

Une production Éditions Graziel

Créateurs

#16 de Mondes

5.40€

Le mag des créateurs amateurs de mondes virtuels, imaginaires et intemporels
Jeu vidéo / Jeu de rôle / Jeu de Société / Roman / BD / Film / Musique / Makers

DOSSIER : **Créer sa bande dessinée
comme les pros**



Les palais
mentaux



NUMÉRO SPÉCIAL
129 PAGES!



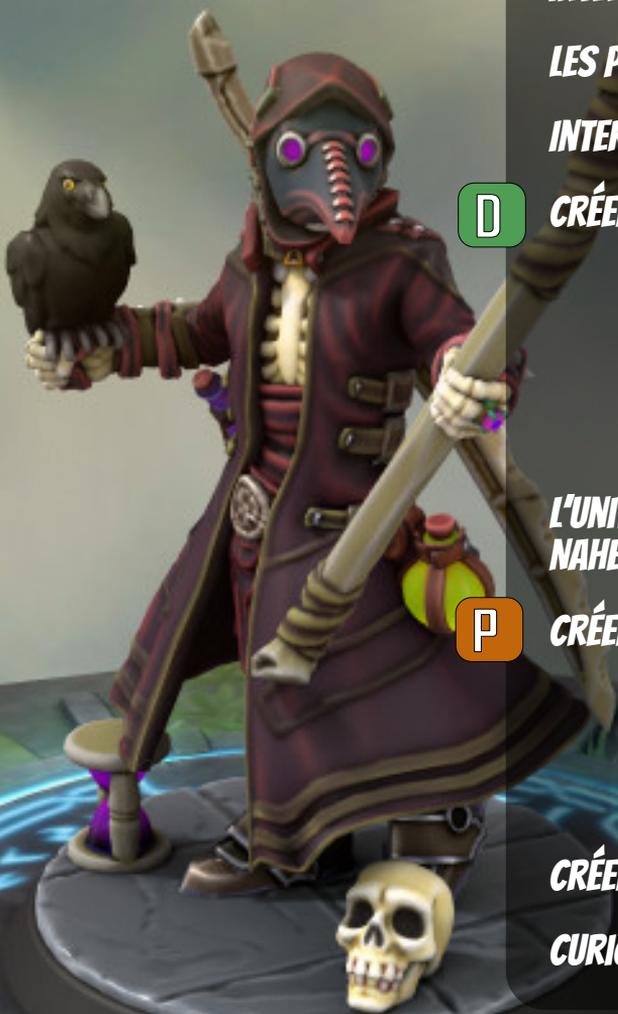
Pratique:
Créer sa figurine
sur Hero Forge



Joël Contival :
du Théâtre, au cinéma
à la Bande Dessinée

Et aussi : la suite de notre dossier sur l'univers de Naheulbeuk,
interview de Triton Noir, la suite des VN et les capsules temporelles

Sommaire #16



ÉDITO..... 3

LES NEWS..... 4

INTERVIEW DE JOËL CONTIVAL..... 8

LES PALAIS MENTAUX..... 27

INTERVIEW DE TRITON NOIR 37

D **CRÉER UNE BD COMME LES PROS**..... 49

La phase préparatoire 51

L'écriture du scénario 62

Le storyboard 68

Pour aller plus loin 74

L'UNIVERS TRANSMÉDIA DU DONJON DE NAHEULBEUK (SUITE)..... 77

P **CRÉER SA FIGURINE AVEC HERO FORGE** 96

Introduction 97

Les générateurs de figurines 98

Création d'un personnage 100

CRÉER UN VISUAL NOVEL SOUS REN'PY (SUITE) 112

CURIOUZ : LES CAPSULES TEMPORELLES 121

L'univers Transmédia du Donjon de Naheulbeuk

Par Claudia S. Salagean

PARTIE 2

QUIZ

**Quel personnage de
Naheulbeuk vous
correspond le mieux ?**

Dans le mag précédent, nous nous étions arrêtés après une première incursion dans l'univers transmédia de Naheulbeuk, en vous présentant John Lang (Pen of Chaos, PoC), le créateur de la saga, ainsi que les acteurs qui gravitent autour de cette planète déjantée. Cette seconde partie devrait définitivement vous convaincre (si vous ne l'avez encore pas pigé) que Naheulbeuk est l'un des univers transmédia les plus prolifiques en France.

Alors, posez bien à plat vos postérieurs sur un confortable tabouret, savourez une pinte de jus de pruneau et écoutez la suite de l'histoire du Donjon qu'on ne visite jamais sans avoir tourné la roue de l'Infortune ! Car oui, le ludique va être à l'honneur. Alors, nous espérons que vous êtes prêts.

LE DONJON DE NAHEULBEUK

Image de fond : jeu vidéo « Le Donjon de Naheulbeuk : L'Amulette du Désordre »
développé par Artefacts Studio et édité par Dear Villagers.

TOUT L'UNIVERS DE NAHEULBEUK (LA SUITE)

PoC a développé avec son univers une véritable licence. Et ce qui arrive, dans le meilleur des cas, à un univers solide et déjà décliné en plus d'un medium, c'est de devenir le sujet de jeux. Et les jeux, comme vous le savez peut-être, sont des domaines qui peuvent fédérer encore plus de monde autour d'une table pour boire, chanter, boire... et s'amuser.

Le jeu de rôle, c'était le thème principal que la saga MP3 s'est amusée à détourner. À partir de là, et alors que l'identité visuelle s'assurait avec les bandes dessinées, ne pas envisager de véritable jeu de rôle à offrir aux fans aurait été un manquement d'une ampleur galactique.

Cette seconde partie se concentre sur l'ensemble des **manifestations ludiques** de l'univers. Nous allons faire un tour d'horizon de ces incroyables réalisations qui ont fait entrer Naheulbeuk et son papa dans le monde vaste et fascinant des communautés ludistes, vidéoludiques et, plus globalement, dans le secteur visuel, animé et interactif. Certes, la bande dessinée a été le point d'entrée dans la phase transmédia du *Donjon*. Mais le jeu est, résolument, le mode d'expression, de partage et de production le plus large et rassemblant une communauté incroyablement importante et multiple.

Nous commencerons par le **jeu de rôle** et l'**encyclopédie**, ou comment réussir à rendre l'apprentissage d'un mode de jeu encore plus fun. L'Encyclonebeuk est peut-être la seule encyclopédie que vous aurez envie de dévorer jusqu'au bout de votre vivant. On enchaînera avec les conventions Naheulbeuk réunissant chaque année des centaines de fans. Ensuite, on s'intéressera aux livres-jeux publiés par les éditions du Grimoire et Black Book. Puis, on parlera du jeu vidéo sorti en 2020, *L'Amulette du Désordre*. Et enfin, deux interviews : celle de **Guillaume Albin**, illustrateur et auteur, et **Bruno Chabanel**, directeur d'Artefact Studio.

