

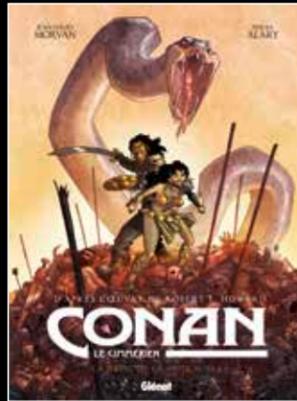
# LA COLLECTION ÉVÉNEMENT !

**LANCEMENT LE 2 MAI 2018**

## LA REINE DE LA CÔTE NOIRE

64 pages  
Format : 240 x 320 mm  
Cartonné  
Prix TTC : 14.95 €

**INCLUS :**  
un cahier bonus de 16 pages  
réservé à la première édition



## LE COLOSSE NOIR

72 pages  
Format : 240 x 320 mm  
Cartonné  
Prix TTC : 14.95 €

**INCLUS :**  
un cahier bonus de 8 pages  
réservé à la première édition

## LA REINE DE LA CÔTE NOIRE

### ÉDITION COLLECTOR NOIR & BLANC

64 pages  
Format : 275 x 368 mm  
Cartonné  
Prix TTC : 29.50 €

**INCLUS :**  
un cahier bonus de 16 pages  
réservé à la première édition



## LE COLOSSE NOIR

### ÉDITION COLLECTOR NOIR & BLANC

72 pages  
Format : 275 x 368 mm  
Cartonné  
Prix TTC : 29.50 €

**INCLUS :**  
un cahier bonus de 8 pages  
réservé à la première édition

## AU-DELÀ DE LA RIVIÈRE NOIRE

À PARAÎTRE  
SEPTEMBRE 2018



## LA FILLE DU GÉANT DE GEL

À PARAÎTRE  
NOVEMBRE 2018

C O N T A C T S P R E S S E

**Caroline Longuet**  
Éditions Glénat

39, rue du Gouverneur-Général-Éboué - 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX  
Tél. : 01 41 46 11 08 / caroline.longuet@glenat.com

