

BLACK BOOK ÉDITIONS
CATALOGUE
2010



**LA PASSION DU
JEU DE RÔLE**



DEADLANDS
EARTHDAWN
POLARIS
SHADOWRUN

CHRONIQUES OUBLIÉES
ECLIPSE PHASE
PAVILLON NOIR
PATH-FINDER JDR



THE
NON-EXPENDABLES*
TROIS DÉCENNIES DE JDR. EN VENTE EN PDF
SUR LE SITE WEB DE BLACK BOOK ÉDITIONS.



www.black-book-editions.fr

*CEUX QUI NE SONT PAS SACRIFIABLES

© Jeff Labenstein pour Catalyst Lab et Topps, 2010

© Wayne Reynolds pour Paizo Publishing, 2010

BLACK BOOK ÉDITIONS

Catalogue 2010

S	O	M	M	A	I	R	E
PATHFINDER		dR					04
PATHFINDER	Univers						14
PATHFINDER	Campagnes						20
PATHFINDER	Compagnons du joueur						32
PATHFINDER	Accessoires						34
PATHFINDER	Romans						35
PATHFINDER	Modules						36
PATHFINDER	<i>Pathfinder Society</i>						37
SHADOWRUN							40
SHADOWRUN	Vintage						46
EARTHDAWN							48
PAVILLON NOIR							50
DEADLANDS							52
POLARIS							54
ECLIPSE PHASE							56
BATTLETECH							58
CHRONIQUES OUBLIÉES							60
ROMANS DR							64
ROMANS À DÉ COUVERT							66
Références							68



Les récompenses des ENnies pour l'année 2010

Chaque été lors de la **Gencon d'Indianapolis**, la plus grosse convention américaine de jeu de rôle, sont remis les « **oscars du jeu de rôle** », appelés **ENnies**. Ces prestigieuses récompenses sont décernées à la fois par un jury de professionnels (Margaret Weis pour n'en citer qu'un) et par le vote du public.

Cette année plus que les précédentes, les jeux de rôle américains traduits par **Black Book éditions** ont été primés **de manière exceptionnelle**, remportant plus de la moitié des récompenses ! Pour ce catalogue 2010, nous avons donc choisi de signaler ces prix par les petites pastilles ci-contre (ENnies d'or et d'argent).

DÉCOUVREZ LE « JEU DE RÔLE » AVEC BLACK BOOK ÉDITIONS

Si vous n'avez jamais assisté à une partie de jeu de rôle, ces deux pages vous permettront de vous faire une première idée...

Présentation des joueurs

- 1 Marc est le **Meneur de Jeu**. Il met en scène le scénario (qui est caché derrière l'écran de jeu).
- 2 Christophe joue **Rodrick**, le voleur humain
- 3 Mathilde joue **Maëla**, la magicienne elfe
- 4 Théo joue **Krush**, le guerrier orque
- 5 Sandra joue **Félintra**, la rôdeuse humaine

Cette double-pâge de présentation du jeu de rôle est tirée de la boîte **CHRONIQUES OUBLIÉES**, le jeu d'initiation au jeu de rôle (voir page 60-61 de ce catalogue).

Partie en cours...

La partie a commencé il y a une bonne demi-heure et les personnages qu'incarnent les joueurs sont en train d'explorer un mytérieux souterrain : une vieille mine naine abandonnée il y a plus de 500 ans.

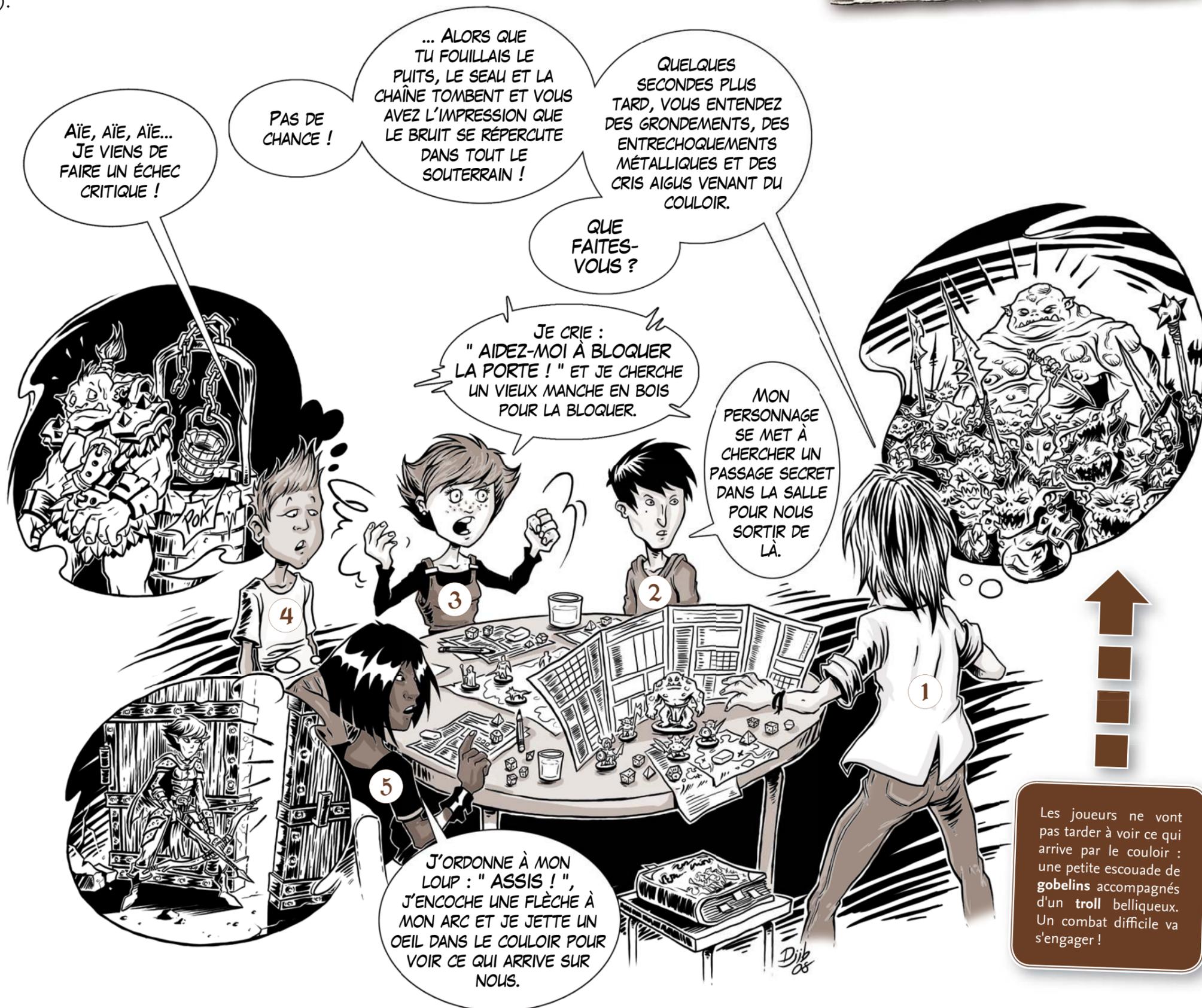
Le Meneur de Jeu (MJ), **Marc** (1), décrit la scène aux joueurs : « Vous pénétrez dans une grande pièce souterraine. L'endroit est sombre et poussiéreux, et mis à part un puits ancien et quelques meubles usagés en bois, la pièce est étrangement vide... et ne présente aucune issue. »

Théo (2) prend alors la parole : « Dès qu'on est entré dans la grande salle, **Krush** se met en quête d'un passage secret et commence les recherches en inspectant les environs du puits abandonné. »

« D'accord. Fais un « test de perception » pour voir si ton personnage repère quelque chose », demande **Marc**.

(Au moment où commence la scène illustrée ci-contre, **Théo** vient de lancer un dé à vingt faces pour connaître le résultat de son test de perception. Mais le pauvre a obtenu le plus mauvais résultat possible : un « 1 », synonyme d'échec critique ! Les habitants du souterrain n'en attendaient pas tant pour repérer les intrus...)

Note : Les bulles de bande-dessinée se lisent de gauche à droite et de haut en bas !



Vous avez l'impression d'avoir déjà vu cette scène quelque part ?

Vous l'avez peut-être remarqué, cette situation de jeu est très librement inspirée d'une scène tirée de la *Communauté de l'anneau*, le premier volet de la trilogie de films *Le Seigneur des Anneaux*. Si vous n'avez jamais vu les films ni lu les romans de cette grande saga fantastique, nous vous conseillons d'y jeter un œil, car ils sont une formidable source d'inspiration pour le jeu de rôle.

Les joueurs ne vont pas tarder à voir ce qui arrive par le couloir : une petite escouade de **gobelins** accompagnés d'un **troll** belliqueux. Un combat difficile va s'engager !

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE



Découvrez la gamme de jeu de rôle la plus populaire du moment ! La qualité graphique et le style des aventures et des suppléments lui ont valu **14 récompenses** aux prestigieux **ENnie Awards de la Gen Con 2010**

(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

Découvrez le jeu de rôle le plus populaire du moment ! Qualité graphique, règles de jeu éprouvées par 10 années de développement : le Manuel des joueurs contient tout ce qu'il faut pour jouer et joint l'utile et l'agréable !

PATHFINDER • LE JEU DE RÔLE • LE MANUEL DES JOUEURS

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.

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.
- un tout nouveau système d'expérience permettant de gérer une progression lente, moyenne ou rapide des personnages.

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 Chelixa...

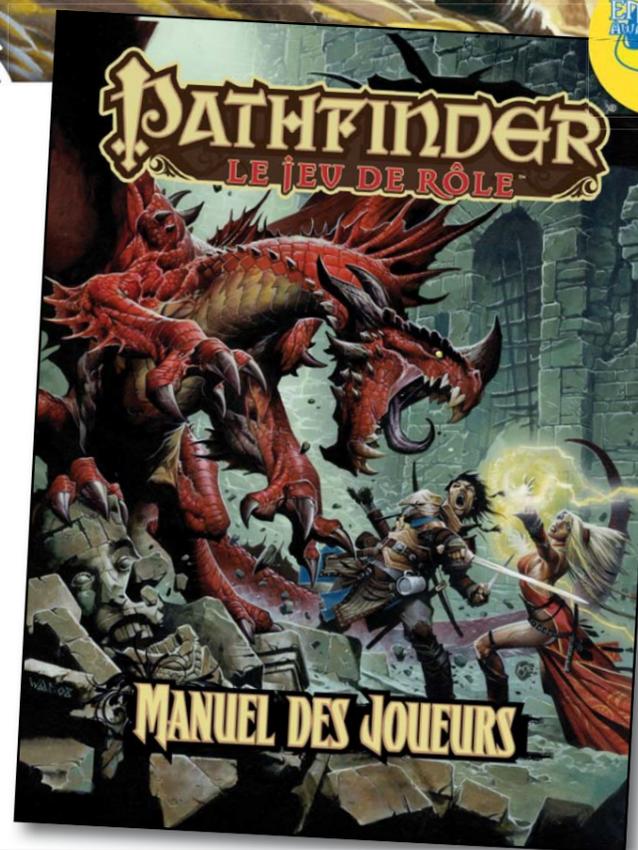
- des centaines et des centaines d'objets magiques.
- ET BIEN PLUS ENCORE...



GENRE :
MÉDIÉVAL-
FANTASTIQUE

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

3.5 • OGL
COMPATIBLE



ENnies 2010 d'or :

- **PRODUIT DE L'ANNÉE**
- **meilleures illustrations**
- **meilleure qualité**
- **meilleur jeu**



LES POINTS FORTS :

- **Toutes les règles pour jouer en UN SEUL VOLUME.**
- **Le successeur du jeu le plus populaire au monde.**
- **Des illustrations et un design d'une qualité jamais atteinte jusque-là dans les ouvrages de jeu de rôle.**

PATHFINDER[®]

LE JEU DE RÔLE

Découvrez le jeu de rôle le plus populaire du moment !
Qualité graphique, règles de jeu éprouvées par 10 années de développement : le Bestiaire est le parfait recueil d'adversaires dont le MJ a besoin pour façonner ses aventures.

BESTIAIRE PATHFINDER JDR

Que seraient vos héros sans adversaires ? Cet ouvrage présente des centaines de créatures pour vos parties de Pathfinder - le jeu de rôle.

Cet ouvrage tout en couleur et magnifiquement illustré est le compagnon indispensable du maître de jeu. Il a été conçu après 10 ans de développement et après un playtest mondial effectué par plus de 50 000 joueurs !

Le Bestiaire Pathfinder JdR, comprend :

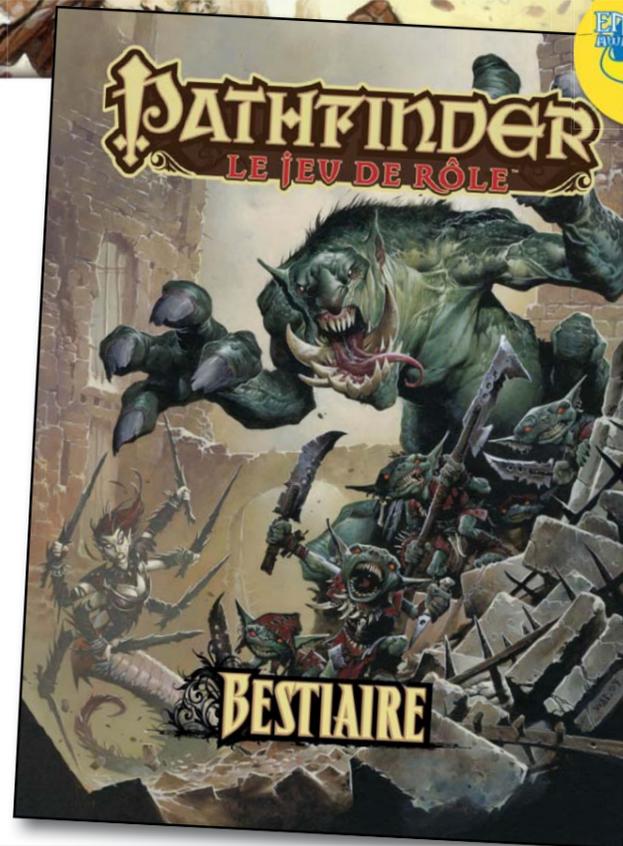
- plus de 350 monstres différents,
- des dizaines de variantes pour modifier les créatures,
- de nombreuses listes (environnement naturel, Facteur de Puissance) pour faciliter la navigation dans l'ouvrage,
- des règles détaillées pour la conception équilibrée de vos propres monstres,
- des règles pour faire progresser vos monstres (par DV, archétypes et classes),
- une vingtaine de dons spécialement conçus pour les monstres,
- des dizaines de compagnons animaux,
- des dizaines de tables de rencontres aléatoires,
- ET BIEN PLUS ENCORE...



GENRE :
MÉDIÉVAL-
FANTASTIQUE

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

3.5 • OGL
COMPATIBLE



ENnies 2010 d'or :
♦ meilleure couverture
♦ meilleur monstre

LES POINTS FORTS :

- ♦ Des illustrations à couper le souffle.
- ♦ Plus de 350 profils de monstres décrits avec clarté et détails de background.
- ♦ Le supplément indispensable pour proposer des adversaires sans cesse renouvelés.

PATHFINDER®

LE JEU DE RÔLE

Découvrez le jeu de rôle le plus populaire du moment !
Qualité graphique, règles de jeu éprouvées par 10 années de développement : le Guide du Maître vous conseillera tout au long de votre apprentissage, que vous soyez MJ débutant ou confirmé.

GUIDE DU MAÎTRE

Les joueurs sont peut être les héros du jeu de rôle Pathfinder mais des mondes entiers reposent sur les épaules du maître de jeu. Heureusement pour les MJ, le Guide du Maître de Pathfinder JdR est là pour les aider. Ce livre regorge de conseils et de précieuses informations et contient tout ce dont vous avez besoin pour améliorer la qualité de votre jeu, des indications sur les mécanismes fondamentaux qui permettent de diriger une session avec succès aux plus grands mystères de la création de mondes et d'intrigues. Que vous ayez déjà dirigé un jeu ou des centaines, ce livre renferme des pages et des pages de secrets pour vous rendre plus vif, plus précis et plus créatif et pour toujours avoir une longueur d'avance sur vos joueurs.

Le Guide du Maître de Pathfinder JdR est le compagnon indispensable du Manuel des Joueurs de Pathfinder JdR. Ce jeu basé sur l'imagination repose sur un système en développement depuis plus de 10 ans et sur un playtest mondial auquel plus de 50 000 joueurs ont participé pour créer une expérience de jeu optimale, emportant les règles fantastiques les plus populaires de tous les temps vers de nouveaux sommets.

Le Guide du Maître de Pathfinder JdR comprend :

- Des **astuces et des conseils** pour améliorer la préparation et le déroulement de votre jeu, adaptés aux MJ débutants comme aux vétérans endurcis.
- Un guide pour **créer**, pas à pas, un monde de campagne, des villes, une cosmologie, un système féodal et des dimensions alternatives.
- Une liste des types de **joueurs problématiques**, accompagnée de recommandations pour les gérer en douceur.
- De **nouvelles règles** pour des sous-systèmes comme les apparitions, les scènes de poursuite, la bonne aventure, les jeux de hasards, les enquêtes et la folie.