Le jeu de rôle et l'encyclopédie

« *Les livres contiennent la sagesse des anciens* », une phrase que l'on aurait attribuée illico au cerveau avide du groupe, à savoir la Magicienne. Pourtant c'est l'Elfe qui sort ça (*rien que pour contredire son Nain préféré*), mais bref, pourquoi je vous dis ça ?

Ah oui ! Parce que l'on va parler de sagesse ! De savoir... mais un savoir que John et son compère Guillaume Albin ont su rendre ludique, jusqu'à susciter chez certains des vocations d'encyclo-

pédistes de ce petit monde qui n'arrête pas de grossir, *au temps pour le régime !*

Dès 2004, Naheulbeuk devient vraiment transmédia avec l'encyclopédie. Conscient de l'intérêt que son univers suscitait, John a eu l'idée d'étendre son univers : « *Il m'a suffi de faire une fiche sur le background du Ranger, ou de décrire la société de Valtordu, la faune et la flore de la terre de Fangh, et de proposer aux illustrateurs d'accompagner toutes ces connaissances. C'est d'ailleurs comme*



L'encyclopédie chaotique de la Terre de Fangh et de ses environs

ça que j'ai rencontré Guillaume Albin. Cette encyclopédie grossissait, car c'était là que je mettais le bordel au début. Mais, ça s'est révélé un outil, même pour écrire des saisons, puisque toutes les informations intégrées pouvaient se retrouver facilement et structurer l'ensemble de l'univers et de ses représentations, graphismes à l'appui.» Guillaume fera plusieurs illustrations pour l'encyclopédie, dont le fondant *Elemmenthal* et *l'Hippopogriffe*, entre autres bestioles complètement barrées. Ces exemples, il les a inventés, et c'est ce côté délirant qui s'est parfaitement intégré à l'univers. Ainsi, grâce à l'encyclopédie, vous saurez pourquoi les Barbares puent (*vraiment*) des pieds et apprendrez sur le cycle de reproduction des krakens.

L'aspect collaboratif est important : John a le contrôle sur son univers, mais il n'est pas fermé à la participation d'autres personnes, aussi bien des pros que des fans, capables d'œuvrer pour enrichir son univers, l'étendre aussi, mais toujours en respectant ce qu'il a mis en place. L'encyclopédie se compose de **neuf sections** : à table (*des recettes de cuisine avec des ingrédients que vous risquez fort de ne jamais trouver dans la réalité*); un bestiaire; la géographie du monde; la littérature (*des nouvelles de PoC et d'autres, parfois de longs textes, et même un Livre Dont Vous Êtes Le Héros — LDVELH*); un descriptif de matériel avec des items utiles comme l'Édredon de récupération; des chansons à chanter (*non*

tu crois?); la section sorcellerie avec les formules les plus importantes; et la section théologie afin d'en savoir plus sur les divinités très effrayantes ou parfaitement grotesques.

Mais tout cela, c'est du savoir qui a une autre utilité que le simple fait de se remplir la caboche. Il sert aussi au jeu de rôle que PoC a décidé de diffuser gratuitement et qui ne cesse de vivre et de se remplir depuis ses débuts. Il y travaille avec plusieurs auteurs et vous pouvez y jouer IRL ou sur Naheulbeuk Online, une importante communauté, très active, et utilisant la plateforme Roll20, organisant parfois même des festivals. La section consacrée au JdR contient tout ce dont vous avez besoin pour jouer un héros typiquement naheulbeukien, des scénarios prêts à jouer, mais pouvant vous inspirer des histoires originales et même une section contribution dans laquelle les joueurs de la communauté peuvent proposer des améliorations.

Selon Guillaume Albin, le dessinateur et co-créateur, le jeu de rôle papier Naheulbeuk suit des **règles** somme toute **classiques** : vous choisissez une race et ses compétences, vous suivez des règles simples pour vous lancer dans l'aventure et les quêtes avec des dés. Plus vous les maîtrisez, plus vous pouvez passer aux règles avancées, permettant par exemple de faire des duels épiques. « *Les quêtes varient en fonction des ambiances*

de jeu», nous explique-t-il, «par exemple, vous pouvez avoir aussi bien des compétences absurdes, comme un don pour énerver les gens, ou vous retrouver à faire la cuisine».

Publiés aux Éditions du Grimoire, les nombreuses cartes et le bestiaire permettent de parcourir non plus seulement la Terre de Fangh, petite portion d'un univers rempli de peuples différents aux mœurs et problématiques cosmiques particulières. Il devait également y avoir un atlas, mais selon Albin, c'est en cours, petit bout par petit bout sur le site; c'est un travail atypique et collaboratif dont on peut suivre l'évolution.

Vous vous demandiez certainement pourquoi on avait mis le JdR et l'encyclopédie ensemble? Eh bien, parce que ce sont deux univers qui se sont nourris l'un de l'autre, et à partir de là, d'autres réalisations, comme les livres-jeux, verront le jour.



L'encyclopédie représente un gros boulot, car au fur et à mesure que l'univers est réimaginé et enrichi dans un nouveau médium, c'est du nouveau contenu qui s'ajoute. John est donc reconnaissant aux utilisateurs de Naheulbeuk Online (sur Roll20) qui ont compilé des informations comme la liste complète des 460 sorts de magie connus à l'heure actuelle. Sa valeur informative est identique à une bible que John utilise pour écrire sans s'em mêler les pinceaux.

Le jeu de rôle Naheulbeuk à télécharger et ses différents livres



Les conventions

Chaque année, il y a **deux conventions** Naheulbeuk (la dernière en date, à Nîmes), appelées *Festival du Donjon de Naheulbeuk*. Les dates sont données sur la [page Facebook des éditions du Grimoire](#) ainsi que sur le [site](#) de PoC. D'ailleurs, ce dernier référence assidûment les dates importantes, y compris **les concerts** du Naheulband, les festivals et les dernières sorties. Naheulbeuk Online liste aussi les events sur sa [page](#).

Les festivals et conventions permettent aux fans de l'univers de rencontrer PoC et sa bande, et selon les dates, les autres

artistes comme Guillaume Albin ou les créateurs du jeu vidéo (*comme le montre ce [compte rendu de 2019](#)*). C'est un lieu d'échange avec une communauté vivante, l'occasion de jouer des parties de JdR, de récolter un tas d'objets qui accrochent l'œil, mais qui feront surtout pâlir de jalousie l'entourage. Et tout cela, pendant deux jours de folie !

John Lang a commencé sa légende sur internet, sans imaginer être un jour la vedette convoitée d'évènements culturels, et encore moins, qu'il y aurait un festival entièrement dédié à sa création.

PEN OF CHAOS ET LERANGERDUKO PRÉSENTENT
 LE TOURNOI OFFICIEL
NAHEULBEUK
 ÉDITION VIRTUELLE
 21 - 22 NOVEMBRE 2020



Pendant la crise sanitaire, les fans ont pu participer à une édition virtuelle de la convention, mais il y en a des physiques également.