BELGIQUE

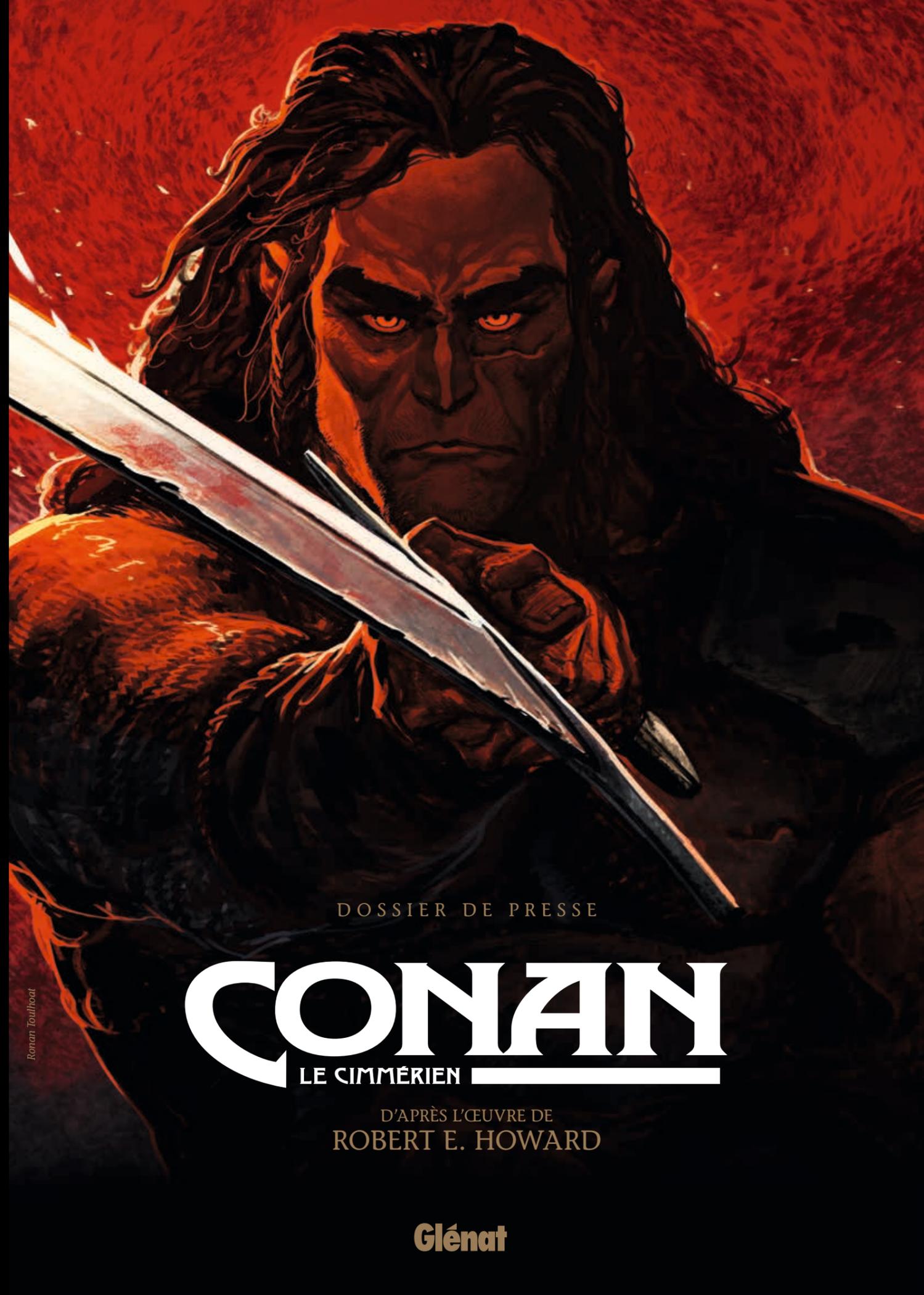
**Stéphane Levens (Mme)**

Tél. : +32 479 749 598  
stephanelevens@gmail.com

**Glénat**  
www.glenatbd.com

Vous pouvez télécharger les couvertures, les photos des auteurs, ainsi que le dossier de presse à l'adresse suivante : <http://www.glenat.com>  
N'oubliez pas de vous inscrire au pressroom afin d'avoir tous ces visuels en haute résolution.  
<http://www.glenat.com/espacepro/presse/>

9780103



DOSSIER DE PRESSE

# CONAN

LE CIMMÉRIEN

D'APRÈS L'ŒUVRE DE  
ROBERT E. HOWARD

**Glénat**

# CONAN LE CIMMÉRIEN EN BANDE DESSINÉE COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS LU !

AU MÊME TITRE QUE *LE SEIGNEUR DES ANNEAUX* OU *ELRIC*, LA SAGA *CONAN LE CIMMÉRIEN* CONSTITUE L'UN DES PILIERS MAJEURS DE LA LITTÉRATURE DE L'IMAGINAIRE.

Publiées au milieu des années 1930 dans la mythique revue pulp *Weird Tales*, les aventures de ce barbare tour à tour voleur, roi, aventurier ou mercenaire ont contribué à faire de l'heroic fantasy un genre littéraire à part entière. L'univers et la mythologie très riches de Conan ont depuis inspiré nombre de créateurs dont on ne compte plus les adaptations dans les mondes du comics, du jeu de plateau et du cinéma.

Aujourd'hui, ce personnage inscrit au panthéon de la pop-culture renaît sous la plume et le pinceau de talentueux auteurs de bande dessinée. Avec respect et modernisme, ils donnent un nouveau souffle, plus épique encore, aux textes de Robert E. Howard et s'en rapprochent le plus fidèlement possible pour nous présenter un héros beaucoup moins monolithique que l'imagerie du barbare musculeux forgée par la performance d'Arnold Schwarzenegger.

Comme les récits originaux, chaque volume de cette nouvelle série pourra se lire indépendamment du reste et sera réalisé par une équipe d'auteurs distincte qui proposera SA vision de Conan : des interprétations graphiques et narratives aussi somptueuses que variées. Les albums seront conclus par un cahier qui complètera l'hommage par un making-of, des illustrations de grands auteurs internationaux ainsi qu'un supplément rédactionnel rédigé par Patrice Louinet, l'un des plus éminents spécialistes de l'œuvre de Howard et auteur de l'édition complétée, révisée et définitive des aventures de Conan. En outre, une version luxe, noir et blanc de chaque album paraîtra simultanément.

