



LE RETOUR EN GRÂCE DU JEU DE RÔLE

Derek Laufman a été profondément influencé par le jeu de rôle qu'il pratiqua, durant sa jeunesse, de manière passionnée. Il n'est dès lors pas étonnant que ses codes, ses univers, ses ambiances, ses personnages archétypiques, mais aussi ses options narratives et son approche scénaristique, soient très présents dans des albums comme *Le Trésor des Terres de ruines*.

Mais au fait, qu'entend-on exactement par « jeu de rôle » ? Voici la définition qu'en donne le Larousse : « **Le jeu de rôle (JdR) est un jeu de simulation qui permet à chaque participant d'incarner un personnage de son invention et de le faire évoluer dans un univers imaginaire. Il peut être défini comme une fiction interactive dans laquelle chaque joueur intervient pour ajouter sa propre histoire** ».

Si l'auteur canadien s'est plutôt intéressé au jeu de rôle version jeu vidéo, celui-ci est en réalité une déclinaison de ce qui est également appelé le jeu de rôle sur table, l'ancêtre de toute une lignée née il y a un peu plus de 50 ans, en l'an de grâce 1971. A l'époque, Chainmail, un nouveau jeu de plateau, est le premier à comporter des figurines auxquelles les différents joueurs peuvent s'identifier. Trois ans plus tard, il donne naissance à l'un des grands classiques du jeu de rôle,

Donjons & Dragons. Ce pilier de la pop culture a depuis connu des adaptations en littérature, en bande dessinée, ou encore au cinéma.

Le genre connaît un succès populaire croissant dans les années 1980. En 1983 est publié le premier jeu de rôle sur table français, baptisé *L'Ultime Épreuve*. Les codes de ce loisir se diffusent également via d'autres canaux, comme la littérature – avec les fameux livres dont vous êtes le héros –, des films et des séries télévisées, mais aussi et surtout le jeu vidéo, qui voit la naissance des RPG (role-playing game).

Dans le même temps, le jeu de rôle se fait de nombreux détracteurs. Il est souvent présenté comme un loisir d'adolescents prépubères, ou d'éternels puceaux en mal de sensations fortes. Il est également associé au sectarisme et au satanisme, certainement en raison des univers fantastiques qu'il met souvent en scène.

