



ÉDITIONS SANS DETOUR

LA LETTRE D'INFORMATION



LA BRIGADE CHIMÉRIQUE

L'encyclopédie et le jeu de rôle

Ils sont nés sur les champs de bataille de 14-18, dans le souffle des gaz et des armes à rayons X. Ils ont pris le contrôle des grandes capitales européennes. Par-delà le bien et le mal. Les feuilletonistes ont fait d'eux des icônes. Les scientifiques sont fascinés par leurs pouvoirs. Pourtant, au centre du vieux continent, une menace se profile, qui risque d'effacer jusqu'au souvenir de leur existence...



En novembre 2010, l'Europe connaîtra les visages de ses nouveaux héros ! Les éditions Sans-Détour dévoileront en effet l'adaptation pour le jeu de rôle de la bande dessinée produite chez l'Atalante :

LA BRIGADE CHIMÉRIQUE.

Avant cela, nous avons eu la chance rare de rencontrer secrètement ceux qui œuvrent à cette adaptation :

La Confrérie du Radium.

Dans quel camp sont-ils ?

Il est trop tôt pour le révéler...

Interview de La Confrérie du Radium

Messieurs, avant de nous parler de « La Brigade Chimérique, l'Encyclopédie et le jeu de rôle », pouvez-vous rappeler ce qu'est la Brigade chimérique ?

La Brigade chimérique est avant tout une bande-dessinée de Serge Lehman, Fabrice Colin, Gess et Céline Bessoneau, éditée par l'Atalante. Elle sera composée au final de 6 tomes regroupant un prologue, dix épisodes et un épilogue.

Cette œuvre s'ancre dans une culture populaire hélas largement oubliée, alors qu'elle était extrêmement vivace au début du 20^{ème} siècle : le roman scientifique européen (et le courant cinématographique qui s'en inspirait). On y trouvait à foison une science-fiction délicieusement audacieuse, des surhommes préfigurant leurs homologues américains plus tardifs, des aventures débridées et feuilletonnesques en diable, etc.

La Brigade Chimérique réunit tous ces récits, tous ces personnages dans un univers partagé qui n'est autre que l'Europe des années 30, à la veille de la Deuxième Guerre Mondiale. Mais une Europe changée par l'émergence des surhommes suite aux expériences et utilisations d'armes interdites durant la Grande Guerre, une Europe améliorée par la superscience, une Europe plus colorée, plus aventureuse, plus grande mais aussi plus dangereuse que son modèle historique.

En bref : un véritable univers de super-héros européen, s'ancrant dans une tradition culturelle bien de chez nous, sous-tendu par la cohérence apportée par des milliers d'histoires merveilleuses-scientifiques de l'époque.

Pouvez-vous vous présenter et indiquer quels sont vos superpouvoirs ?

La Confrérie du Radium est composée de cinq membres éminents :

Romain d'Huissier en est le leader informel.

Ethnologue renommé dont les pas l'ont mené en Extrême-Orient puis au Moyen-Orient - ses écrits sur la Chine, l'Inde et l'Arabie légendaires font autorité dans le milieu -, il est récemment revenu en France pour proposer ses services au Club de l'Hypermonde, afin de rédiger une encyclopédie de la Brigade chimérique. Sa capacité surhumaine est une aura de brouillage empathique rendant ceux qui l'approchent confus - ceux-ci n'ont alors d'autre choix que d'inventer les plus folles rumeurs à son sujet pour justifier ce trouble ressenti.

Willy Favre, né dans la ville où Maurice Renard rendit son dernier souffle, a déjà voyagé sur Mars et exploré les contrées lointaines d'Amérique du Sud. Peintre-illustrateur et gratte-papier, il aime les mécanismes de la superscience et n'hésite pas à inventer de nombreuses machines infernales fonctionnant à base de dés. Dans le jeu de la Brigade chimérique, il propose de nombreuses cartes postales inédites de cette Europe des surhommes.

