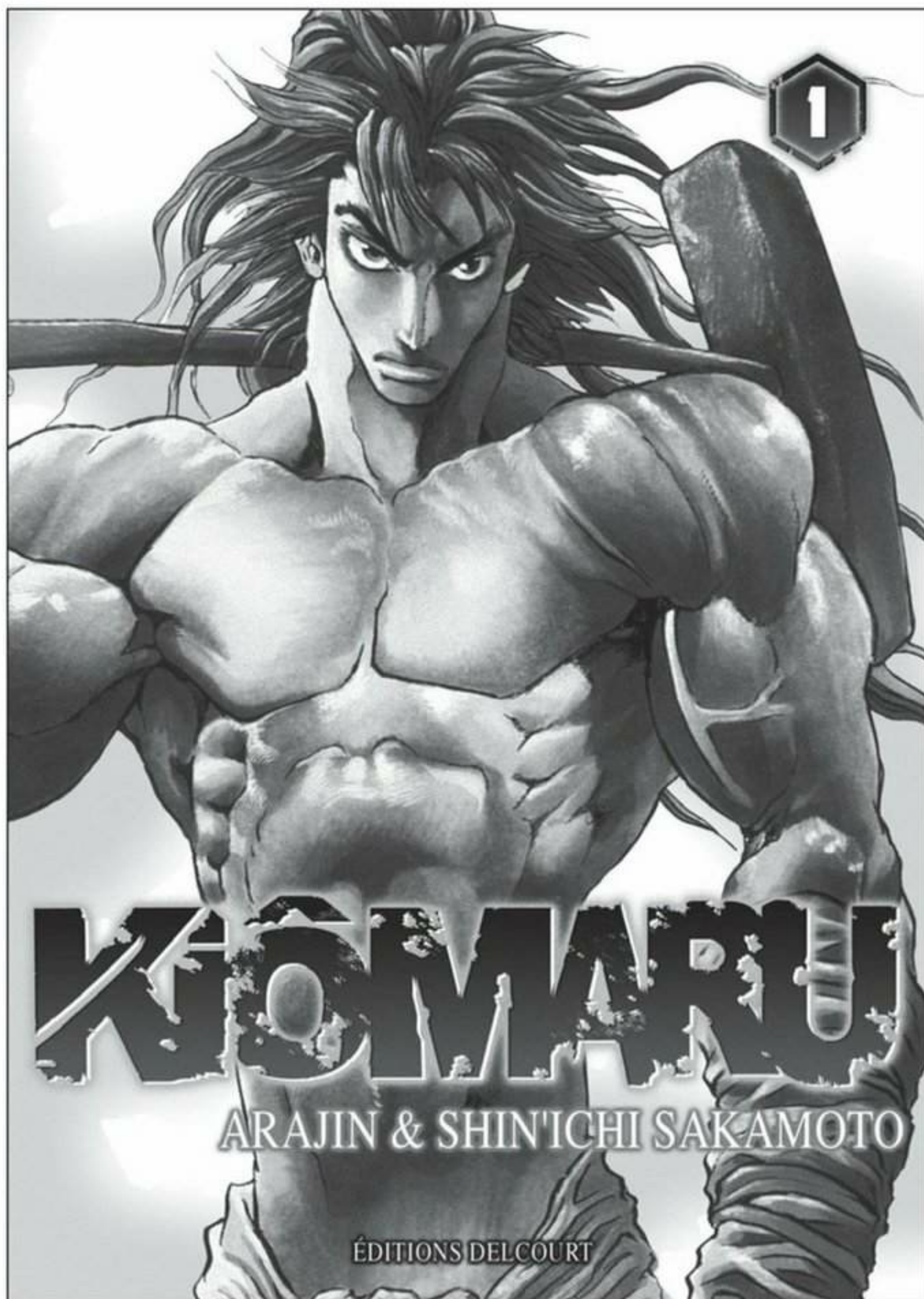


Kazuma est féru de boulangerie, une passion atypique quand on est né dans une famille de cultivateurs de riz au Japon. Mais Kazuma a du caractère et un don rare : ses mains solaires favorisent la fermentation du pain. Après dix années d'entraînement et d'innovation, il décroche une place dans la plus grande boulangerie japonaise, Pantasia. Il y fait la connaissance d'autres apprentis boulangers : la délicieuse Tsukino, le viril Suwabara, et le roublard Kawachi, qui deviennent vite ses amis. Kazuma va mettre tout son cœur à l'ouvrage pour défendre Pantasia contre ses concurrents et atteindre son but : créer le pain national japonais, le « Ja-pan ».

Yakitate !! Ja-pan, un pain c'est tout **de Takashi Hashiguchi**

Série complète en 26 volumes ; 192 à 224 pages n&b.