Le projet de série animée

Une série animée, quand on constate le parcours incroyable de l'univers, était incontournable. Or, à ce jour, il n'y a toujours pas eu de série adaptée de Naheulbeuk. Alors, par les cornes du Golbarg, que s'est-il donc passé ?

Il y a huit ans, cette petite [vidéo](#) vous en mettait l'eau à la bouche. Le début d'un nouveau souffle, la tant attendue série animée dont le projet a démarré en 2007, lorsqu'une société de production, **Nomad Films**, a contacté l'éditeur de la

BD, **Clair de Lune**, en vue de la produire. Il faudra attendre 2011 pour que le projet soit mis en chantier, avec une phase de préproduction. Après deux ans, Nomad Films décide de lancer un financement participatif sur MyMajorCompany pour une série d'une **cinquante d'épisodes de sept minutes**, un format court qui se rapproche du rythme de la saga.

Les besoins ? Un financement à sept chiffres, or le budget a été dès le départ



sous-évalué étant donné les difficultés que commençait à connaître la société.

Le projet est donc ajourné... On pense alors que ce n'est qu'un contretemps. Et pourtant, pendant les quatre années qui suivent, la page Facebook fournit de moins en moins de posts. Un épisode pilote est diffusé lors du Swiss Web Program Festival ; puis, en 2015, la société MMC arrête la production. Une liquidation de Nomad Films a lieu en 2017. « *Il ne manquait que l'animation 3D. C'est devenu le bordel avec le dépôt de bilan du producteur de l'époque, les gens qui voulaient faire partie du projet, mais qui ont décidé de partir... Le CNC, les désaccords... bref, chaque année, on a eu des pistes qui se présentent [...] Mais vous savez, le principe de vendre une licence pour faire un truc et ne pas être content à la fin (regardez Californication pour avoir un aperçu de ces complications-là), c'est tout sauf terrible à envisager* » nous explique John.

Au départ, le design de la BD a été adapté pour le pilote, mais les person-

nages ne sont pas adéquats pour ce type d'animation (*les bras sont trop petits par exemple, exactement comme pour le jeu vidéo*).

Un teaser, « Le piège », extrait de l'épisode pilote, nous donne un aperçu des ajustements qui ont été réalisés. C'est prometteur en apparence, pourtant la société de prod Nomad n'arrive plus à tenir ses engagements, et c'est lors d'une réunion avec tous les acteurs du projet que la décision est prise d'arrêter.

Janvier 2019, c'est John lui-même qui publie un communiqué, dans lequel il explique l'état du projet et détaille les difficultés vécues depuis maintenant douze ans qu'il a été lancé. Comme toujours, il s'efforce de ménager son (très impatient) public en ramenant celui-ci dans la réalité du monde de la production audiovisuelle, réalité que souvent le public ne peut pas connaître. Le communiqué enchaîne sur un agenda du début à la liquidation, en passant par la pause couvrant la période de 2013 à 2015, période

pendant laquelle la production est littéralement suspendue, jusqu'aux récupérations des éléments du projet et l'acquisition des droits par un certain **Adrien Desanges**. Dernier évènement en date : « *montage de la nouvelle configuration de projet* » et « *travail sur la transmission des droits* ». C'est une promesse de retour, mais John n'est pas homme à mentir pour faire plaisir ni un briseur de rêves (*croyez-moi, je l'ai rencontré, il est exactement comme je l'ai décrit, un créateur sérieux voyant la vie et les problèmes avec la magie du second degré, ce qui est souverain quand on fait son difficile et passionnant métier*).

Les livres-jeux

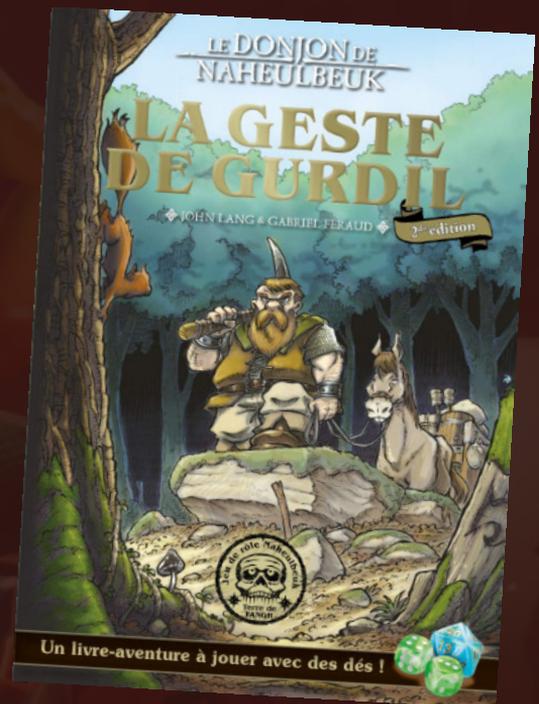
PoC et Guillaume Albin ont poussé le culte du dieu Ludus avec les livres-jeux *La Geste de Gurdil*. Là, c'est le dieu des Nains qui est à l'honneur, et « *même que vous pourrez avoir l'occasion, dans le tome 1, d'être sympa avec les Elfes dans les limites du tolérable* ». Les règles sont les mêmes que dans un LDVELH (voir dossier du mag #12), c'est aussi un moyen pour faciliter la découverte du monde du JdR. Il y a aussi un système de gestion de ressources, du temps et du développement relationnel, ce qui apporte une originalité en plus de l'embranchement scénaristique. « *Dit comme ça, c'est du fun, mais allez essayer le second tome, ça se passe chez les Nains, la race la plus chiantie, je vous mets au défi d'essayer de sortir de leurs prisons* ».

Reprenant le style des LDVELH de la collection Folio Junior chez Gallimard, empreint de nostalgie (*sans être kitsch*), les livres-jeux ne se concentrent pas sur les aventuriers du Donjon, mais sur le saint patron des Nains, Gurdil, et ses aventures dans la forêt de Schlipak. Dans le premier tome, il a tellement été blasé par

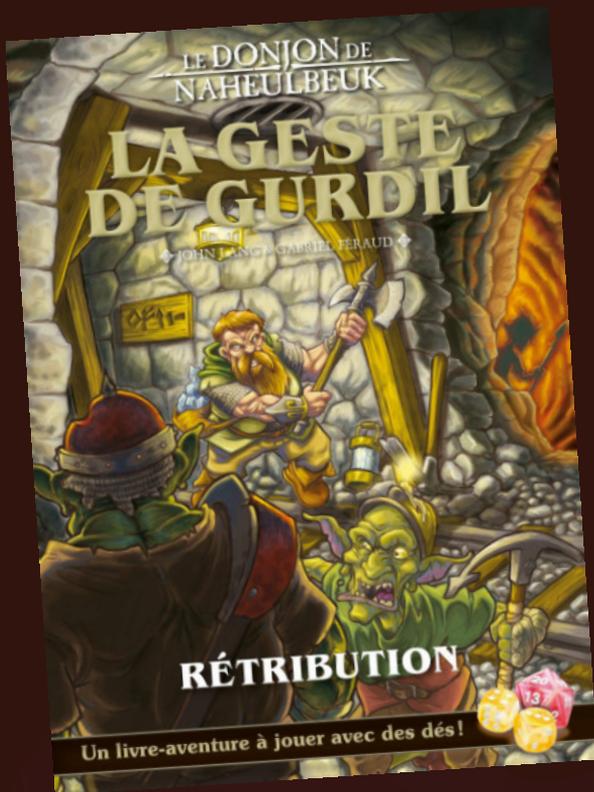
Le communiqué se termine par le projet de jeu vidéo du studio Artefact qui sortira un an après.