Julien Heylbroeck est un historien anciennement membre du Cercle des Sociétés Savantes de Charente Inférieure. Politologue averti favorable à Nous Autres, il a multiplié les voyages de par le monde pour soutenir divers mouvements révolutionnaires. Ainsi, il a travaillé avec





ÉDITIONS SANS DETOUR

LA LETTRE D'INFORMATION

Juin 2010 Parution du Tome V de La Brigade Chimérique



Découvrir l'univers de
LA BRIGADE CHIMÉRIQUE
www.l-atalante.com
www.brigadechimerique.com
www.dailymotion.com/video/xbd7dd_1-a-brigade-chimerique_creation

Illustrations reproduites avec
l'aimable autorisation de l'Atalante.



des insurgés russes, chinois, mexicains et a même côtoyé des anarchistes japonais. Il a résidé quelques années à Varsovie où il a rencontré G. Orwell et sympathisé avec ce jeune journaliste. Ses redoutables pouvoirs mentaux lui ont déjà permis de contrôler des esprits faibles situés à l'autre bout de la France. Néanmoins, il ne s'en sert que pour le bien de l'humanité.

Laurent Devernay a souvent voyagé aux côtés de ses camarades. Ses périples ont donné naissance à des feuilletons aux thèmes variés. Dans ceux-ci, les pays exotiques tels que l'Inde, le Japon et la Chine côtoient le domaine du cinématographe et des musées. Il se serait, au cours de l'un de ses voyages, découvert certaines prédispositions pour la religion vaudou et ses obscurs rituels. Il a pour mission de transcrire l'univers de la Brigade chimérique sous la forme d'une nouvelle série de feuilletons interactifs. Ses pouvoirs prodigieux l'immunisent contre toutes les maladies du monde - il en ressent tout de même tous les symptômes mais ne peut en mourir.

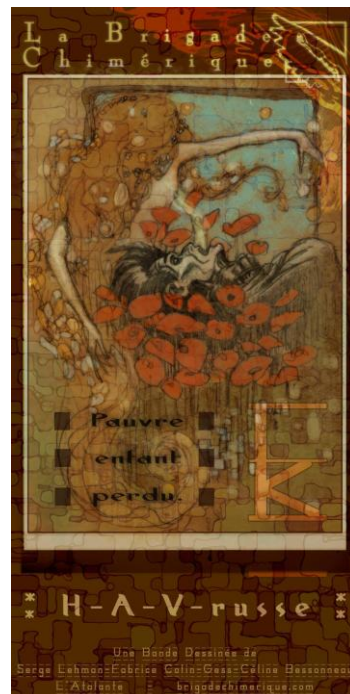
Stéphane Treille est un véritable rat de bibliothèque, il ne voyage principalement que dans les livres - exception faite de courtes excursions en Chine et au Japon. Il a tout particulièrement étudié les Ligues françaises, tentant vainement de les infiltrer. Son pouvoir est lié à sa bibliophilie : il est capable de repérer très rapidement une information ou une erreur dans un livre.

Pour quelles raisons avoir choisi cette adaptation ? Et d'ailleurs, pourquoi s'appelle-t-elle « L'Encyclopédie de la Brigade Chimérique » ?

La Brigade Chimérique fut à la base un véritable coup de foudre pour Romain d'Huissier, qui tomba instantanément amoureux de cet univers, de la volonté des auteurs de ressusciter l'ancienne culture populaire du roman scientifique européen au travers d'une bande-dessinée empruntant aussi bien à ce courant qu'aux *comics* américains. Le sagace individu a tout de suite perçu la richesse du monde sous la surface de ce récit et - auteur de jeu de rôle depuis quelques années - a senti qu'il y avait là le potentiel à une bonne adaptation sous ce format.

Il a su motiver ses camarades de la Confrérie du Radium qui tous trouvèrent grand intérêt à la Brigade Chimérique (qui pour son contenu historique, qui pour le côté rétro et *pulp* de l'univers, qui pour l'influence *comic-book*...) et s'engagèrent de bon cœur à ses côtés.

L'ouvrage adaptant la Brigade Chimérique en jeu de rôle est également nommé « encyclopédie » car il nous a semblé qu'un



univers aussi riche méritait réellement d'être décortiqué de cette manière - offrant au lecteur tous ses secrets, toutes ses références. L'Atalante, éditeur de la bande-dessinée, approuve également cette orientation, permettant d'élargir le public aux fans de l'œuvre qui ne seraient pas rôlistes mais trouveraient tout de même leur compte dans une telle encyclopédie.

Qu'apporte cette encyclopédie aux passionnés de la Brigade Chimérique ?

