

BLACK BOOK ÉDITIONS
CATALOGUE
2009



**LA PASSION DU
JEU DE RÔLE**



PATHFINDER™

LES ROUTES POUR
L'AVENTURE™

& **PATHFINDER™**
Le Jeu de Rôle™

Découvrez la gamme de JdR la plus populaire du moment ! La qualité graphique et le style des aventures et des suppléments lui ont valu 8 récompenses aux prestigieux ENnie Awards de la Gen Con 2008 (les Oscars du JdR). Pathfinder™ propose de vivre une expérience de jeu unique grâce à une vaste panoplie de livres magnifiquement illustrés qui raviront les joueurs et les MJ les plus exigeants !

PATHFINDER • LE JEU DE RÔLE

Pathfinder™ est un jeu de rôle médiéval fantastique complet conçu pour vous faire vivre de formidables aventures.

Entièrement compatible avec les règles OGL 3.5 du plus célèbre des jeux de rôle, il offre de nouvelles options de jeu claires et efficaces.

Pathfinder™ est l'aboutissement d'une année du plus grand playtest jamais organisé auprès du public (50.000 téléchargements de la version test !).

Pathfinder™ est un jeu de rôle de 560 pages tout en couleur, illustré par des artistes célèbres comme Wayne Reynolds ou John Gravato.

Cet ouvrage vous permettra de vivre des centaines d'années de jeu !

Pathfinder – Le Jeu de Rôle, comprend :

- des règles révisées pour les 7 races classiques des jeux de fantasy.
- des options de jeu pour chacune des 11 classes de base de personnage.
- un système de compétences plus facile d'accès pour les joueurs ainsi que pour le MJ.
- une horde d'anciens et de nouveaux dons, notamment des dons de combat et de création d'objets magiques novateurs.
- une liste d'équipement comptant de nombreuses nouveautés.
- des options de combat supplémentaires pour clarifier les points jugés trop flous autour de la table de jeu sans sacrifier à la souplesse des mécanismes.
- De nouvelles règles de domaine, de familier, d'objets liés, de spécialisation d'école de magie et plus encore.

- des dizaines de nouveaux sorts ou de sorts révisés.
- de nouvelles règles pour la gestion des PNJ accompagné d'un système de création rapide de personnage.
- de nouvelles règles pour les malédictions, les maladies et les poisons.



GENRE :
MÉDIÉVAL-
FANTASTIQUE

TYPE DE DÉS
UTILISÉS :
D4, D6, D8, D10,
D12 et D20

3.5 • OGL
COMPATIBLE

LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

Tous les personnages classiques de la Fantasy, que vous pourrez adapter à la richesse du monde de Golarion : Prêtre de Sarenrae, Voleur issu des bas fonds de Magnimaar, Barbare Shoanti aux traditions séculaires, Nécromant venu de l'empire corrompu de Cheliax...

- un tout nouveau système d'expérience permettant de gérer une progression lente, moyenne ou rapide des personnages.
- des centaines et des centaines d'objets magiques.
- Et bien d'autres choses encore...

LES ROUTES POUR L'AVENTURE™

Les Routes pour l'Aventure™, sont la pierre angulaire du monde de Golarion. C'est à travers elles que vous découvrirez peu à peu les différentes facettes de cet univers aisément adaptable à votre univers préféré. Chaque volume de 96 pages comprend un épisode clé en main de la campagne, un chapitre de background, un chapitre thématique, un bestiaire et une nouvelle.

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES Pathfinder vol.1 à 6

Débutant dans la petite ville de Pointesable, les personnages seront entraînés aux quatre coins de la Varisie, pour empêcher l'éveil d'un Seigneur des Runes qui pourrait faire basculer la région dans une guerre avec les peuples géants.

LA MALÉDICTION DU TRÔNE ÉCARLATE Pathfinder vol.7 à 12

Il y a quelque chose de pourri au royaume de Varisie. Le roi agonise et la capitale, Korvosa, est en proie à une épidémie sans précédent. Pour éviter que la ville ne se transforme en véritable fosse commune, les personnages devront faire des alliances contre-nature et se dresser face à la malédiction du Trône écarlate.

LE RETOUR DES TÉNÈBRES Pathfinder vol. 13 à 18

La petite ville côtière de Port-énigme, théâtre d'une guerre de gangs perpétuelle, est menacée par les créatures les plus ignobles et sadiques que Golarion ait jamais porté : les elfes noirs !

Les personnages devront faire appel à toute leur ingéniosité pour contrer le retour des Ténèbres.

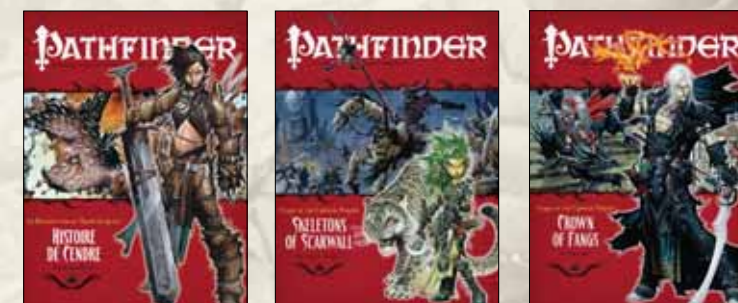
L'HÉRITAGE DU FEU Pathfinder vol. 19 à 24

Ambiance « Mille et une Nuits » pour cette campagne qui mènera vos joueurs à travers les plans élémentaires, leur fera visiter la légendaire Cité D'Airain et s'opposer aux machinations des Djinn.

L'Éveil des Seigneurs des runes



La Malédiction du Trône écarlate



Pathfinder • Le Jeu de Rôle



LES POINTS FORTS :

- Des illustrations et un design d'une qualité jamais atteinte jusque-là dans les ouvrages de jeu de rôle.
- 8 récompenses décernées la même année !
- Le véritable héritier du jeu le plus populaire au monde.

PATHFINDER CHRONICLES™

Fort de son immense succès, Pathfinder™ se décline aussi sous d'autres formes, estampillées Pathfinder Chronicles™ : scénario « one-shot », background ou accessoires de jeu.

PATHFINDER CHRONICLES™

Les Pathfinder Chronicles™ forment une série de guides permettant d'approfondir certains aspects de jeu de Golarion (description de ville, de continent, bestiaire, etc.).