Près d'une quinzaine de volumes sont prévus, suivant une parution régulière propre à l'aspect « feuilletonnant » de l'œuvre d'origine et réunissant un casting de dessinateurs prestigieux allant de Pierre Alary (*Silas Corey*) à Ronan Toulhoat (*Le Roy des ribauds*) en passant par Thimothée Montaigne (*Le Troisième Testament – Julius 2, 3, 4*), Virginie Augustin (*Monsieur désire ?*), Robin Recht (*Le Troisième Testament – Julius 1*) ou Thierry Ségur (*Légendes des contrées oubliées*).

CONAN LE CIMMÉRIEN EN BD :  
un événement éditorial sans précédent et monumental,  
à l'image du héros auquel il rend hommage.



Pierre Alary



Patrice Louinet est auteur, traducteur, directeur d'ouvrages et co-directeur de la Fondation Robert E. Howard aux USA. Il est depuis plusieurs années considéré comme l'un des principaux exégètes de la vie et l'œuvre de Robert E. Howard. Il a notamment traduit et dirigé la nouvelle édition des aventures de Conan aux éditions Bragelonne et assuré la supervision du jeu de plateau paru chez Monolith. Il est par ailleurs l'auteur d'essais sur le sujet, dont *Le Guide Howard* paru aux éditions ActuSF. Il a obtenu le Prix Spécial du Jury du Festival des Imaginales en 2012 pour son travail, et achève actuellement la rédaction d'une thèse de doctorat sur Howard et son œuvre à Paris 4 - La Sorbonne.

INTERVIEW DE

## PATRICE LOUINET

Co-directeur de collection  
avec Jean-David Morvan

### • Quel est votre lien avec le personnage de Conan ?

Je suis un spécialiste de l'œuvre de Robert E. Howard. J'ai notamment dirigé l'édition intégrale de Conan publiée chez Bragelonne en France. Je suis aussi co-directeur de la fondation Howard aux États-Unis. Depuis quelques années, on fait appel à moi pour différents projets pluri-médiatiques en lien avec Conan, en particulier le jeu de rôle qui est sorti l'an dernier chez Modifius, ou encore le jeu de plateau chez Monolith. Et depuis quelques années, je travaille pour Glénat sur ces adaptations des nouvelles de Conan en BD avec mon comparse Jean-David Morvan.

### • Quelle place tient Conan dans la culture populaire ?

Aujourd'hui, c'est une icône. Mais si vous demandez à quelqu'un dans la rue qui est Conan, on va certainement vous répondre Conan le Barbare ou Arnold Schwarzenegger. En vérité, les gens qui connaissent le « véritable » Conan sont moins nombreux. Je parle de celles et ceux qui ont été exposés à l'œuvre originale d'Howard et non aux comics ou aux différents films qui ont existé depuis trois décennies...

### • Justement, quel sera l'enjeu de cette nouvelle collection ?

La collection chez Glénat s'appelle « Conan le Cimmérien » et non « Conan le Barbare ». Comme je le disais plus haut, Conan le Barbare, c'est celui des films, des comics, celui que la plupart des gens connaissent : c'est le mythe. Dans cette collection, les auteurs vont revenir aux origines du mythe, à savoir l'œuvre littéraire de Robert E. Howard, et aux sources du personnage tel que l'auteur l'a écrit. Il faut savoir qu'à aucun moment, dans les nouvelles, Howard n'écrit Conan le Barbare. Cette appellation est venue bien après. Une autre différence majeure est que les précédentes adaptations de Conan sont principalement, voire uniquement, américaines. Or nous allons apporter une vision européenne – française, même – qui ne va pas chercher à standardiser ou uniformiser la présentation du personnage. Conan pourra avoir différents aspects, différents looks, différentes tenues, le tout dans un style graphique européen. Ce qui n'avait jamais été fait auparavant.

### • Les albums suivent-ils une chronologie ou peuvent-ils se lire indépendamment ?

Beaucoup de gens pensent que Conan raconte une saga ou un cycle, à la manière du *Seigneur des anneaux*.

Or dans l'œuvre littéraire, il n'y a absolument aucune chronologie. Howard lui-même écrivait que les nouvelles de Conan pouvaient se lire dans le désordre le plus absolu. Il faisait référence à une sorte d'aventurier qui, dans une taverne au soir de sa vie, se rappelle son existence et en raconte les épisodes comme ils lui viennent. Par ailleurs, aucun des récits de Conan ne comporte de personnages récurrents. Ce qui se passe dans une nouvelle n'a donc aucune incidence sur la nouvelle qui suit ou celle qui précède. Elles sont totalement autonomes. Il n'y a pas de progression logique : pas de début, de milieu ou de fin.