Une vue globale de l'Europe superscientifique. **La Brigade Chimérique** est avant tout un récit, qui ne peut donc pas trop développer son univers en dehors de sa trame scénaristique. Pourtant dans l'esprit de ses auteurs, il y a un monde immense, avec ses codes, ses secrets, ses personnalités, qui dort et ne demande qu'à être révélé.

L'encyclopédie s'emploie donc à ramener à la surface tout ce que les auteurs n'ont pas pu mettre en lumière dans leur œuvre. Il est évident que ce travail n'a d'ailleurs pu se faire que sous leur haute surveillance et qu'ils nous ont eux-mêmes communiqué de nombreux éléments primordiaux.

Ainsi, l'encyclopédie va révéler des secrets de grande importance : la nature de l'Hypermonde, les implications de la superscience, l'histoire chimérique de l'Europe, les obsessions cachées des protagonistes, etc. Relire la bande-dessinée après avoir assimilé cette encyclopédie apportera, nous l'espérons, un réel plus à l'œuvre en densifiant considérablement son univers.



ÉDITIONS SANS DETOUR

LA LETTRE D'INFORMATION

Une bande dessinée est avant tout un univers graphique. Comment cette adaptation va-t-elle conserver la cohérence avec la bande-dessinée de l'Atalante ?

De façon très simple : le dessinateur Gess et l'éditeur l'Atalante nous permettent d'utiliser tout le matériel graphique à disposition pour cette adaptation : aussi bien les planches de la BD que les illustrations promotionnelles ou les portraits du site de La Brigade Chimérique. De plus, Gess nous fait l'honneur de se fendre d'une couverture inédite (il réalisera aussi l'illustration de l'écran de jeu en collaboration avec Willy Favre) et de quelques dessins originaux. Willy Favre s'emploie également à donner vie à de magnifiques décors, comme à son habitude, mais aussi sans doute à divers personnages.

La maquette bénéficiera de même d'éléments graphiques mis au point par Gess, le tout dans l'esprit de la bande-dessinée : chapitres annoncés par de superbes doubles-pages façon couverture d'un épisode de la série, notamment. Autant dire que cet ouvrage ne dépareillera pas aux côtés des six tomes de la Brigade chimérique.

Comment les auteurs de la bande dessinée ont-ils accueilli votre proposition d'adaptation ?

Avec un enthousiasme insoupçonnable !

Fabrice Colin, en sa qualité d'ancien auteur de jeu de rôle (un honteux secret qu'il souhaite enterrer), fut le premier à être sollicité. Il a accepté de suite et s'est dès lors employé à convaincre ses collègues et l'Atalante - qui ne furent pas bien difficiles à persuader de l'intérêt d'une telle adaptation.

Après tout, le projet de base de La Brigade Chimérique est de remettre sur le devant de la scène toute une culture de nos jours oubliée : une adaptation en jeu de rôle, le loisir appropriatif par excellence, était une étape de plus vers ce but.

Serge Lehman nous a livré tous les secrets de son univers - pas seulement ceux du récit de La Brigade Chimérique, mais aussi tout le cheminement qui l'a amené à conceptualiser l'œuvre - et s'est employé à relire chaque texte pour en valider le contenu, demander des modifications, apporter des précisions, etc. Gess a immédiatement voulu contribuer graphiquement afin de faire le lien entre l'œuvre et son encyclopédie, en restant ouvert à des apports externes (comme la vision artistique de Willy Favre sur cet univers).

Bref, la Confrérie du Radium ne pouvait rêver meilleure collaboration avec le Club de l'Hypermonde - une véritable Ligue des Auteurs Extraordinaires, composée de gens ouverts, sympathiques, enthousiastes et que nous ne remercierons jamais assez pour tout ça.



Vous ont-ils demandé d'apporter des précisions sur telle ou telle faction, ou vous ont-ils suggéré des pistes de développement de l'Encyclopédie ?

Au départ, ils nous ont livré « l'ADN » de La Brigade Chimérique. C'est-à-dire les bases du projet, ses codes, sa finalité, la raison même de son existence. Cela nous a permis d'en comprendre intimement l'esprit et nous avons par la suite bénéficié d'une grande liberté dans l'écriture des textes - car nous respectons bien cet esprit, cette âme même, de la bande-dessinée.

Sur des points particulièrement précis et importants (comme l'Hypermonde, la superscience, les plans diaboliques de Mabuse, la chimérisation de la réalité), de très longs et denses échanges avec les auteurs ont permis de rester au plus proche de leurs idées et concepts. On peut même quasiment parler de co-écriture à un certain niveau.