Des tours en ruine des anciens Seigneurs des Ruines de la lointaine Varisia aux royaumes marchands surpeuplés de la Mer Intérieure, Pathfinder Chronicles™, le cadre de jeu des Chroniques des éclaireurs offre une toile de fond aux Routes pour l'Aventure™, aux modules et aux autres suppléments de la gamme Pathfinder™.

Les livrets de 64 pages couleur des Pathfinder Chronicles™ vous permettront d'étendre peu à peu votre connaissance du monde de Golarion et vous aideront à bâtir vos propres scénarios.

LE GUIDE DE KORVOSA

Forteresse bâtie pour pacifier un monde sauvage, la ville de Korvosa a subi de nombreux revers au cours de ses trois cent ans d'existence. Malgré (ou grâce à) cela, elle prospère encore.

Cette colonie rejetée par l'empire infernal du Chélix est d'abord connue pour son immense château, sa célèbre Académie, son vaste réseau de caves et ses fréquents combats aériens entre diabolotins et pseudodragons. Ici, l'aventure attend les courageux citoyens autant que les visiteurs, que ce soit dans les rues de la ville, dans ses entrailles ou même sur ses toits. Des égouts infestés d'otyughs de la Vieille Korvosa aux chemins mouvants des Tuiles, Korvosa offrira toutes sortes d'opportunités à vos insatiables PJ, qu'ils soient vertueux ou espiègles.

BESTIAIRE • Les Classiques revus et corrigés

La forme que l'on aperçoit à peine derrière la porte du placard qui s'ouvre lentement... Le sifflement à peine entendu qui vient de sous le lit... Le grattement discret à la fenêtre alors que les volets sont fermés et qu'il fait nuit...

Vous savez qu'ils sont là, dehors, qu'ils vous surveillent, qu'ils attendent que vous soyez seul, et quand vous planerez à la lisière entre l'éveil et un sommeil hanté de cauchemars, vous savez qu'ils vien-

dront vous chercher. Ce sont les monstres de votre enfance et, même si vous avez grandi, à l'approche de minuit, l'enfant qui sommeil en vous sait que les monstres n'ont jamais abandonné votre chevet.

Dans ces pages, nous vous présentons à nouveau les monstres du bon vieux temps (gobelins, orques, trolls...), ces monstres que vous commencez peut-être à trouver vieux et galvaudés... et sans danger ! Et voyez-vous, les monstres ne doivent jamais être sans danger.

PATHFINDER CHRONICLES™ • ATLAS

Des étendus glacés dominés par la reine sorcière jusqu'aux confins du désert d'Osirion, ce supplément de 64 pages contient tout ce qu'il faut savoir sur les plus grands royaumes et cités de Golarion comme la magnifique Absalom, le terrible royaume de Cheliax, la tourmentée Varisia et bien plus encore. Ce guide vous donnera aussi des informations sur les races, dieux et monstres qui peuplent cet univers unique.

À PARAÎTRE : le Cadre de campagne, le Guide du Val de Sombrelune, Dieux et Magie, Au cœur de l'Outreterre, Le Guide d'Absalom, les Dragons revus et corrigés, le Guide du Multiverse, etc.

LES MODULES

Les Modules Pathfinder/GameMastery™ vous proposent des scénarios « one-shot » indépendants de 32 pages, à intercaler, par exemple, entre deux scénarios de la campagne Pathfinder !

Si vous cherchez des aventures qui se suffisent à elles-mêmes, sournoises et confectionnées avec soin pour étoffer votre planning de jeu, les Modules Pathfinder/GameMastery™ sont faits pour vous !

Chaque Module est conçu selon les règles de l'OGL et utilisable avec le plus célèbre jeu de rôle au monde. En 32 pages couleur de qualité, vous trouverez tout ce dont vous avez besoin pour jouer, 4 personnages pré-tirés de manière à vous jeter immédiatement à l'aventure... ainsi que toutes les cartes et aides de jeu nécessaires au bon déroulement de la partie !

Le préfixe de chaque module indique le type d'aventures dont il s'agit :

D = donjon, E = événement, V = voyage, U = urbain et S = sauvage.

DI • LA COURONNE DU ROI KOBOLD

Cinq enfants du village de Nid-du-Faucon ont disparu, emportés dans les ruines qui gisent sous un monastère nain maudit. Bientôt, ils seront offerts en sacrifice à la couronne et pour la plus grande gloire du vicieux roi kobold. Pour les sauver de ce destin macabre, des héros devront suivre leurs traces jusqu'au monastère et plonger dans les profondeurs de halls truffés de pièges et infestés de monstres.

D2 • LES SEPT ÉPÉES DU PÉCHÉ

Une dangereuse séductrice a volé sept puissantes épées, chacune liée à un péché mortel, et les a mises à l'abri dans son donjon, infesté de monstres. Il faudra braver les couloirs semés de pièges situés sous Kaer Maga, l'une des villes les plus dangereuses de Varisia, pour vaincre la sorcière avant qu'elle ne puisse soumettre les épées à sa volonté et n'en retire un pouvoir inimaginable.

SI • LA CONQUÊTE DU VAL SANGLANT

Un appel désespéré a été lancé à l'intention d'aventuriers suffisamment courageux pour dompter les vastes étendues sauvages du val Sanglant. Des monstres de toutes sortes rôdent dans ces bois hantés. Ils se nourrissent de braves pionniers qui suent sang et eau pour tracer une route de commerce dans la vallée. Si ces derniers veulent respecter leur calendrier, les monstres doivent être passés au fil de l'épée... et vite ! Mais de nombreuses rumeurs évoquent à demi-mot une menace plus grande encore... une menace ancienne, et proche.

LES COMPAGNONS

Les Compagnons Pathfinder™ sont de petits recueils destinés autant aux joueurs qu'aux MJ. Ils explorent certains aspects du monde de Golarion, certaines régions précises et offriront de nouvelles options de jeu aux PJ.

LES ACCESSOIRES

Les Accessoires Pathfinder™ prendront le plus souvent la forme de jeu de cartes comme le **Jeu du Tourment**, un fabuleux tarot divinatoire adapté au JdR (et largement utilisé dans la Route pour l'Aventure La Malédiction du Trône écarlate), comme le jeu de carte des Coups critiques, ou celui des « Fumbles » (échecs critiques), etc.



