

# Dossier de presse

À l'attention de Christian Moulin  
*BDFI*

---

## ROMANS & NOUVELLES

FANTASY / SCIENCE-FICTION / FANTASTIQUE  
FANTASY / SCIENCE-FICTION / FANTASTIQUE



Collection À dé couvert  
*Les Chroniques de Tire-d'Aile*



Philippe Tessier

Black Book Éditions

38, rue du Bœuf

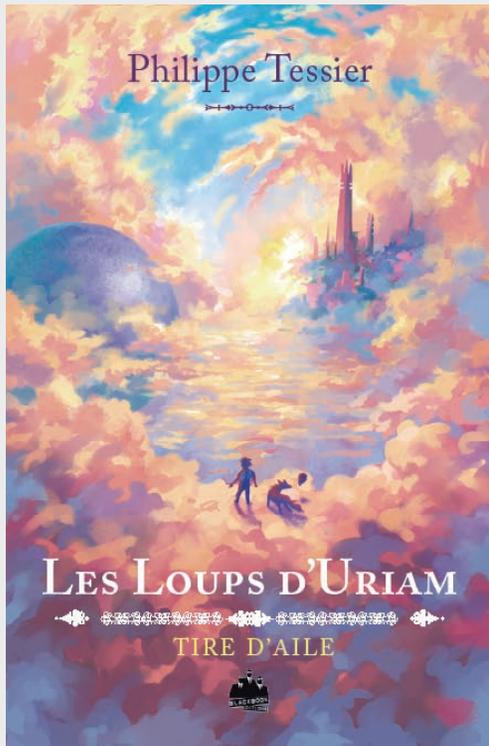
69005 LYON

[www.black-book-editions.fr](http://www.black-book-editions.fr)

BLACKBOOK  
EDITIONS

# LA TRILOGIE DES CHRONIQUES DE TIRE-D'AILE

*Une merveilleuse aventure épique*



Septembre 2010

19 €

ISBN 978-2-915847-80-2

## LES TITRES

*Les Loups d'Uriam*

*Les Enfants du phénix*

*Titre inconnu*

## UNIVERS

Le monde des *Chroniques de Tire-d'Aile* est empreint de merveilleux et de féerie. Philippe Tessier n'hésite pas à donner aux phénomènes naturels les plus habituels un sens magique, mythologique et métaphorique. De cette manière, il réussit à immerger le lecteur dans son univers qui devient à la fois familier par les objets qui le composent, et extraordinaire par les principes qui le régissent.

Ainsi, les éléments s'incarnent dans diverses créatures qui forment un véritable panthéon, avec ses intrigues et son passé, les animaux sont des êtres intelligents qui parlent et qui ont parfois créé leurs

propres structures sociales, la nuit est une dame qui recouvre le monde de sa cape, et le soleil un phénix qui chaque matin renaît de ses cendres et dont les plumes brûlent les lieux où elles tombent.

La richesse de ce cadre permet dès lors à l'auteur d'explorer nombre d'espaces, qu'ils soient urbains, naturels, maritimes, guerriers comme les champs de bataille ou magiques comme l'interminable tour du Contemplateur et la mer de Nuages.

En filigrane se dessine une guerre qui oppose les hommes aux dieux, conflit qui implique tous les thèmes sous-jacents de l'œuvre, comme le bien et le mal, l'écologie, la guerre, la religion, la prise de responsabilités, la mort, sans jugement moralisateur ni manichéisme.

## SPÉCIFICITÉS ET RÉFÉRENCES

Reprenant nombre des éléments chers aux classiques de la fantasy, des fabuleux paysages à la Tolkien aux dragons de *Donjons & Dragons* en passant par les sorcières de Grimm, *Les Chroniques de Tire d'Aile* se posent également comme un concentré des plus importantes influences du médiéval-merveilleux : elles permettent au novice de se familiariser avec le genre, et au connaisseur de reconnaître les références mythiques et littéraires comme les originalités et les spécificités de l'univers.

En terme de lectorat, cette fresque de fantasy épique aux niveaux de lecture multiples conviendra aussi bien à des adultes qu'à des enfants (à partir de 12 ans).

