

Mai 2012

N°7



# LE DOC MAG'

## LA FEUILLE POULPIQUE

Webzine mensuel sur L'Appel de Cthulhu & Delta Green

### Sur le front poulpique...

À paraître prochainement !

**CTHULHU**  
L'Appel de

- Les Horreurs venues de Yuggoth et autres contes (L'horreur venue de l'espace...)
- La France des années folles Les Mystères de Lyon (Cthulhu au pays des Gones...)
- Necronomicon & autres ouvrages impies (L'innommable en version papier)



Découvrez le kit de campagne sur [www.sans-detour.com](http://www.sans-detour.com)

**facebook**

Retrouvez le Doc Mag' sur sa page Facebook :

<https://www.facebook.com/LeDocMag>

Contact mail :

[ledocmag@gmail.com](mailto:ledocmag@gmail.com)

Rédac-chef & maître de la tyrannie  
Le Doc.

Articles et tous les trucs où y a des lettres  
Le Doc. & Sempai

Illustrations & dessins supers sympas  
Goomi

[www.goominet.com](http://www.goominet.com)

## Le retour des Masques !



Si je devais résumer les Masques, il y a ceux qui l'ont joué et il y a les autres...

Rarement un ouvrage de la gamme de L'Appel de Cthulhu n'aura été autant attendu, la campagne mythique des Masques de Nyarlathotep reprend vie après 2 précédentes éditions parues à l'époque chez Jeux Descartes.

Estampillée cette fois Sans-Détour, elle reprend son format originelle sous forme de boîte comportant 8 livrets et la fameuse boîte d'allumettes du Tigre Trébuchant.

En y jetant un oeil de plus près et en feuilletant les différents livrets, on est tout de suite subjugué par la richesse des textes et des aides de jeux qui foisonnent ci et là ! La recherche iconographique est, quant à elle, tout bonnement impressionnante et se démarque à elle seule des anciennes éditions ! Au final, on est loin, très loin des deux précédentes éditions, même si ces dernières sortent d'un autre âge. Cette campagne mythique mènera vos joueurs aux quatre coins du monde et vous offrira des dizaines et des dizaines d'heures de parties endiablées à pourchasser le mal absolu. S'il y avait un point négatif à évoquer, je dirais la nouvelle maquette utilisée à cette occasion, qui bien que lisible et aérée demanderait à être revue, mais cela reste franchement un détail à côté de ce que nous offre Sans-Détour.

A noter qu'une version collector au tirage limité et conditionné dans une sacoche en cuir a été également produite. Pour plus de renseignements, rendez-vous sur le site : <http://sans-detour.com>

Éditions Sans Détour - Format boîte

672 pages en 8 livrets - 65 €

## Résultat du concours Doc Mag'



Vous avez été nombreux à tenter votre chance pour gagner un «Secret de...» votre choix. mais à l'instar d'Highlander, il ne doit en rester qu'un !! Et le gagnant est....

**M. Thomas Gallecier !!!**

Pour les curieux voici les réponses du jeu concours :

- 1 : C (Countdown, page 182)
  - 2 : A (Arkham, voir plan fourni dans le supplément Arkham)
  - 3 : B (I am Providence)
  - 4 : A (Québec)
  - 5 : D (Adolf Hitler)
  - 6 : B (dans un hôtel)
  - 7 : D (la Ford T n'est pas sortie avant 1908... Ouais je sais, c'est vicieux...)
  - 8 : A (Herbert West)
  - 9 : B (Unspeakable Vault (of doom), le site de Goomi !)
  - 11 : B (Les secrets de la Nouvelle-Orléans)
  - 12 : B (Stephen King)
  - 13 : A (Talbot, Countdown page 192)
  - 14 : B (Le «Le Mat», Manuel des Armes page 83)
  - 15 : B (Bonhomme Tic-Toc, Malleus Monstrorum, page 198)
- QS : Le résultat du D100 était 41

## Brèves de Goules....

- Dessins : Goomi - Textes : Le Doc - [www.goominet.com](http://www.goominet.com)



[www.LUDIK-OBAZAR.COM](http://www.LUDIK-OBAZAR.COM)

LE PREMIER SITE DE DESTOCKAGE DE JEUX DE SIMULATIONS



# Une interview exclusive de Goomi !!!

*Figure emblématique des illustrateurs de L'Appel de Cthulhu, François Launet, alias Goomi, sévit depuis de nombreuses années à travers son site goominet.com et son inénarrable Unspeakable Vault (of doom). Son talent lui valut d'être remarqué par les plus grands, en travaillant, entre autres, pour l'édition allemande avec Pegasus Spiele, sur la gamme de Munchkin Cthulhu et plus récemment pour l'édition française avec Sans-Détour. Mais c'est aussi l'illustrateur du Doc Mag' auquel il a su prêter son trait afin d'illustrer votre webzine préféré.*

*Pour vous, il s'est prêté au jeu de l'interview en exclusivité sur le Doc Mag'.*

## **Doc Mag' : Quand et comment as-tu découvert Lovecraft ?**

Goomi : Comme beaucoup de Français, j'ai tout d'abord joué au jeu de rôle «L'Appel de Cthulhu» vers 1985. J'ai ensuite tout de suite plongé dans les nouvelles de Lovecraft, et aussi dans toute la galaxie des suiveurs «Derlethiens», en devorant tout ce que je pouvais trouver à l'époque. Si HPL a été plutôt bien accueilli lors de ses premières traductions dans les années 1950 dans le milieu littéraire, il a vite repris sa place d'auteur de Pulp infrequentable dans l'édition française, et on n'avait que peu de sources à se mettre sous la dent si on ne parlait pas anglais. Enfin bref, cela m'a introduit dans le monde du fantastique avec une grande force, et j'ai très vite senti que c'était pour moi un monde où je voulais m'épanouir... Je dessinais pas mal à l'époque, cela tournait pas mal autour de la SF (beaucoup plus à la mode) et de l'heroic-fantasy, et j'ai très rapidement commencé à illustrer les histoires et créatures du Mythe.