PoC suit l'affaire depuis qu'elle a été reprise par un autre producteur, avec sa participation à l'écriture et au design des personnages. Comme annoncé dans cette vidéo de news en 7' 42", le projet est actuellement **suspendu** ! Il est en attente et, selon John, pourrait connaître du mouvement vers la fin 2022... SAUF QUE, pour l'instant, impossible de savoir exactement quel type de mouvement et à quelle vitesse c'est en train (espérons-le) de se jouer. Alors, patience...

« *Le principe de vendre une licence pour faire un truc et ne pas être content à la fin, c'est tout sauf terrible à envisager* »



sa ballade au royaume des Elfes qu'il est prêt à se venger d'une manière chiantissime et épique dans le tome suivant, au titre éloquent de *Rétribution*. Les deux livres proposent des marque-pages et un set de dés (D6 et D20).



Le jeu vidéo

Le Donjon de Naheulbeuk n'aurait pas complété dignement cette ascension ludique sans un jeu vidéo. Attention, loin de moi l'idée de dire que, jusqu'ici, ça ne déchirait pas ! Mais le jeu vidéo, John le confirme, c'est le sommet : « Pour moi, le jeu vidéo rassemble tous les médias, tous les métiers. C'est à la fois de l'audiovisuel et de l'interactif, intégrant une dimension ludique, en plus des sons, de l'écrit, du code, etc. J'ai rencontré plusieurs jeunes qui voulaient faire du jeu vidéo, mais qui ne désiraient pas entendre parler d'écriture. Je leur ai pourtant dit que, dans ce milieu, tu n'as QUE des gens qui écrivent ! Même les artistes ou directeurs rédigent des cahiers des charges. J'y reviens, mais c'est la base vraiment. Ensuite, dans le jeu vidéo *L'Amulette du désordre*, on retrouve tout Naheulbeuk : par exemple les textes, les sorts, ça vient de l'encyclopédie, les tour-

Le livre-jeu, on ne pouvait pas passer à côté sans se faire fouetter (vous comprendrez en lisant la première interview de ce dossier). Vous pouvez vous équiper pour la partie avec les [fiches téléchargeables](#) disponibles sur le site (c'est bien si on ne veut pas crayonner son livre, moi ça me tue), et il est même suggéré d'écouter la chanson *Mon ancêtre Gurdil* du **Naheulband** pour se créer une ambiance (et je ne peux que vous y inviter).

Expérience de lecture augmentée, les livres apparaissent à la fois comme une extension et comme un support pour aborder le jeu de rôle. Vous trouverez un [LDVELH](#) gratuit disponible sur le site de PoC, un *Donjon dont vous êtes le héros*, numérique et donc pratique dans la mesure où cliquer, ça va deux fois plus vite !

nures de phrases, tu les retrouves dans les MP3, etc. »

Une compagnie s'avance... Ensemble... Après la cinématique montrant la cuisante défaite des héros (mais l'on ne sait pas pourquoi encore, même si on l'imagine), un narrateur (ou au choix, une narratrice) présente le petit groupe à l'entrée du donjon, dans une ambiance chaleureuse renforcée musicalement par les bois et les cordes, lui donnant un petit air magique. Le premier échange entre les aventuriers reprend l'intro mythique du tout premier épisode audio.

Jets de poulets qui vous attaquent, vous ou vos ennemis, bières qui, si consommées, retirent l'adresse, dégâts collatéraux suivis de commentaires désobligeants bien que justifiés,

« Pour moi, le jeu vidéo rassemble tous les médias, tous les métiers. »

et vannes naines à tout-va... Vous l'aurez compris, l'esprit de la saga brille dans ce jeu rappelant étrangement (*mais est-ce si fortuit*) celui d'un vaste jeu de rôle en vue *top down* avec possibilité de zoomer et tourner la caméra. Si bien que vous avez à la fois l'impression d'y être, d'être Zangdar, et d'être avec une vieille bande d'amis (*même si vous n'en avez pas IRL*)...

Il y a une vraie magie dans le jeu, une impression de cohésion maladroite dans un

groupe auquel on s'attache. Quel que soit le personnage désigné comme meneur, ça ne change rien en principe, avec le voleur, vous vous déplacerez prudemment pour désamorcer des pièges. Chaque personnage a ainsi des caractéristiques qui peuvent influencer sur l'univers, comme la collection de livres pour les bibliothèques Menzoriennes (*ce qui donne une réponse pratique à la bibliomanie de la Magicienne*); ou encore, forcer certains passages secrets avec le ventre de l'Ogre

Le jeu vidéo « *Le Donjon de Naheulbeuk : L'Amulette du Désordre* » développé par Artefacts Studio et édité par Dear Villagers.



(si la compétence est débloquée). Parfois, certaines missions obligent deux ennemis héréditaires, comme le Nain et l'Elfe, à agir ensemble... C'est donc clairement un scénario et une jouabilité idéale pour y retrouver l'entrain des épisodes audio, et le cocktail reste équilibré entre bastons, discussions existentielles partant en clashes et quêtes à forte teneur en suspens et en stupidité.

Challenge, beauté visuelle, ambiance second degré unique, le jeu est une réussite qui récolte quatre-vingt-trois pour cent de satisfaction sur Steam par exemple, à la fois auprès des gamers et des fans connaissant bien l'univers.