Le style réussit le tour de force d'être à la fois accessible et

qualitatif, et particulièrement immersif, sur un ton parfois drôle, épique ou tragique.

### L'ÉDITION

Ce roman est un des premiers titres que Black Book Éditions publie en grand format : inédit, il s'inscrit dans la collection À dé couvert, qui réunit les œuvres n'appartenant pas à une licence de jeu de rôle mais qui sont liées à ce média, de près ou de loin.

### L'AUTEUR

Philippe Tessier, bien connu des rolistes, est aussi l'auteur du fameux jeu de rôle *Polaris* et des romans se déroulant dans cet univers de science-fiction sous-marine.

Il a en outre participé à la traduction de jeux vidéo comme *Baldur's Gate II* ou *Everquest*, et à celle de jeux de rôle comme *Star Wars* ou *Advanced Dungeons & Dragons*.

### SYNOPSIS

Tire-d'Aile vient à la vie dans l'atelier de maître Saule, un magicien particulièrement

talentueux. Être de bois et de magie, il découvre un monde féérique peuplé de créatures merveilleuses où les sylphes virevoltent dans le vent et où les animaux sont parfois d'éloquents orateurs. Là-bas, lorsque le Phénix renaît de ses cendres et embrase le ciel le matin venu, les lunes plongent dans les profondeurs de la terre.

Mais les luttes de pouvoir et le destin forcent Tire-d'Aile à fuir, accompagné de son araignée de cristal et de la flamme de son foyer. Dans les villes fourmillantes, les forêts enchantées, les plaines des licornes, les tours immenses et les champs de bataille, ils lieront leur histoire à celle du monde.

À travers les aventures, les trahisons et les rencontres, Tire-d'Aile et ses compagnons seront malgré eux plongés au cœur d'une guerre qui oppose les dieux aux hommes depuis des millénaires.

### EXTRAIT

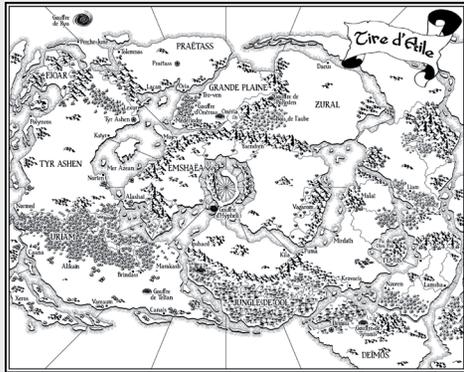
Leur piste longeait quelquefois

de grandes brèches au fond desquelles on apercevait les montagnes, tout en bas. Ils foulaient tantôt d'épais nuages tantôt de minces venelles vaporeuses et s'aventuraient parfois dans d'imposants massifs dont les cimes paraissaient toucher le ciel.

« On ne bouge plus, » ordonna soudain Ellyas alors qu'ils arpentaient une vaste étendue uniforme.

Soudain, la masse cotonneuse qui se trouvait devant eux se souleva et s'effilocha comme si quelque chose la poussait vers le haut. Lentement, une lune déchira l'océan de nuages et s'éleva paresseusement vers le firmament. Elle était si proche que Tire-d'Aile avait l'impression de pouvoir la toucher. Des formes noires agitaient sa surface. Sur les conseils d'Ellyas, le groupe évita de se faire remarquer. Ils restèrent immobiles pendant une bonne heure, le temps que la lune soit suffisamment haute, puis ils reprirent leur route.

Après s'être un peu éloigné, Tire-d'Aile se retourna vers le



Le monde des  
*Chroniques de Tire-d'Aile*



soleil dont le flamboiement avait pris la teinte caractéristique d'une fin de journée. Le pantin contemplait un univers d'une telle splendeur qu'il en fut ému jusqu'aux larmes. Les rayons de l'astre solaire, émergeant des nuages comme une île au milieu de l'océan, semblaient embraser la nuée opaline et la transformaient en une ardente mer de feu. Les lunes entraînaient derrière elles des lambeaux de vapeurs blanchâtres en jaillissant des nuages pour poursuivre leur lente progression autour du soleil. Progressivement, la luminosité décrivit jusqu'à ce que le Cœur du monde n'ait plus que l'éclat d'un tison rougeoyant.