Bien sûr, chaque texte finalisé a été soumis à leur attentive relecture pour recevoir le label « lu et approuvé » et permettre à l'encyclopédie de se targuer d'être officielle.

La Brigade Chimérique L'Encyclopédie et le Jeu de Rôle

Interview de La Confrérie du Radium



Même sans jouer, un amateur de la Brigade chimérique peut donc lire l'Encyclopédie et poursuivre l'aventure ?

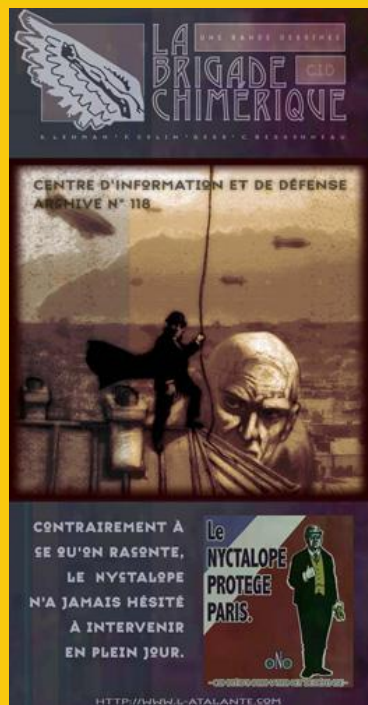
Tout à fait. Le non-rôliste pourra se contenter de lire la partie encyclopédique de l'ouvrage afin de se plonger dans l'univers de la Brigade chimérique et de prolonger le rêve.

Ce sera également pour lui l'occasion d'aller plus loin en découvrant de larges pans de la littérature scientifique européenne du début du 20^{ème} siècle, notamment grâce à une bibliographie signée de la main de Serge Lehman lui-même.



ÉDITIONS SANS DETOUR

LA LETTRE D'INFORMATION



Les éditions Sans Détour ont reçu ce pneumatique (!) :

« Prenez garde. Le monde ne doit pas connaître la vérité. Dr M. »

Un commentaire ?

L'ignorance est la meilleure arme des tyrans comme Mabuse. En tant qu'esprits éclairés et grands admirateurs de Marie Curie, nous souhaitons au contraire apporter la connaissance au monde ! L'encyclopédie et le jeu de rôle de la Brigade Chimérique sont le symbole fort de cet engagement pour la vérité et la culture.

Autrefois, les exploits des super-héros étaient portés à la connaissance du public à travers des journaux imprimés sur du mauvais papier. Aujourd'hui, la bande-dessinée et le jeu de rôle ont remplacé cette fonction, c'est ça ? Dites-nous la vérité...

Nous espérons en tout cas qu'à travers ce jeu de rôle particulier, le rôliste européen prendra conscience qu'il est l'héritier et le dépositaire d'une vaste culture populaire dont il ne mesure sans doute pas encore l'ampleur – et qui n'a rien à envier à son équivalente américaine.

Puisse-t-il la diffuser, la faire connaître, y contribuer par les aventures extraordinaires et les personnages hors du commun qu'il créera !

Merci messieurs.

Nous reprendrons contact pour connaître l'avancée de vos travaux. ■

Quels types de personnages vont interpréter les joueurs qui veulent découvrir la Brigade Chimérique et à quels genres de dangers peuvent-ils être confrontés ?

Les joueurs sont invités à interpréter des surhommes de l'époque, de véritables super-héros européens comme il en existait réellement dans cette culture populaire (le Nyctalope, Félix, Judex, Hareton Ironcastle...).

Leurs dons pourront être d'origine et de nature variées mais ils leur permettront en tout cas de trouver leur place dans une période fort tourmentée : l'Europe est la proie de nombreuses crises et le conflit généralisé guette.

Les dangers seront multiples. La Brigade Chimérique propose un univers très politique, ancré dans une réalité historique à peine chimérisée : il est ainsi possible de jouer des intrigues diplomatiques (comme le prologue de la bande-dessinée, qui se déroule durant la Conférence de Métropolis) ou de l'espionnage, de se plonger dans les guerres de l'époque (en Espagne par exemple), d'être mêlé à des complots, etc. Les possibilités sont infinies !