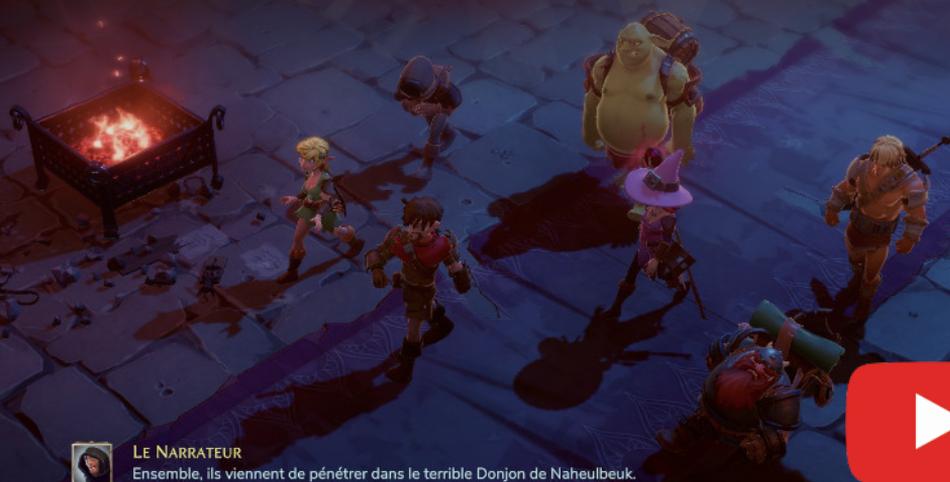
D'après John, certains ne retrouvent pas exactement l'univers dans le jeu. Déjà, ce ne sont pas toutes les mêmes voix, car ce n'est plus seulement John qui les double. Si l'on écoute la saga, on sent la jeunesse du truc, on entend



John, lui-même aventurier dans sa propre lancée. Celles du jeu sont interprétées pour la majorité par Miroslav Pilon, le studio de Franck Pitiot (qui joue Perceval dans *Kaamelott*).

Les personnages dessinés par Marion sont ce qu'on appelle dans le jargon du SD ou *super deformed*, une technique stylistique qu'utilisent énormément les mangaka pour exagérer l'aspect ou l'expression temporaire des personnages. Tout le contraire du réalisme. Pour le design, contrairement aux décisions qui ont contribué aux problèmes de la série animée, les designers du jeu vidéo sont partis de

Le jeu vidéo «Le Donjon de Naheulbeuk : L'Amulette du Désordre» développé par Artefacts Studio et édité par Dear Villagers.



LE NARRATEUR

Ensemble, ils viennent de pénétrer dans le terrible Donjon de Naheulbeuk.



PASSER

SUIVANT

quelque chose de nouveau, car dans le jeu vidéo, il est encore plus important de tenir compte des proportions et surtout de l'aspect mécanique des personnages que le joueur va actionner.

La mécanique du **RPG tactique en tour par tour** a été pensée pour se rapprocher de celle du jeu de table. Quant au contenu — arbre des compétences, sorts, armes, etc. — il est issu de ce que John avait conçu pour le jeu de rôle. Mais ce que l'on constate notamment, c'est que ce type de jeu est particulièrement adapté à l'univers et à l'ambiance de méfiance royale et d'interdépendance pathologique de nos héros.

L'équilibrage de vos compétences dépend entièrement de vous — moi par exemple, je suis toujours aussi mauvaise quand je monte le niveau d'un héros ; résultat, la polyvalence que le Ranger n'arrête pas de rabâcher est telle qu'elle est presque inutile ! Bref, cela donne surtout

une bonne leçon incitant à recommencer avec une meilleure stratégie et choisir la soigneuse au lieu du ménestrel pour vous accompagner. Non, parce que niveau survie, c'est loin d'être facile. Le temps de jeu est correct... NON, TROP COURT, mais c'est parce que c'est trop bon.

Sachez aussi qu'il existe plusieurs DLC sur les plateformes comme Steam ou Epic où vous trouverez d'ailleurs le jeu. Et si comme Greg, le rédacteur en chef de notre mag préféré, vous en voulez encore à la fin, monter le niveau de difficulté et recommencez tout !

Je conclus en faisant une petite entorse au dieu de l'organisation et de l'ordre, en citant ici une petite découverte, à savoir une **BD exclusive** sur l'histoire du jeu vidéo Naheulbeuk ! Il ne manquerait qu'un guide officiel, mais PoC et ses sbires ont tellement de boulot qu'ils ne le voudront jamais. Aussi, je laisse l'idée fuser dans vos esprits avides !

Les produits dérivés

On avait introduit l'existence des petits trucs qu'on a envie de s'arracher quand on est fan, mais qui ne servent pas toujours à grand-chose, sauf pour les Elfes (*est-ce du spécisme ?*). Mais du coup dans cette petite section, on ne met que ce qui a attiré au ludisme. S'il y a des friandises pour collectionneurs, ce sont bien les **figurines** ! Qui n'aime pas avoir sur son bureau, près de son lit, dans les toilettes (*bah quoi ?*), ses héros préférés pour le regarder avec tendresse et même lui confier ses plus inavouables secrets ?

Alors pour ceux qui auraient aimé obtenir les figurines Naheulbeuk au design de la bande-dessinée (avec les yeux bien rapprochés), mes plus sincères condoléances. Pourquoi ? Eh bien malheureu-



Boîte de lancer de dés version Zangdar



Figurines en résine des héros

sement parce que les modèles géants des personnages de la BD sont épuisés. Dommage, mais il existe d'autres modèles chez Fenryll, bien que le style graphique ait changé.

Autres merveilles, les dice box de chez Replicant, avec porte-crayon (*et sa petite figurine de bout*) à peindre soi-même où par les soins du fabricant, trois collectors disponibles à ce jour avec Zangdar « *Allez vous faire fouetter* », la Magicienne « *Faut pas me chercher le lundi* », et le divin Crôm « *Le secret de l'acier, il est dans TON CUL !* », un humour bien français qu'il est parfois nécessaire de policer lorsqu'on s'adresse à un public anglophone par



exemple (ce qui a bien entendu été un sujet d'actualité quand il a été question de permettre au jeu vidéo de franchir les frontières de la langue).

On trouve également des box des tapis de souris pour les vrais fans et gamers dont le design est signé Guillaume Albin. D'ailleurs, en parlant de lui, il existe une surprise de taille, à la fois dérivation et nouveau concept de jeu, qui vous attend dans son interview.



Et si vous êtes encore plus fan que fan, vous pourrez accomplir la prophétie de Skelos, ou organiser une messe noire, avec une des douze statuettes de Gladeulfeurha! Vous n'y croyez pas ? Allez voir un peu...

Tout cela nous montre surtout une chose : les aspects des membres de notre joyeuse bande sont presque aussi diversifiés que celui de Lara Croft. Le principe même de la dérivation témoigne de l'ampleur et du succès des « *petites voix marrantes* », devenues tellement de choses. Il n'y a qu'à imaginer de nouvelles dérivations sur des supports inattendus, genre des peluches! (je lance un appel : Il faut un Nain qui sorte une obscénité si on le serre contre son cœur)



LES INTERVIEWS (TOUJOURS ROMANCÉES)

Guillaume Albin

Les créas ont rencontré Guillaume Albin, aka **Runegui**, un autodidacte qui a bravé les mises en garde de tous pour se lancer dans le très risqué métier d'illustrateur. Il a rejoint la galaxie Naheulbeuk comme auteur et dessinateur de deux spin-offs sacrément barrés : *La Malédiction de Tirlouit*, et *Les Spires du Donjon de Naheulbeuk*. Il a également illustré le bestiaire, un **grimoire audio** du Naheulband joyeusement intitulé le *Ménestrel roadbook* et la *Gurdil Box*. Mais il s'est longtemps distingué comme l'illustrateur de l'encyclopédie ! Il publie, par ailleurs, des planches d'autres scénarios dans des revues comme *Chaudron magique*, *Jeunes témoins* et *Tournesol* (revues religieuse de jeunesse, si si !), et dernièrement, il a travaillé sur un univers particulier, celui du trail, un mot traduisant une course à pied en montagne, avec *La Diagonale des fous*.