**INTERVIEW EXCLUSIVE DE PHILIPPE TESSIER**

**Coralie** : ce monde est très différent de *Polaris*, mais toujours aussi riche. Comment t'y prends-tu pour créer tes univers ?

**Philippe** : par petites touches. C'est une espèce de grand mécano qui s'assemble au fil du temps. Je pars généralement

d'une idée (dans ce cas, la création d'une petite créature artificielle par un magicien) et j'imagine l'univers dans lequel il peut vivre. J'essaie de prendre soin d'être original pour ne pas refaire encore une fois ce qui l'a déjà été à plusieurs reprises. Ainsi, dans *Les Chroniques de Tire-d'Aile*, on ne verra pas d'elfes ou de nains par exemple.

**Coralie** : qu'as-tu voulu faire ici, quel était ton but premier ?

**Philippe** : raconter l'histoire d'un petit être fragile sur les épaules duquel va reposer tout le poids du monde. Je voulais aussi présenter un univers original qui ne reprenne pas les schémas classiques. J'ai également essayé de décrire un monde empreint de magie entre la fantasy classique et la mythologie.

**Coralie** : qu'est-ce qui t'a inspiré cette histoire ?

**Philippe** : trois nouvelles que j'avais écrites il y a quelques années. La première est, en fait, l'introduction du livre. La seconde, *La Belle au bois d'éternité* se déroulait dans

le même univers et, enfin, la troisième, était *La Légende de Myria et d'Aurkaar* qui est évoquée dans le livre.

Par contre, plusieurs passages et éléments du livre m'ont été inspirés par d'autres œuvres, comme la bande dessinée *L'Autre Monde* de Florence Magnin et Rodolphe, *Fantasia*, *Le Dit de la terre plate* de Tanith Lee, etc. Je dois aussi citer des auteurs comme Terry Pratchett (qu'on ne présente plus avec ses livres sur le Disque-Monde) et Neil Gaiman (*Stardust*, *Coraline*, *de Bons présages...*) dont les histoires et la manière d'écrire m'ont beaucoup influencé.

**Coralie** : quelle est l'influence des jeux de rôle sur cette œuvre ?

**Philippe** : c'est difficile à dire. J'ai plutôt écarté certains éléments que je revoyais trop souvent dans les mondes décrits dans les jeux de rôle. Par contre, il est clair qu'un jeu comme *Runequest* (premier du nom) a pesé sur ma vision des choses puisque je disputais une campagne dans cet univers quand j'ai commencé à écrire



Tire-d'Aile. Mais pour le reste, je ne pense pas que le jeu de rôle m'ait beaucoup influencé. En tout cas, pas plus que d'autres éléments comme les romans, les films, etc...

**Coralie :** pourquoi as-tu toujours cette attention toute particulière à expliquer le fonctionnement de tes univers comme un genre de système, de cosmos où tout est plus ou moins lié ?

**Philippe :** parce que je ne pense pas qu'un univers soit crédible si tous ses éléments ne sont pas liés entre eux. Et parce que je pense que quoi que l'on fasse, la moindre action a une répercussion sur ce qui nous entoure. Même si l'univers présenté est totalement impossible, s'il est cohérent, on peut l'accepter sans se poser de question. Ici, on a une Terre plate avec des entités qui incarnent les différents éléments, comme le soleil, la nuit ou le temps. C'est plutôt une vision mythologique des choses.

**Coralie :** d'après toi, qu'est-ce qui différencie *Les Chroniques*

*de Tire-d'Aile* de n'importe quel autre cycle fantasy ?

**Philippe :** il est difficile pour moi de répondre à cette question. Peut-être que j'ai essayé d'en faire un livre qui s'adresse à n'importe qui quel que soit son âge mais pour des raisons différentes. Et peut-être qu'il échappe de ce fait à un certain « catalogage » dans lequel on enferme un peu trop systématiquement les livres notamment les classes d'âge. Mais est-ce que je me démarque vraiment des autres cycles de fantasy ? Ce terme est tellement large, qu'il est difficile de le savoir. En tout cas, je n'ai pas voulu écrire juste un livre de fantasy, j'ai voulu écrire une bonne histoire agréable à lire dans un univers propice à l'imagination et abordant en filigrane certains thèmes graves.