KIÔMARU

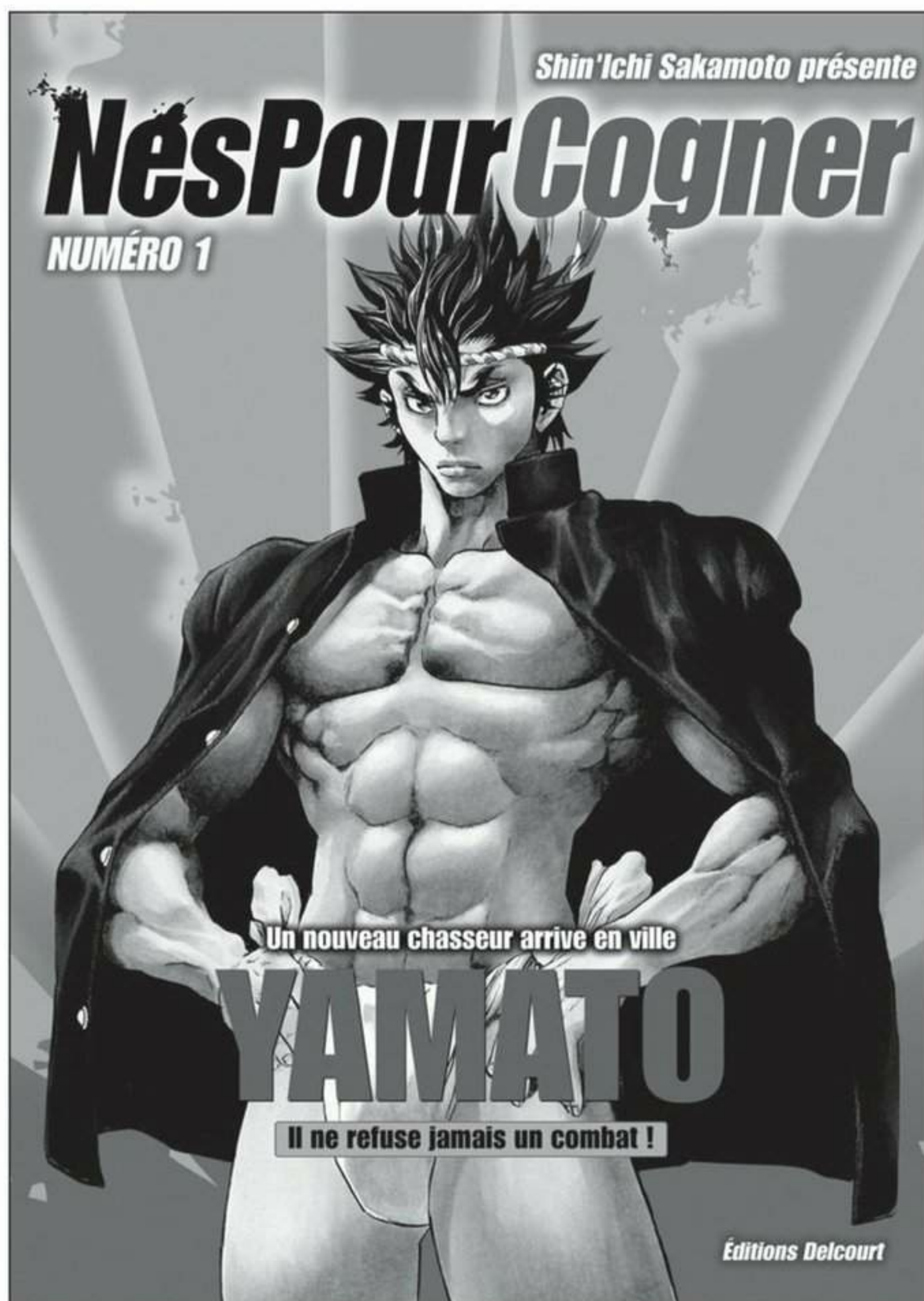


Depuis son enfance, Kiômaru a suivi une formation de forgeron de sabres auprès de maître Sadamitsu. Une terrible erreur fait réaliser son inexpérience au jeune homme jusqu'alors persuadé de son talent. Profondément choqué par cet échec, Kiômaru décide d'être plus rigoureux. Lorsqu'il devient un artisan mature et responsable, on lui confie un incroyable secret : il y a dix-huit ans, six météorites métalliques aux pouvoirs extraordinaires sont tombées sur terre. On dit qu'un adroit forgeron en fera l'arme idéale. Abasourdi par cette nouvelle, il part en quête de ce précieux métal...

Kiômaru d'Arajin & Shin'ichi Sakamoto

Série complète en 5 volumes ; 224 pages n&b.