### • Quel sera votre rôle dans la collection ?

Mon rôle dans cette collection est d'être une sorte de tyran à visage humain. En clair, je dois veiller à ce que chacun respecte l'esprit de l'œuvre. Pour cela, j'interviens à trois étapes : d'abord en amont, j'ai réalisé une sorte de bible à l'intention des scénaristes et dessinateurs dans laquelle j'exprime grosso-modo ce qu'est Conan, ce qu'il n'est pas, ce que l'on peut faire ou ne pas faire. Une sorte de mise en garde avec des conseils très généraux, sans pour autant imposer quoi que ce soit. C'est à chacun, en fonction de ce que je leur écris dans les grandes lignes, de s'approprier le personnage. C'était mon premier travail. La deuxième étape vient lorsque les scénaristes et les dessinateurs commencent à plancher sur un scénario et un story-board. Je regarde les pages et j'apporte des corrections si besoin, si je vois des incohérences par rapport à l'œuvre originelle par exemple. Enfin, le dernier point sur lequel j'interviens est dans le cahier à la fin des albums. J'y écris un texte de trois ou quatre pages dans lequel je contextualise la nouvelle qui a été adaptée. Je dis en quoi elle est intéressante, originale, et les différents éléments à savoir ou à retenir.

### • Pouvez-vous nous présenter les deux premiers albums de la collection ?

On commence avec deux nouvelles très intéressantes et emblématiques du personnage de Conan, à savoir *La Reine de la côte noire* et *Le Colosse noir*.

La première est adaptée par Jean-David Morvan au scénario et Pierre Alary au dessin. C'est l'une des nouvelles les plus célèbres du Cimmérien et à juste titre car elle est absolument exceptionnelle. La raison pour laquelle nous la voulions en premier est aussi parce qu'elle comporte un premier chapitre qui, un peu à la manière des pré-général de *L'inspecteur Harry*, introduit et met en place de façon rapide et limpide le personnage. Imaginons



La Reine de la côte noire



Le Colosse noir

quelqu'un qui n'a jamais lu, vu ou entendu parler de Conan, il lui suffit de lire ces quatre cinq premières pages pour tout comprendre.

*Le Colosse noir*, adapté par Vincent Brugeas et Ronan Toulhoat, est une nouvelle épique absolument extraordinaire dans lequel Conan se retrouve bombardé du jour au lendemain général d'armée. La petite histoire, c'est qu'il sort ivre d'une taverne et rencontre une personne qui lui dit : « j'ai besoin d'un général. Les Dieux m'ont dit que ce serait la première personne sur laquelle je tomberais dans la rue ». Il devient donc général. S'ensuit un récit épique à souhait avec des batailles gigantesques, de la sorcellerie, etc.

On a choisi ces deux récits car ils sont représentatifs de ce qu'est véritablement Conan, tout en étant fidèles à l'image que la plupart des lecteurs s'en font. Ils vont donc avoir une découverte graphique plus qu'autre chose.

### • Quels seront les albums à suivre ?

Il y aura encore deux autres albums de Conan en 2018. L'idée c'est d'avoir une parution à la manière des feuilletons de l'époque, avec un album tous les deux ou trois mois après le lancement initial. Le troisième titre sera *Au-delà de la rivière noire*, une des deux meilleures nouvelles de Conan (rien que ça), vue par Anthony Jean et Mathieu Gabella. Et en fin d'année, nous aurons *La Fille du géant du gel* adaptée par Robin Recht. Une nouvelle extraordinaire aussi, qui se passe dans le Grand Nord, et dans laquelle Conan pourchasse une déesse dans les contrées glacées de l'âge hyborien... C'est absolument sublime. ●



# CONAN

LE CIMMÉRIEN

## LA REINE DE LA CÔTE NOIRE

Scénario : JEAN-DAVID MORVAN

Dessin : PIERRE ALARY

### DE BARBARE À PIRATE, IL N'Y A QU'UN PAS.

Poursuivi pour avoir tué un juge, Conan trouve refuge in extremis sur un navire marchand. Mais peu de temps après avoir appareillé, le Cimmérien et ses nouveaux compagnons doivent faire face à une menace : les pirates de la légendaire Bêlit, autoproclamée Reine de la côte noire ! Après un combat éprouvant, Conan fait sensation auprès de sa terrible adversaire qui ne tarde pas à tomber sous le charme. Elle voit en lui celui qu'elle a toujours attendu, le roi pirate qui mènera ses hommes à la gloire...