## **Est-ce que tu joues à L'Appel de Cthulhu ?**

J'ai beaucoup joué dans mes premières années de JdR, enchaînant les campagnes (et les personnages). Je crois que j'ai fait un peu une overdose, et quand les parties ont commencé à se pasticher elles-mêmes, il a fallu arrêter, il n'y avait plus la joie de la découverte. Mais j'ai continué à beaucoup jouer à d'autres jeux, et je continue d'ailleurs comme je peux (une campagne d'Ars Magica qui dure depuis près de 20 ans!). J'ai

par contre parfois rejoué à l'AdC dans des tournois ou conventions, pour des one-shot, mais il est difficile de retrouver les sensations originelles une fois qu'on a une grande connaissance du Mythe.

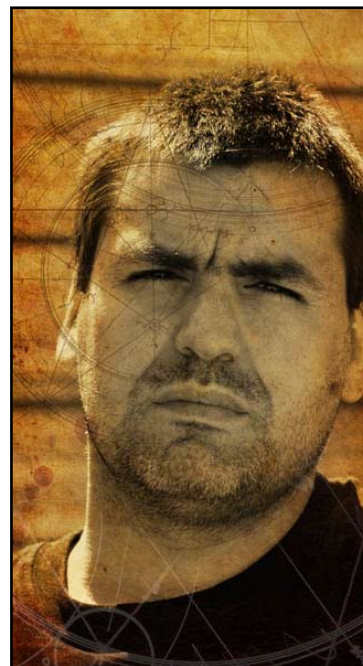
## **Unspeakable Vault (of doom) est essentiellement dans la langue de Jerry Lewis, pourquoi pas également dans la langue de Galabru ? Qu'est ce qui a motivé ton choix ?**

La première raison est la pertinence de l'anglais pour ce genre d'humour. Avec des phrases plus courtes et directes que le français, on atteint plus vite son «but» ; je ne suis pas assez bon auteur en français pour trouver la bonne formule ciselée (je vais d'ailleurs avoir besoin d'un «traducteur» pour la version française qui se profile à l'horizon). En anglais, il y a un côté plus évident pour poser des faits, et toucher le lecteur. Ensuite, c'est bien sûr pour toucher un plus vaste public. Le sujet de l'UVoD est quand même assez pointu, et même si Cthulhu a le vent en poupe ces dernières années, les lecteurs qui sauront rire d'une faute sur «Fhtagn!» sont assez peu nombreux ; Le webcomic est né sur internet et dès le début se destinait aux rares connaisseurs de l'Univers de HPL, dont la plupart

sont anglophones. Mais les choses changent, une version espagnole vient d'être éditée, je travaille sur une VF, et tout ça parce que l'Univers «Lovecraft» est de plus en plus connu, même s'il attend son grand film pour percer comme l'a fait l'heroic Fantasy avec le Seigneur des Anneaux.

## **Comment s'est passée ta rencontre avec Sans-Détour ?**

Après avoir pas mal bossé avec l'édition de Jeu de Rôle en France (sur Kult et Wraith par exemple), j'avais coupé les ponts suite à de malheureuses expériences éditoriales et quelques ardoises à jamais disparues dans des abysses insondables. J'ai par contre beaucoup travaillé avec l'éditeur Allemand de l'Appel de Cthulhu (Pegasus Spiele), ainsi que des sociétés américaines, avec plus ou moins de bonheur. Lorsque la gamme Cthulhu a été relancée par Sans-Détour, je n'ai pas vraiment prêté attention à la chose, mais l'éditeur m'a directement contacté pour participer à l'édition anniversaire «30 ans», au début pour faire un strip spécial de l'UVoD, et par la suite pour fournir des illustrations plus «sérieuses». Et l'une d'elles a par la suite été retenue pour illustrer le recueil de Nouvelles de Lovecraft rééditées conjointement



avec Bragelonne, sous le titre : Cthulhu, le Mythe - ce dont je suis très fier.

## **Quel est l'avenir ? As-tu d'autres projets en cours ?**

Comme je l'ai dit, une version papier de la «Crypte de l'Indiscible» en français est en préparation, après une version espagnole éditée par Diabolo Ediciones. Cela fait plusieurs fois que je tente en vain de monter ce projet auquel je tiens, et il semble que cela prenne enfin forme, mais je ne peux en dire plus pour le moment. Cela devrait aussi être couplé à la parution d'un ouvrage plus sérieux sur le Mythe, basé sur mes illustrations. Je continue aussi d'essayer de mettre à jour le site de l'UVoD toutes les semaines, m'acheminant tant bien que mal vers le «strip» numéro 500. On verra alors s'il est judicieux de continuer... mais je pense qu'on n'a pas fini de voir Cthulhu boulotter des sectateurs ! Tout cela couplé avec un travail d'illustration pour la 6<sup>ème</sup> édition de l'AdC en Allemand et pour divers jeux et magazines. Et en parallèle avec mon boulot dans le milieu du film d'animation ; non, Je ne m'ennuie pas !

*Ça, on veut bien croire que tu ne t'ennuies pas Goomi !! Un grand merci à toi pour cette interview et bon courage pour la suite !*

*Retrouvez les illustrations de Goomi et les strips de Unspeakable Vault (of doom) sur son site : [www.goominet.com](http://www.goominet.com)*

