



Auteur - Écrivain - Scénariste BD

BLONDEL JULIEN

julien@studio1D.com

Scénariste, auteur et concepteur de jeux, Julien Blondel est né à Reims en 1975. Passionné de musique, il fait ses débuts en tant qu'animateur radio à 14 ans avant de devenir DJ et organisateur de raves aux tous débuts du phénomène techno en France. En 1994, il abandonne la scène électronique et ses études de lettres pour écrire des scénarios et débute en tant que pigiste pour le magazine de jeux de rôles Casus Belli, avant de s'installer à Paris où il devient rédacteur en chef du magazine Backstab et concepteur d'univers et de règles de jeu pour la plupart des éditeurs français. De 1996 à 2006, il réalise notamment Prophecy, Vermine (récompensé en 2005 par le prix du jeu de rôles de l'année) et l'adaptation de la Caste des Métabarons d'Alexandro Jodorowsky pour les Humanoïdes Associés, et contribue au développement de Shaan, Polaris, Nephilim, In Nomine Satanis, Legend of the Five Rings, Unknown Armies ou Dark Earth, pour lesquels il publie une cinquantaine d'ouvrages et une longue liste de scénarios. Articles et interviews pour Lotus Noir, Metal Hurlant, Casus Belli, Backstab ou les Inrockuptibles, dialogues et game design de jeu vidéo pour HIP Interactive, Asobo et Universal, il multiplie les collaborations dans le milieu de l'édition et allie son travail d'écriture avec des responsabilités de directeur de collection, de chef de projet et de scénariste de bande dessinée. Depuis son premier projet en 2004, il a signé de nombreuses séries de science-fiction, d'anticipation et de manga chez Delcourt (Akademy, Les Orphelins de la tour), Soleil (Nova, Gilgamesh), les Humanoïdes Associés (Actors Studio, Le Serment d'Aëna) et Glénat (adaptation de la saga de fantasy Elric de Michael Moorcock). Après s'être fortement impliqué dans la création d'un groupement syndical pour les auteurs de bande dessinée au SNAC, en compagnie d'auteurs tels que David Chauvel, Cyril Pedrosa, Fabien Vehlmann, Lewis Trondheim ou Christophe Arleston, il fonde le studio de développement Studio 1D et réalise de nombreux business games (dont les plate-formes Trust pour Danone et Reveal by L'Oréal, récompensé par de nombreux prix d'innovation), ainsi que l'adaptation en jeu de cartes à collectionner du phénomène Dofus pour Ankama.