Jean-David Morvan et Pierre Alary livrent une interprétation à la fois inventive et à grand spectacle de *La Reine de la côte noire*, récit matriciel de Conan qui montre toutes les facettes du personnage et forme la synthèse de son essence mythologique.



**JEAN-DAVID MORVAN** est l'un des scénaristes de BD les plus prolifiques de sa génération. Son plus grand succès est la série *Sillage*, commencée en 1998 avec Buchet au dessin. Il est également l'auteur des séries *Troll*, *HK*, *Al Togo*, *Reality Show* et *Je suis morte*. En 2009, il remporte un Silver Award au Prix international du manga pour l'album *Zaya*. Chez Glénat, il scénarise : *Sherlock Fox* avec Du Yu, *SpyGames* avec Jung-Gi Kim, *Jaurès* et *Ravage* avec Rey Macutay, ou encore *Mao Zédong*. Plus récemment, il est l'auteur de la très belle série *Irena* avec Séverine Tréfouël et David Evrard. Il réside à Reims.



**PIERRE ALARY** est né le 1er mai 1970 à Paris. Diplômé des Gobelins, il travaille dix ans aux studios Disney de Montreuil comme animateur (*Le Bossu de Notre-Dame*, *Tarzan*, *Kuzco*, *Le Livre de la jungle 2*, etc.) avant de se consacrer essentiellement à la BD. Chez Soleil, il dessine les séries *Les Échaudeurs des ténèbres*, *Belladone* et *Sinbad*. En 2013, il commence sa collaboration avec Fabien Nury sur *Silas Corey*. En 2014, il adapte *Moby Dick* sur un scénario d'Olivier Jouvray pour la collection Noctambule des éditions Soleil. En 2018, il livre chez Rue de Sèvres une adaptation du roman de Sorj Chalandon : *Mon traître*. Il réside à Bruxelles.

## TROIS QUESTIONS À PIERRE ALARY

• Quel était votre regard sur le personnage de Conan avant cet album et comment a-t-il évolué depuis ?

**Pierre Alary** : Ado (et même un peu plus vieux), j'étais un grand lecteur de Howard, que ce soit les Conan ou ses romans historiques et d'aventures ; ses nouvelles maritimes de *Solomon Kane* étaient aussi fantastiques. En revanche, les adaptations de Conan en comics ne m'ont jamais vraiment emballé. Je suis un grand fan de John Buscema mais, curieusement, pas sur ses Conan. Idem pour ceux de Barry Windsor-Smith qui m'ont toujours paru surcotés, ce sont des œuvres « de jeunesse » somme toute assez maladroites (à mon humble avis, évidemment). Loin de moi l'idée de rétablir un quelconque équilibre, mais me frotter au personnage et participer à la grande aventure Conan semblait excitant.

• Pourquoi avez-vous choisi d'adapter cette nouvelle en particulier ?

**P. A.** : Je n'ai pas vraiment choisi : une place était libre, je l'ai prise (rires). Reste que cette histoire a cela de très intéressant que c'est LA nouvelle avec le grand amour de Conan. Pour qui aime ce personnage, c'est lourd de sens... Coup de bol pour moi, donc.

• Quels ont été les plus grands défis (aussi bien graphiques que scénaristiques) auxquels vous avez été confronté sur cette adaptation ?

**P. A.** : Le grand défi était de tout faire pour éviter de tomber dans la comparaison avec les artistes ultra talentueux que j'ai cités plus haut et qui sont déjà « passés » sur le personnage de Conan – sans parler de ceux qui nous accompagnent dans cette collection ! De fait, j'ai surtout essayé de trouver des solutions narratives un tant soit peu originales (fonds blanc, cases éclatées, etc.) afin de trouver une dynamique différente, et non tenté de me mesurer à un style de dessin anatomique et virtuose – talent que je n'ai pas de toute façon. Une forme d'échappatoire en fait ! ●





REGARDEZ CETTE EAU, JE N'EN AI JAMAIS VU D'AUSSEI SOMBRE ET POISSEUSE.