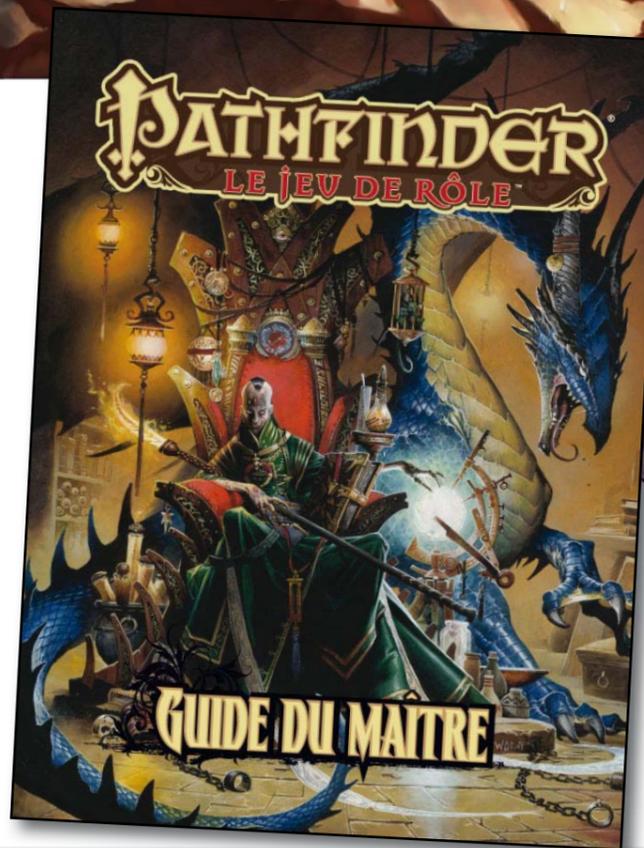
- Des **tables** pour vous aider à générer tout ce dont vous avez besoin, des PNJ intéressants aux trésors fantastiques en passant par des rencontres aléatoires adaptées à chaque type de terrain.
 - Une **étude poussée sur la mort des PJ**, les règles qui entravent le jeu, les groupes surpuissants, les campagnes solo et les histoires qui partent à la dérive.
 - Des exemples de **profils de PNJ** pour des dizaines de situations courantes au cours d'une aventure (profils de fanatiques, commerçants, gardes, serveuses, pirates, etc.).
- ET BIEN PLUS ENCORE !



GENRE :
MÉDIÉVAL-
FANTASTIQUE

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

3.5 • OGL
COMPATIBLE



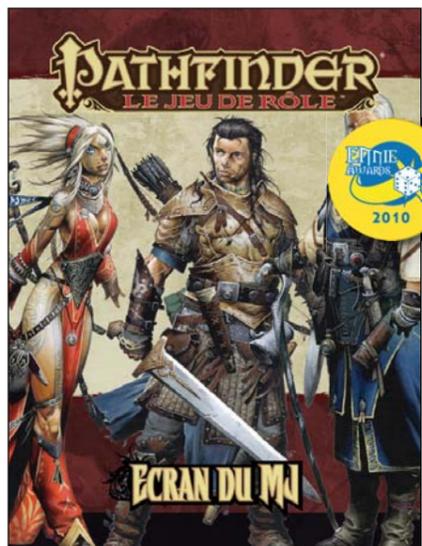
LES POINTS FORTS :

- Des dizaines de conseils pour que les personnages joueurs se rencontrent et oeuvrent ensemble.
- Un chapitre complet pour gérer les joueurs en fonction de leurs caractères.
- Des dizaines de PNJ prêts à jouer.

PATHFINDER®

LE JEU DE RÔLE

Découvrez le jeu de rôle le plus populaire du moment !
Qualité graphique, règles de jeu éprouvées par 10 années de développement : les ouvrages de règles suivants donneront un peu de piquant et de changement à vos parties.



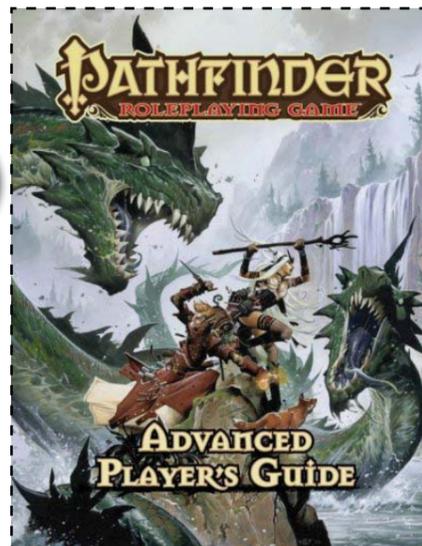
ÉCRAN DU MJ

Protégez vos notes importantes et vos jets de dés des regards espions de vos joueurs grâce à l'écran du MJ de Pathfinder le jeu de rôle !

Ce magnifique écran de 4 volets qui comporte de splendides illustrations de Wayne Reynolds du côté des joueurs montre de nombreuses tables côté maître de jeu, afin d'améliorer votre vitesse de jeu et de réduire le temps passé à compiler les livres de règles à la recherche d'un obscure modificateur ou d'un résultat quelconque.

Cet écran est conçu à l'aide d'un matériau cartonné de haute qualité. Très résistant, il convient parfaitement aux voyages, aux jeux en convention ou à un usage fréquent.

Enfin, l'écran est accompagné d'un livret comportant les errata du *Manuel des joueurs* et toutes les tables de jeu qui n'ont pas trouvé de place sur l'écran !

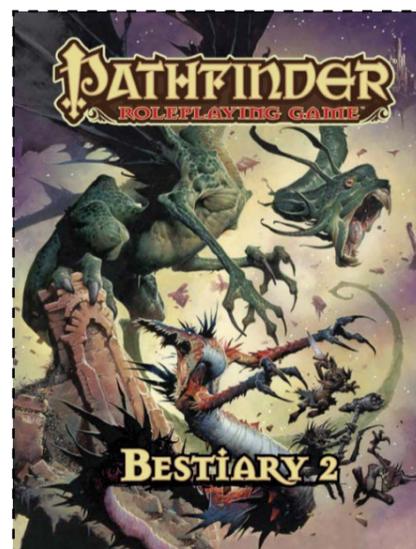


MANUEL DES JOUEURS - RÈGLES AVANCÉES

Les *Règles avancées* pour les joueurs de *Pathfinder JdR* est le compagnon indispensable du *Manuel des joueurs*. Ce recueil a bénéficié d'une phase de play-test mondial qui a rassemblé plus de 50 000 joueurs à travers le monde et propose de nouvelles options de jeu pour enrichir votre expérience de jeu.

Les 336 pages de ce supplément contient :

- Six nouvelles classes : l'inquisiteur, l'alchimiste, le cavalier, l'oracle, l'invocateur et la sorcière.
- Des centaines de nouveaux dons et capacités de classe.
- Des variantes aux capacités de classe ou de race, de nouveaux sous-systèmes, des variantes aux classes de base comme l'antipaladin.
- Des centaines de nouveaux sorts et objets magiques.
- Du nouvel équipement
- De nouvelles classes de prestige
- ET PLUS ENCORE !

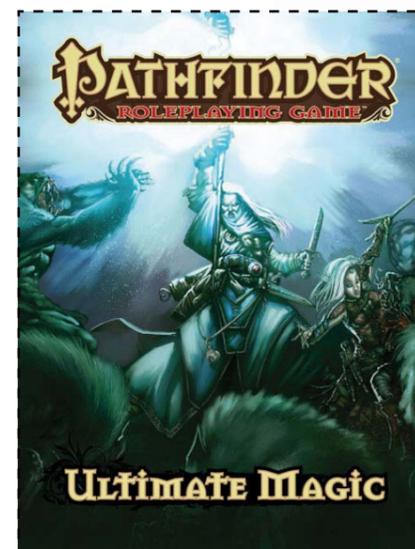


BESTIAIRE 2

Un bon MJ n'a jamais assez de monstres sous la main et un bon joueur trouve toujours du temps pour en tuer de nouveaux. Sous cette nouvelle magnifique couverture de Wayne Reynolds se cachent 300 nouvelles créatures pour enrichir votre univers médiéval fantastique préféré.

Des classiques dragons morts-vivants, hippogriffes et jaberwock, aux habitants des plans extérieurs, vous ne serez jamais à cours d'idée pour créer de nouvelles aventures !

Vous trouverez également de nouvelles règles qui simplifient la gestion des différents pouvoirs des monstres, comme les souffles, la réduction de dégâts ainsi que des variantes de monstres existants pour surprendre vos joueurs.



RECUEIL DE MAGIE

Ce livre de 256 pages regorge de secrets et de nouvelles règles sur la magie dans *Pathfinder*. De nouvelles techniques pour chaque classe de lanceur de sorts : des arcanes mystérieuses pour vos mages, des nouveaux mutagènes pour vos alchimistes, des pouvoirs liés au Ki pour vos moines, de nouvelles capacités de canalisation pour les prêtres et paladins et bien d'autres choses. Ce recueil introduit aussi une nouvelle classe de base : le Magus. Ce dernier combine les prouesses martiales du guerrier avec les pouvoirs des éléments du mage. Vous trouverez aussi plus d'une centaine de nouveaux sorts, un nouveau système de magie basé sur les « mots de pouvoir » ainsi que des règles complètes de duel de magie.



LES POINTS FORTS :

- ♦ Des couvertures de Wayne Reynolds.
- ♦ Des recueils de règles qui vous permettront de faire évoluer votre jeu.
- ♦ Et bien, quoi, ça ne vous suffit pas ? :)

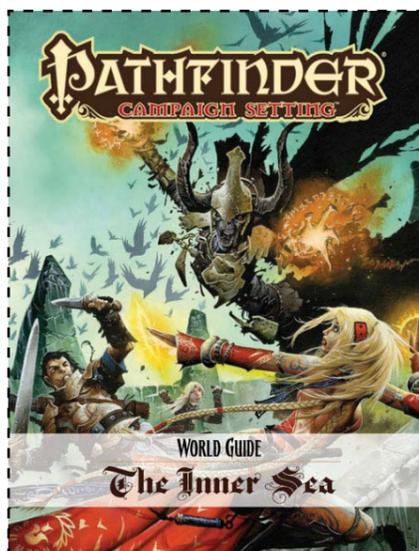
GENRE :
MÉDIÉVAL-
FANTASTIQUE

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

3.5 • OGL
COMPATIBLE

PATHFINDER® UNIVERS

Fort de son immense succès, Pathfinder JdR se décline aussi sous d'autres formes. Ainsi, les suppléments Pathfinder Univers explorent le background et les secrets du monde de Golarion, où se déroulent les Campagnes Pathfinder.



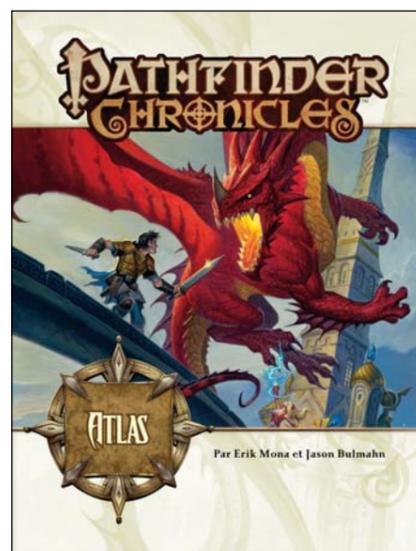
CADRE DE CAMPAGNE : LA MER INTÉRIEURE

Ce guide de 320 pages contient la description de plus de 40 nations du monde de Golarion, de la Varisie au Nord, jusqu'aux jungles de l'Expansion Mangwi au Sud.

Des marchés bourdonnants d'Absalom, la Ville au Centre du Monde, aux rues souillées par les démons d'un Chéliax pourrissant, en passant par les pyramides enfouies sous les sables de l'ancien Osirion, d'innombrables aventures se tapissent au cœur de dizaines de régions !

Vous connaîtrez tout des dieux et des religions de la mer Intérieure, vous aurez accès à de nouvelles capacités et de nouveaux objets magiques pour vos personnages, le tout complété par un poster géant de la mer Intérieure.

Ce magnifique livre, récompensé deux fois aux ENnies (sous sa première mouture), est un « must-have » pour tout les MJ friands d'univers colorés et cohérents, et facilite l'utilisation de toutes les Campagnes et tous les Modules Pathfinder.

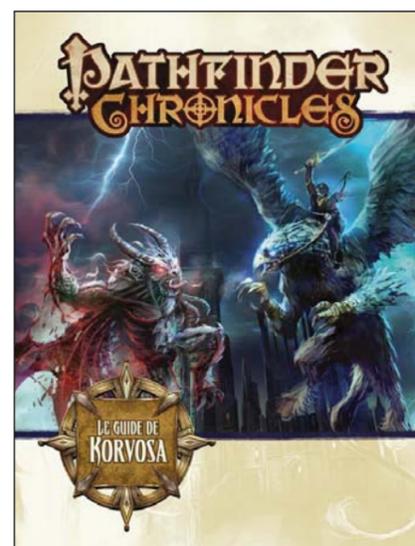


ATLAS

En 64 pages, découvrez les bases du monde de Golarion ! Cet atlas tout en couleur vous révélera les secrets de plus de trente royaumes et villes du cadre de campagne Pathfinder. Ce monde fantastique, fait de prophéties brisées, d'intrigues machiavéliques et de trésors fabuleux, n'attend plus que ses héros.

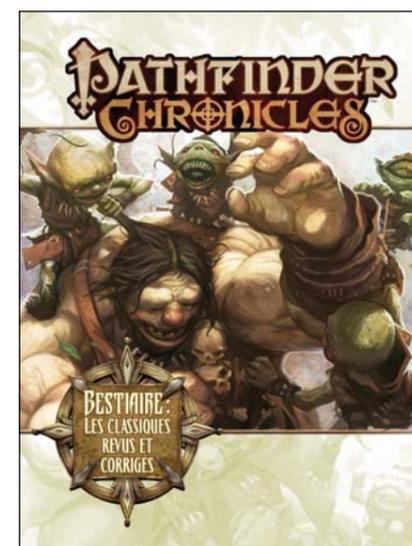
Des marchés bourdonnants d'Absalom, la Ville au Centre du Monde, aux rues souillées par les démons d'un Chéliax pourrissant, en passant par les pyramides enfouies sous les sables de l'ancien Osirion, d'innombrables aventures se tapissent au cœur de dizaines de régions !

Une magnifique carte-poster du monde représente des lieux encore jamais mentionnés pour permettre aux maîtres de jeu et aux joueurs de situer leurs aventures et leurs Campagnes Pathfinder. Ce guide contient aussi des informations sur les divinités de Golarion et sur l'intégration des différentes classes et races au monde. L'Atlas de la gamme Pathfinder Univers est une introduction parfaite pour les MJ hésitants. Il est compatible avec Pathfinder JdR, et s'adapte facilement à tout autre système de jeu.



GUIDE DE KORVOSA

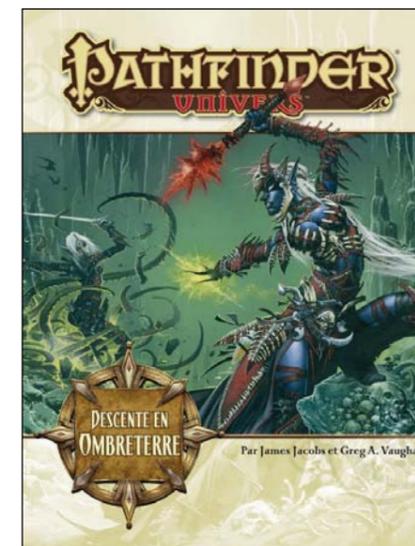
Forteresse bâtie pour pacifier un monde sauvage, la ville de Korvosa a subi de nombreux revers au cours de ses trois cent ans d'existence. Malgré (ou grâce à) cela, elle prospère encore. Le Guide de Korvosa comprend une étude détaillée des peuples, des lieux et de l'histoire de la plus grande ville de Varisie. Si ce n'est un court chapitre sur les secrets de la ville, toutes les informations contenues dans ce livre sont accessibles aux joueurs engagés dans des aventures basées à Korvosa, notamment ceux qui se lancent dans la Campagne Pathfinder La Malédiction du Trône écarlate (voir page 22-23). Et mieux encore, seules trois pages d'appendice contiennent des textes de règles, ce qui permet d'utiliser ce guide avec n'importe quelle édition de n'importe quel jeu !



BESTIAIRE : LES CLASSIQUES REVUS ET CORRIGÉS

Dans ces pages, nous vous présentons à nouveau les monstres du bon vieux temps, ces monstres que vous commencez peut-être à trouver vieux et galvaudés... et sans danger !

Gobelours, gnolls, hobgobelins, orques, hommes-lézards, trolls, ogres, kobolds, minotaures et bien sûr, gobelins, tous ont été ré-imaginés pour le cadre de campagne Pathfinder, tout en restant fidèles à leurs racines. Vous trouverez dans ces pages tout un tas de connaissances sur la société, l'histoire et les mécanismes internes de ces dix monstres indémodables.