TEMPS MORT ! La course à pied est un domaine fort différent de notre sujet, or

nous avons poussé la curiosité. Est-ce qu'il faut être pratiquant pour illustrer une BD entière sur le sujet ? Guillaume se met à rire de bon cœur (*non parce qu'un membre de notre équipe lui a posé la question alors que notre artiste n'a pas le physique de sportif de haut niveau — oui, je pratique élégamment la litote*). « Alors, sachez que pour que je pratique ça, il faudra me mettre dans une presse hydraulique avant, et me lâcher dans la nature. (gros rires) En fait, j'étais dans un salon, et là un type m'aborde avec sous la main un storyboard sur le thème de cette course, la Diagonale des fous. Bien évidemment que je n'y connaissais rien ! Mais le défi m'a plu, car quand vous dessinez, vous enrichissez votre univers en vous mettant en danger (et là, c'était double, puisque c'était une autoédition). J'adore le danger ! Et en plus, grâce à cette aventure extraordinaire, on a pu se faire sponsoriser un voyage à la Réunion, ou se passe l'histoire ! Pareil pour Chamonix avec le tome 2 (je vous jure, on travaillait la nuit dans les décors pendant que

LE TOURNOI OFFICIEL NAHEULBEUK ÉDITION VIRTUELLE

GUILLAUME ALBIN

~ Dessinateur/Scénariste/Illustrateur (rayez la mention inutile) dans l'univers de John Lang avec "La malédiction de Tirlouit" et "Les sbires du Donjon de Naheulbeuk", la "Geste de Gurdil" et "Le grand bestiaire de la Terre de Fangh"



la course se préparait. Et pour finir, je me suis même fait un bon ami de Fabrice Cifré, qui a fondé sa propre maison d'édition aujourd'hui. »

Se mettre en danger, ah ça, on le comprend au fil de ces interviews de créateurs. Le créatif, c'est un peu l'inverse du marketeur, il évite le terrain connu, sinon où est la création ? Et puis, il faut une dose d'Audace... « de l'audace, encore de l'audace, toujours de l'audace » disait Danton (sic !). Guillaume a osé aller vers John, et il a accepté les défis de ceux qui lui ont permis de devenir un dessinateur polyvalent et de faire des choses atypiques. Alors pour en revenir à Naheulbeuk, tout a commencé en 2001. « John était de passage dans mon école d'ingénieur, bon... on s'est vu et il est reparti (rires). Mais quelques années plus tard, j'ai posté des fan arts sur son forum de l'époque. Ça lui a plu, et on a commencé à bosser ensemble. Je me suis dit alors... comme j'ai un pied dans la BD, pourquoi ne pas en faire une sur cet univers de fantasy parodique que j'adore, moi qui suis un fan de Donjons et Dragons ? Alors j'ai concocté avec amour un scénario comme un plat divin... Vous allez comprendre ma référence à la cuisine ; en effet, la Malédiction de Tirlouit, c'est sur le Grand Pot au feu (vous savez dans la saison 2 quand nos aventuriers se font capturer par les hommes-légumes de la forêt de Schlipak) ».

NOUVEAU TEMPS MORT ! (héhé ça vous énerve ? Vous êtes peut-être un nain, allez faire le test sur [cette page](#)) Plus sérieusement, comment Guillaume a-t-il su imposer une nouvelle vision per-



sonnelle, alors que l'identité visuelle était déjà établie avec la bande dessinée ? « En fait, ce que John a apprécié dans mon style, c'était cette dimension plus rôliste et subtilement plus réaliste (bien que déjantée), mais qui surtout parlait aux fans des jeux de notre génération aussi de mangeurs de JdR et de LDVELH. Malgré la fidélité à l'ambiance, blagues potaches et parodiques, nous voulions une connotation légèrement plus adulte pour le jeu de rôle qui peut varier ainsi les types d'aventures. Si vous désirez jouer un truc épique et sérieux, vous pouvez. Mais vous pouvez aussi jouer une aventure complètement loufoque aussi ».

« En réalité, je me suis dit à l'époque que de nombreux éléments de la saga MP3 méritaient d'être exploités. Moi, le truc qui m'a fait le plus marrer, c'était le Grand Pot au feu ! J'ai proposé ça à Clair de Lune et ça s'est fait. Je suis devenu le spécialiste du spin-off. Actuellement, je me suis mis sur [Patreon](#) pour travailler sur deux albums. Il y a Donjon de service, une série qui a commencé avec Olivier Caïra il y a quelques années, et qui parle d'une entreprise d'entretien de donjon, chargée de réapprovisionner les donjons en monstres ou en pièges, remettre des toiles d'araignée quand c'est trop propre... Bref, ça fait des années que cette boîte a sévi dans les pages de Casus Beli sous forme de strips. Mais là, on va en faire la première longue histoire en BD (format de dix pages pour un épisode). Je vais faire de mon côté une édition numérique, puis une version papier que j'aime-

rais faire avec le Grimoire. Pour le moment ça reste un projet en cours». Guillaume prévoit également, dans le futur, une anthologie des strips.

Pour ses prochains projets, Guillaume va poursuivre avec la *Diagonale des fous*, en espérant toutefois que le milieu éditorial redémarre, sans date pour le moment. Il a, par ailleurs, un projet utilisant l'outil Tabletop Simulator (on en parle dans le dossier sur les VTT du mag #12), permettant de faire du jeu de société à distance, qu'il a bien voulu nous révéler. «*Je souhaitais retrouver les sensations de la saga MP3 dans une manière de jouer. J'ai réussi à recréer un jeu dont le rythme ne dépasse pas approximativement une heure. Le jeu a déjà ses règles, il a été testé. Quant aux pions fixés sur socles, ils sont ferromagnétiques et on peut y accrocher des stickers indiquant par exemple leurs points de vie restants, leur malus, etc. Je suis en train de fabriquer tout cela pour pouvoir lancer le jeu pour Tabletop, mais la période actuelle complique l'obtention des matériaux. Donc, ça avance, mais va falloir prendre son mal en patience*». Naheulbeuk en réalité augmentée, il fallait y penser, et Tabletop permet de combiner jeu vidéo et réalité ; en effet, le plateau est modélisé par Guillaume et on a l'impression de jouer à un jeu virtuel avec de vrais pions au design simple et économique (*imprimer puis insérer le personnage découpé dans les socles prévus*). Le format est celui du jeu de société, s'adressant aussi aux familles (*car, comme le précise Guillaume, même lui ne peut plus tenir les parties JdR de six heures d'affilée*). On y retrouve l'ambiance de la saga, et c'est un groupe qui avance ensemble selon les décisions prises, on ne rentre en phase anarchique que lors

des combats (*chacun pour sa pomme face au danger, et si vous voulez donner des conseils, vous perdez votre tour !*).