JE NE PRENDRAI PAS LE RISQUE DE ME PLONGER.



CETTE VILLE EST IMMENSE. COMMENT TROUVER CE QUE NOUS CHERCHONS ?



CHEZ LES CIVILISÉS, LE BÂTIMENT PRINCIPAL DÉPASSE TOUJOURS, AFIN QUE LE PEUPLE SE SENTE ÉCRASÉ PAR LA PUISSANCE DES AUTORITÉS.

ET, PUISQU'IL EST CONÇU COMME SYMBOLE DE LEUR POUVOIR, IL RENFERME AUSSI L'ESSENTIEL DE LEUR FORTUNE.



CETTE PYRAMIDE, COURONNÉE D'UNE COLONNE RONDE ?

ILS SONT TELLEMENT PRÉVISIBLES...

ON DIRAIT UNE GORGE D'AUTEL, JUSTE DEVANT.

ESSAYONS DE...

PAS SI VITE, REGARDE !



UN GRAND OISEAU DE PROIE !

NON, UNE CHALVE-SOURIS MONSTRUEUSE !

ON DIRAIT PLUTÔT UN SINGE...



NOUS AU'RIONS MEUX FAIT DE NOUS TRANCHER LA GORGE QUE DE VENIR ICI.

CET ENDROIT EST HANTÉ.



UN SPECTRE DANS UNE VILLE FANTÔME, QUOI DE PLUS NORMAL ?

ALLEZ, REJOIGNONS LE TEMPLE !



AUCUN ESCALIER EN VUE... NI NULLE PART EN VILLE.

SI LA CRÉATURE QUE NOUS AVONS VUE FAIT PARTIE DES DESCENDANTS DE CEUX QUI ONT FABRIQUÉ CET ENDROIT, RIEN D'ÉTONNANT...

C'EST VRAI POURQUOI CONSTRUIRE DES MARCHES QUAND ON SAIT VOLER ?



MOI, JE SUIS NÉ DANS LA PENTE.

JE VOUS OUVRE LA VOIE.



# CONAN

LE CIMMÉRIEN

## LE COLOSSE NOIR

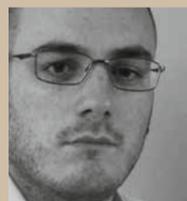
Scénario : VINCENT BRUGEAS

Dessin : RONAN TOULHOAT

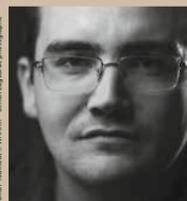
### UN SOLDAT MEURT AU COMBAT. UN BARBARE VIT POUR LA GUERRE.

Établi dans la cité de Khoraja, Conan est l'un des plus féroces mercenaires du général Amalric. Dans l'attente du combat, il mène une vie d'homme de troupe ordinaire, buvant et batifolant dans les tavernes. Le destin le rattrape un soir alors qu'il rencontre par hasard Yesmala, princesse et régente du royaume en personne. Elle aurait vu Conan en rêve : les dieux l'ont désigné comme le général qui doit mener ses armées contre les hordes démoniaques du sorcier Nathok. De simple soldat, Conan le barbare devient alors le seul espoir de tout un royaume...

Les auteurs du remarqué *Roy des Ribauds* nous plongent dans une aventure noire et guerrière empreinte de sorcellerie. Le trait de Ronan Toulhoat y déploie toute sa démesure dans le gigantisme des architectures et l'épique des batailles.



**VINCENT BRUGEAS** est un scénariste de bande dessinée français né en 1985 à Eaubonne. Diplômé d'une maîtrise en histoire contemporaine puis agent en bibliothèque où il gère un fond de bandes dessinées, c'est avec le dessinateur Ronan Toulhoat, rencontré dès le lycée, qu'il publie en 2010 *Block 109* aux éditions Akileos. Une uchronie dans laquelle l'Allemagne nazie domine le monde et se trouve engagée dans une guerre sans fin avec l'URSS.