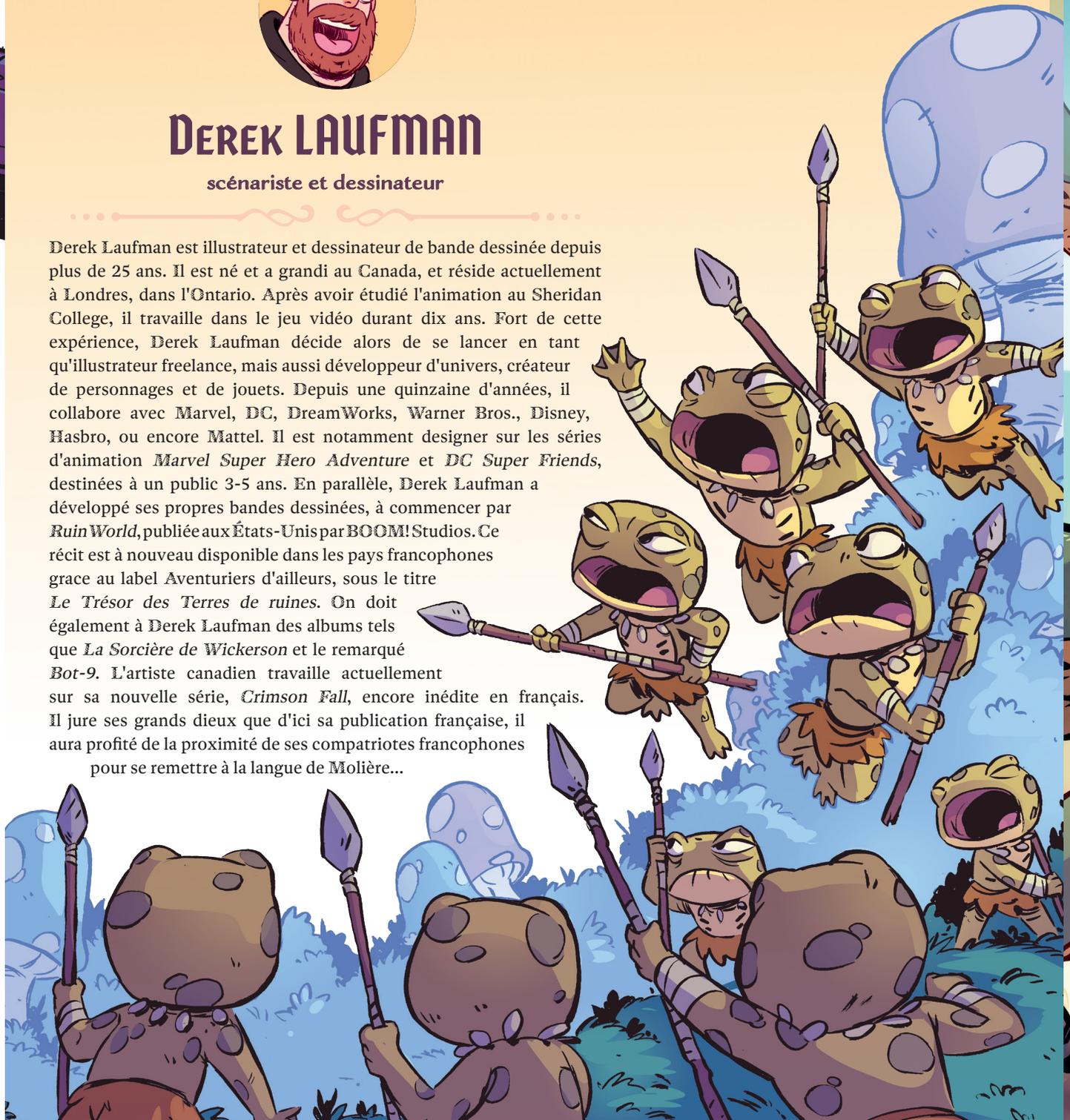
Après un passage à vide dans les années 1990, qui ont vu les geeks se passionner pour les jeux de cartes à collectionner (comme *Magic*) ou pour *World of Warcraft*, le jeu de rôle a peu à peu repris du poil de la bête, en raison de différents facteurs favorables (licence ludique libre, développement de l'auto-édition et du financement participatif, nostalgie des jeux à l'ancienne, essor du jeu narratif...). Aujourd'hui, il fait même son retour en force, porté par le jeu vidéo, ou par des séries comme *Game of Thrones* ou *Stranger Things*, qui ont permis d'installer certains codes du jeu de rôle auprès du grand public. Et c'est sans compter les réseaux sociaux, notamment Twitch. Les joueurs se filment en direct durant leurs parties, attirant un public de plus en plus nombreux. Un excellent moyen d'offrir un point d'entrée dans le monde du jeu de rôle à de nouveaux publics.



DEREK LAUFMAN

scénariste et dessinateur

Derek Laufman est illustrateur et dessinateur de bande dessinée depuis plus de 25 ans. Il est né et a grandi au Canada, et réside actuellement à Londres, dans l'Ontario. Après avoir étudié l'animation au Sheridan College, il travaille dans le jeu vidéo durant dix ans. Fort de cette expérience, Derek Laufman décide alors de se lancer en tant qu'illustrateur freelance, mais aussi développeur d'univers, créateur de personnages et de jouets. Depuis une quinzaine d'années, il collabore avec Marvel, DC, DreamWorks, Warner Bros., Disney, Hasbro, ou encore Mattel. Il est notamment designer sur les séries d'animation *Marvel Super Hero Adventure* et *DC Super Friends*, destinées à un public 3-5 ans. En parallèle, Derek Laufman a développé ses propres bandes dessinées, à commencer par *Ruin World*, publiée aux États-Unis par BOOM! Studios. Ce récit est à nouveau disponible dans les pays francophones grâce au label Aventuriers d'ailleurs, sous le titre *Le Trésor des Terres de ruines*. On doit également à Derek Laufman des albums tels que *La Sorcière de Wickerson* et le remarqué *Bot-9*. L'artiste canadien travaille actuellement sur sa nouvelle série, *Crimson Fall*, encore inédite en français. Il jure ses grands dieux que d'ici sa publication française, il aura profité de la proximité de ses compatriotes francophones pour se remettre à la langue de Molière...