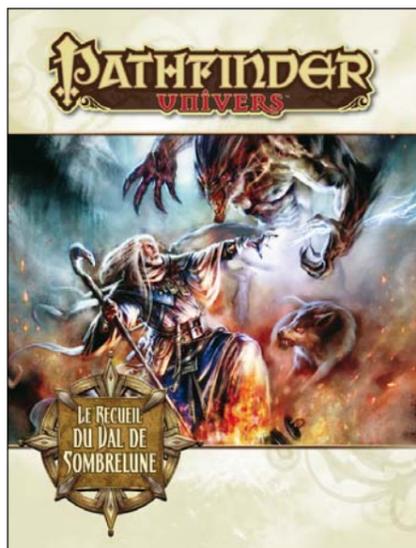
DESCENTE EN OMBRETERRE

Descente en Ombreterre explore cette région mystérieuse et dangereuse, composée de grottes et de secrets, depuis les nombreux périls qui sont le fléau des profondeurs jusqu'aux races étranges et sinistres qui y vivent. Dans ces pages, vous trouverez les cartes des principaux points d'accès à l'Ombreterre à partir de la région de la mer Intérieure de Golarion ainsi que des dizaines de lieux dissimulés dans les trois régions distinctes de ce monde souterrain.

Mais souvenez-vous : en Ombreterre, la nuit est éternelle et les habitants des profondeurs ne dorment jamais.

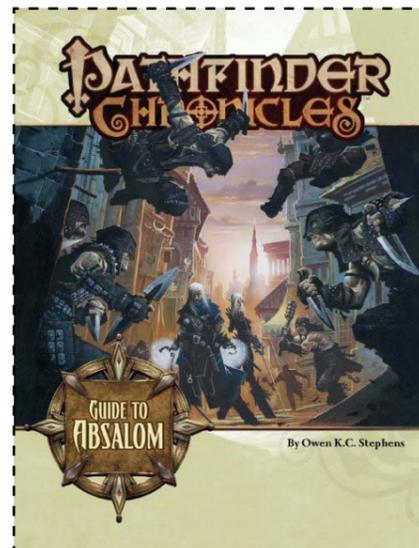
LES POINTS FORTS :

- ♦ 99% background.
- ♦ Des compilations ou des suppléments de 64 pages thématiques..
- ♦ Un univers foisonnant en pleine expansion !



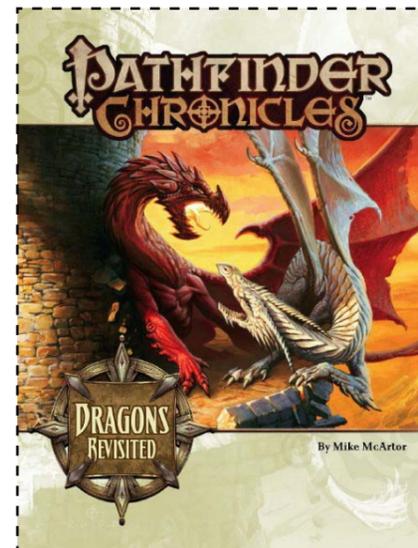
RECUEIL DU VAL DE SOMBRELUNE

Le val de Sombreline, traître et inquiétant, est une étendue sauvage hantée par les fées, à la lisière de la civilisation. C'est un endroit où les pires prédateurs et les dangers les plus ignobles s'avèrent être les humains qui y vivent... et ceux qui se font passer pour des humains ! Ce recueil compile les Modules Pathfinder suivants : *La Couronne du roi kobold*, *La Vengeance du roi kobold*, *La Foire aux larmes* et *Affamés sont les morts*.



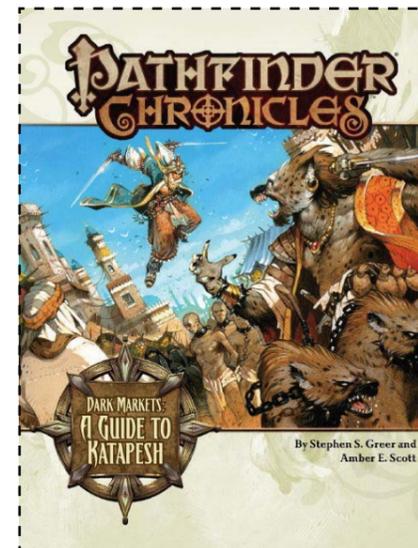
RECUEIL D'ABSALOM

Bienvenu à Absalom, la Cité au Centre du Monde. Créée par un dieu, elle en vit naître trois autres et résista à toute tentative de conquête. Des quartiers les plus misérables aux plus riches, parcourez les rues de la plus grande cité commerçante de Golarion, écrin de la pierre étoilée et siège de la Société des Éclaireurs. Ce recueil compile les deux Modules Pathfinder suivants : *La Galerie du Mal* et *La Corde du pendu*.



BESTIAIRE : LES DRAGONS REVUS ET CORRIGÉS

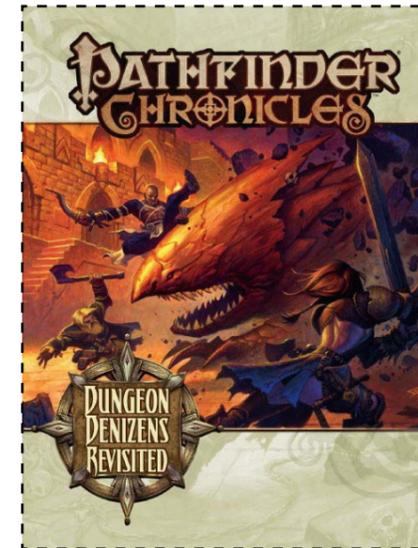
Ce volume réimagine les dragons pour Pathfinder tout en restant fidèle à leurs racines mythologiques. Découvrez la biologie, la société et les relations interraciales des dix espèces les plus populaires, apprenez quelles merveilles se cachent dans leurs antres et comment ils les protègent.



GUIDE DE KATAPESH

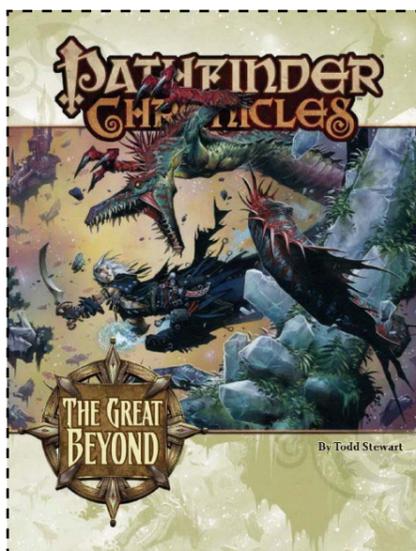
« Faites comme bon vous semble, mais n'entrez pas le commerce », voici la loi que font respecter les mystérieux Maîtres du Pacte de Katapesh.

Vous trouverez dans ces pages une description de la ville et de ses citoyens les plus importants ainsi que des informations sur le désert qui l'entoure et qui abrite d'étranges créatures, des fanatiques, des alchimistes en quête d'herbes donneuses de vie et des paysans qui récoltent des cactus narcotiques.



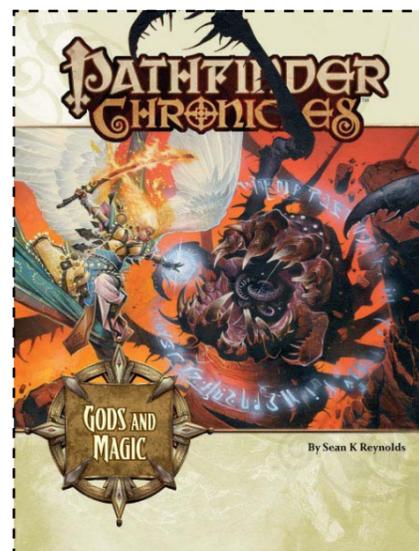
BESTIAIRE : LES CRÉATURES DU DONJON REVUES ET CORRIGÉES

Cela fait 30 ans que les aventuriers luttent contre ces créatures : cubes gélatineux, bulettes, mimics et autres oxydeurs. Certaines furent créées par des magiciens fous pour garder des tours solitaires, d'autres vivent exclusivement dans les égouts et les donjons mais toutes servent de chair à canon pour les aventuriers. Et pourtant, elles ne se limitent pas à cela.



LE GRAND AU-DELÀ

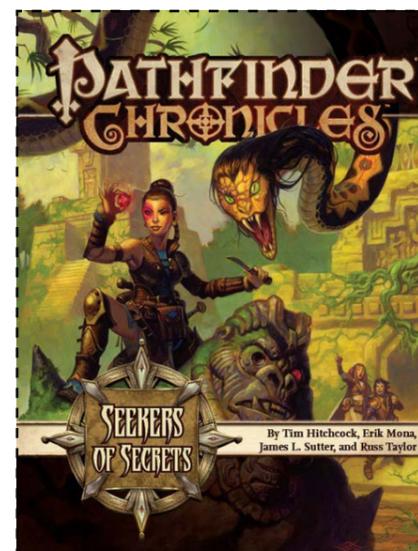
Au-delà de Golarion, les plans renferment la demeure des dieux, l'essence la matière, le royaume des démons, le berceau des âmes et les cités des Enfers. Traversez les mers éthérées ou le vide argenté pour découvrir d'autres dimensions, négocier avec des djinns, signer un traité avec le dragon umbral de l'Absalom de l'Ombre ou rejoindre une armée d'archons lors d'une incursion dans les Abysses. Ce livre comprend une description de tous les plans majeurs des sphères intérieures comme extérieures ainsi que de nombreux demi-plans et autres dimensions moins connues.



DIEUX ET MAGIE

Créateurs de vie, bâtisseurs de mondes et souverains de la réalité, tels sont les dieux et déesses qui font des innombrables mondes du Grand Au-delà des terrains de jeux ou des champs de bataille.

Cet ouvrage décrit les vingt divinités principales de Golarion ainsi que des divinités mineures mais il ne s'adresse pas uniquement aux prêtres et aux paladins, car il propose également 20 nouveaux sorts accessibles aux utilisateurs de magie divine comme profane et de nombreux objets magiques, des babioles les plus anodines aux plus puissants artefacts.

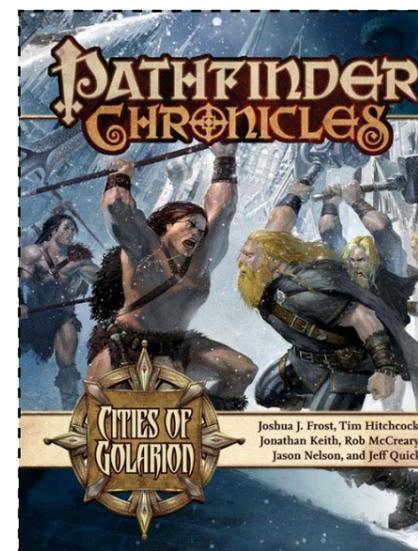


CHASSEURS DE SECRETS

Les portes de la Grand loge s'ouvrent enfin et vous offrent un aperçu de la Société des Éclaireurs.

Découvrez comment y entrer et quels sont les droits et les responsabilités que cela implique, les origines de la Société, ses activités dans chaque pays de la mer Intérieure et les profils de quinze célèbres Éclaireurs de haut rang.

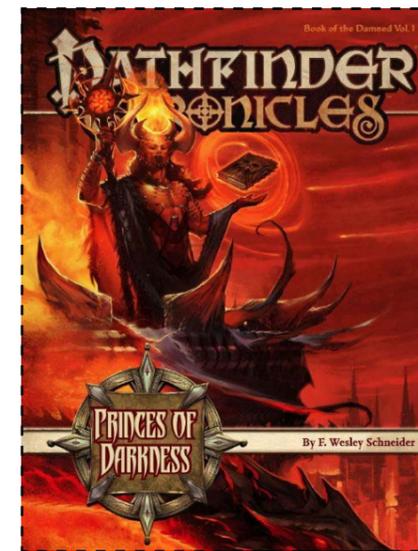
Ce guide est un supplément indispensable pour le jeu organisé de la *Pathfinder Society* (voir page 37).



CITÉS DE GOLARION

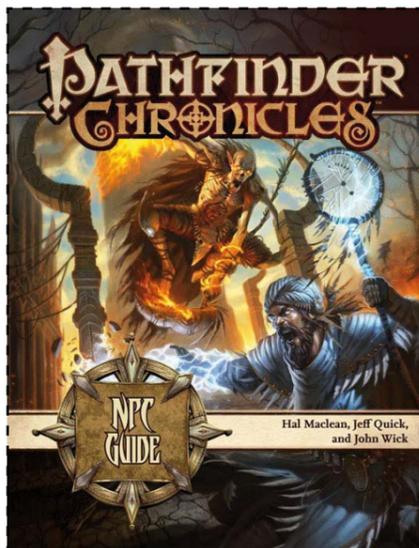
La plupart des gens considèrent les villes comme l'endroit où ils doivent se rendre une fois l'aventure terminée. Il est grand temps de leur montrer que les cités peuvent être aussi passionnantes et aussi dangereuses que le plus sombre des donjons !

Nous vous présentons six villes : Cassomir, Corentyn, Ilizmagorti, Nisroch, Vigil et Trône-blanc. Elles sont accompagnées d'une carte en couleur, d'un historique, d'indications sur leurs relations avec leurs voisins, monstrueux et autres, et d'amorces d'aventure.



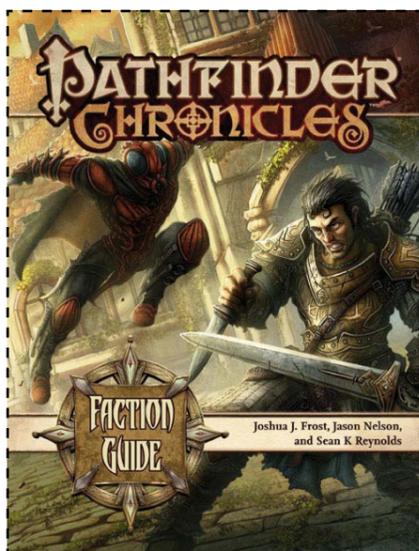
LES PRINCES DES TÉNÈBRES

Posez un regard impassible sur les motivations, les méthodes et les objectifs d'Asmodéus, des archidiabes et de tous les habitants des Enfers. Que vous ayez décidé d'assaillir les portes de l'Avernus, de marchander sur les marchés exotiques et immortels de Dis ou simplement d'ajouter une touche de saveur diabolique à votre campagne, ce livre vous propose une étude de chaque strate et de son dirigeant, du système hiérarchique des Enfers, des modèles de contrats diaboliques, et plus encore.



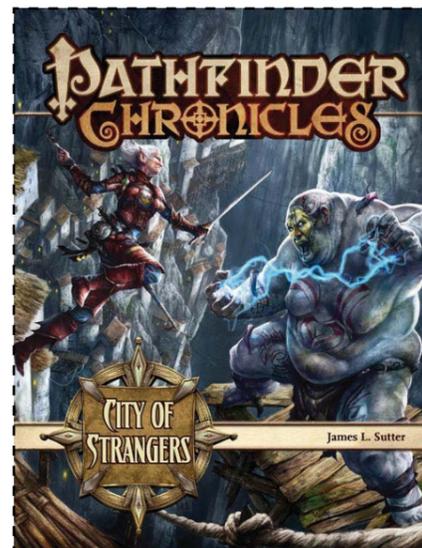
GUIDE DE PNJ

Épargnez vous bien des tracas grâce à ce recueil de 91 personnages non joueurs prêts à l'emploi, que vous cherchiez un Éclaireurs vétérans, un assassin des Mantes Rouges, un mage nexien qui hait les morts vivants ou juste un dur à cuire. Vous trouverez dans ces pages trente PNJ unique issus d'une myriade de pays de Golarion avec illustrations, profils complets et cadeaux spéciaux pour les PJ qui se lient d'amitié avec eux, ainsi que plus de 50 profils pour des PNJ anonymes et sept aventuriers joués par les membres de l'équipe de Paizo.



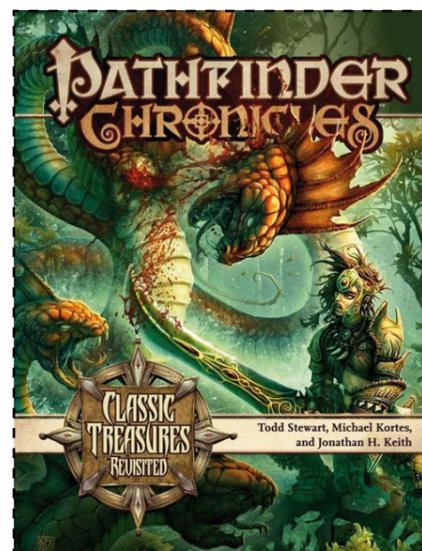
GUIDE DES ORGANISATIONS

Toute campagne comprend des organisations qui tirent en secret les ficelles du monde, renversent les monarches ou mènent des révolutions. Et grâce à cet ouvrage, vos PJ vont pouvoir les rejoindre. Découvrez de nouvelles règles à appliquer aux PJ qui mêlent leur destin à celui d'une organisation ainsi que les responsabilités qui leur incombent, et les récompenses qu'ils peuvent attendre. Voici 24 organisations, les avantages qu'il y a à les rejoindre et les règles à suivre pour gagner en prestige auprès d'elles.



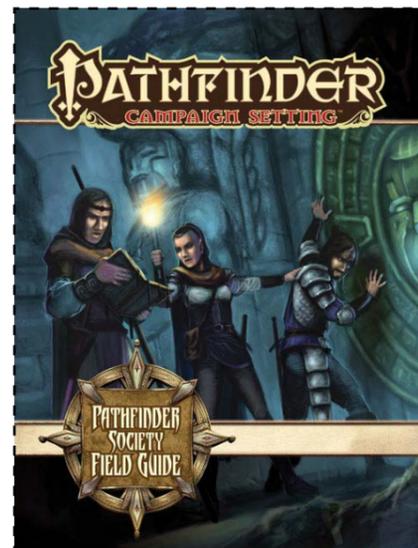
CITÉ DES ÉTRANGERS

À Kaer Maga, la cité des parias, les réfugiés et les criminels de toutes les nations disparaissent dans une foule tourbillonnante faite de gangs et de monstres. Des mages boursoufflés couverts de sangsues marchendent avec des zélotes aux lèvres cousues tandis que des seigneurs du crime nagas exercent un racket de protection contre des trolls qui se mutilent eux-mêmes. Et ce ne sont là que les habitants de cette ville anarchique, pas les créatures terrifiantes qui rôdent dans les mystérieux donjons qui courent sous la cité.