**RONAN TOULHOAT** est un illustrateur compulsif aux inspirations variées. Auteur de BD, Ronan a aussi réalisé de nombreuses couvertures pour les éditions Soleil et Delcourt, mais également pour des romans publiés aux éditions Critic. En 2016, Ronan ajoute également une corde à son arc avec un premier pas dans le secteur ludique en illustrant le scénario « Fidei Lumen » du jeu *Times Stories* aux éditions Space Cowboys. Après *Block 109*, Ronan Toulhoat et Vincent Brugeas décident de poursuivre leur sombre univers à travers plusieurs one-shot aux registres variés, du récit d'aviation au thriller, avant de lancer une nouvelle série, *Chaos Team*. En 2015, le duo fait sensation avec *Le Roy des ribauds*, un polar médiéval de haute volée toujours publié chez Akileos. En 2018, ils entament ensemble la série *Ira Dei* aux éditions Dargaud.

## TROIS QUESTIONS AUX AUTEURS

• Quel était votre regard sur le personnage de Conan avant cet album et comment a-t-il évolué depuis ?

**Vincent Brugeas** : Avant d'être contacté pour faire partie de cette aventure, je n'avais jamais lu la moindre histoire de Conan. Cependant, j'ai depuis rattrapé mon retard et lu l'ensemble des nouvelles, en privilégiant notamment celle qui était encore libre. J'y ai découvert un Conan très éloigné de son image la plus répandue. J'ai rencontré un personnage voyageur, curieux, polyglotte et amateur de cartes. En tant que passionné d'Histoire, je suis toujours ravi de rétablir la vérité quand il le faut, alors je me devais de participer à ce retour aux racines du plus connu des barbares !

**Ronan Toulhoat** : Comme Vincent, je connaissais peu le personnage de Conan sinon par le biais du film de John Milius et les illustrations de Frank Frazetta. En revanche, en 2014 je me suis mis à lire beaucoup de littérature américaine du début du XX<sup>e</sup> siècle dont les éditions du Cimmérien chez Bragelonne, revues et corrigées par Patrice Louinet. Heureuse coïncidence, quelques mois plus tard, Jean-David Morvan nous proposait ce projet ! De fait, à part le personnage tel que je me le construisais dans ma tête à la lecture des nouvelles, j'avais peu d'autres références. Une forme de virginité en somme.

• Pourquoi avez-vous choisi d'adapter cette nouvelle en particulier ?

**V. B.** : Certaines nouvelles montrant notamment Conan roi m'auraient intéressé, mais elles étaient toutes déjà prises. En lisant les nouvelles qui restaient disponibles, Ronan et moi sommes tombés immédiatement d'accord : ce devait être elle ! *Le Colosse Noir* comportait une importante partie où Conan se retrouve avec des responsabilités très lourdes – même s'il n'est pas roi. C'était cet aspect qui nous intéressait particulièrement, loin de l'image habituellement fautive du barbare.

**R. T.** : Avec Vincent, nous sommes tombés d'un commun accord sur cette nouvelle. Elle regroupait plusieurs aspects intéressants de Conan. Il passe de simple soldat à général d'armée. On voit sa capacité de tacticien, sa connaissance de la géographie, son souci des vies humaines... Et pour ma part, cette nouvelle me permettait de dompter une de mes peurs en dessin : les batailles rangées !

• Quels ont été les plus grands défis (aussi bien graphiques que scénaristiques) auxquels vous avez été confronté sur cette adaptation ?

**R. T.** : De fait, dessiner une bataille rangée... C'était aussi notre retour sur le format franco-belge et cela impliquait plusieurs adaptations graphiques par rapport au format comics du *Roy des ribauds* notamment.

**V. B.** : Rendre le déroulement d'une véritable bataille rangée le plus clair possible, tout en conservant une tension constante... Cette bataille fut un vrai défi, pour Ronan comme pour moi ! Et nos échanges lors du story-board ont été cruciaux pour surmonter cette longue séquence de presque 15 pages ! ●







# CONAN

LE CIMMÉRIEN

## AU-DELÀ DE LA RIVIÈRE NOIRE

Scénario : MATHIEU GABELLA

Dessin : ANTHONY JEAN

SEPTEMBRE 2018

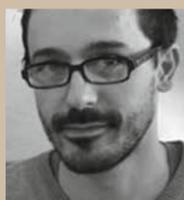
**« LA CIVILISATION N'EST PAS NATURELLE. ELLE RÉSULTE SIMPLEMENT D'UN CONCOURS DE CIRCONSTANCES. »**

Le pays picte est une jungle obscure où la frontière entre civilisation et barbarie est mince. Une seule chose la symbolise : la rivière noire, dont on prétend qu'aucun homme blanc n'a pu la traverser et en revenir vivant. Aucun, sauf Conan. C'est au cœur de cet enfer vert que le Cimmérien fait la rencontre de Balthus, un jeune paysan volontaire qu'il sauve *in extremis* des griffes de farouches guerriers pictes. Ensemble, ils tenteront de prêter main forte aux colons qui se sont établis ici, sur ces terres hostiles, dans le dernier bastion de la civilisation. Avec une dizaine d'hommes, ils vont devoir retrouver le puissant sorcier Zogar Sag avant qu'il ne réussisse à unir les clans et engager son invasion sanglante...