NÉS POUR COGNER



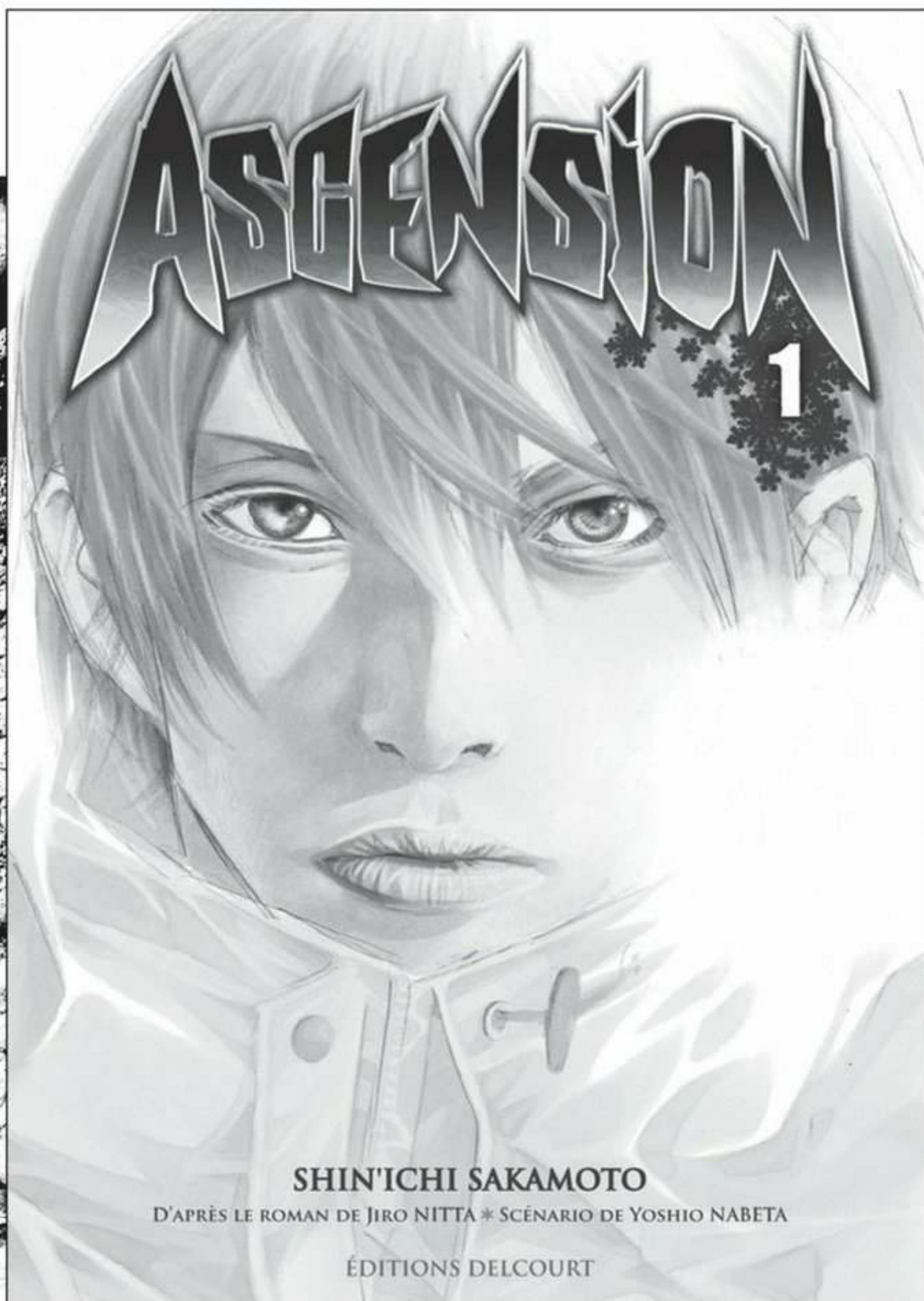
Dans une petite ville près d'Osaka se perpétue une tradition séculaire dédiée au culte de la virilité. Tous les ans, les hommes se défient lors de la cérémonie du Masuraou. Leurs armes ? Leur courage et leurs poings ! Leur but ? Devenir le roi de la ville ! C'est dans cette ambiance qu'emménage Takeshi Yamato. Ex-chef de bande affublé d'un secret... encombrant, il est bien décidé à faire table rase du passé pour devenir un garçon fréquentable et enfin plaire aux filles ! Pourtant, entre les combats et les copains, il n'est pas près de devenir un lycéen modèle...

Apologie drôle et audacieuse de la virilité, *Nés pour cogner* ne vous laissera pas indifférent !

***Nés pour cogner* de Shin'ichi Sakamoto**

Série complète en 7 volumes ; 224 à 288 pages n&b.

ASCENSION



Buntarô Mori n'aime qu'une chose : être seul ! Mais son transfert dans un nouveau lycée bouleversera du tout au tout son existence. Répondant au défi d'un camarade de classe fan d'escalade, il entreprend alors l'ascension d'un bâtiment scolaire. En atteignant le toit, il se sent réellement vivant pour la première fois de sa vie.