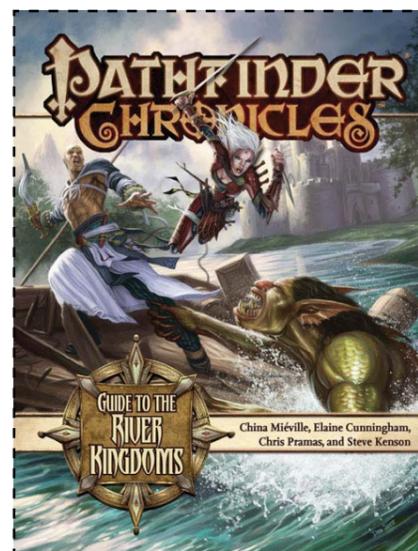
TRÉSORS : LES CLASSIQUES REVUS ET CORRIGÉS

Tout aventurier rêve de trésors scintillants et de reliques magiques. Ce recueil de curiosités vous présente les plus (tristement) célèbres objets de l'histoire du jeu de rôle fantastique, de l'épée vorpale au sac sans fond en passant par le jeu de cartes merveilleuses. Quelle que soit votre campagne, intégrez les plus grands objets magiques de l'histoire et prouvez ainsi que l'éclat des véritables trésors ne se ternit jamais.



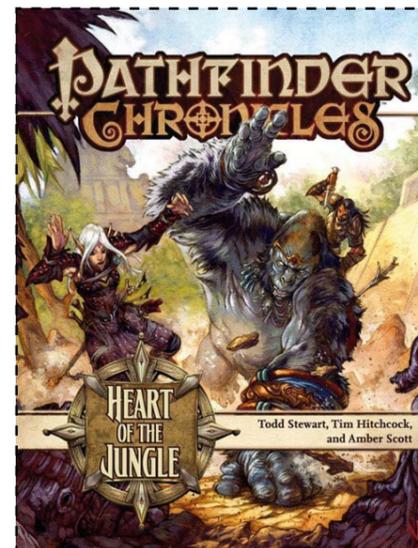
GUIDE D'INTERVENTION DE LA SOCIÉTÉ DES ÉCLAIREURS

Cet ouvrage contient tout ce qu'un agent de la Société des Éclaireurs doit savoir pour survivre sur Golarion. Des informations sur les réseaux et les ordres secrets qui se cachent au sein de la société aux nouvelles pièces d'équipement et aux techniques d'entraînement de la Société, voici une référence incontournable pour les joueurs comme pour les MJ.



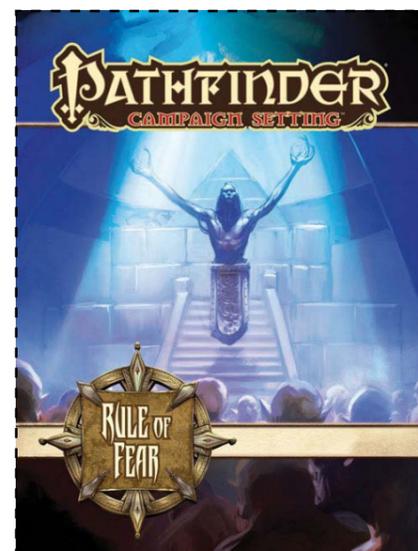
GUIDE DES ROYAUMES FLUVIAUX

Dans les collines et les vallées anarchiques des Royaumes Fluviaux, vous ne possédez que ce que vous pouvez défendre par la force. Là, des monstres marins civilisés côtoient des assassins officiels et il n'y a aucune limite au pouvoir et au prestige que peuvent atteindre de courageux aventuriers, mais pourront-ils les conserver ? Voici un descriptif des Royaumes Fluviaux et des 22 nations qui les composent, accompagné d'une carte, d'idées d'aventure, de nouveaux dons, sorts, poisons et plus encore.



AU CŒUR DE LA JUNGLE

Des côtes tropicales pillées par des colons avides aux jungles éloignées et aux savanes, l'Étendue du Mwangi offre d'innombrables opportunités. Sous la canopée, des ruines géantes abritent des tribus recluses, des prédateurs assoiffés de sang et des hordes de singes adoreurs de démons. Un flot de courageux aventuriers s'enfoncent dans les étendues sauvages, en quête de la fontaine de jouvence ou de cités d'or mais la jungle est une entité vivante... et elle est toujours affamée.

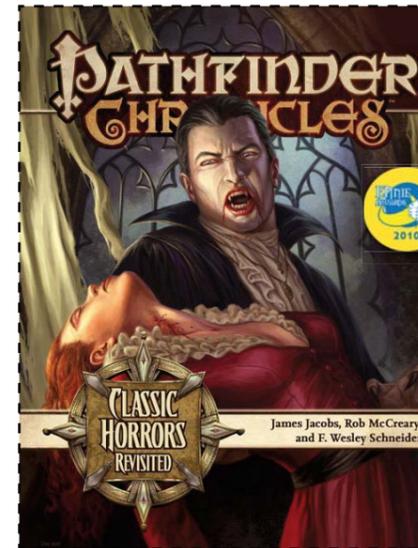


LE RÈGNE DE LA PEUR

Découvrez les horreurs que dissimulent les brumes du sombre royaume d'Ustalav. Explorez les ruines et les demeures hantées les plus tristement célèbres du royaume, rencontrez ses mystérieux dirigeants, ses héros tourmentés, ses sociétés secrètes et des dizaines d'alliés ou ennemis potentiels.

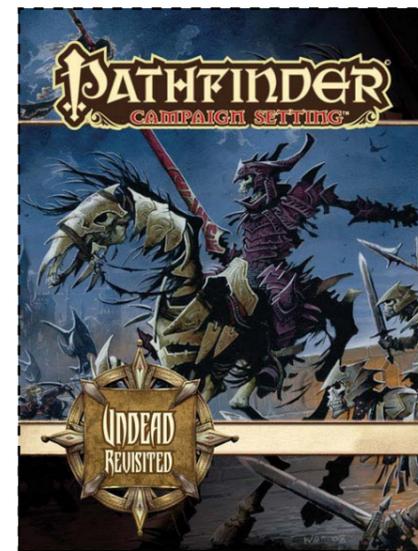
Ce guide décrit également des monstres terrifiant et des suggestions pour mettre en scène l'horreur et son ambiance si particulière dans vos aventures.

Vos PJ ne dormiront plus jamais tranquilles...



BESTIAIRE : LES CRÉATURES TERRIFIANTES REVUES ET CORRIGÉES

Nés des mythes et des légendes ou même des films et de la littérature moderne, les monstres comme les vampires, les momies, les loups garous et les zombies hantent nos cauchemars et affrontent souvent les aventuriers. Voici 10 piliers de l'horreur, véritables fléaux de nombreux aventuriers en herbe.



BESTIAIRE : LES MORTS-VIVANTS REVUS ET CORRIGÉS

Découvrez le passé secret des esprits que l'on appelle des bodaks, les sombres gourmets que sont les dévoreurs, testez votre valeur contre un dangereux chevalier de la tombe ou mesurez vous aux pouvoirs insidieux d'une liche !

Vous trouverez ici quantité d'informations et de nouvelles perspectives pour les plus vils des morts-vivants de Golarion.

PATHFINDER® CAMPAGNE

L'ÉVEIL DES SEIGNEURS DES RUNES

Chaque Campagne Pathfinder se compose de 6 volumes et fera progresser les personnages du niveau 1 aux niveaux 12-18. C'est à travers elle que les joueurs découvriront peu à peu les différentes facettes de Golarion. Cette première campagne est axée sur l'exploration de la Varisie, territoire sauvage mais néanmoins civilisé.

PATHFINDER #1 : LES OFFRANDES CALCINÉES

L'Éveil des Seigneurs des Runes débute dans la petite ville côtière de Pointesable. Cinq ans après un incendie tragique et une vague de meurtres sanguinaires, les habitants de Pointesable s'affairent à préparer le festival de Machaon, qui consacrera leur nouvelle cathédrale. Alors que la cérémonie bat son plein, le malheur frappe la ville !

Ce volume contient :

- **Les Offrandes calcinées**, une aventure pour des personnages de niveau 1.
- Une description de la ville de **Pointesable**.
- L'histoire de l'ancien **empire de Thassilon**.
- Le premier volume du **journal des Éclaireurs**.
- Un **bestiaire** de six nouvelles créatures.

PATHFINDER #2 : LES MEURTRES DES ÉCORCHEURS

Des meurtres atroces et soudains terrorisent les habitants de Pointesable et, malheureusement pour nos PJ, le tueur laisse derrière lui une inscription qui leur est bien trop familière. Leur enquête les mènera à une maison hantée bien connue des habitants de la région, une ruine au passé tragique devenue le repaire d'un monstre assoiffé de sang. Mais là encore, le tueur n'agit pas seul, il fait parti d'une secte d'assassins fanatiques qui se font appelés « les Écorcheurs ».

Ce volume contient :

- **Les Meurtres des Écorcheurs**, une aventure pour des personnages de niveau 4.
- Une description de **Magnimar**, La Cité des Monuments.
- Des informations sur le culte de **Desna**, La

déesse des rêves, des astres et du voyage.

- Le deuxième volume du **journal des Éclaireurs**.
- Six nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #3 : LE MASSACRE DE LA MONTAGNE CROCHUE

Les célèbres ogres de la montagne Crochue, connus pour leur violence et leurs mœurs sauvages, ont massacré les soldats de Fort Rannick. Les quelques rôdeurs survivants ont besoin de héros pour les aider à reprendre la forteresse, un emplacement hautement stratégique, avant que les ogres ne s'en servent comme poste avancé pour lancer de nouveaux assauts sur la région.

Ce volume contient :

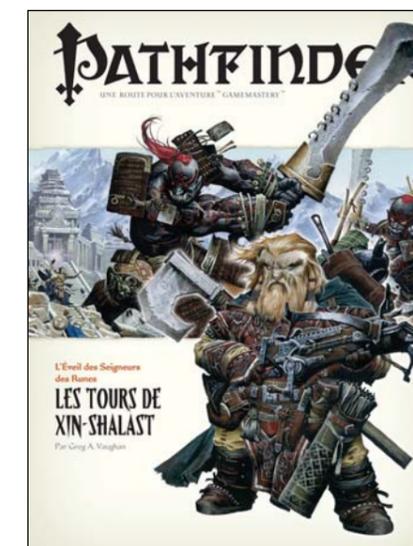
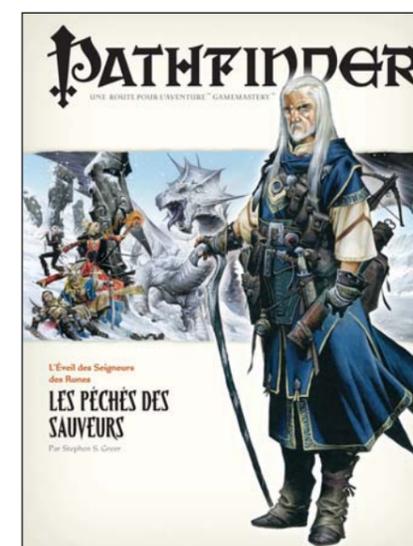
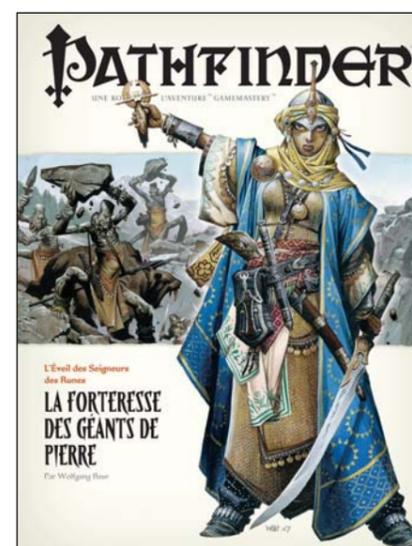
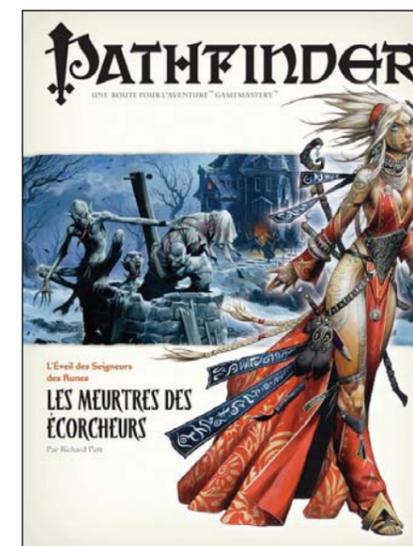
- **Le Massacre de la montagne Crochue**, une aventure pour des personnages de niveau 7.
- Des conseils et des événements pour pimenter la tâche de **gestion d'un fort**.
- Un index détaillé de la **Varisie**, comprenant ses monstres errants.
- Six nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #4 : LA FORTERESSE DES GÉANTS DE PIERRE

Menés au combat par un chef de guerre dément, les géants de pierre du plateau de Storval, autrefois pacifiques, menacent de détruire la ville endormie de Pointesable. La rapidité et la vivacité d'esprit de nos héros suffiront-elles à sauver cette communauté sans défense ?

Ce volume contient :

- **La Forteresse des géants de pierre**, une aventure pour des personnages de niveau 10.
- Une étude de l'histoire séculaire, de la dure vie et de la société évoluée des **géants de pierre**.



- Des informations sur les **dragons** de Pathfinder.
- La quatrième partie du **journal des Éclaireurs**.
- Sept nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #5 : LES PÉCHÉS DES SAUVEURS

Le mal qui se terre sous Pointesable refuse de retourner tranquillement dans l'oubli et un tueur issu du passé refait surface. Les indices trouvés dans son repaire mènent à l'antre d'un dragon légendaire puis sur les traces d'un mystérieux donjon dirigé par des magiciens sans âge et où les sept péchés mortels règnent en maître. Les PJ pourront-ils transformer leurs propres péchés en arme contre Karzoug, leur véritable ennemi, le Seigneur ressuscité de l'Avarice ?

Ce volume contient :

- **Les Péchés des sauveurs**, pour des personnages de niveau 12.
- Un aperçu de la **magie de Thassilon** et des arcanes secrets des Seigneurs des runes.
- Une esquisse du culte impie de **Lamashtu**, la déesse de la folie, des monstres et des cauchemars.
- Le cinquième épisode du **Journal des Éclaireurs**.
- Six nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #6 : LES TOURS DE XIN-SHALAST

L'Éveil des Seigneurs des Runes touche à sa fin ! Le seigneur de l'Avarice, Karzoug l'Inflexible, s'anime dans la légendaire ville de Xin-Shalast. Dans cet endroit reculé de Golarion, les frontières entre la

réalité et les cauchemars sont anormalement minces et le lieu n'abrite pas seulement un ancien sorcier maléfique...

Les sbires de Karzoug se sont eux aussi réveillés, et dans leurs rangs, géants, dragons, diables et d'autres créatures pires encore, reviennent à la vie. Un mal encore plus grand pourrait-il émerger des ténèbres du passé ? Peut-on arrêter l'Éveil des Seigneurs des Runes ?

Ce volume contient :

- **Les Tours de Xin-Shalast**, une aventure pour des personnages de niveau 14.
- Une description complète de **Karzoug**, le Seigneur des Runes de l'Avarice.
- Des règles développées pour les aventures en **hautes altitudes**.
- Le sixième épisode du **Journal des Éclaireurs**, par James L. Sutter.
- Sept nouveaux **monstres**.

LES POINTS FORTS :

- Une grande campagne prête-à-jouer.
- Si vos joueurs aiment l'exploration.
- Des adversaires et des PNJ inoubliables.

PATHFINDER® CAMPAGNE

LA MALÉDICTION DU TRÔNE ÉCARLATE

La deuxième Campagne Pathfinder vous invite à découvrir la ville de Korvosa et à vivre de terribles événements qui affecteront profondément la vie de la cité. De grands moments en perspective !

PATHFINDER #7 : AU BORD DE L'ANARCHIE

Pendant qu'un roi agonise, un nouveau dirigeant rassemble ses forces dans l'ombre et crée une onde de choc au sein d'une population déjà bien instable, poussant la plus grande ville de Varisie vers la catastrophe.

Ce volume contient :

- **Au Bord de l'anarchie**, une aventure pour des personnages de niveau 1.
- Des révélations sur le **Tourment**, un jeu de divination varisien apparenté au tarot.
- Une étude de la **culture varisienne** qui détaille l'histoire et les mystérieuses coutumes de ce peuple nomade et énigmatique.
- Les premiers pas d'Éando Kline sur les Terres Cendres, dans le **Journal des Éclaireurs**.
- Six nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #8 : SEPT JOURS POUR MOURIR

La main rouge purulente de la mort s'étend au-dessus de Korvosa. Ce qui avait commencé comme une petite infection se transforme en une véritable épidémie et bien vite, plus personne n'est à l'abri. La ville est bientôt dépassée par l'ampleur de la catastrophe et une reine désespérée prend des mesures très strictes pour enrayer l'épidémie.