Pathfinder Chronicles



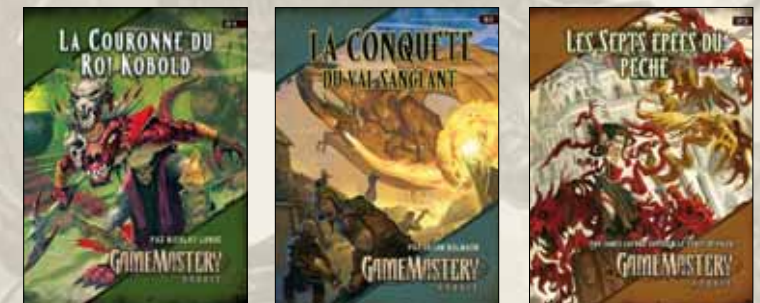
Les Compagnons



Les Accessoires



Les Modules



POINTS FORTS :

- Pour enrichir vos campagnes d'aventures secondaires ou d'éléments de background supplémentaires.
- Un design et des illustrations à couper le souffle.

SHADOWRUN

Pour sa sortie en 2006, Shadowrun 4 a reçu deux récompenses aux Gold Ennie Awards de la GenCon d'Indianapolis (les Oscars du JdR) : Meilleur produit et Meilleur système de règles de l'année. Et cette année Shadowrun fête ses 20 ans !

Nous sommes en 2070. Le monde a bien changé.

Vous êtes désormais branchés en permanence sur la Matrice™, grâce à de petits implants cérébraux invisibles et sans fils qui décuplent vos facultés sensorielles via la réalité augmentée. Votre corps est plus efficace que jamais grâce aux nouveaux implants de cyberware et de bioware. Dehors, des créatures issues des mythes et légendes parcourent les rues, se fondant à la population tandis que la magie, réapparue au début du siècle, fait désormais partie du quotidien. Des mégacorporations monolithiques saignent le monde à blanc, se livrant une impitoyable compétition et se sabotant mutuellement lors d'opérations clandestines sanglantes.

Shadowrun, Quatrième Édition propose un nouveau système de règles simple et cohérent. Le livre de base contient tout ce dont le meneur de jeu et ses joueurs auront besoin pour créer des personnages et vivre des aventures dans l'univers passionnant de Shadowrun.

ÉCRAN : CONTACTS & AVENTURES

Cet écran 4 volets fournit une multitude de tables pratiques et utiles pour le meneur de jeu de Shadowrun. Il est accompagné d'un livret de 32 pages incluant 30 nouveaux contacts, une sélection de 36 idées de scénarios et un guide de création de runs à la volée.

Avec, en exclusivité pour la version française : de multiples tables très utiles absentes de la version originale, les renvois de page de toutes les tables dans le livre des règles, et une aventure complète qui plonge les joueurs dans le monde impitoyable des médias de Seattle !

EN PLEINE COURSE

Cette aventure d'introduction à Shadowrun envoie les joueurs à la recherche d'une antique puce de données dont le contenu n'a pas de prix, les mêlant à l'histoire ancienne d'une ex-légende du rock.

L'EUROPE DES OMBRES

L'Europe des Ombres détaille plus d'une douzaine de pays européens, de la mystérieuse nation elfique de Tir na nÓg à une France en pleine crise identitaire, entre élitisme aristocratique et modernité corporatiste. Chaque chapitre traite des principaux endroits et personnes à connaître, le tout du point de vue d'un shadowrunner. La Nouvelle Communauté Économique Européenne est également décrite, de même que les corporations, les organisations criminelles et la magie propres à l'Europe.

CAPITALES DES OMBRES

Capitales des Ombres, le premier supplément géographique de Shadowrun, présente aux joueurs trois cancers urbains où règnent les Ombres : Hong Kong, Seattle et **Marseille**, en exclusivité dans la version française. Chaque ville est décrite en détail du point de vue d'un shadowrunner, dans une perspective couvrant les thèmes essentiels : équilibre des pouvoirs, affaires corporatistes et monde de la pègre, lieux importants, spécificités magiques et éléments propres à chaque ville – le tout foisonnant d'idées et d'accroches de scénarios.

Quatre autres cités chères aux runners sont également présentées : Le Cap, Caracas, Hambourg et Istanbul, le tout accompagné de conseils au meneur de jeu lui permettant de transformer n'importe quelle zone urbaine en paradis pour runners.

LA MAGIE DES OMBRES

La Magie des Ombres est le livre de règles avancées sur la magie pour Shadowrun. Il fournit des détails sur tout ce que l'on sait de la magie en 2070, de la nature du mana à l'espace astral, en passant par leurs effets sur la société et les Éveillés. Il couvre également certaines choses qui restent inconnues – ou du moins incomprises – telles que les métaplans et les esprits hostiles.

Cet ouvrage contient également des règles avancées pour les traditions et les groupes magiques, l'initiation, la métamagie, l'enchantement, ainsi que de nouveaux sorts et pouvoirs d'adeptes.

ÉMERGENCE

Le Crash de 2064 a ruiné la vie de millions de personnes. Ceux qui ne sont pas morts dans la Matrice ont perdu tout ce qu'ils possédaient ou vu toute trace de leur identité effacée. Mais une fraction des survivants s'est transformée en quelque chose de complètement différent, dotée de l'étrange et inexplicable capacité d'influencer la Matrice avec leur esprit.

Nous sommes en 2070, et ces technomanciens émergent dans les médias, provoquant une paranoïa et une chasse aux sorcières généralisées. Le cadre de campagne Émergence jette les runners au cœur d'une série d'événements qui vont changer à jamais la manière dont ils perçoivent la Matrice – et même leurs meilleurs amis.

LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

Que vous soyez humain, nain, elfe, ork ou troll, que vous excelliez dans les arts martiaux, la magie, la matrice ou que vous soyez bardé de technologie, c'est à vous de faire le sale boulot. Vous êtes un shadowrunner, un professionnel dans votre domaine et plus généralement un pion sur l'échiquier corporatiste.

AUGMENTATIONS

Augmentations est le supplément des règles médicales avancées de Shadowrun, Quatrième édition. Il couvre tout ce que vous avez toujours rêvé de connaître sur les implants, les nouveautés en matière de cyberware et de bioware, et les endroits où vous faire opérer. Cet ouvrage aborde également la génétique et la nanotechnologie, de la reconstruction cellulaire aux nuages de nanobots meurtriers.