Comme vu précédemment, il a illustré et écrit *La Geste de Gurdil* et le grimoire audio du Naheulband, *T'as pas le niveau*. Polyvalent, Guillaume est à la fois illustrateur, ludiste, scénariste, et producteur de jeux. Comme les autres acteurs de la magie naheulbeukienne, il incarne la sympathie et l'ouverture d'esprit, et c'est aussi ce qui a fait que cela a marché au cours du temps.

«*John est le noyau dur, c'est lui qui valide ce qui est fait sur son univers, il est sursollicité, mais finalement, son équipe s'est solidifiée. Aujourd'hui, pour se lancer dans la création, il faut une part de génie. C'est un peu violent de le dire comme ça, mais c'est le premier arrivé qui sera servi, qui sera le Barbare conquérant et tracera le chemin pour d'autres qui suivront et qui peuvent intégrer son univers. Il faut guetter les médias, les technologies, bref, il faut griller les autres pour ne pas être noyé. Il faut avoir des cojones de taureau, la capacité d'apprendre très vite, taper aux portes, accepter le compromis qu'un métier de créateur impose si vous voulez quand même une vie de famille, par exemple. Bref, soyez créateur, courageux, et communicant*».



Plusieurs cartes sont proposées en accompagnement du JdR

Artefacts Studio

Le jeu « *Donjon de Naheulbeuk : L'Amulette du désordre* » a été développé par Artefact Studio en collaboration avec John, Marion, les éditions Clair de Lune et **Taranis**, une société de production audiovisuelle, toutes deux dirigées par **Pierre Léoni**. Le titre couronnant la carrière du célèbre petit groupe d'aventuriers a été édité chez Dear Villagers. Le studio français avait déjà de belles années derrière lui, ayant vu le jour en 2003. Artefact, c'est aussi l'un des acteurs majeurs du jeu indé *made in France*, avec une cinquantaine de collaborateurs.

LCDM a rencontré **Bruno Chabanel**, le PDG du studio basé à Lyon. C'est un ancien d'Infogrames (le studio des *Alone in the Dark*), qui a réalisé un rêve vieux de dix ans, développer le jeu vidéo tiré de Naheulbeuk. Et, point commun avec le reste de l'équipe, Bruno est bien entendu rôliste ! « *J'ai créé Artefact avec des partenaires de jeu et d'Infogrames. On avait commencé avec une idée de jeu, mais ça ne s'est pas fait à l'époque, et on a donc surtout démarré comme sous-traitants pour de gros studios comme*



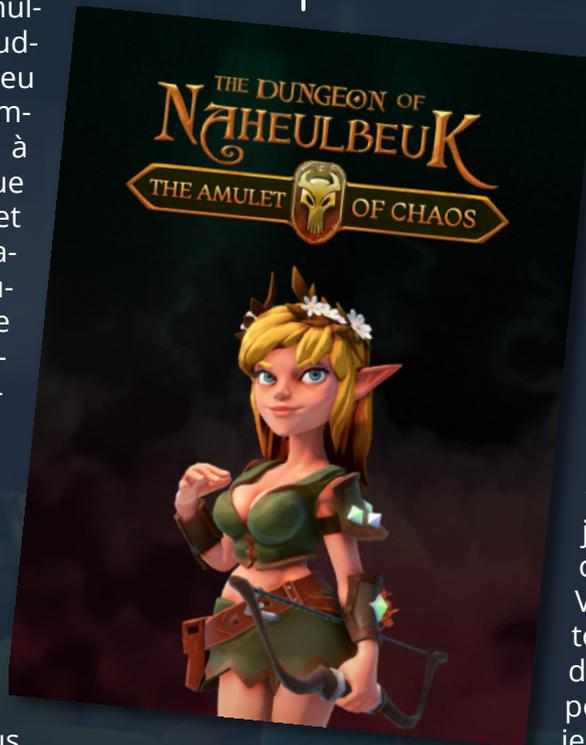
Ubisoft. Ensuite, en termes de prod, on a plutôt fait des jeux DS, Wii et mobiles ; puis, pour les consoles de salon et PC à partir de 2012, ce qui a donné des titres comme ABC Murder et Motor Racer 4. Moi qui ai toujours baigné dans le JdR, je souhaitais que la boîte s'oriente vers un univers RPG. Nous sommes aussi ouverts à d'autres horizons ; le transmédia fait partie d'Artefacts, aussi nous faisons des séries 3D en temps réel, dont une qui sort bientôt et produite par Ganimation. C'est un secteur où il y a vraiment de quoi faire, avec des moteurs comme Unreal et Unity. Et le temps-réel, ça crée des perspectives d'interactions ».

Alors comment s'est déroulé le projet ? Eh bien, c'est Bruno qui a directement contacté Clair de Lune dès 2009. Si vous vous souvenez bien, à cette époque, il y avait encore la série en chantier, et donc pour le jeu, il fallait correspondre au style graphique de la série. Il a fallu attendre 2014 pour qu'Artefacts sorte une maquette... Par les chaussettes odorantes de Crôm, refus catégorique du producteur de la série ! La petite mésaventure qui a frappé le projet sériel étant survenue à la suite, ce n'est qu'en 2017 que Clair de Lune et Artefact signent un contrat. Pour Bruno, c'était l'aboutissement d'un rêve de fan. « *J'ai d'abord connu Naheulbeuk par les BD. Ça m'a fait redécouvrir l'univers rôliste que j'affectionne. Le côté parodique m'a vraiment paru extraordinaire. Quelque part, on a adapté les dialogues au jeu, même si on a respecté*

Bruno Chabanel pendant notre interview

le ton et repris des phrases légendaires. Pour certains fans, cela a semblé parfois édulcoré. On a essayé en vérité de rendre les dialogues plus parlants aussi, pour élargir le public à l'international. L'humour original n'y est pas dénaturé, mais d'une certaine façon, on a dû quelque peu réduire la quantité de piment, de sorte que le jeu soit apprécié aussi à l'étranger; et en fin de compte, cela a plutôt bien marché ».

Pour le gameplay, Artefact envisageait au départ un RPG classique, type Open World et multijoueurs, mais le budget pour ce type de jeu était beaucoup trop important. Le recours à un éditeur classique avec un gros budget aurait pu être envisagé, mais « nous voulions développer le jeu avec certaines latitudes et aussi en collaboration avec John [...] Nous tenions à la co-production », ce qui aurait été difficile à négocier dans ce cas. Le jeu est finalement un RPG tactique, type tour par tour, et pour les raisons que nous avons citées dans le paragraphe consacré au jeu, cela s'est révélé un choix judicieux. « On s'est dit, au début, que le jeu serait pour les amoureux de RPG tactiques, avec des mécaniques nouvelles, avec l'opportunité, la vigilance; bref, des éléments inspirés du jeu de plateau, et cela, couplé à l'exploration et aux quêtes. On a choisi de privilégier le donjon plutôt que d'aller au-delà pour un premier jeu, afin de le faire découvrir, étant donné que c'est le lieu qui donne son titre à l'univers. Mais on a amené un twist avec la fameuse amulette, ce qui en fait un scénario original ».