**Coralie :** pourquoi ce cadre particulier t'a-t-il paru approprié pour aborder les problématiques implicites que sont le bien et le mal, l'écologie, la guerre, la religion, la prise de responsabilités ou la mort ?

**Philippe :** ce sont bien entendu des thèmes que l'on peut aborder dans n'importe quel type d'ouvrage mais je trouve que les côtés magiques, féeriques et enfantins de ce cadre renforcent considérablement les aspects plus concrets du récit. Le fait que le personnage principal semble assez jeune ne rend que plus cruel ce qui lui arrive et le regard qu'il porte sur ces choses n'en est que plus intéressant. Par exemple, un des principaux thèmes qui est abordé dans le livre est la prise de responsabilité de Tire-d'Aile face à des événements qui le dépassent totalement et dont il n'est en rien responsable. Il paie les erreurs des « adultes » ce qui est particulièrement injuste. Mais même si c'est injuste, le fait est qu'il est le seul à pouvoir prendre la décision qui convient. Si le personnage principal avait été un adulte, toute une partie du récit perdrait de sa profondeur.

# ROMANS & NOUVELLES

## LIGNE ÉDITORIALE

La collection s'inscrit dans les genres de l'imaginaire que sont la fantasy, la science-fiction et le fantastique.

Les univers de nos jeux de rôle les plus connus deviennent donc le cadre d'une narration classique, et de ce fait marquent la collection d'une originalité certaine, puisque chacun jouit déjà d'une singularité propre.

Ainsi, chaque univers de jeu devient une collection à part entière, un terreau que divers auteurs sont invités à modeler et à empreindre selon leur style, leur talent et leurs influences.

Ces collections sont donc promises à un enrichissement exponentiel, complémentaire entre les genres (nos premières gammes appartiennent à la science-fiction, à la fantasy et au cyberpunk) mais aussi entre les divers écrivains, qui coloreront chaque cadre d'un filtre différent selon leur regard et leur focalisation.

Chacune des collections sera par conséquent souple en termes de formats littéraires : romans, anthologies de nouvelles ou cycles en plusieurs tomes,

l'unité est essentiellement liée au cadre diégétique de chaque univers, suffisamment dense pour que les auteurs ne se sentent non pas prisonniers de contraintes mais démiurges de mondes en perpétuelle évolution.

## À DÉ COUVERT

En dehors des licences de jeux de rôle, la collection *À dé couvert* aura pour vocation de donner plus de visibilité à une littérature francophone et étrangère de qualité. Nous publierons ainsi des œuvres liées de près ou de loin à la sphère rôlistique, qui mettent en scène des univers entrant en résonance avec ceux des jeux de rôle. En effet il s'agira de mettre en valeur l'influence de ce média sur les genres de l'imaginaire, et de la distiller au sein de la collection.



## LES LECTEURS

Les romans & nouvelles publiés par Black Book Éditions s'adressent à un double public. Aux

rôlistes d'une part, qui reconnaîtront les collections issues des gammes de jeux de rôle, ne serait-ce que pour l'unité graphique avec les jeux correspondants, mais aussi à ceux qui ne le sont pas.

Pour les rôlistes, les romans restent un excellent moyen d'immersion dans un univers qui leur sera déjà familier. D'autre part, amener des novices à découvrir le jeu de rôle est un des objectifs : le jeu de rôle atténuant la frontière entre auteur et récepteur, il invitera à répondre à la fameuse question que l'on pourrait poser à chaque lecteur : « et vous, qu'auriez-vous fait ? » et de donner une autre dimension au processus d'identification en amenant au jeu de rôle.

La collection *À dé couvert* n'étant liée à aucun jeu particulier, le lecteur identifiera ces titres comme des œuvres appartenant aux genres de l'imaginaire.

## PERSPECTIVES

Alors que les collections se développeront, à moyen terme nous pensons traduire des titres anglo-saxons cohérents avec la ligne éditoriale, nouveautés ou classiques.

## CONTACTS

David Burckle  
directeur de publication  
droledejeu@hotmail.fr

Coralie David  
ladrilia@yahoo.fr  
06 23 37 16 93

Diffusion : CED  
Distribution : Les Belles Lettres

www.black-book-editions.fr