Retrouvez également les toutes dernières avancées en matière de technologie médicale : biodrones, cybermancie et cyborgs intégraux.

SOX (SUPPLÉMENT INÉDIT FRANCO-ALLEMAND)

La SOX, un enfer radioactif à deux heures de Paris. Des dizaines de milliers de personnes irradiées vivant depuis 60 ans au milieu des ruines d'une région oubliée, murée, où règne une seule loi : celle de la survie.

Une région, entre la France et l'Allemagne, où les corporations profitent de l'isolement et de la complaisance des gouvernements pour se débarrasser de leurs déchets, industriels ou humains, procéder à des tests bactériologiques, chimiques et nucléaires, et mener des manœuvres militaires sous l'œil des caméras qui en font des méga-shows à l'audience record. Bienvenue en enfer. Bienvenue en Sarre-Lorraine-Luxembourg.

SOX est à la fois un supplément et une campagne pour Shadowrun, développé en collaboration avec l'équipe allemande de Shadowrun.

ENCLAVES CORPORATISTES

Enclaves corporatistes met un coup de projecteur sur trois bastions très différents de la puissance corporatiste dans le Sixième Monde : Los Angeles, Néo-Tokyo et Manhattan.

Contrôlées et exploitées d'une main de fer par les mégacorpos, ces conurbs accueillent de grandes puissances corporatistes, leurs serviteurs politiques et de puissantes organisations criminelles – ainsi qu'une multitude d'intrigues et d'opportunités pour les shadowrunners entreprenants et débrouillards. Enclaves corporatistes est le second volume de la série de suppléments consacrés aux grandes villes de Shadowrun, Quatrième édition. L'ouvrage aborde également les protectorats corporatistes de Dubaï, Europort, Nairobi, Tenochtitlán et Lille, et offre au meneur de jeu la possibilité de concevoir son propre cancer urbain sous la coupe des corpos.

En exclusivité pour la version française : un chapitre inédit, Lille, et la version étendue de Manhattan !



GENRE :
CYBERPUNK
& MAGIE

TYPE DE DÉS
UTILISÉS :
D6

?

SHADOWRUN FÊTE SES 20 ANS EN 2009 EN VO, ET EN 2010 EN VF. Vous aurez droit pendant deux ans à pas mal de surprises. Rendez-vous au Monde du Jeu 2009 (www.mondedujeu.fr) pour le début des hostilités !

LES POINTS FORTS :

- ♦ 20 ans de développement et de suivi pour une gamme incomparable.
- ♦ Un savant mélange de Fantasy et de Cyberpunk, qui donne un cocktail explosif et unique.
- ♦ Des surprises vous attendent les deux prochaines années !

EARTHDAWN™

L'ÂGE DES LÉGENDES

« La magie du monde obéit à des règles. Apprenez à les comprendre et à vous en servir, car d'autres s'en serviront certainement contre vous. »

♦ *Kors Pointe-noire, Sorcier troll des pirates du cristal* ♦

Avant la science, avant l'histoire, notre monde a connu une ère de magie. À cette époque, cette dernière imprégnait librement chaque chose, chaque aspect de la vie des races de donneurs-de-noms. Ce fut un âge de héros, une ère d'exploits fantastiques et d'histoires mythiques. Ce fut un Âge de légendes.

Alors que le niveau de magie augmentait, de terribles menaces firent irruption dans notre monde. Issues des profondeurs de l'espace astral, apparurent les Horreurs, des créatures cauchemardesques dévorant la vie partout où elles passaient. Pendant 400 ans, des nations entières se réfugièrent sous terre pendant que les Horreurs dévastaient le monde de la surface. On appela cette longue nuit le Châtiment.

Il y a un siècle, le peuple de Barsaive a émergé de ses refuges, kaers ou citadelles protégés magiquement. Les trolls, les nains, les elfes, les orks et les humains vivent désormais côte à côte, en compagnie d'autres races exotiques : les hommes-lézards t'skrangs, les petits sylphelins ailés et les obsidiens à la peau de pierre. Des créatures fantastiques peuplent à nouveau les montagnes, les forêts et les jungles. Les énergies arcaniques offrent pouvoir et puissance à ceux qui ont le courage d'apprendre à les maîtriser.

Dans cet Âge de légendes, des héros courageux provenant de tout Barsaive se rassemblent, prêts à combattre pour défendre leur liberté menacée par les dernières Horreurs et l'oppressant Empire Théran - qui cherche à rétablir son joug sur la province. Par leurs exploits et leurs sacrifices, les héros de ce monde forgeront le futur de Barsaive, armés de puissants talents, d'incroyables sortilèges et de formidables objets magiques.

LE RECUEIL DU JOUEUR

Le **Recueil du Joueur** est LE livre référence pour tous les joueurs de Earthdawn. Il emmènera les personnages du Premier au Quinzième cercle dans chacune de leurs disciplines. Cet ouvrage contient tout ce dont vos personnages auront besoin pendant des années de jeu, à savoir :

- La description complète, en termes de règles, conseils de jeu, background, des 15 disciplines principales du monde d'Earthdawn
- des règles de jeu révisées et harmonisées
- des centaines de talents et de spécialisations de talents
- des centaines de compétences
- des centaines de sorts pour chacune des disciplines de magicien
- des centaines d'articles d'équipement
- la description complète des 15 disciplines de base des personnages
- des nombreuses règles optionnelles pour modifier le jeu à votre convenance
- une introduction historique à l'univers de Earthdawn
- une description de tous les lieux notables de la province de Barsaive
- des conseils d'interprétation pour chaque race de Donneur-de-noms
- la description des 12 Passions et des pouvoirs de leurs quêteurs
- des tonnes d'annexes et plus encore...

LE RECUEIL DU MAÎTRE DE JEU

Le **Recueil du Maître de jeu** est LE livre référence pour tous les maître de jeu de Earthdawn. Cet ouvrage contient tout ce dont vous aurez besoin pour jouer pendant des dizaines d'années, à savoir :

- la description complète de la province de Barsaive
- toutes les règles de jeu pour gérer les pièges, les poisons et les remèdes
- toutes les règles de jeu pour gérer le combat naval, que les affrontements aient lieu sur le fleuve Serpent ou dans les cieux
- Les conseils de jeu et d'écriture d'aventures ou de campagnes
- des statistiques complètes de PNJ de chaque discipline et de cercle 2, 3, 5, 7, 9 et 11.
- de nombreux objets magiques, communs ou légendaires
- des centaines de créatures, esprits élémentaires ou alliées, dragons et Horreurs, accompagnées de nombreuses et indispensables descriptions de background,
- des tonnes d'annexes et plus encore...