Ce volume contient :

- **Sept jours pour mourir**, une aventure pour des personnages de niveau 4.
- Un essai sur les **maladies** et les **épidémies** ainsi que leurs effets dans les mondes fantastiques.
- Les commandements d'**Abadar**, le dieu des villes, de la richesse et de la loi.
- Éando Kline s'aventure dans Urglin, la ville en ruines infestée de monstres, dans le **Journal des Éclaireurs**.
- Six nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #9 : IL FAUT FUIR !

L'anarchie, la peste et les mandats d'une reine sans pitié ont semé le chaos dans la petite communauté insulaire. Des centaines de malheureux, reniés par le gouvernement et coupés du reste de la ville, se retrouvent sans défense face à l'ascension des seigneurs du crime, tous avides de s'emparer d'une portion de Korvosa.

Ce volume contient :

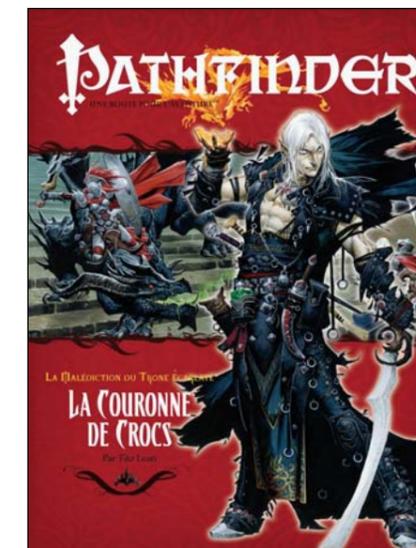
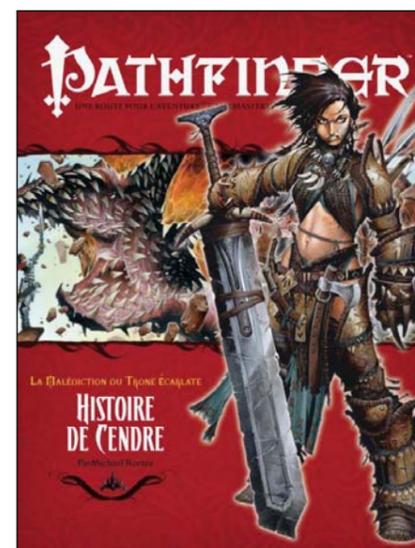
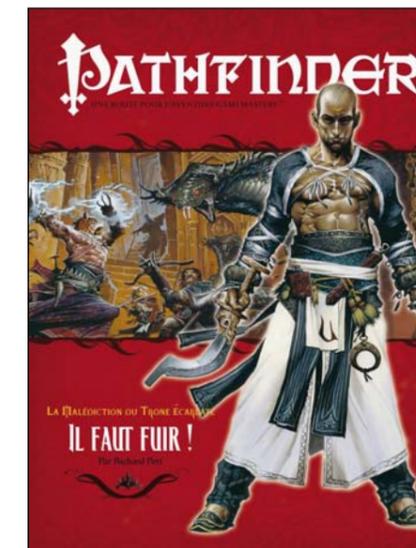
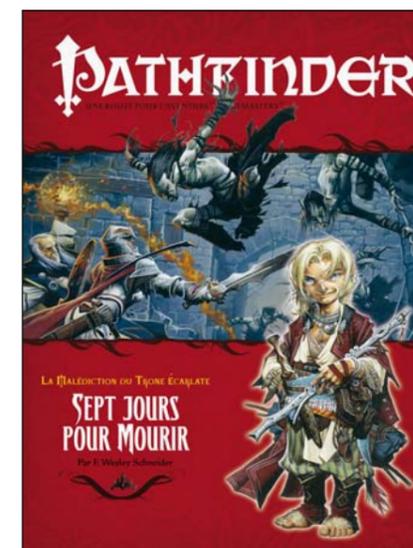
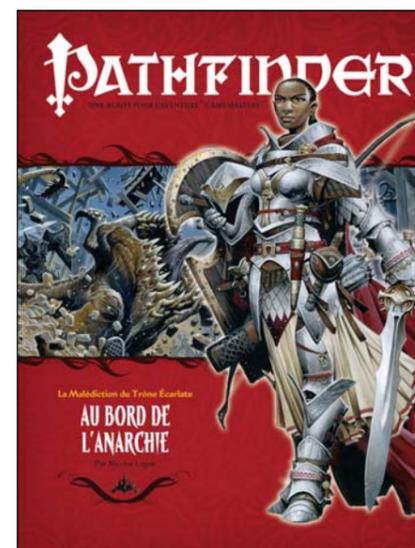
- **Il faut fuir !** une aventure pour des personnages de niveau 8.
- Un aperçu du monde des assassins les plus redoutés de Golarion, les **Mantes rouges**, et de leur voie pavée de sang.
- Les manipulations impitoyables et le mal incarné des **rakshasas**.
- Éando Kline s'aventure au cœur de la Forteresse de Belzen et découvre qu'il y a bien plus à craindre que des orques dans ce nouvel épisode du **Journal des Éclaireurs**.
- Cinq nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #10 : HISTOIRE DE CENDRES

Le chemin vers le salut de Korvosa mène loin de cette ville dévastée. Dans les plaines brûlantes des Terres Cendres, les tribus de barbares shoantis protègent farouchement un secret ancien qui pourrait bien être le seul moyen de sauver le Joyau de la Varisie. Mais cela fait bien trop longtemps que Korvosa est leur ennemie pour que ces fiers indigènes daignent lui confier leurs secrets.

Ce volume contient :

- **Histoire de cendres**, une aventure pour des personnages de niveau 10.



- Un aperçu des **Terres Cendres**, une région désolée et calcinée, aussi dangereuse que les monstres qui l'habitent.
- Découvrez les épreuves et les traditions des **Shoantis**, les féroces barbares natifs de Varisie.
- Éando Kline se retrouve pris au beau milieu d'une guerre totale entre des tribus orques dans un nouveau chapitre du **Journal des Éclaireurs**.
- Cinq nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #11 : LES SQUELLETES DE BALAFRE

Une armée de morts-vivants condamnés par une longue histoire d'atrocités, se dresse entre Korvosa et son unique espoir de salut. Dans la sinistre forteresse hantée de Balafre, les légions sans vie de

Kazavon, l'ancien seigneur de guerre, gardent les couloirs maudits qu'elles parcourent depuis plus de sept cents ans. Les PJ devront ensuite explorer ces couloirs impies...

Ce volume contient :

- **Les Squelettes de Balafre**, une aventure pour des personnages de niveau 12.
- Un terrifiant aperçu des pratiques sadiques de l'église de **Zon-Kuthon**, le dieu des ténèbres, de la jalousie et de la douleur.
- Explorez la **forteresse de Belzen**, ce pays indomptable dominé par les orques, les monstres sauvages et d'anciens secrets.
- Dans le **Journal des Éclaireurs**, Éando Kline, entouré de sauvages, découvre que la cruauté des orques ne se limite pas à leur soif de sang.
- Cinq nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #12 : LA COURONNE DE CROC

Korvosa agonise sous le joug d'un monarque dément ! Abattus par les émeutes, la maladie et les soldats à la poigne de fer d'un cruel despote, les habitants se terrent chez eux en tremblant et attendent un sauveur.

Ce volume contient :

- **La Couronne de Crocs**, une aventure pour des personnages de niveau 14.
- Tout sur les reliques de **Kazavon**.
- Les mystères des **cartes merveilleuses du jeu du Tourment**, un artefact capable de changer le destin et de faire basculer la chance.
- Le périple d'Éando Kline prend une tournure impossible dans le **Journal des Éclaireurs**
- Quatre nouveaux **monstres**.

LES POINTS FORTS :

- Une campagne urbaine
- Des PNJ hauts en couleur et des événements marquants.
- Si vous aimez une certaine campagne impériale...

PATHFINDER® CAMPAGNE

LE RETOUR DES TÉNÈBRES

La troisième Campagne Pathfinder signe l'arrivée des célèbres drows de l'Ombreterre ! Mystères, révélation d'un grand secret, aventures exotiques et variées sont au programme. Méfiez-vous de ces elfes-là !

PATHFINDER #13 : UNE OMBRE DANS LE CIEL

Un sinistre présage plane sur la cité de Port-Énigme... Mais quelle est cette tâche sombre qui flotte au-dessus de la ville des escrocs et des voleurs ? Des murmures apocalyptiques emplissent les rues, des prêtres cherchent des signes divins et des rumeurs évoquant d'étranges événements secouent la cité.

Ce volume contient :

- **Une Ombre dans le ciel**, une aventure pour des personnages de niveau 1.
- Une exploration de **Port-Énigme**, la ville des joueurs, des parias, des pirates et des pires scélérats de Varisie.
- Une chance de faire fortune au **Gobelin doré** et de découvrir quatre nouveaux jeux pratiqués dans l'une des maisons de jeu les plus agitées de Port-Énigme.
- Un nouvel épisode du **Journal des Éclaireurs**.
- Quatre nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #14 : LES ENFANTS DU NÉANT

Une étoile tombe du ciel et c'est la ruée ! Alors que les seigneurs du crime de Port-Énigme luttent pour être les premiers à s'emparer de la mystérieuse météorite, de sombres choses se passent au Coude du diable, sur le site de l'impact. Des créatures qui ne sont pas de ce monde se creusent un chemin hors de leur prison de métal céleste, avides de nouvelles proies et prêtes à répandre leur espèce dans un monde incroyable.

Ce volume contient :

- **Les Enfants du néant**, une aventure pour des personnages de niveau 4.
- Une exploration du **système solaire** de Golarion.
- Des informations sur **Cayden Caileán**, le dieu du courage, de la liberté et du vin qui fut autrefois un mortel.
- Un nouvel épisode du **Journal des Éclaireurs**.
- Cinq nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #15 : L'ÉCHO DE L'ARMAGEDDON

La ville de Celwynvian cache une terrible vérité : pendant des siècles, les elfes de la forêt de Miérani ont interdit aux étrangers d'entrer dans la légendaire cité des pluies d'émeraude, essayant désespérément de cacher leur honte ancestrale. Mais alors qu'une nouvelle puissance grandit dans les profondeurs, le secret des elfes risque non seulement de leur échapper mais aussi de faire pleuvoir la destruction sur le monde entier. Les elfes, désespérés, demandent de l'aide à un groupe d'aventuriers.

Ce volume contient :

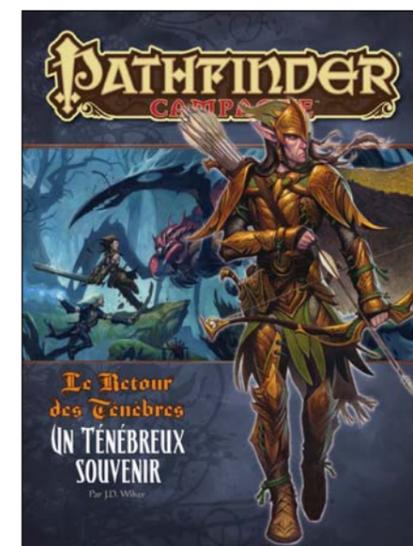
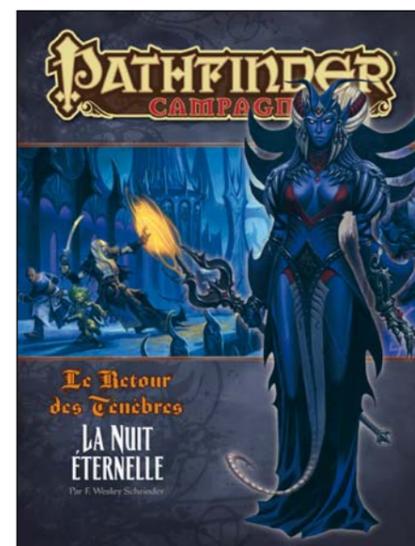
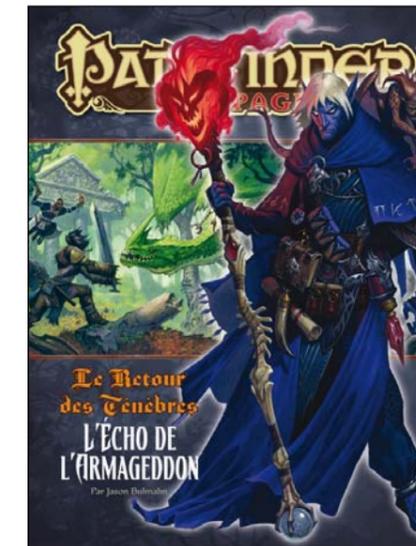
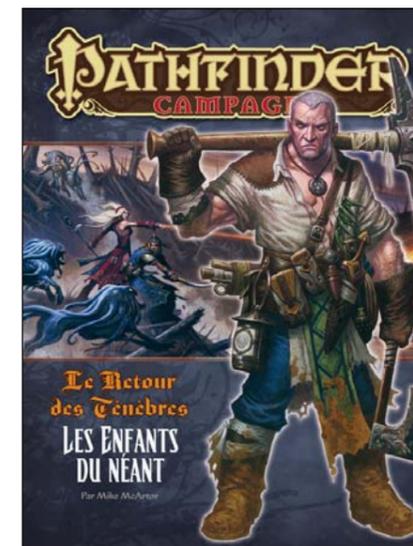
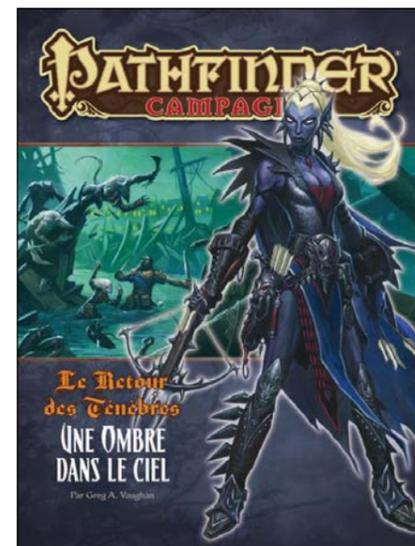
- **L'Écho de l'Armageddon**, une aventure pour des personnages de niveau 7.
- Un exposé sur les **drows** de Golarion qui contient des révélations sur la race la plus fabuleuse et la plus redoutée de l'Ombreterre.
- Une exploration de **Celwynvian**, la cité abandonnée des pluies d'émeraude, de vastes ruines elfiques qui refusent de reposer en paix.
- Un nouvel épisode du **Journal des Éclaireurs**.
- Quatre nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #16 : LA NUIT ÉTERNELLE

Depuis leur cité de Zirnakaynin, les elfes noirs règnent sur un empire fondé sur le mensonge et la magie noire. Ce n'est qu'en se déguisant eux-mêmes en elfes noirs et en s'introduisant dans la capitale des drows que les PJ pourront découvrir le véritable visage de leurs ennemis et mettre un terme au complot qui risque de ravager leur monde.

Ce volume contient :

- **La Nuit éternelle**, une aventure pour des personnages de niveau 9.
- Découvrez **Zirnakaynin**, la cité drow privée de soleil.



- Les secrets de la **distorsion de la chair**, l'art pervers des drows, et des terrifiantes abominations qui résultent de cette science.
- Un nouvel épisode du **Journal des Éclaireurs**.
- Cinq nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #17 : UN TÉNÉBREUX SOUVENIR

Alors que la fin guette le monde depuis les étoiles, le temps est venu pour les races de la surface d'entreprendre des actions décisives. Mais les vieux préjugés ont la peau dure et, dans la nation elfique du Kyonin, tous ne croient pas aux sinistres présages qui se dessinent dans les cieux.

Ce volume contient :

- **Un Ténébreux Souvenir**, une aventure pour des personnages de niveau 12.

- Un atlas du **Kyonin**, le pays natal des elfes enveloppé de tant de mystères.
- Un aperçu des secrets clandestins de l'Église de **Calistria**, la déesse du désir, de la vengeance et de la tromperie.
- Un nouvel épisode du **Journal des Éclaireurs**.
- Cinq nouveaux **monstres**.