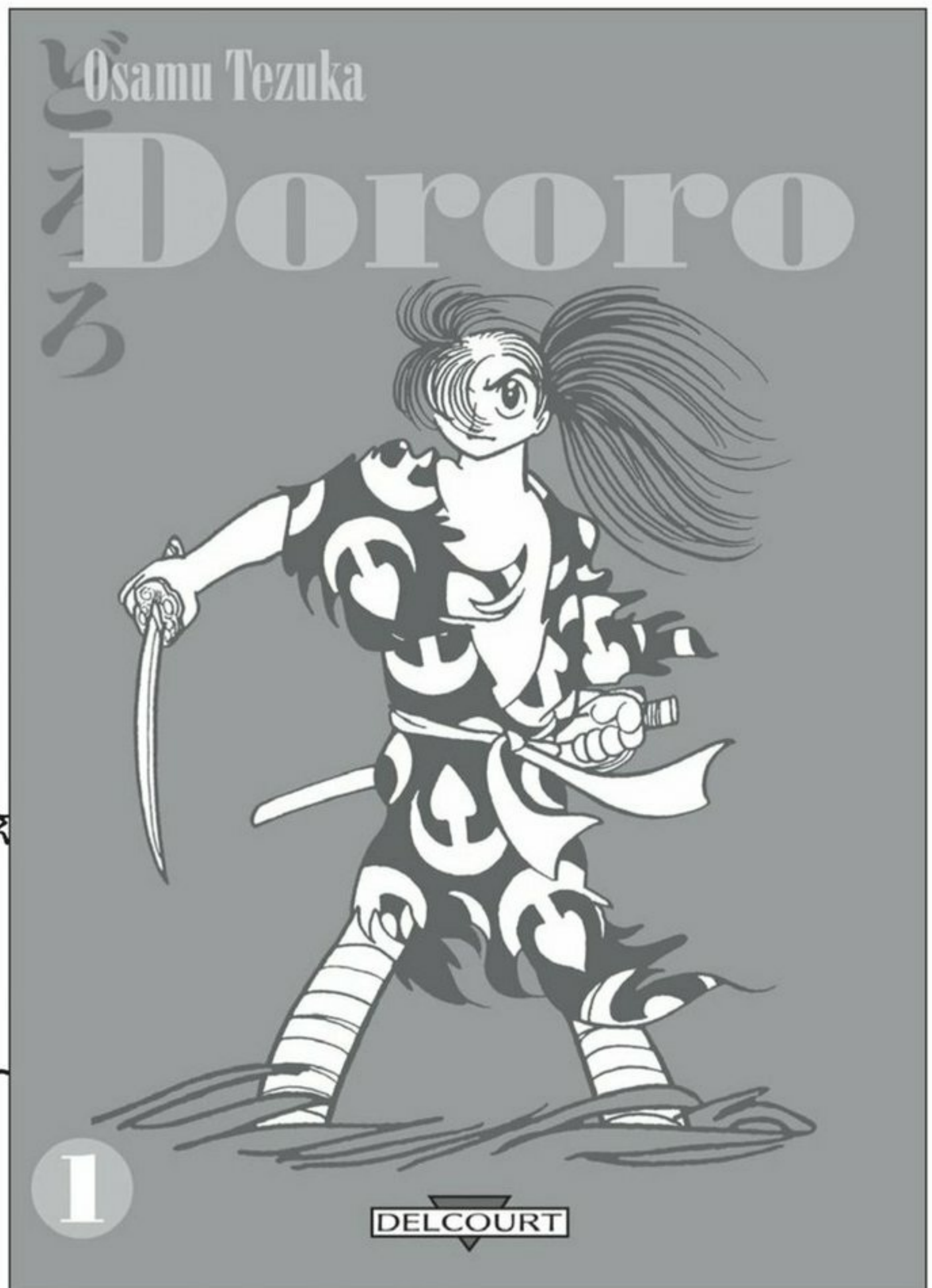
L'appel de la grimpe sera désormais plus fort que tout...

***Ascension* de Shin'ichi Sakamoto,**

d'après le roman de Jiro Nitta

Série complète en 17 volumes ; 224 pages n&b.