Aventuriers
d'Ailleurs

aventuriers-dailleurs.fr



Relations presse

Aimma So
Tél. : +33 (0)7 81 14 30 64
a.so@bamboo.fr

Nazir Menaa
Port. : +33 (0)6 31 05 01 07
n.menaa@bamboo.fr

Contact presse Belgique

Thibaut Fontenoy
Tél. : +32 (0) 499 98 75 84
t.fontenoy@bamboo.fr

DEREK LAUFMAN

LE TRÉSOR des TERRES de RUINES



**SORTIE BD
26 JUIN
2024**

Aventuriers
d'ailleurs

UNE GRANDE AVENTURE ANIMALIÈRE DANS UN UNIVERS D'HEROIC FANTASY !



Rex et Pô ne sont pas vraiment taillés pour l'aventure. Pourtant, s'ils veulent accomplir leur quête, ils n'auront d'autres choix que de s'unir pour survivre.

Même si dans ce monde de monstres, de donjons et de sortilèges, c'est souvent chacun pour soi, il vaut parfois mieux trouver des alliés pour affronter les dangers.... et s'emparer du plus fabuleux de tous les trésors.

Action, magie, entraide et trahison... Bienvenue dans les Terres de ruines !

**SORTIE
LE 26 JUIN**

- HISTOIRE COMPLÈTE -

de Derek Laufman

ISBN : 978 2 3860 4009 2

144 pages • 18,90 €



RENCONTRE

avec Derek Laufman, scénariste et dessinateur du *Trésor des Terres de Ruines*

VOUS AVEZ DÉJÀ PUBLIÉ TROIS LIVRES EN FRANÇAIS (LA SORCIÈRE DE WICKERSON, BOT-9, ET LE TRÉSOR DES TERRES DE RUINES), MAIS NOUS EN SAVONS ENCORE TROP PEU SUR VOUS. QUI EST DONC DEREK LAUFMAN ?

Je suis né, j'ai grandi et je vis au Canada. Malheureusement, mon français canadien est très médiocre ; je crois que ce n'était pas ma matière préférée à l'école ! Je suis illustrateur professionnel depuis plus de 25 ans. J'ai étudié l'animation classique au Sheridan College, puis j'ai travaillé dans le domaine des jeux vidéo pendant 10 ans. J'ai ensuite décidé de me lancer à mon compte en tant qu'illustrateur indépendant, tout en dessinant mes propres bandes dessinées. Depuis, j'ai eu le plaisir de travailler avec Marvel, DC, DreamWorks, TOPPS, Hasbro, ou encore Mattel.

COMMENT AVEZ-VOUS RENCONTRÉ MARC-ANTOINE FLEURET, L'ÉDITEUR DU LABEL AVENTURIERS D'AILLEURS ?

Marc-Antoine a découvert mon travail sur Instagram. Il a pris contact avec moi pour me proposer de publier certains de mes albums en France. La première adaptation, *La Sorcière de Wickerson*, est sortie chez Les Aventuriers de l'Étrange, en 2023. Puis *Bot-9*, en mars 2024 [Marc-Antoine Fleuret a entre-temps créé Aventuriers d'Ailleurs au sein du groupe Bamboo]. Le cas du *Trésor des Terres de Ruines* est un peu particulier, car il a connu une première édition française. *RuinWorld*, en VO, a été publié par Boom Studios pour le marché nord-américain. C'est eux qui, à l'époque, ont vendu les droits. J'ai été très peu impliqué, voire pas du tout, dans l'adaptation française. La situation est totalement différente avec Marc-Antoine. C'est un collaborateur attentionné, qui se soucie profondément des livres et des créateurs qui œuvrent en coulisses. Nous travaillons comme dans le cadre d'un véritable partenariat, et j'ai le sentiment que Marc-Antoine parvient à sortir le meilleur de chaque livre qu'il publie.