PATHFINDER #18 : AU CŒUR DE LA NUIT

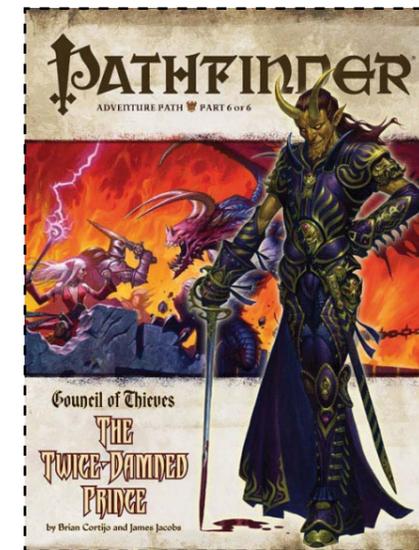
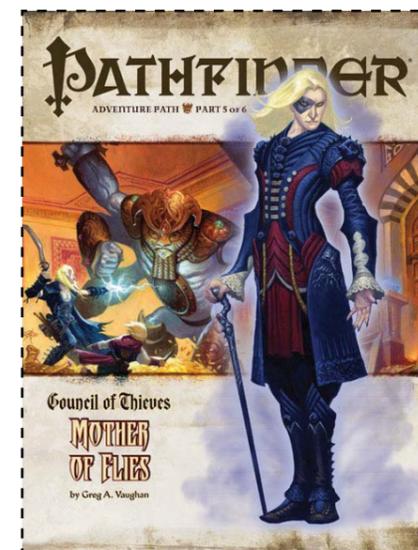
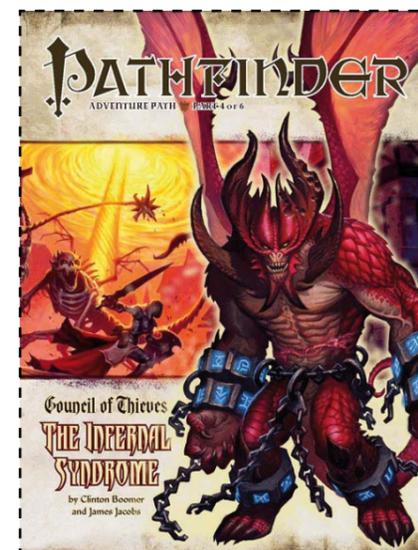
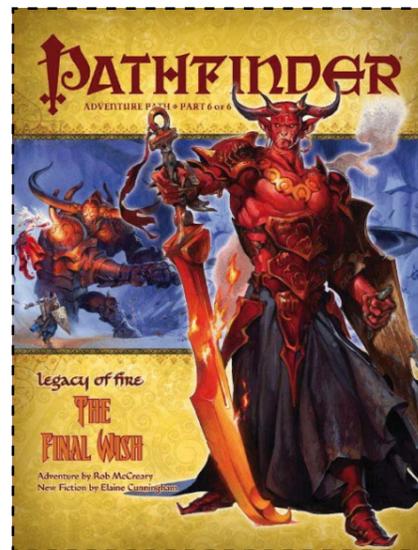
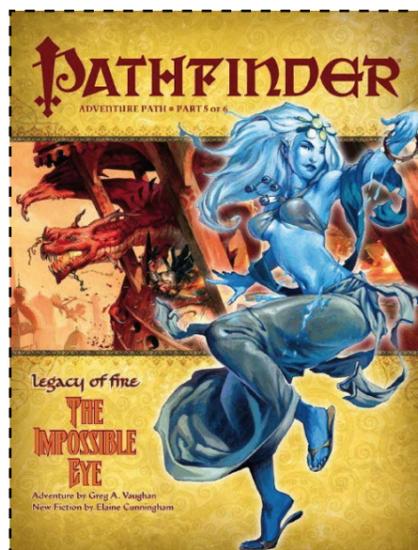
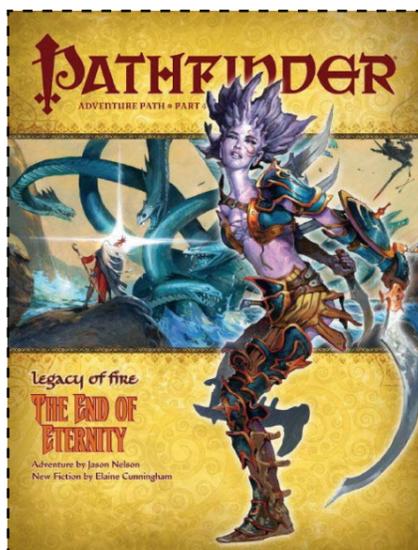
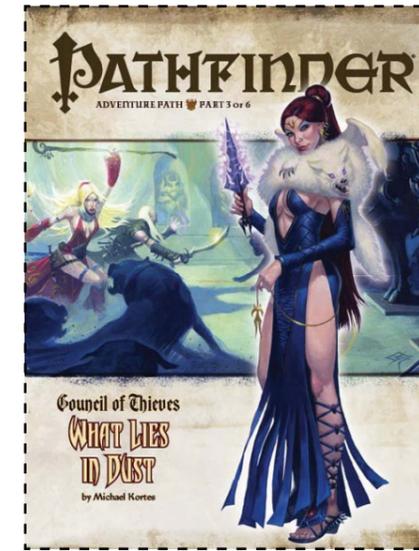
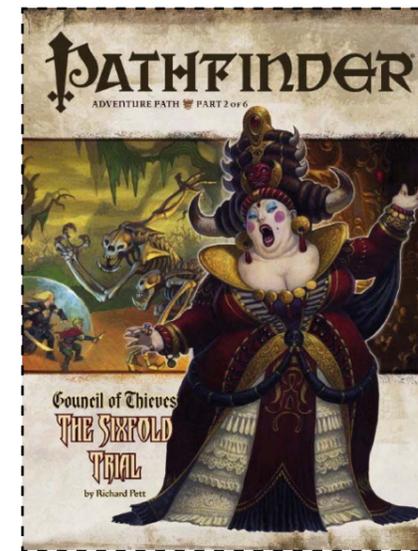
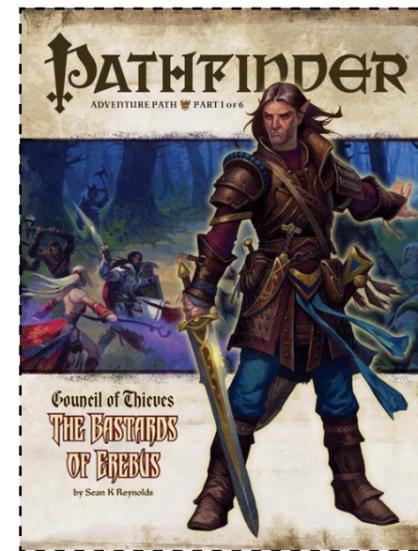
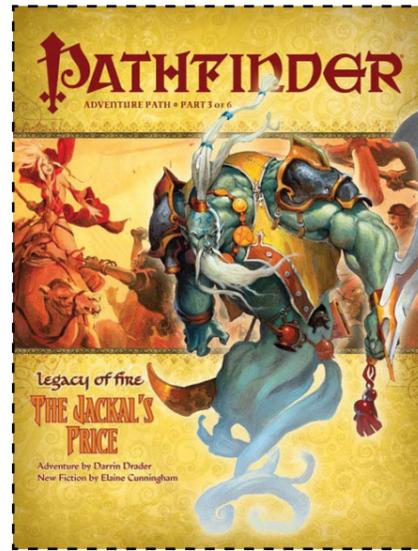
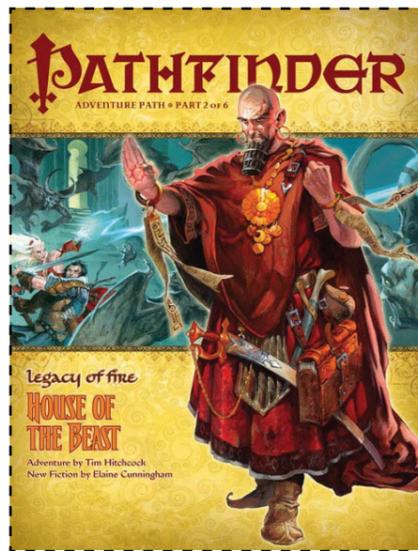
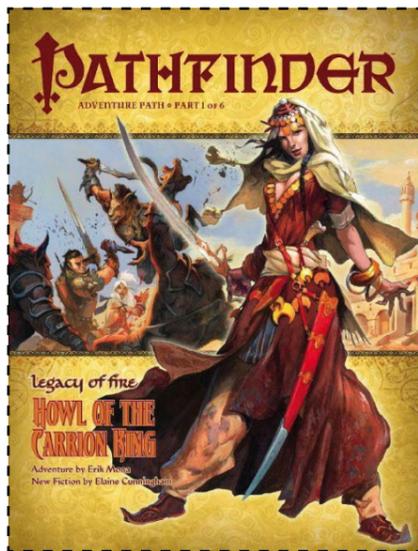
Dans les profondeurs de la terre, les drows récitent les dernières incantations nécessaires pour détruire le monde de la surface qu'ils haïssent tant. Leurs ennemis sont vaincus et aucun pays ne se dresse contre eux. Seul un petit groupe d'improbables sauveurs s'oppose au plan apocalyptique des elfes noirs. Découvrez-le dans ces pages, lors de l'apogée titanique du Retour des Ténèbres !

Ce volume contient :

- **Au cœur de la nuit**, une aventure pour des personnages de niveau 14.
- Un aperçu de la **terre du Sang noir**, un vaste royaume aveugle niché dans les profondeurs de la terre.
- Des révélations hérétiques sur une légion des êtres les plus ignobles du multivers, les **seigneurs démoniaques de Golarion**.
- La confrontation entre les dirigeants de la société des Éclaireurs et Éando Kline, qui devra choisir entre sa morale et sa vie, dans le **Journal de l'Éclaireur**.
- Quatre nouveaux **monstres**.

LES POINTS FORTS :

- **Des drows.**
- **Des aventures très variées**
- **Un secret du monde de Golarion à découvrir !**



L'HÉRITAGE DU FEU

Pathfinder #19 : Le hurlement du roi charognard

Les PJ se joignent au prince marchand Almah Roveshki et entreprennent une noble quête pour libérer le village en ruine de Kelmarane des griffes des sauvages gnolls qui s'en sont emparé. Ils découvrent que ces créatures sont dirigées par un janni corrompu.

Pathfinder #20 : La Maison de la Bête

Sur les conseils d'un mystérieux voyageur, les PJ gravissent les pentes de la montagne Blafarde et se rendent à la Maison de la bête pour y affronter le Roi charognard, mais ils découvrent bien plus qu'un simple seigneur des gnolls car dans les profondeurs de la maison repose le parchemin de Kakishon, un artefact utilisé pour emprisonner un éfrit.

Pathfinder #21 : Le prix du Chacal

Les PJ se sont emparés du parchemin mais ils ne sont pas les seuls à désirer ses pouvoirs. Ils se rendent à Katapesh en quête d'un érudit capable de déchiffrer ses mystères mais ils se le font voler par le Père Chacal, l'un des plus célèbres criminels de la ville.

Pathfinder #22 : La Fin de l'éternité

Les PJ ont percé les secrets du parchemin de Kakishon mais, alors qu'ils essaient d'ouvrir le portail vers le monde contenu dans la carte, ils se retrouvent aspirés dans le royaume mystique où ils restent prisonniers alors que l'éfrit et son armée sont libérés dans Katapesh. Les PJ parviendront-ils à s'échapper ?

Pathfinder #23 : L'œil impossible

Les PJ s'échappent de Kakishon... mais émergent dans un mystérieux donjon. Ils découvrent qu'ils se trouvent au cœur de la Cité d'Airain, dans la demeure de l'éfrit qui a repris son ancienne quête pour devenir le nouveau Saigne-feu ! La clef de leur liberté se révèle être un miroir magique qui appartient au sultan de la ville.

Pathfinder #24 : Le dernier souhait

Les PJ libèrent à nouveau Kelmarane, cette fois de l'emprise de l'éfrit et de son armée avant de découvrir qu'il est sur le point de réveiller l'esprit du Saigne-feu et de se transformer en rejeton de Rovagug. Les PJ doivent donc s'enfoncer dans les chambres enflammées cachées sous la montagne Blafarde pour empêcher une nouvelle guerre des élémentaires !

LE CONSEIL DES VOLEURS

Pathfinder #25 : Les bâtards d'Érébus

Les PJ doivent sauver le chef d'une bande de rebelles prisonnier de l'ordre du Chevalet avant de lancer l'assaut sur une base de brigands tieffelins près de Couronne d'Ouest. Mais ces malandrins ne sont que des pantins du légendaire Conseil des voleurs.

Pathfinder #26 : L'épreuve en six étapes

Pour gagner la dévotion de la population, les PJ veulent vaincre les bêtes de l'ombre et pour cela, ils doivent s'emparer d'un artefact qui gît dans la loge abandonnée des Éclaireurs. Pour ce faire, ils se font passer pour des acteurs et s'infiltrent dans le domaine du maire diabolique, en quête d'information sur les pièges de la loge.

Pathfinder #27 : Ce qui gît sous la poussière

Quand les PJ parviennent enfin à entrer dans la loge des Éclaireurs, ils découvrent qu'ils ne sont pas seuls et se heurtent à des pièges, des gardiens diaboliques et de vils vampires qu'ils devront vaincre pour s'emparer de l'artefact et libérer Couronne d'Ouest de la menace des bêtes de l'ombre.

Pathfinder #28 : Le syndrome infernal

Avant que les PJ ne puissent remettre l'artefact aux rebelles, le diantrefosse du maire se libère et lâche des nuées de diables sur la ville. Les PJ doivent affronter les diables, les rebelles tieffelins et les agents du Conseil des voleurs pour empêcher le diantrefosse de se libérer complètement et de ravager la ville.

Pathfinder #29 : La Mère des mouches

Les PJ partent à la recherche d'une vieille guenaude appelée la Mère des mouches pour en apprendre plus sur le Conseil des voleurs mais quand ils arrivent, ils la trouvent assiégée par les voleurs. Elle leur permet d'infiltrer la guilde et de vaincre son principal lieutenant... mais le Conseil n'a pas dit son dernier mot !

Pathfinder #30 : Le Prince deux fois damné

Le chaos règne à Couronne d'Ouest et un général d'Égorian est envoyé pour rétablir l'ordre. Les PJ doivent ramener la paix avant son arrivée et pour cela, il leur faut rallier les factions disparates de la ville et les convaincre de travailler ensemble pour vaincre le Conseil des voleurs.

LES POINTS FORTS :

- Une ambiance « milles et une nuit »
- Des gnolls et des djinns !
- Explorez la nation de Katapesh et visitez la Cité d'Airain dans le plan du feu.

LES POINTS FORTS :

- Une campagne se situant au cœur de la nation diabolique du Chéliax.
- un volume (#26) unique en son genre, proposant aux PNJ de participer à une décadente mais véritable pièce de théâtre !
- Une ambiance urbaine et riche en intrigues.

PATHFINDER® CAMPAGNE

LA NAISSANCE D'UN ROYAUME

Cette Campagne Pathfinder se démarque des précédentes puisqu'elle propose aux joueurs d'explorer une région sauvage, de la pacifier et, qui sait, d'en devenir le dirigeant... Vous avez toujours rêvé devenir roi ?

PATHFINDER #31 : TERRES VOLÉES

Les PJ sont envoyés au sud comme émissaires du Rost, au Brévoy, et doivent s'aventurer dans les étendues sauvages du nord est des Royaumes Fluviaux, dans la région appelée les Terres Volées, car le Rost souhaite coloniser ce pays indompté. Dès leur arrivée au Comptoir d'Oleg, les PJ doivent affronter des bandits, des monstres et autres habitants de la région alors qu'ils explorent ces contrées imprévisibles. Plus ils découvrent ce territoire et apprennent à le connaître, plus ils se retrouvent contraints de s'opposer à un chef des bandits appelé le Seigneur Cerf. Ils finissent par découvrir sa place forte, repousser les brigands et s'emparer d'une base d'opération potentielle pour s'installer dans les Royaumes Fluviaux.

PATHFINDER #32 : RIVIÈRES DE SANG

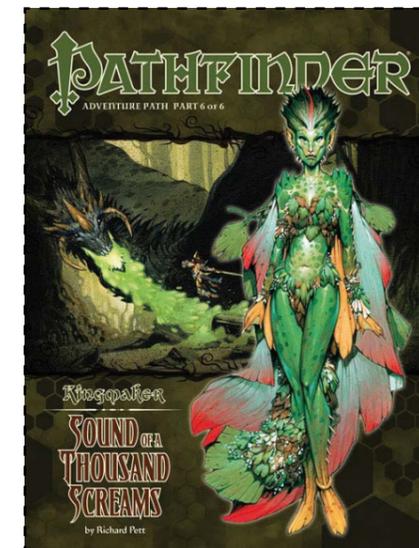
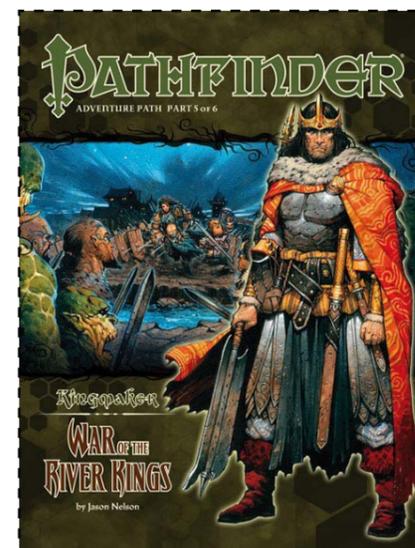
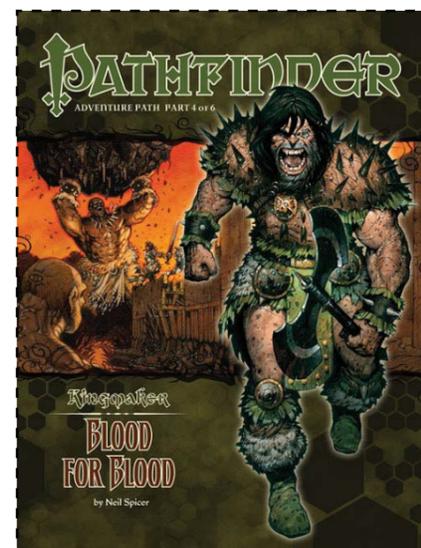
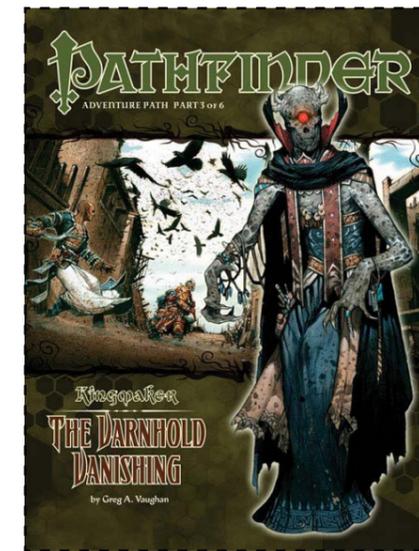
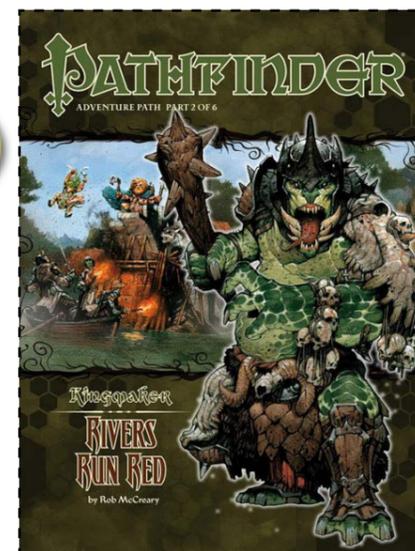
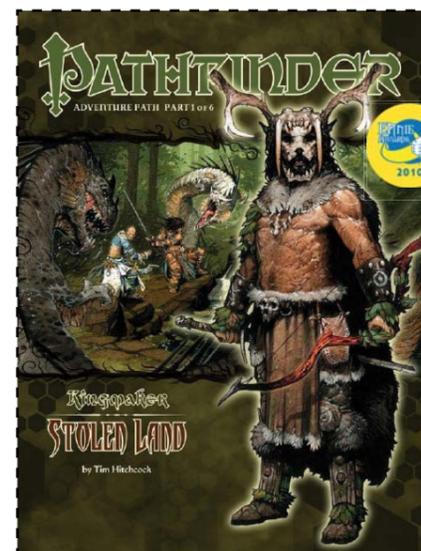
Maintenant que les PJ ont exploré la majeure partie de la région qu'ils étaient chargés de surveiller, Restov leur envoie des fonds et des ressources ainsi qu'un mandat pour établir une communauté afin de consolider leur contrôle sur la zone. Ils commencent progressivement à rassembler des ressources naturelles, à traiter avec les habitants et à se heurter aux menaces voisines. L'ordre et la stabilité sont loin d'être acquis et, alors qu'un groupe de trolls menace la paix et que les PJ se portent à leur rencontre, un ours hiboux d'une taille légendaire attaque leur village naissant. Avec bien peu de gens aptes à se défendre contre les dangers de la nature, c'est aux PJ qu'il revient de s'assurer que les arrivants nouvellement installés sur leurs terres, ainsi que leurs propres personnes, ne connaissent pas une fin ignoble dans cette dangereuse région frontalière.