LE RECUEIL DES DONNEURS-DE-NOMS

Le **Recueil des Donneur-de-Noms** permet de connaître en détails les huit races du monde de Earthdawn (humain, elfe, nain, ork, troll, t'skrang, obsidien et sylphelin) et donne aussi accès à quinze nouvelles disciplines, des nouveaux talents, du nouvel équipement et de nouvelles spécialisations.



LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

Un Écumeur du ciel troll qui voyage sur son drakkar volant, un Maître des animaux ork qui survit dans les jungles du dragon Aban, un Maître d'armes t'skrang qui défend son honneur dans les rues de Travar, un Nécromancien elfe du Bois de sang en viste au Royaume nain de Throal, un Chasseur d'Horreurs obsidien qui traque les Horreurs au plus profond des anciens kaers, un Voleur sylphelin qui délèste les marchands dans les rues de Kratas.

LA REVANCHE D'ARDANYAN

La **Revanche d'Ardanyan** est une aventure inédite pour Earthdawn. Jouable par des novices ou des initiés de n'importe quelle discipline, ce livre permet de commencer une campagne dans un Kaer (idéal pour faire débiter des joueurs à Earthdawn) ou d'intégrer les scénarios dans une campagne en cours.

LES NATIONS DE BARSAIVE, VOLUME I

Les **Nations de Barsaive, Volume Un** donne au MJ toutes les informations dont il a besoin pour construire des aventures se déroulant sur le Fleuve Serpent et au Royaume de Throal. Ce livre met à jour et complète les anciennes éditions des suppléments *Serpent River*, et *Throal, the dwarf Kingdom*, tous les deux inédits en France.

LE RECUEIL D'AVENTURES

Le **Recueil d'Aventures** comporte cinq aventures publiées dans les éditions précédentes de Earthdawn auxquelles ont été ajoutées de nombreuses précisions et des synopsis d'aventures secondaires. Ces aventures sont : *Les Brumes de la trahison*, *Terreur dans le ciel*, *Corrompue*, *Trame brisée* et *Les Dagues de Carafahd*.



POINTS FORTS :

- Le passé mythique de Shadowrun.
- Des compilations de matériel indispensable et inédit en français.
- Un système véritablement lié à l'univers.

POLARIS

LE JEU DE RÔLE DES PROFONDEURS

« Dans un futur lointain, la Terre a subi une série de catastrophes qui a rendu impossible la vie humaine en surface. L'homme a dû fuir le monde extérieur, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées entièrement automatisées qui lui procurent certaines denrées vitales. Il s'est réfugié au fond des océans, où les colonies humaines, déchirées par les guerres incessantes, harcelées par les pillards et les prédateurs marins, confrontées à une baisse inquiétante de la natalité, tentent de survivre dans un monde de silence et d'obscurité, où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières... »

BIENVENUE SOUS LA SURFACE !

Polaris est un jeu de rôle de science-fiction. Il vous invite à découvrir un monde où l'homme lutte pour sa survie autant que pour la domination des fonds marins...

Pendant mille ans, les Généticiens ont régné en maîtres absolus sur un monde sous-marin devenu le dernier refuge d'une humanité chassée de la surface par les cataclysmes. Quand l'Empire du Mal s'effondra, terrassé par l'Alliance Azure, les océans devinrent le champ de bataille de multiples factions qui s'entre-déchiraient pour le pouvoir.

Cinq siècles plus tard, des milliers de communautés se sont établies sur les fonds marins, dans l'ombre d'États et d'organisations qui tentent de survivre dans un univers hostile. L'Hégémonie, la plus puissante de ces nations, contrôle les abysses à l'Est de l'ancienne Amérique du nord. Dirigée par les mystérieux Patriarches, elle ne rêve que de conquêtes. La Ligue Rouge, dont l'influence s'étend sur toute la côte ouest d'Amérique du sud, est une nation vieillissante dont la principale force réside dans sa flotte commerciale. La République du Corail est établie sur les fonds marins de l'ancienne Australie. Elle entretient une étrange relation avec les Coraux pensants qui couvrent la plus grande partie de son territoire. L'Alliance Polaire, dont la capitale s'élève dans les profondeurs de la montagne sous-marine d'Arils, au nord de l'ancienne Russie, est la plus petite des nations, mais sa science cybernétique lui permet de rivaliser avec les plus grands États. Le Culte du Trident administre la cité Neutre d'Équinoxe, située sur le Seuil de Rockall. Il est le garant de la paix au fond des mers grâce aux troupes internationales des Veilleurs. Ses prêtres maîtrisent également la mystérieuse force Polaris dont la puissance semble illimitée.

Les autres communautés tentent tant bien que mal de préparer un avenir meilleur. En attendant, elles doivent lutter en permanence contre les monstres marins, les hordes de pirates, les manipulations politiques des grandes nations et le peuple des Foreurs, qui vit sous terre et dont on ne sait pas grand-chose. Les civilisations des abysses sont également aux prises avec la dégénérescence génétique et le terrifiant virus de stérilité qui menace l'humanité.



GENRE :
SCIENCE-FICTION
SOUS MARINE

TYPE DE DÉS
UTILISÉS :
D6, D10, D20



LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

Mercenaire sans foi ni loi, adepte de la force Polaris, assassin hégémonien, soldat d'élite de la faction condor, pilote casse-cou.

LE DOSSIER DE PERSONNAGE

Le **Dossier de personnage** est un outil indispensable pour tous les joueurs de Polaris !

Cette aide de jeu est à la fois :

- une présentation de l'univers de Polaris
- une description des factions et des nations les plus importantes des profondeurs
- une feuille de personnage détaillée en 8 volets (feuille de combat, de vaisseau, d'armure, d'équipement, etc.)

Le Dossier de personnage contient aussi :

- une carte des fonds marins en couleur
- un résumé de la création de personnage
- un rappel des règles essentielles, très utile en cours de jeu (règles et options de combat)

L'ÉCRAN DU MJ

L'**Écran du MJ** est l'outil indispensable pour tous les meneurs de jeu de Polaris, troisième édition !

Côté joueur, vous trouverez une magnifique illustration pour se mettre dans l'ambiance unique d'une partie de Polaris.