Les auteurs de *La Licorne* redonnent vie à *Au-delà de la rivière noire*, réputée comme l'une des meilleures histoires de Conan. Un récit survivaliste et guerrier emporté par le rythme implacable du scénario de Mathieu Gabella et la force du trait d'Anthony Jean.



**MATHIEU GABELLA** est le scénariste de la série à succès *La Licorne*. Il a participé à différentes séries concept comme *7*, *La Grande Évasion* et *WW2.2*, faisant preuve de son éclectisme. Il est également l'auteur du scénario de *Trois souhaits* (3 tomes parus), du *Bourreau* et de plusieurs ouvrages de la collection « Ils ont fait l'Histoire ». Il réside en région parisienne.



**ANTHONY JEAN** est né à Puyricard, dans les Bouches-du-Rhône, le 5 Octobre 1982. Avec Mathieu Gabella, il a réalisé les 4 tomes de la série *La Licorne* chez Delcourt. Fin 2014 chez Glénat, il participe avec Yann Tisseron et Mickaël Bourgouin au livre illustré consacré au classique d'Homère : *L'Odyssée*. En 2015, il collabore à la série *Communardes !* écrite par Wilfrid Lupano en signant les dessins de *L'Aristocrate fantôme*. Son inspiration vient aussi bien de la BD que de l'esthétisme de grands peintres comme Klimt, Dali, Turner ou Rembrandt. Il réside à Pau.



## LA FILLE DU GÉANT DU GEL

Scénario et desssin : ROBIN RECHT

NOVEMBRE 2018

### LE FEU ET LA GLACE

Unique survivant d'une bataille, Conan trône au milieu d'une neige maculée de sang. Le combat terminé, le Cimmérien se retrouve soudain envahi d'une grande lassitude et d'un profond dégoût. Jusqu'au moment où il rencontre une femme à la beauté surnaturelle et aveuglante comme le soleil. Mû par un ardent désir, Conan décide de la suivre mais se retrouve pris dans un piège, attaqué par deux géants des glaces. Dans sa fougue, il ne s'est pas méfié. Il n'imaginait pas une seconde que sa promesse n'était autre que la fille d'Ymir : le géant du gel !

Récit mythique tant par la forme que par le fond, *La Fille du géant du gel* est ici magistralement adapté par Robin Recht qui parvient à transcender l'essence de ce tourbillon de désir violent, véritable piège d'amour dans lequel la force de volonté du Cimmérien est mise à rude épreuve.

Fils unique, né en Bourgogne, **ROBIN RECHT** a développé une culture BD dans l'environnement familial et s'est intéressé aux différents arts, de la littérature au cinéma en passant par la peinture et bien sûr la BD. Après une préparation artistique, il étudie aux Arts Décoratifs de Paris. Il démarre dans le domaine des jeux de rôles. Avec un condisciple des Arts Déco, Grégory Makles, il réalise en 2002 pour Soleil sa première BD, *Le Dernier Rituel*. Avec un autre condisciple des Arts déco, Gabriel Delmas, il entame en 2005 la série médiévale très sombre et romantique *Totendom* aux Humanoïdes Associés où deux tomes sont parus. Il participe aussi aux collectifs *Vampires* publiés par les éditions Carabas. Chez Glénat, il se lance avec Xavier Dorison et Alex Alice dans le préquel *Julius* de la tétralogie *Le Troisième Testament* dont il dessine le premier tome. Toujours chez Glénat, il écrit les deux tomes de *Notre Dame* dessinés par Jean Bastide puis participe à l'adaptation remarquée d'*Elric* en bande dessinée. En 2017, il change de registre et publie le reportage dessiné *Désintégration* chez Delcourt. Il vit à Paris.