DORORO

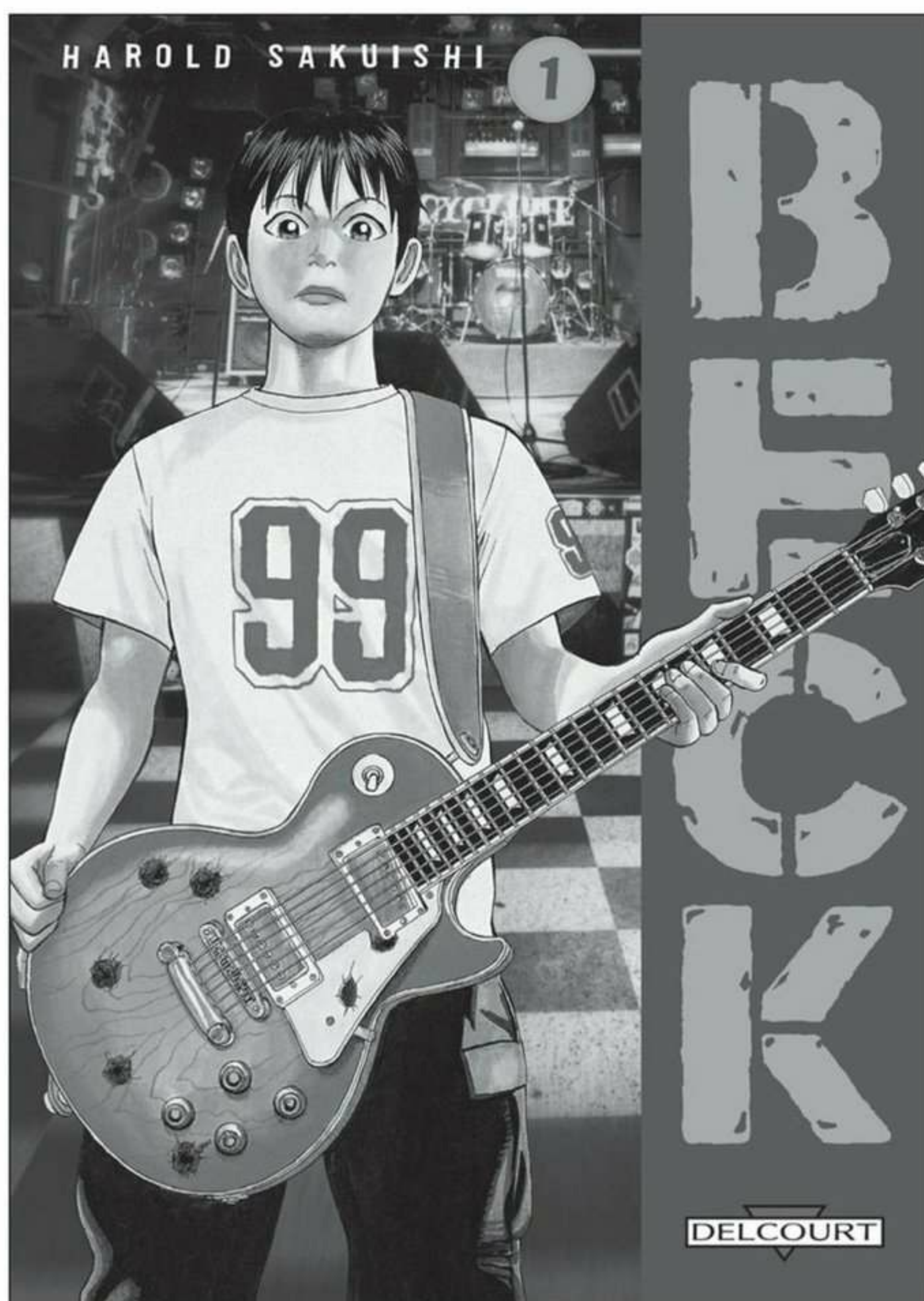


Afin de devenir maître du pays, un samouraï vend son fils à quarante-huit démons. Chacun ayant pris son gage, l'enfant naît sans yeux, sans nez, sans oreilles, sans bras et sans jambes. Abandonné, le bébé est recueilli par un chirurgien qui lui fabrique des membres artificiels et l'élève comme son fils. À treize ans, Hyakkimaru décide de partir récupérer toutes ses « parties » manquantes. En chemin, il fait la connaissance d'un petit voleur de dix ans, Dororo. Les démons semblent ligüés contre eux, mais leur désir de vivre et leur goût de la liberté résistent à toutes les attaques. Un grand roman d'aventures où magie et action se mêlent à merveille.

Dororo d'Osamu Tezuka

Série complète en 4 volumes ; 224 à 256 pages n&b.

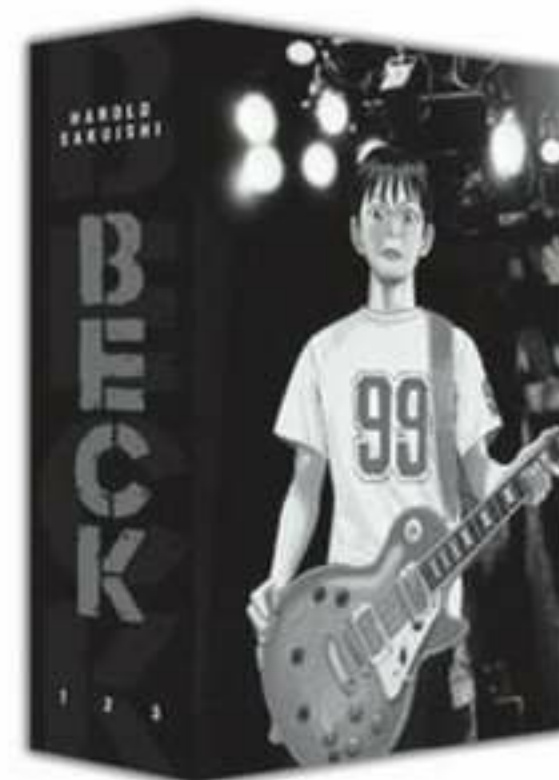
BECK



Introverti et maladroit, Yukio n'ose pas aborder Izumi, la fille la plus populaire de son école. Il a pourtant du caractère, mais sa personnalité demande encore à sortir de son cocon. En sauvant un chien, il fait la connaissance de Ryûsuke, un guitariste charismatique qui l'invite à un concert de rock. C'est la première fois que Yukio entend cette musique et il en sort transformé ! Entraîné par ces nouvelles rencontres, il découvre alors le monde de la musique. Bien vite, la petite sœur de Ryûsuke se rend compte de son potentiel... Laissez-vous porter par l'énergie de *Beck*, une initiation à la vie par la musique rock !