Côté MJ, vous disposerez de nombreuses tables indispensables à la bonne tenue d'une partie de Polaris. Chaque volet concerne un thème de règle précis et chaque table indique à quelle page du livre de base de Polaris elle fait référence.

UNIVERS

Univers est le premier supplément de background pour **Polaris**. Ce livre compile les informations (mises à jour) des suppléments sorties pour les précédentes éditions du jeu (*Hégémonie*, *Ligue Rouge*, *Surface*, *Pirates* et *Volcania III* qui n'avait jamais été publié en version papier).

Vous découvrirez quels mystères cachent la nation hégémonienne et son ennemi héréditaire, la Ligue Rouge. L'activité des pirates du globe n'aura plus de secrets pour vous, et il vous sera même possible de proposer une petite excursion sur les terres mortes et irradiées de la surface. Enfin, la cité indépendante Volcania III pourra aisément servir de base pour votre groupe de PJ, loin de la surveillance des Veilleurs...

LE GUIDE DES CRÉATURES

Ce livre est plus qu'un gigantesque bestiaire, c'est un manuel de survie pour tous les habitants des fonds marins et de la surface !

LE GUIDE TECHNIQUE

De nouvelles règles optionnelles et des tonnes d'équipement pour vous aider dans l'univers impitoyable de Polaris.



GUIDE
DES
CRÉATURES

POINTS FORTS :

- Un système de jeu qui comprend plusieurs niveaux de complexité
- Un univers bientôt enrichi par de nombreux romans.
- Pas de médicloriens !

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Le jeu d'initiation • Le Jeu de Rôle

Chroniques Oubliées est une gamme de jeux basés sur l'OGL 3.5, la célèbre licence utilisant le système de jeu de la troisième édition de Dungeons & Dragons. Cette gamme vous propose deux jeux : Chroniques Oubliées ♦ Le jeu d'Initiation et Chroniques Oubliées ♦ Le jeu de Rôle.

Chroniques Oubliées • Le jeu d'initiation

Vous souhaitez essayer le jeu de rôle sur table mais vous ne savez pas comment vous y prendre ? Comme son nom l'indique, **Chroniques Oubliées • Le jeu d'initiation** vous permet de découvrir le jeu de rôle en toute simplicité. Ce jeu s'adresse aussi bien aux jeunes joueurs débutants (10-12 ans) qu'aux joueurs plus âgés intrigués par le jeu de rôle sur table mais ne sachant pas comment s'y prendre.

Chroniques Oubliées • Le jeu d'initiation vous propose de découvrir le jeu de rôle grâce à un magnifique livret de jeu facile d'accès et ponctué de nombreux conseils de jeu.

Dans Chroniques Oubliées, vous trouverez :

- des règles de jeu complètes (de la création des personnages aux combats, en passant par l'utilisation de la magie),
- 4 scénarios jouables immédiatement, chacun en 2 heures, et formant une histoire unique pleine de rebondissements,
- Un magnifique écran de jeu cartonné (un côté illustré pour les joueurs et un côté rassemblant toutes les tables de jeu pour le meneur de jeu),
- Un set de dés complet (D4, D6, D8, D10, D12 et D20)
- 5 feuilles de personnage en couleur prêtes à emploi.

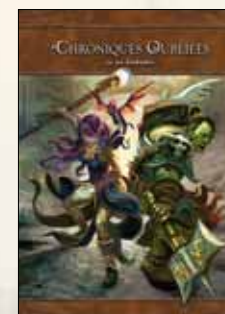
Avec **Chroniques Oubliées • Le jeu d'initiation**, vous n'aurez plus d'excuses pour ne pas essayer le jeu de rôle !

Chroniques Oubliées • Le jeu de rôle

Chroniques Oubliées • Le jeu de Rôle propose en un seul volume massif TOUTES les règles de la licence OGL 3.5, un système novateur de gestion des classes de personnage et des dons issu des nombreuses années de pratique de l'équipe de **Black Book Éditions**, ainsi qu'un vaste choix de règles optionnelles OGL. Avec cette « Bible 3.5 », vous disposez de TOUT ce dont vous avez besoin pour simplifier, complexifier ou personnaliser à loisir votre jeu préféré !

Vous trouverez dans cet ouvrage :

- toutes les règles de création de personnage.
- un nouveau système de gestion des pouvoirs et des dons (les voies), notamment des classes de personnage, plus souple, plus fun et plus varié.



Chroniques Oubliées • Le jeu de rôle

LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

Barbare demi-orque, archer elfe, prêtre nain, gnome illusionniste, guerrier humain, druide halfelin, assassin elfe noir, tous les grands classiques de la Fantasy sont à votre portée...

- 13 races jouables, des traditionnels elfes aux nains gris en passant par les demi-orques et les demi-ogres.
- 15 classes de personnages, dotées chacune de plusieurs « voies », la grosse nouveauté de cet ouvrage.
- Un système de compétence plus réaliste.
- Toutes les règles de combat, avec un index permettant de retrouver tous les points de règles dont vous avez besoin en jeu.
- D'innombrables règles optionnelles tirées des meilleurs suppléments OGL adaptées et proposées en fonction de vos préférences de jeu : univers mortels (low fantasy), ou héroïques (high fantasy) ?
- Tous les sorts profanes et divin, ainsi que la gestion des pouvoirs psioniques.
- Un chapitre d'équipement usuel et magique complet, un nouveau système d'évolution pour les objets magiques des personnages.

- Un énorme bestiaire et une galerie de PNJ de niveau 1 à 20 pour toutes les classes de personnage pour faciliter le travail du MD.
- Les traditionnels conseils de jeu pour le MD.
- Et un magnifique écran de jeu cartonné (un côté illustré pour les joueurs et un côté rassemblant toutes les tables de jeu pour le maître de jeu).