PATHFINDER #33 : LES DISPARUS DE VARNHOLD

La petite communauté que les PJ ont récemment fondée n'est pas la seule que Restov ait implantée dans les Terres Volées. Un autre village du nom de Varnhold grandit à l'ouest, sous la direction d'un groupe de mercenaires compétents qui proposent aux PJ de tisser des relations amicales avant de devenir muets. Alors que les PJ enquêtent, ils trouvent le village désert, tous ses habitants ayant disparu sans laisser de trace. Ils explorent alors les environs et découvrent des centaures territoriaux, de dangereuses fées et des cyclopes morts vivants liés au mystérieux orient. Les incursions autour de leur tombe ont réveillé la colère immortelle des cyclopes qui répandent un énigmatique fléau parmi les vivants. Les PJ doivent sauver ce qui reste des colons de l'emprise des cyclopes et, le gouvernement de la ville étant hors d'état, c'est à eux qu'il revient de protéger le destin de cette nouvelle communauté.

PATHFINDER #34 : LE PRIX DU SANG

Des envahisseurs menacent tout ce que les PJ ont bâti ! Une légion de barbares et de brigands unis sous la bannière d'Irovetti, seigneur du Royaume Fluvial de Pitax arrive du fangeux Bourbier de Crochelanguie, une terre faite de marais et de reptiles, à l'ouest. Mais cette dangereuse alliance ne menace pas seulement les nouvelles possessions des PJ car elle s'est emparée du Sellen oriental, la route commerciale principale vers le Brévoy, au nord. Les PJ se voient contraints de repousser l'envahisseur hors de leurs terres



et de rouvrir la route et pour ce faire, ils doivent s'aventurer sur des terres nouvelles et affronter un général barbare meurtrier. Mais les ambitions de ce seigneur de guerre en plein essor ne se limitent pas au pillage : il cherche à s'emparer d'une hache perdue légendaire qu'il brandira pour se forger son propre empire !

PATHFINDER #35 : LA GUERRE DES ROIS FLUVIAUX

Irovetti invite les PJ en sa ville de Pitax, la gemme criarde des Royaumes Fluviaux, pour parvenir à un accord de paix suite à leur démonstration de pouvoir. Ce seigneur passionné prétend tout

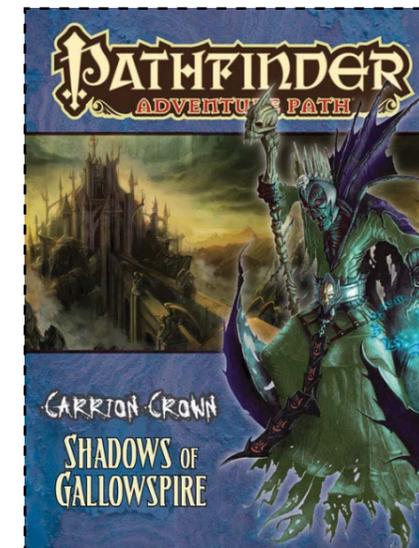
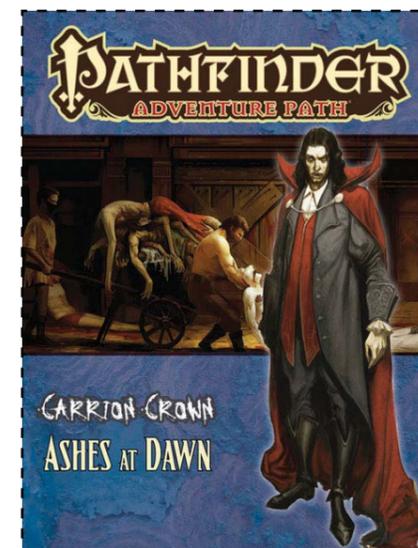
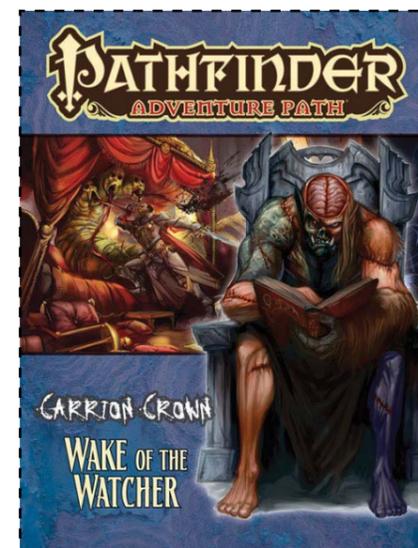
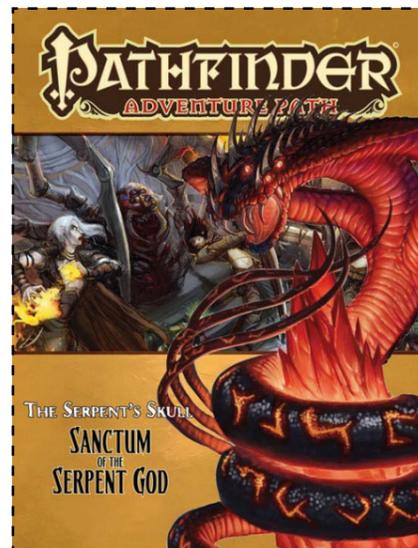
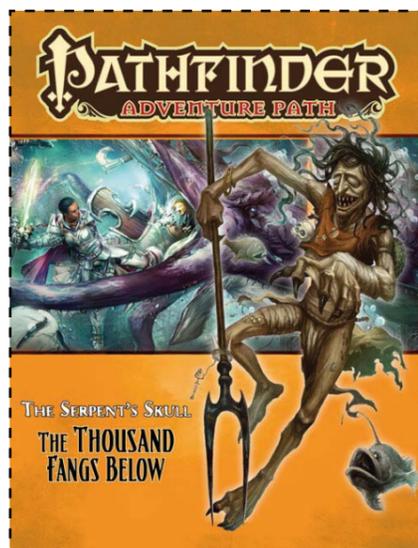
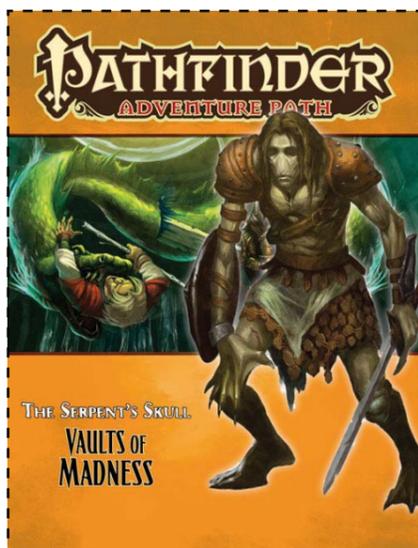
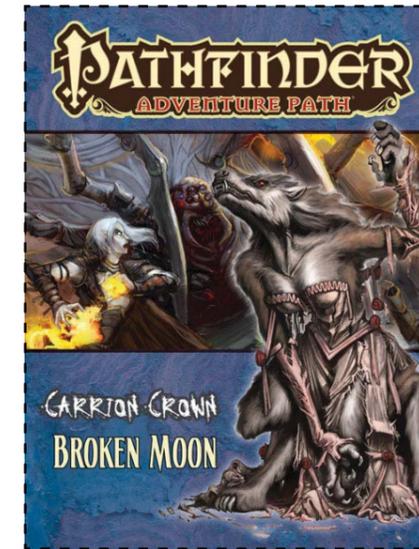
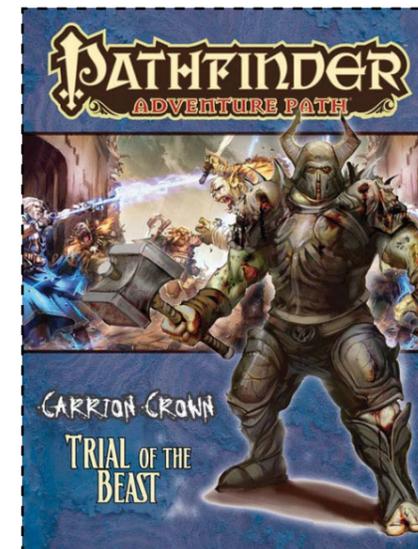
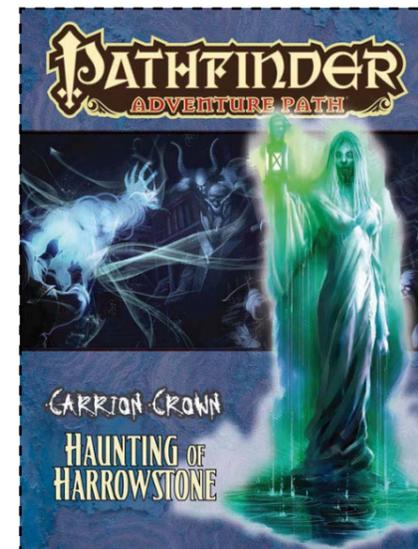
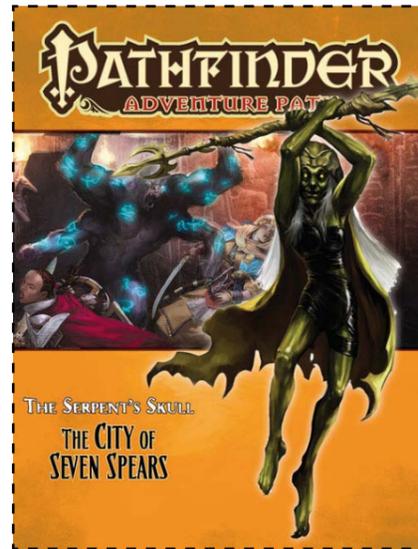
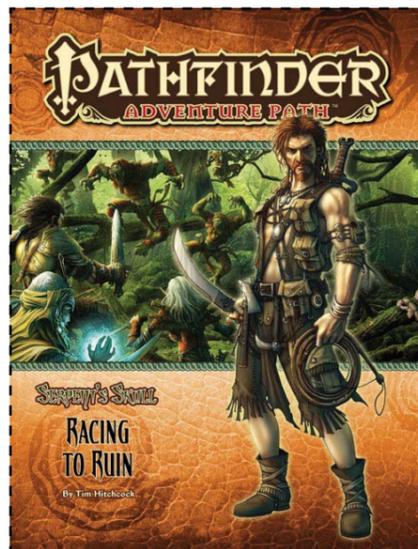
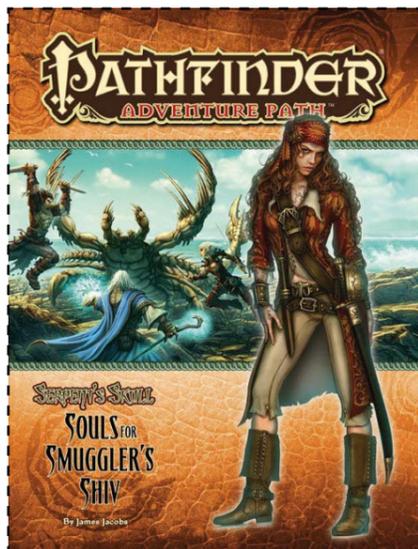
ignorer des récents affrontements qui se sont déroulés sur les terres des PJ et ils présentent à ses invités les plaisirs douteux et souvent inquiétants de sa cité, tout en s'efforçant de démasquer le scélérat qui a échafaudé cette tromperie. Les PJ sont entraînés dans un violent tournoi donné par le célèbre seigneur au cours duquel ils découvrent qu'Irovetti est bien à l'origine de la première attaque lancée contre leurs possessions et qu'il en a initiée une autre pendant qu'il les occupe en ville. Les PJ doivent se hâter de rentrer lever leurs défenses et protéger leurs terres contre le sauvage roi du fleuve et s'assurer que Pitax ne menace plus jamais leur royaume.

PATHFINDER #36 : UN MILLIER DE HURLEMENTS

La nymphe Nyryssa déchaîne une tempête de pouvoir issu du Premier Monde. Des fleurs d'énergie étrangères s'épanouissent dans toute la région et apportent avec elles les dangers d'une réalité démente. Les PJ doivent agir au plus vite s'ils veulent endiguer ces incursions du Premier Monde et les énergies envahissantes finiront par les mener jusqu'à la citadelle de Nyryssa, dans la forêt des Mille Voix, où ils devront lutter contre cette ambitieuse princesse féérique avant qu'elle ne leur vole leur royaume sous le nez.

LES POINTS FORTS :

- ♦ Devenez un roi !
- ♦ Une campagne « bac à sable » où les PJ iront où bon leur semble.
- ♦ Explorer une région inconnue et apprenez à la connaître.



LE CRÂNE DU SERPENT

Pathfinder #37 : Des Âmes pour la Pointe du contrebandier

Les PJ s'échouent sur l'île de la Pointe du contrebandier et découvrent la présence de ruines aztlantes, preuve de l'existence de la cité mythique de Saventh-Yhi. Quand ils auront réussi à quitter l'île, cette information peut les rendre riches... ou en faire des hommes morts.

Pathfinder #38 : La Course aux ruines

Les PJ accostent à Eleder où diverses factions comme les capitaines libres, les Mantes rouges ou les Éclaireurs cherchent aussi Saventh-Yhi et ont eu vent de leur découverte. S'en suit une farouche compétition pour gagner des ruines nichées au cœur de la jungle Hurlante et où se trouve la dernière clef de l'emplacement de la cité légendaire.

Pathfinder #39 : La Cité des sept tours

Les PJ explorent la cité légendaire que nul n'a vue depuis l'Âge des Ténèbres. Ils doivent surmonter les dangers de la ville tout en luttant contre les autres factions mais, alors qu'ils sauvent une aventurière, elle leur révèle que Saventh-Yhi est construite sur une autre ville qui remonte à l'aube des temps et appartenait aux hommes serpents : Ilmuréa. Éando Kline, son mentor y est retenu prisonnier.

Pathfinder #40 : Les Caveaux de la folie

Les PJ explorent les donjons qui s'étendent sous Saventh-Yhi mais leur conflit avec les autres factions atteint son paroxysme alors que le roi gorille arrive sur les lieux ! Les PJ découvrent que les Caveaux de la folie sont bien reliés à Ilmuréa et, s'ils veulent libérer Éando Kline et découvrir ce que préparent les hommes-serpents, il leur faut réparer l'ancien portail magique qui relie les deux cités.

Pathfinder #41 : Mille crocs dans les profondeurs

Alors que les PJ explorent les ruines d'Ilmuréa, ils apprennent que les hommes-serpents ont retrouvé la tête d'Ydersisus et comptent la rattacher à son corps afin de régner à nouveau sur l'humanité. Éando libéré, il apprend aux PJ que Saventh-Yhi n'est pas seulement une ville atlante : c'est une arme construite par les anciens pour contrer le retour des hommes-serpents.