La Brigade Chimérique décrit une Europe des années 30 teintée de « radiumpunk », où fourmillent les inventions et les superpouvoirs de toutes sortes. Quelles sont, pour les surhommes, les perspectives d'aventures et d'évasion dans un tel univers ?

Il est vrai que la composante politique dans cette période sombre peut faire peur, voire intimider vu la gravité des événements. Les surhommes européens ne se contentent pas de sauver les passagers d'un train qui déraile : ils s'impliquent dans les affaires de leur pays. Certains sont chefs d'État, d'autres de hauts-conseillers et tous ont un rôle à jouer sur l'échiquier géopolitique qu'est l'Europe des années 30.

Mais l'époque (les époques puisqu'il est tout aussi possible de jouer dans les plus légères années 20) offre de nombreuses autres facettes ! Ainsi, les surhommes européens voyageaient sur Mars, exploraient des micro-mondes, luttèrent contre des entités cosmiques, repoussaient des invasions extra-terrestres ou déjouaient les plans de savants fous. Les aventuriers exploraient des *terra incognita*, rencontraient des dinosaures, découvraient l'Atlantide ou se confrontaient aux mystères de l'Extrême-Orient. La littérature feuilletonnesque européenne a de nombreux points communs avec le *pulp* américain et le Meneur de Jeu peut parfaitement s'orienter dans cette direction sans trahir aucunement l'esprit de la Brigade Chimérique. Sans même parler de l'Hypermonde, porte ouverte sur tous les possibles...

De même, il est possible de s'inspirer des *comics* américains. C'est la grande richesse de l'univers de la Brigade Chimérique : ses influences sont nombreuses et constituent autant d'inspirations utilisables.

Les joueurs exigent des règles bien huilées. Que pouvez-vous nous apprendre sur les mécanismes qui régissent le jeu ?

Nous avons souhaité rester simples. Après tout, ce jeu de rôle s'adresse également aux amateurs de la Brigade chimérique qui ne sont pas forcément rôlistes : un système simple peut leur donner envie de se lancer dans ce loisir.

En gros, un personnage est défini par des données lui permettant de se positionner dans l'Europe superscientifique (sa motivation, les affinités qu'il développe avec ses camarades, les alliances qu'il peut avoir avec certaines factions ou organisations) mais également par des caractéristiques techniques : des Attributs (sa force, son intelligence, son charme, sa rapidité...) et des Profils (un ensemble de compétences représentant des savoir-faires regroupés par profession, en gros). Et puis bien sûr, ses capacités surhumaines. Quelques autres éléments ancrent le système de jeu dans l'univers de façon plus approfondie : la Réserve de Radium qui permet de réaliser des exploits, le Dé chimérique qui simule l'influence de l'Hypermonde, la Réserve de Combat qui offre de nombreuses possibilités tactiques durant les affrontements, les Ressources qui permettent de s'acheter une forteresse souterraine ou un zeppelin, etc.

La base du système est classique : additionnant Attribut, Profil et résultat d'un lancer de dés, le joueur doit battre une difficulté. Le combat est riche de nombreuses possibilités sans devenir inutilement complexe : actions multiples, initiative, intervention des pouvoirs et bien sûr gestion de la Réserve de Combat promettent des empoignades surhumaines dignes des plus belles pages de Gess et Jack Kirby !

Quels sont les trouvailles en matière de règles permettant de simuler les superpouvoirs d'avant-guerre ?

Nous avons regroupé les dons en plusieurs familles avec des noms évocateurs : Anatomies surhumaines, Déplacements prodigieux, Mesmérisme et Magnétisme animal, Métamorphoses et Faux Visages, Transformation atomique de la Matière, etc.

Au sein de chaque famille, nous expliquons comment construire un pouvoir brique par brique (le niveau, la portée, la durée, des contraintes, d'autres paramètres pertinents...) avec moult exemples. C'est une création libre mais très bien encadrée et qui permet au joueur de mettre au point le pouvoir qu'il souhaite, en dépensant des points d'un *pool* prévu à cet effet durant la création.

Nous insistons cependant sur le fait que ces règles gérant les Pouvoirs ont été avant tout conçues afin de respecter l'esprit de la Brigade Chimérique et du roman scientifique européen. Elles ne sont pas « génériques » au point de pouvoir simuler tous les super-héros issus d'autres univers fictifs. ■