Beck de Harold Sakuishi

Série complète en 34 volumes ; 192 à 224 pages n&b.
1 coffret disponible.



La chasse aux
UNDEAD
est OUVVERTE !

SÉRIE COMPLÈTE
EN 4 VOLUMES

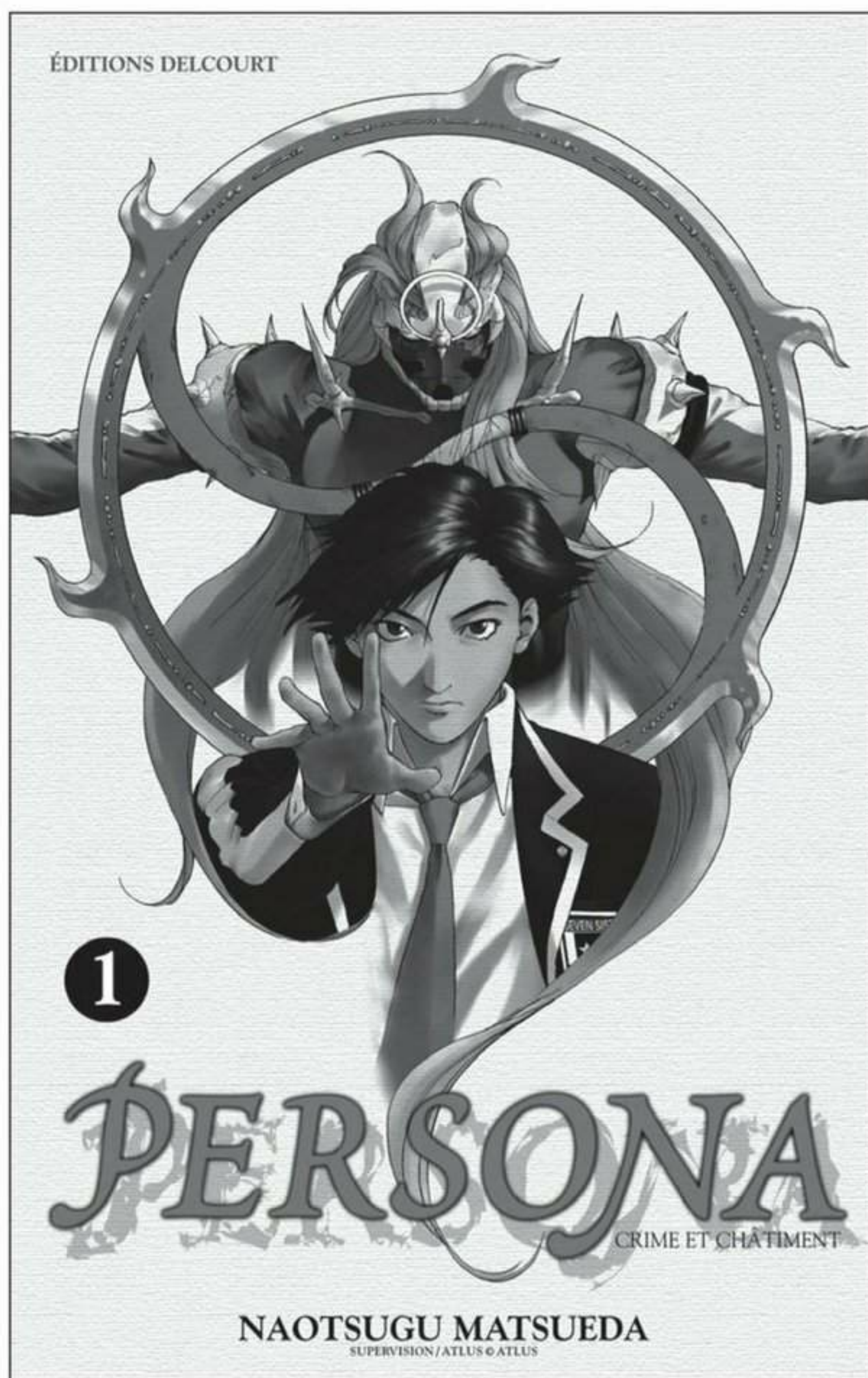


BADGE OFFERT



AVEC LE PREMIER
VOLUME

PERSONA

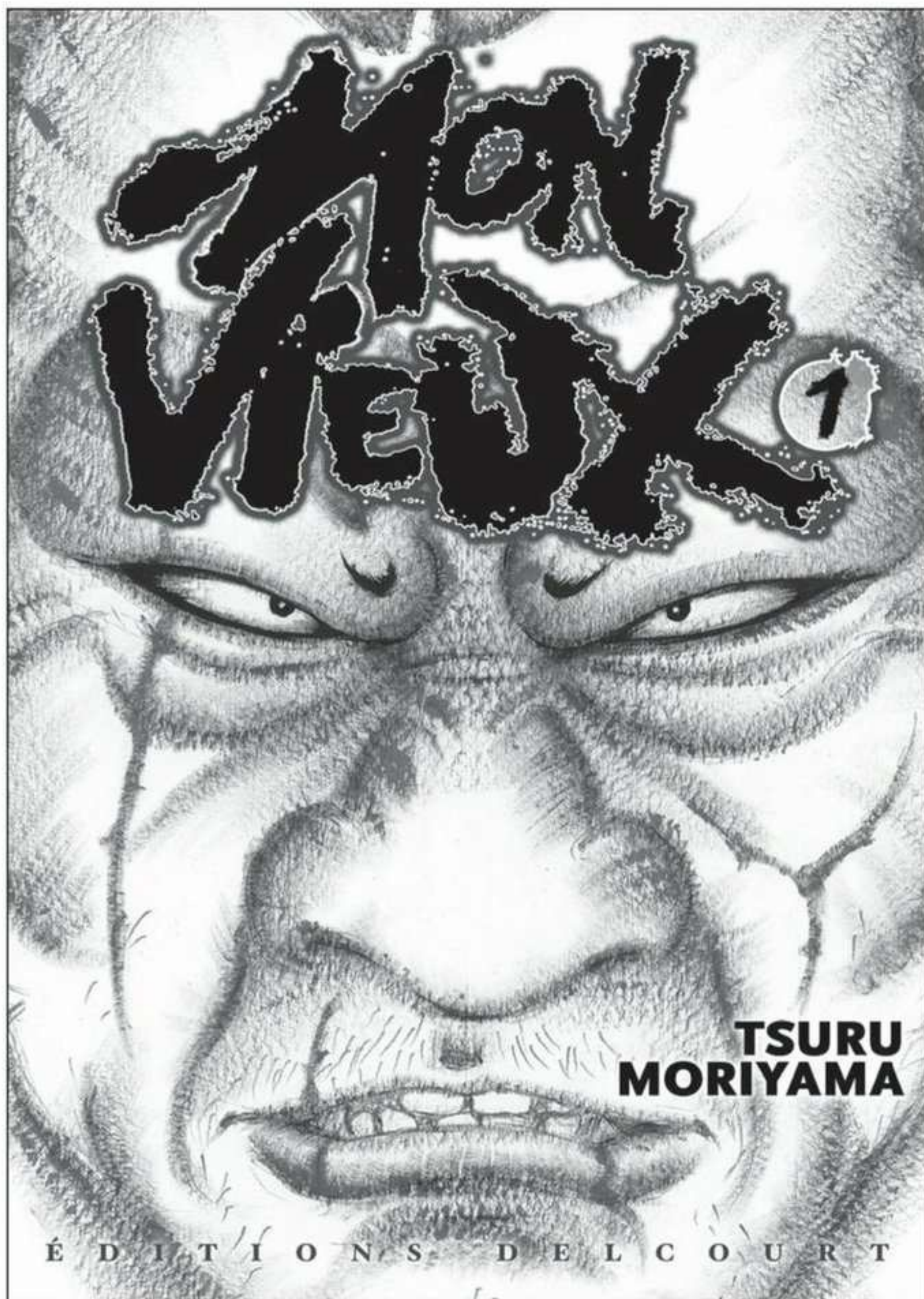


Dans une ville japonaise de province, un lycéen, Kazumi Kiba, découvre un étrange pouvoir enfoui au plus profond de lui, sa « persona ». L'éveil de sa persona signe pour lui le début d'une nouvelle vie, car si elle est d'apparence paisible, la ville se révèle peuplée de démons... Ceux qui peuvent les voir sont implacablement pourchassés et privés de leur alter ego psychique. Emporté malgré lui dans une guerre qui le dépasse, Kiba devra prendre sa vie en main et faire des choix douloureux...

***Persona, crime et châtiment* de Naotsugu Matsueda**

Série complète en 3 volumes ; 224 pages n&b.

MON VIEUX



Un vieux quartier populaire d'Osaka. Un soir, après seize ans d'absence, un père rentre chez lui. Kumiko et Yosuke, ses enfants, ne le reconnaissent pas. Persuadés que leur père les avait abandonnés, ils l'avaient rayé de leur vie. Pourtant...