Visuellement, Artefacts est reparti *from scratch*, comme disent les Anglo-saxons, et essentiellement pour les raisons citées dans le paragraphe consacré à la série. Mais loin d'être un désavantage, cela a permis d'ajouter une nouvelle identité visuelle à Naheulbeuk.

« Le jeu n'aurait jamais vu le jour si nous n'étions pas revenus aux bases de la BD, au lieu de la série », nous confie Bruno. « On doit cela à Pierre Léoni, le chef de Taranis, qui voulait vraiment aussi que le jeu aboutisse et ne connaisse pas le même destin que la série ».

La question des proportions pour les animations a amené les développeurs à modifier significativement l'aspect des personnages par rapport à la BD, car graphiquement, avoir des bras trop longs ou des jambes trop petites, c'est tout sauf pratique ! Vous l'aurez compris, tout a été une question de choix, non seulement pour produire un bon jeu, mais aussi contenter les fans de longue date

de l'univers ; un curseur qu'il n'est pas évident de déplacer sans mécontenter trop de monde.

Ainsi, Bruno explique que son travail de direction a pour beaucoup consisté en ces ajustements : « Il faut être clairvoyant, voir ce qui fonctionne... Par exemple, les blessures qui restent même hors combat (et qu'il faudra soigner), ça n'a pas été approuvé par tout le monde. Mais, en fin de compte, ça a été une très bonne décision qui donne du challenge ».

DLC

LE DONJON DE
NAHEULBEUKL'AMULETTE  DU DÉSORDRE

RUINES DE LIMIS



Ce qui s'est le mieux passé au cours de cette réalisation, ce dont il est le plus fier, c'est « d'avoir réussi à souder une équipe, un studio entier ». Il ajoute « pour moi, le rapport avec les gens a été important, sans quoi le jeu n'aurait pas été une réussite. La vision a été multiple jusqu'au bout. Après, si une chose s'est peut-être moins bien passée, je dirais que c'est la phase des tests et une probable mauvaise calibration due à du perfectionnisme. Mais à part ça, tout a été du pur bonheur ».

Pour John, la visualisation de la toute première version était magique ! Comme le dit Bruno : « il a vu s'animer devant ses yeux ses créations. Il s'attendait à quelque chose de plus simple ».

Il faut aussi préciser que John n'a pas été que consultant pour valider le scé-

nario ; les petites musiques, les airs entraînants qu'on entend dans la taverne, c'est bien sûr John qui les a composés en grande partie. Quant aux dialogues et répliques, on les doit à son ami Stéphane Audrand, qui a déjà collaboré au jeu de rôle.

Nous l'avons aussi interrogé sur l'accueil à l'international du jeu, étant donné qu'avant lui, Naheulbeuk était considéré comme un parangon de l'humour rôlistico-fantastique typiquement francophone.

« Vous savez, je pense que la parodie de JdR est aussi universelle que l'heroic fantasy. Ça a plu, le second pays de vente était les USA, et juste après l'Allemagne... Donc, on peut dire que cela a permis à Naheulbeuk de se faire connaître hors de l'hexagone ».

DLC

LE DONJON DE
NAHEULBEUKL'AMULETTE  DU DÉSORDRE

LES ARÈNES DE

KILUKZ

Au cours de cette interview, nous avons échangé en mode gamers sur le jeu, sur nos impressions et expériences respectives, ce qui a rendu l'interview, déjà chaleureuse, vraiment fun. On a osé la question qui nous brûlait les lèvres, à savoir si une suite au jeu était envisageable. Mais pour le moment, ce n'est pas à l'ordre du

jour. Toutefois, si le feu vert est donné de toutes parts, cela pourrait être envisagé. Pour Bruno, ceux qui veulent porter des univers multiples doivent miser sur le soutien et la bonne communication au sein d'une équipe, car cela permet à de telles réussites d'être menées jusqu'au bout.

A UNE PROCHAINE LE DONJON !

LE DONJON DE NAHEULBEUK

Le moins que l'on puisse constater dans l'évolution de Naheulbeuk, c'est **la force du temps**, mais aussi **la force du transmédia**. Le podcast des tout débuts de John Lang, c'était novateur, un acte pionnier. Cela accompagnait logiquement une technologie en pleine évolution, le développement de l'internet, en bas débit à l'époque ; ce qui ne permettait pas d'envisager un rendez-vous régulier en vidéo, mais qui commençait à permettre à l'audio de se faire une place.

Est-ce que reprendre la méthode aujourd'hui fonctionnerait ? Je n'aime pas décourager. C'est stérile et ça vous donne envie de boire sans musique. Mais en lisant (*jusqu'au bout*) ce dossier, vous aurez parfaitement saisi que le succès de l'univers n'est pas uniquement dû aux coups d'éclat des débuts. Naheulbeuk en serait resté à un seul médium qu'il ne serait pas devenu un vivier inépuisable (*si ça s'arrête un jour, je veux bien mettre les chaussettes du Barbare*), capable de durer et de s'adresser à tout le monde et à chaque époque (*les sujets de notre petite compagnie se mettant au goût du jour pour mieux les tourner en dérision*).

Il y a à parier sa Durandil (*encore faut-il en avoir une*) que Naheulbeuk va continuer et se transformer pour toujours mieux nous surprendre. Et même s'il ne le fait pas, les fans colleront au train de l'inventeur génial de cet univers parce qu'il sait se renouveler sans jamais se trahir. Le parcours nous a aussi montré, grâce aux créateurs qui ont participé à ce rêve, que faire justement partie d'un processus, de passer du statut de fan à celui de professionnel apportant sa pierre à l'édifice (*et le faisant vivre*) est une aventure incroyable !

C'est pourquoi je vous invite tous, si un univers particulier vous passionne, à commencer par bâtir autour de cet univers, via des fan arts ou des fans fictions, peu importe ! Bâtir un monde, c'est aussi participer à sa construction, à une œuvre plus grande que vous, qui vous dépasse et qui ne prend son sens que si elle est vivante et partagée par beaucoup. Aimeriez-vous autant l'univers de Naheulbeuk sans les dessins de Marion et de Guillaume, sans les musiques du groupe (*au complet*), sans toutes les autres contributions qui ont permis à ce monde de s'enrichir progressivement ? Ce que je veux dire, c'est qu'en tant que fan inconditionnelle de John, je suis aussi émerveillée par les apports des autres, même ceux qui, plus dans l'ombre, ont complété çà et là l'encyclopédie. Je vous laisse avec cette pensée qui résonne en moi en terminant la rédaction de ce dossier : « *Seul, on va plus vite, ensemble, on va plus loin* ». ●