RUINWORLD, LE TRÉSOR DES TERRES DE RUINES EN UF, EST EN RÉALITÉ VOTRE PREMIER PROJET EN BANDE DESSINÉE. POUVEZ-VOUS NOUS EN DIRE PLUS SUR LA MANIÈRE DONT VOUS L'AVEZ CONSTRUIT ?

Ce projet m'a vraiment ouvert les yeux sur les possibilités qui existaient de faire de la bande dessinée par moi-même. C'était un acte de foi, car je n'avais aucune expérience dans l'écriture de bande dessinée avant cela. J'en avais dessiné beaucoup au fil des années, mais j'avais toujours eu peur d'endosser à la fois la charge de scénariste et de dessinateur. *Le Trésor des Terres de ruines* m'a donné le courage de prendre la plume, de commencer à écrire, et de tracer ma propre voie dans la bande dessinée. Pour cela, je serai éternellement reconnaissant à ce livre.

QUELLES SONT VOS SOURCES D'INSPIRATION ? LES JEUX DE RÔLE ? LES BANDES DESSINÉES, LES LIVRES OU LES FILMS DE FANTASY ?

J'ai toujours été un grand fan du genre fantastique, et j'ai grandi en jouant à de nombreux jeux vidéo de type RPG. C'est ce qui m'a le plus influencé dans la rédaction du livre. J'ai également été très marqué par le film *Brisby* et le secret de *NIHM*. C'est un film qui m'a beaucoup inspiré pour bon nombre de mes travaux.

VOTRE EXPÉRIENCE EN MATIÈRE D'ANIMATION A-T-ELLE ÉTÉ UTILE POUR CE PROJET ?

Bien que je n'aie jamais souhaité travailler dans l'industrie de l'animation, je savais que les compétences que j'avais acquises en me formant à ce médium s'appliqueraient très bien à la bande dessinée. Le storyboard, la mise en page, la pose, le jeu des personnages... Tout cela peut se transposer directement dans la bande dessinée. Je visualise souvent mes livres comme des projets animés lorsque je travaille dessus. Je choisis alors les moments-clés à capturer sur la page.

COMMENT TRAVAILLEZ-VOUS ? QUEL TYPE D'OUTILS UTILISEZ-VOUS ?

La majorité des outils que j'utilise pour créer des œuvres d'art sont aujourd'hui numériques. Je travaille principalement avec *Clip Studio Paint*, sur Cintiq 27". J'aime travailler en grand, probablement parce que ma vue n'est pas très bonne. Il m'arrive de revenir à une méthode traditionnelle. C'est notamment le cas avec *La Sorcière de Wickerson*. J'ai dessiné cette bande dessinée dans le cadre d'un projet *Inktober*. J'ai encre le livre de manière traditionnelle, avec un stylo-pinceau, puis j'ai réalisé les couleurs et le lettrage dans *Clip Studio Paint*.

”
LE TRÉSOR DES TERRES DE RUINES M'A DONNÉ LE COURAGE DE PRENDRE LA PLUME, DE COMMENCER À ÉCRIRE, ET DE TRACER MA PROPRE VOIE DANS LA BANDE DESSINÉE.

AVEZ-VOUS D'AUTRES PROJETS AVEC LES AVENTURIERS D'AILLEURS ?

J'aimerais vraiment poursuivre ce partenariat. Nous avons un peu discuté de l'adaptation de mon anthologie adulte *Crimson Fall*, une série d'horreur fantastique, dont l'univers est très éloigné de ceux des albums publiés par *Aventuriers d'Ailleurs* jusqu'à présent. Mais de toute manière, j'ai encore du chemin à faire avant de boucler ce projet. Comme je souhaite continuer cette collaboration, cela se fera peut-être avec autre chose...