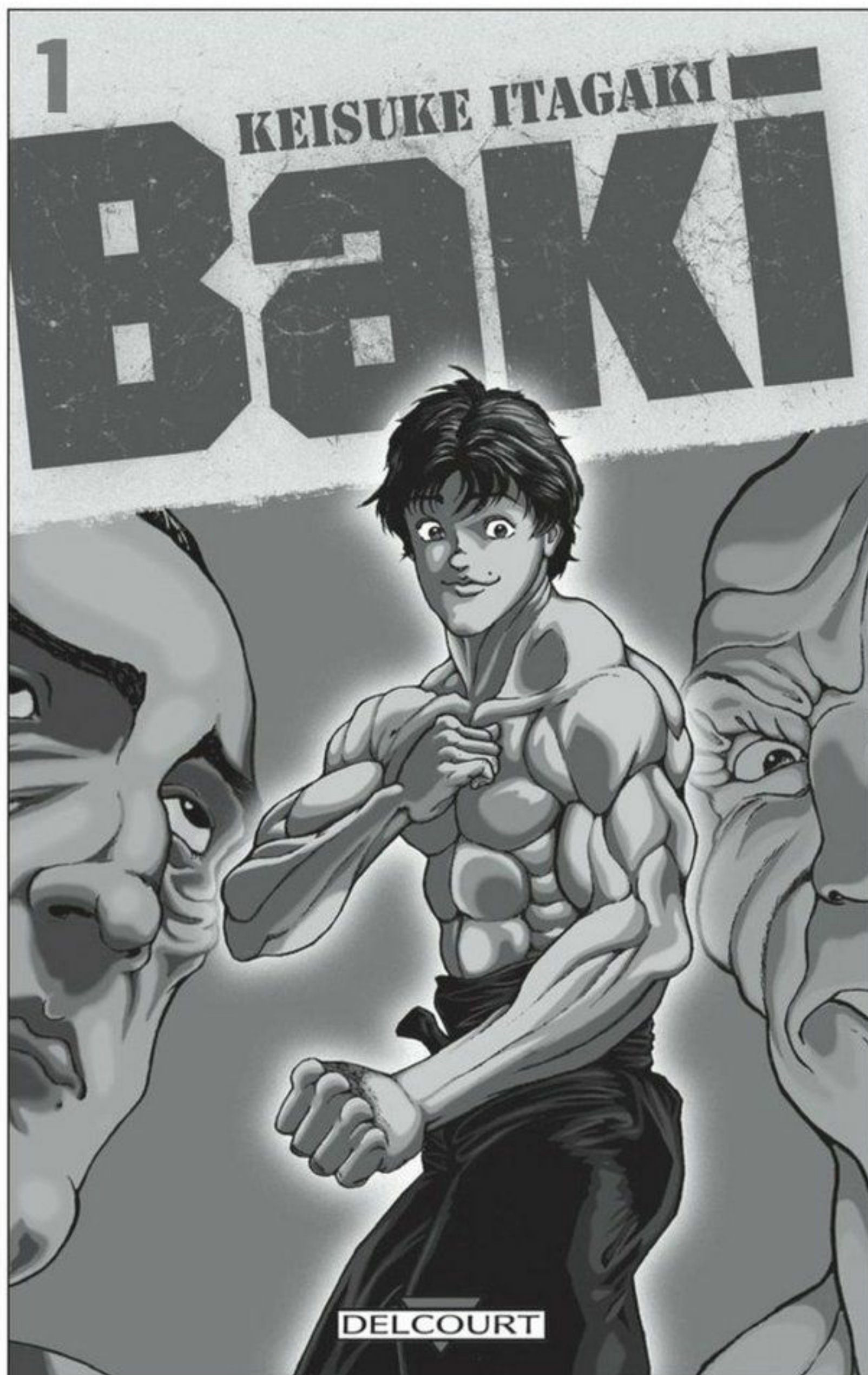
Alors que Kumiko et Yosuke étaient encore des bébés, des yakuzas mirent le feu dans le quartier où ils vivaient, afin de faire fuir les habitants et revendre les terrains. Ce père de famille retrouva et tua tous les yakuzas. Incarcéré, il décida, pour ne pas faire de tort à sa femme, de divorcer.

Mais maintenant qu'il est revenu chez lui, il est bien décidé à reprendre l'éducation de ses enfants en main !

Mon vieux de Tsuru Moriyama

Série complète en 3 volumes ; 192 à 224 pages n&b.

BAKI



Dans la course au titre de plus grand combattant de tous les temps, les challengers ne manquent pas. Baki, un jeune qui s'entraîne depuis sa plus tendre enfance, va l'apprendre à ses dépens. Alors que d'autres jouent aux jeux vidéo et vivent par procuration les aventures de leurs héros, Baki, lui, a passé sa jeunesse à forger son corps et son esprit pour devenir un véritable champion de la lutte libre. Alors qu'il souffre encore de blessures récentes, il va devoir affronter cinq des plus féroces tueurs que la Terre ait connus...

***Baki* de Keisuke Itagaki**

Série complète en 31 volumes ; 192 à 224 pages n&b.

IMAWA NO KUNI NO ALICE vol.9 by Haro ASO

© 2011 Haro ASO

All rights reserved.

Original Japanese edition published by SHOGAKUKAN.

French translation rights arranged with SHOGAKUKAN
through The Kashima Agency.

© 2015 Éditions Delcourt pour la présente édition

I.S.B.N. : 9782756070537

Première édition

Directeur de collection : Pierre Valls

Traduction : Ryoko Sekiguchi

Adaptation : Olivier Vachey

Adaptation graphique : Adèle Houssin

Conception graphique : Trait pour Trait

www.editions-delcourt.fr