Félindra Lupus

CARAC.	Valeur	Mod.
FOR	12	+1
DEX	16	+3
CON	12	+1
INT	10	+0
SAG	14	+2
CHA	8	-1

Krush

CARAC.	Valeur	Mod.
FOR	16	+3
DEX	11	+0
CON	16	+3
INT	8	-1
SAG	12	+1
CHA	8	-1

CHRONIQUES OUBLIÉES

FOR	16	+3
DEX	11	+0
CON	16	+3
INT	8	-1
SAG	12	+1
CHA	8	-1

ATTITUDE

AU CONTACT	+2
À DISTANCE	+1

VITALITÉ

HP	18
DEF	+2

DESCRIPTION

Race : orque
Classe : guerrier
Niveau : 2
Sexe : masculin
Âge : 18 ans

Taille : 1,08 m
Poids : 160 kg
Cheveux : noirs
Yeux : rouges
Peau : rouge

Capacités du Guerrier

Voies :

- Absorber les coups
- Armée à deux mains
- Balistique
- Protection des alliés
- Déplacement
- Armure naturelle
- Aléatoire au combat
- Double attaque
- Second souffle
- Remède des blessés
- Appare d'écailles
- Dur à cuire

Équipement

Sac à dos
1 armure
1 épée
1 bouclier
1 casque
1 gantelet

GENRE : MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

TYPE DE DÉS UTILISÉS : D4, D6, D8, D10, D12 et D20

3.5 • OGL COMPATIBLE

- POINTS FORTS :**
- Un système hérité de 35 ans de jeu.
 - Du « tout-en-un » : pas besoin d'avoir plusieurs livres pour commencer à jouer.
 - Adaptable avec tout ce qui s'est fait en Système d20 et OGL depuis 10 ans.

GENRE :
MÉDIÉVAL-
FANTASTIQUE
POST-APOCALYPTIQUE

**TYPE DE DÉS
UTILISÉS :**
D4, D6, D8, D10,
D12 et D20

MIDNIGHT™

Un âge des ténèbres

Un siècle s'est écoulé depuis que l'Ombre s'est abattue sur le monde.

Alors que le Troisième Âge touchait à sa fin, le dieu déchu Izrador triompha des nations libres d'Aryth. Les lieutenants félons de l'Ombre du Nord, les Seigneurs des Ténèbres, dirigent d'une poigne de fer les cités en ruine et les royaumes brisés. Des esprits intangibles et torturés pourchassent les derniers possesseurs de connaissances magiques. Les prêtres d'Izrador, les légats de l'Ordre de l'Ombre, traquent sans pitié les espions elfes, les insurgés nains et les quelques héros courageux qui osent encore se dresser et défier les forces obscures.

MIDNIGHT est un univers passionnant créé pour le Système d20. Découvrez un monde où le mal règne en maître absolu, où les ténèbres ont envahi la terre. Combattez pour l'espoir et la liberté dans un royaume où le malheur et la désillusion recouvrent les empires en ruine d'un mome linéul. Explorez cette terre ancienne où les dieux sont absents et les pratiques magi-

ques punies de mort. Embarquez pour un voyage épique dans cette contrée où les héros sont condamnés et les races féériques chassées jusqu'à l'extinction.

Bienvenue dans le monde de MIDNIGHT.

Écran Midnight

Voici l'écran de jeu pour vos parties de MIDNIGHT d20 ! Illustré des plus belles couvertures de la gamme MIDNIGHT, cet écran porte également les tables utiles en jeu. Il est en outre livré avec un bloc de feuilles de personnage adaptées aux règles de MIDNIGHT d20... ainsi qu'une grande carte du continent d'Eredane au format poster !

Créatures de l'Ombre

Des démons et des esprits condamnés à rester sur Eredane, des créatures transformées par l'Eclipse, ainsi que les caractéristiques de plusieurs généraux et légats d'Izrador, voici ce que propose ce recueil de

DAWNFORGE™

LE BERCEAU DES LÉGENDES

Vous êtes un héros ? Devenez une légende !

Le monde de DAWNFORGE est une contrée gorgée de magie et de merveilles. Ici, les grands empires s'affrontent, les aventuriers intrépides voyagent au-delà des frontières d'un monde sauvage et les puissants héros bravent des dangers fabuleux. C'est une terre où vos « races » préférées et où les archétypes de jeu qui vous sont familiers atteignent le sommet de leur gloire et de leur possibilités. Un domaine immense et foisonnant où les nations naissances ne sont encore que des îlots de civilisation noyés au cœur d'un océan sombre, sauvage et inexploré. Le monde de DAWNFORGE est un territoire où les exploits les plus audacieux sont à accomplir et où les héros mythiques reposent encore dans le berceau de la légende.

Le cadre de campagne de DAWNFORGE offre aux joueurs et aux MJ l'opportunité d'explorer et d'expérimenter un âge épique et mythologique. Dans DAWNFORGE, vous jouerez de véritables personnages de légende, dont les capacités et les pouvoirs surpassent ceux des autres univers. Jouez un seigneur elfe sans âge, un imposant guerrier minotaure ou un sorcier tieffelin qui entend forger son destin en vendant son âme aux diables.

DAWNFORGE est un nouveau cadre de campagne adapté au Système d20, conçu pour le jeu de rôle épique et fantastique.

DAWNFORGE est arrivé en demi-finale d'un concours mondial du meilleur cadre de campagne pour lequel plus de 10 000 univers de jeu ont concouru. Lisez ces pages et vous comprendrez pourquoi !



POINTS FORTS :

- ♦ Le héros surpuissant que vous avez toujours voulu jouer enfin à portée de main.
- ♦ Un seul livre pour avoir l'équivalent d'une gamme complète.
- ♦ Des règles et des descriptions adaptables dans n'importe quel univers médiéval-fantastique !

LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

Un résistant humain qui a vu sa famille massacrée sous ses yeux, un soldat elfe qui se bat pour la survie de son peuple, un marchand halfelin qui récolte des informations sur l'ennemi, un mage qui cherche les derniers vestiges de l'Histoire.

60 pages qui amènera un peu d'Ombre dans vos campagnes médiévales-fantastiques.

Ombre et magie

Ombre et magie, un supplément consacré à la magie, présente de nombreux sorts, conçus pour l'univers de Midnight mais utilisables dans n'importe quelle campagne, de nouveaux objets et armes magiques dont le pouvoir augmente avec le niveau de leur possesseur, des Dons, des classes de prestige et des options destinés aux arcanistes, mages, druides, et même aux légats, les serviteurs maléfiques...

La Cité de l'Ombre

Ce supplément vous offre la possibilité de passer de l'autre côté du miroir en rejoignant les forces maléfiques de l'Ombre. Grâce notamment à de nouvelles classes de prestiges de légat, vous pourrez enfin laisser parler votre côté sombre. Créez un légat martial, un guerrier orque de la matrone sanglante ou un humain roublard et corrompu, et lancez-le dans de terrifiantes aventures. L'ouvrage comporte un scénario inédit pour la version française de ce supplément.

La Colère de l'Ombre

Vous trouverez dans ce livret de 176 pages une description de la Caraheen, demeure de la Reine-Sorcière Aradil, de la Veradeen, le territoire des elfes des neiges, et d'autres lieux mythiques, soumis à l'influence de l'Ombre ou à d'autres sombres puissances. Aidez les elfes à contenir l'assaut de l'Ombre sur la forêt !

La forge de l'Ombre

Vous trouverez dans ce livret de 80 pages une description de Mont d'Acier, quartier par quartier, les caractéristiques des plus puissants PNJ de la cité, de nouvelles classes de prestige, et des nouveaux monstres. L'ouvrage s'achève sur un scénario inédit pour la version française de ce supplément.

Sous le règne de l'Ombre

Sous le règne de l'Ombre propose un large panel d'informations pour les MJ et décrit une cité qui servira à la fois de refuge et de lieu d'aventures. Les joueurs trouveront au Promontoire de Baden de nouvelles organisations à rejoindre et de nouveaux dons destinés à lutter contre le dieu sombre. La cité portuaire est une étincelle d'espoir et un terrain de jeu mortel pour tous ceux qui essaient de survivre Sous le règne de l'Ombre.

L'Ombre et l'acier

Le sombre seigneur Izrador a conquis Eredane et soumet ses sujets en leur interdisant la possession d'armes. Sans épées et sans boucliers, les humains, les nains et les elfes d'Eredane semblent se diriger tout droit vers la défaite. Mais il n'en est rien.



POINTS FORTS :

- ♦ Et si Sauron avait gagné la dernière bataille du Seigneur des Anneaux ?
- ♦ Un univers qui prend à contre-pied les poncifs de la Fantasy
- ♦ Un monde où les personnages sont de véritables héros

Pavillon Noir

Rejoignez les rangs de la révolte !

Tout simplement le plus grand et le plus documenté des jeux historiques. Ne passez pas à côté de ce monument du jeu de rôle français !

Pavillon Noir est un jeu de rôle vous permettant de revivre les aventures des pirates, corsaires et flibustiers des Caraïbes, entre 1530 et 1810. Embarquez dès aujourd'hui pour les contrées mystérieuses du Nouveau Monde ! Quelle époque choisirez-vous d'explorer ? Ferez-vous le tour du monde en compagnie de Francis Drake et des « sea dogs » de la reine Elizabeth d'Angleterre ? Rejoindrez-vous les rangs des « Frères de la Côte » au temps de la flibuste, pour partir en course contre l'Espagnol ? Rejoindrez-vous la révolte des utopistes du terrible pavillon noir, lors de « l'âge d'or de la piraterie » au début du XVIII^{ème} siècle ? Partirez-vous en course contre les ennemis de la Couronne, nanti du titre prestigieux de « corsaire du roi » ?

Loin de la piraterie hollywoodienne, voici la véritable histoire de ces seigneurs des mers, pleine de bruit et de fureur. Ils s'appelaient Henry Morgan, Barbe-Noire, Bartholomew Roberts, Rackham le Rouge, Surcouf... Basé sur les récits et les témoignages d'époque, Pavillon Noir a l'ambition d'être le jeu historique de référence sur la piraterie, ce qui n'exclut ni l'action épique des romans et films de cape d'épée, ni les histoires fantastiques ! À la suite des pirates célèbres dont les noms sont entrés dans la légende, osez-vous braver la mort et les canons de la Royale, pour courir les mers à la recherche de l'aventure et de la gloire ? Tenterez-vous à votre tour de fonder un État pirate, libre de toute tyrannie ? Aurez-vous le courage d'affronter l'horrible équipage de morts-vivants d'un terrifiant vaisseau fantôme ?

LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

Quel rôle endosserez-vous pour partir à l'aventure ? Celui d'un fier capitaine de navire, craint et respecté ? Celui d'un explorateur mandaté par le Roy de France, chargé de découvrir l'emplacement de l'une de ces mythiques Cités d'or ? Celui d'un simple pirate, révolté contre l'ordre établi et prêt à tout pour défendre l'honneur et la liberté de ses frères forbans ? Celui d'un chirurgien soucieux de la santé de son équipage, qui cherche à percer les secrets des mystérieux hommes médecine indiens ? Ou préférez-vous abandonner un temps les mers cristallines des Caraïbes pour incarner un fier escrimeur plein de panache, pour déjouer les complots du Gouverneur de Maracaibo ? Écrivez votre propre légende, en lettres d'or et de sang sur le bleu de l'océan.

POINTS FORTS :

- ♦ Le jeu de pirate le plus complet jamais écrit, toutes langues confondues !
- ♦ Il a sa place au magasin du musée de la marine.
- ♦ Des éléments utilisables dans vos autres jeux préférés.



GENRE :
PIRATERIE
HISTORIQUE

**TYPE DE DÉS
UTILISÉS :**
D10

LA RÉVOLUTION CONTINUE

MONDE DU JEU

18, 19, 20 SEPTEMBRE 2009

PARIS - PORTE DE VERSAILLES - PAVILLON 4

INFOS ET RÉSERVATIONS : WWW.MONDEDUJEU.FR

Nouveautés - Avant-premières - Rencontres - Compétitions - Conférences

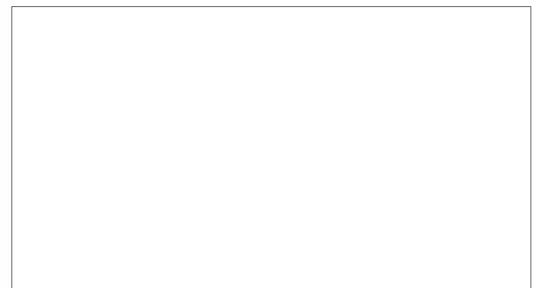




SI VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS
OU SI VOUS SOUHAITEZ POUVOIR
COMMUNIQUER DIRECTEMENT
AVEC NOUS, CONNECTEZ-VOUS SUR
LE SITE INTERNET OU LE FORUM DE
BLACK BOOK ÉDITIONS :

www.black-book-editions.fr

CE CATALOGUE VOUS A ÉTÉ OFFERT PAR VOTRE MAGASIN



www.black-book-editions.fr