Pathfinder #42 : Le Sanctuaire du dieu serpent

Les PJ retournent à Saventh-Yhi et établissent une trêve entre les tribus afin de disposer d'une armée quand le monolithe de la ville éventrera Ilmuréa. S'ils envahissent le sanctuaire du dieu serpent assez vite, ils devront seulement affronter l'avatar naissant de la divinité mais s'ils traînent trop...

LA COURONNE MACABRE

Pathfinder #43 : Les Apparitions de Pierre-tourment

Des fanatiques ont violé la prison en ruines de Pierre-tourment pour tenter de libérer Tar Baphon, le roi-liche emprisonné, réveillant les fantômes des détenus ! Des héros se rassemblent à la mort d'un allié commun et s'unissent pour sauver les habitants d'un village troublé et apporter le repos aux esprits de Pierre-tourment.

Pathfinder #44 : Le Procès de la bête

Alors que s'achève le règne de terreur d'un golem de chair, les habitants éclairés de Lépidstadt insistent pour qu'il ait droit à un procès décent. Les héros traquent les fanatiques de la Voie du Murmure et se retrouvent liés au destin de la bête qu'ils doivent protéger.

Pathfinder #45 : La Lune brisée

Le meurtre mystérieux du seigneur des loups-garous d'Ustalav déclenche une guerre dans les sombres forêts du pays et bientôt, elle se répand dans les rues. Désespérés, les gens cherchent à éradiquer tous les métamorphes du pays.

Pathfinder #46 : Le Réveil du guetteur

Quand les héros entendent parler d'un accord impie entre les fanatiques de la Voie du Murmure et les dieux noyés des misérables habitants de Malmarais, ils décident de traverser des étendues naturelles sinistres et dégénérée pour empêcher cette alliance. Les héros parviendront-ils à découvrir quel mal prolifère dans l'esprit des villageois ? Et pourront-ils résister aux murmures d'une démence venue de par-delà les étoiles ?

Pathfinder #47 : Des Cendres à l'aube

Un étrange assassin hante les rues de Caliphas et ne traque qu'un type de victime : les vampires. Les héros perdent la piste des fanatiques de la Voie du Murmure dans les allées labyrinthiques de la capitale de l'Ustalav mais quelqu'un leur propose de l'aide pour percer leurs secrets.

Pathfinder #48 : L'Ombre de Gibet

Dans les ombres de la tour où est emprisonné le Tyran-qui-Murmure en personne, les fanatiques de la Voie du Murmure comptent mener un rituel qui leur permettra de le ressusciter. Les héros parviendront-ils à résister au mal sans âge de Gibet et à vaincre les fanatiques ? Ou le Tyran-qui-Murmure sera-t-il lâché à nouveau sur le monde ?

LES POINTS FORTS :

- ♦ Des hommes-serpents.
- ♦ Des ruines aztlantes et leurs secrets.
- ♦ Une ambiance « Conan le Barbare ».

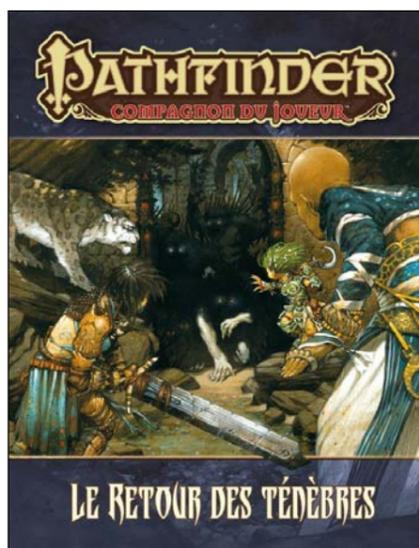
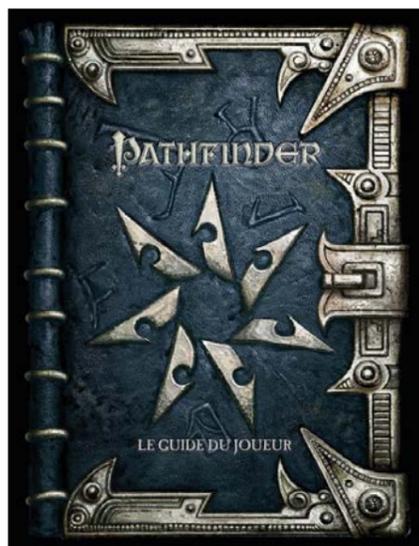
LES POINTS FORTS :

- ♦ Une campagne marquée par le sceau de l'horreur.
- ♦ Un grand méchant célèbre de Golarion.
- ♦ Une contrée gothique : l'Ustalav.

PATHFINDER[®]

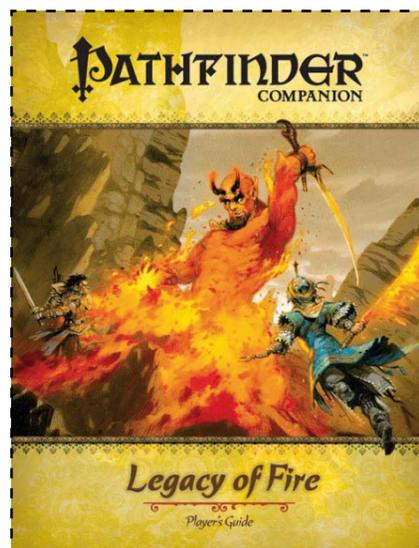
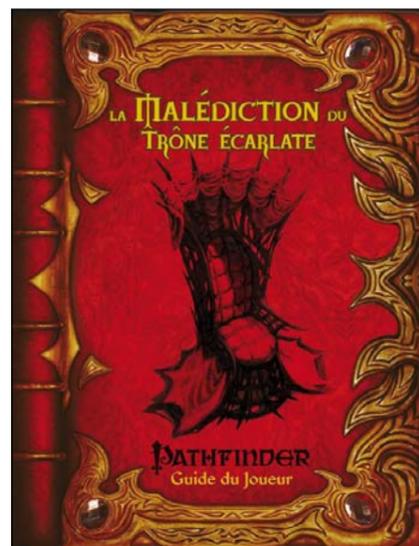
COMPAGNON DU JOUEUR

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



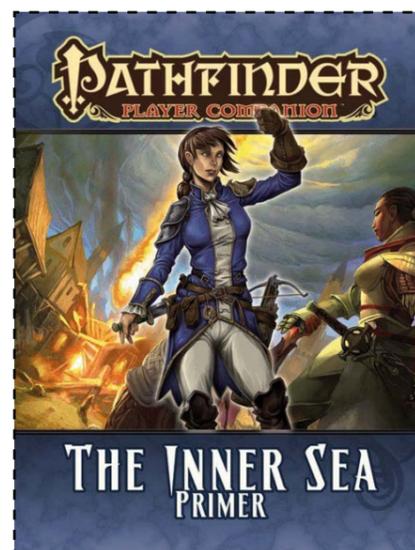
GUIDES DU JOUEUR DES CAMPAGNES PATHFINDER

Les guides du joueur de la gamme Pathfinder Compagnon du joueur sont les outils indispensables pour concevoir votre personnage des Campagnes Pathfinder et pour vous familiariser avec le



background de départ de celle-ci. Ces guides offrent de nombreuses informations intéressantes pour les joueurs ainsi que des conseils pour intégrer les personnages de toute race et classe dans l'aventure.

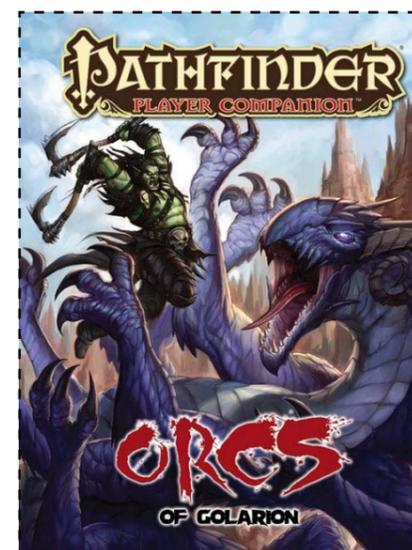
Enfin, les guides du joueur proposent de nouveaux traits, dons, sorts et classe de prestige qui s'intégreront facilement à la campagne en cours.



LA MER INTÉRIEURE

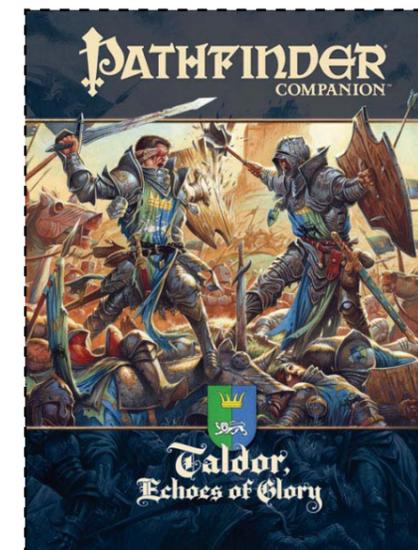
Ce Compagnon du joueur Pathfinder offre une brève description de plus de 40 pays de la mer Intérieure, afin de vous aider à choisir un foyer et des traits pour votre personnage.

Ce livret sortira conjointement au Cadre de campagne : La mer Intérieure dont il est le pendant destiné aux joueurs.



RACES DE GOLARION

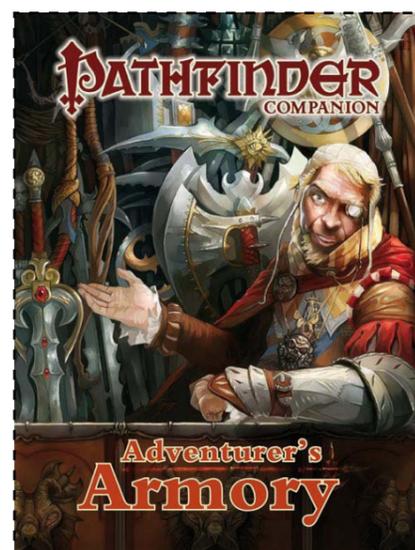
Cette collection vous offre des informations sur la culture, les coutumes, l'histoire et les noms les plus répandus chez les principales races de Golarion : elfes, nains, humaines, orques, halfelins, gnomes et hybrides. Ce recueil propose également des nouveaux dons, traits, classes de prestiges et équipements raciaux pour vos personnages.



RECUEIL DES FACTIONS

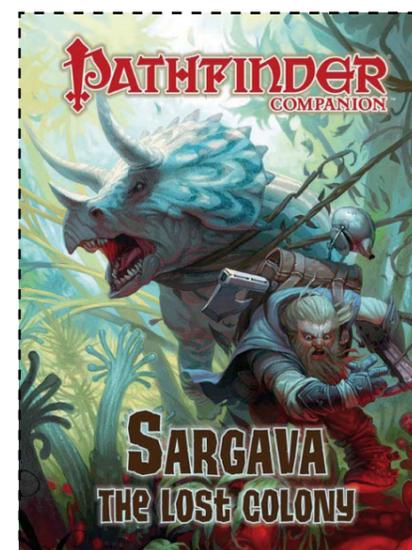
Cette compilation regroupe tout ce que vous devez savoir sur les cinq factions de la mer Intérieure se livrant une guerre d'influence secrète pour le jeu organisé de la Pathfinder Society.

Découvrez les mystères et les coutumes de Taldor, de l'Andoran, d'Osirion, du Chélix et de Qadira et taillez-vous des personnages sur mesure.



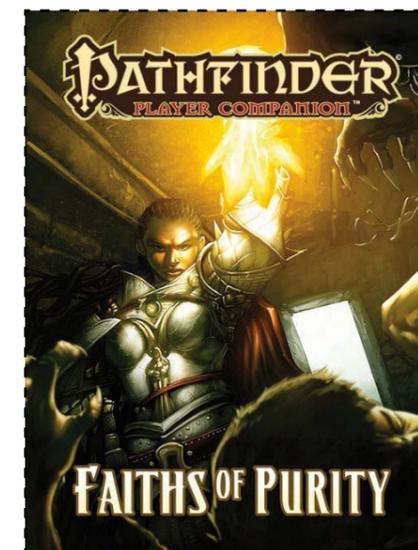
L'ARMURERIE DE L'AVENTURIER

Que votre personnage cherche une arme exotique, un nouvel animal de compagnie ou un produit alchimique peu ordinaire, ce livre contient tout ce qu'une armurerie pour aventuriers se doit de proposer.



SARVAGA

Sur les rives lointaines d'un continent tropical inexploré, de courageux colons tentent de rompre avec un passé hanté par les diables et de refaire leur vie dans ce riche pays mais cette nation est entourée de pirates, d'indigènes hostiles et de jungles vierges qui regorgent de bêtes rugissantes et d'anciennes ruines. Ce volume est associé à la campagne *Le Crâne du serpent*.



CROYANCES

Ce recueil décrit les divinités bienveillantes, neutres et mauvaises du monde de Golarion et contient tout ce qu'un fidèle doit savoir pour adorer correctement son dieu, de son histoire aux rites sacrés, aux tabous et à l'organisation de son culte.

Il propose également de nouveaux dons, sorts, et classes de prestige.

LES POINTS FORTS :

- Des suppléments de 32 pages et des compilations conçus pour les joueurs.
- Des informations de background pour tailler des personnages sur mesure.
- Des règles supplémentaires adaptées pour enrichir vos personnages.

PATHFINDER[®]

ACCESOIRES

Les Accessoires Pathfinder sont des aides de jeu spécialement conçues pour le jeu de rôle Pathfinder. Ils vont permettre d'améliorer et rendre plus agréable votre expérience de jeu.



LE JEU DU TOURMENT

Le jeu du Tourment est l'accessoire indispensable de la Malédiction du Trône Écarlate et de toute liseuse de Tourment qui se respecte vous permettra de prédire l'avenir ou de vous livrer à un jeu de cartes sacrilège.

Découvrez la saveur de ce jeu divinatoire basé très intelligemment sur les axiomes des alignements de Pathfinder JdR.

CARTES DE JEU

Attention, avec le jeu des coups critiques et son pendant, celui des échecs critiques, les joueurs et leurs ennemis n'ont qu'à bien se tenir. Ces deux accessoires sont parfaits pour mettre un peu de pression et d'inattendu dans vos combats !

Finissez-en avec les oublis systématiques des états des différents protagonistes d'un combat grâce au jeu de cartes des conditions et états préjudiciables.

LES POINTS FORTS :

- ♦ Des jeux de cartes résistants et durables.
- ♦ Simplifier et améliorer votre expérience de jeu.
- ♦ Changez vos habitudes !

PATHFINDER[®]

ROMAN

Fort de son immense succès, la gamme Pathfinder™ se décline sous forme de romans et vous invite à découvrir Golarion sous un nouvel angle, celui de ses héros et de ses habitants.



LE PRINCE DES LOUPS

Pour Varian Jeggare l'Éclaireur et Radovan, son garde du corps au sang démoniaque, les choses sont rarement telles qu'elles le semblent. Mais même ce célèbres duo d'enquêteurs aura bien du mal à retrouver l'Éclaireur perdu dans les montagnes gothiques et enveloppées de brume de l'Ustalav.

Les deux héros devront user de leurs lames et de leur magie pour percer un secret aux proportions incroyables. Ils seront aidés dans leur quête par une meute de sinistres loups garous et une mystérieuse prêtresse muette.

LA SORCIÈRE HIVERNALE

Dans un village glacé du nord, une enfant naît possédée par un étrange esprit. Elle est rejetée par sa tribu et recueillie par les mystérieuses sorcières hivernales d'Irisen.

Voici l'histoire d'une demoiselle du Bouclier qui ne reculera devant rien pour retrouver sa sœur perdue et de Decclan, un magicien sans talent reconverti dans la contrefaçon qui cherche seulement à prouver sa valeur aux yeux de la femme qu'il aime.

LA PESTE DES OMBRES

Seule Élyana, l'ancienne compagne d'armes du seigneur Stélan possède l'intelligence (et les dons martiaux) nécessaire(s) pour le sauver d'une maladie dégénérante provoquée par une malédiction.

Quand le responsable s'avère être un de leurs anciens compagnons, elle rassemble un groupe d'aventuriers et traverse le Galt et les montagnes des Cinq Rois à la recherche de la clef du salut de Stélan, dans une vallée perdue habitée par des créatures cauchemardesques.

LE STRATAGÈME DE LA PLAIE DU MONDE

Dans les contrées inquiétantes du nord, les hordes démoniaques de la Plaie du Monde empiètent sur les royaumes méridionaux. Un escroc à la beauté surnaturelle et au charme glacé se retrouve mêlé à leur dernier assaut et décide de rassembler une équipe de voleurs, de coupe-jarrets et de charlatans pour combattre les créatures et frapper le démon responsable des derniers pillages.

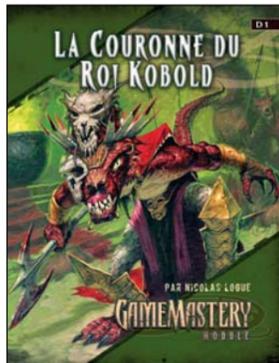
Réussira-t-il à conserver la cohésion de son groupe jusqu'à sa dernière escroquerie ou les tensions au sein de sa propre organisation les mèneront-ils tous à leur perte ?

LES POINTS FORTS :

- ♦ Des récits passionnants par des auteurs confirmés.
- ♦ Des romans pour explorer d'autres facettes du monde de Golarion
- ♦ Une nouvelle facette de la richesse de la gamme Pathfinder.

PATHFINDER[®] MODULE

Outre les Campagnes, la gamme Pathfinder propose également des scénarios indépendants, les Modules, explorant de manière différente le monde de Golarion.

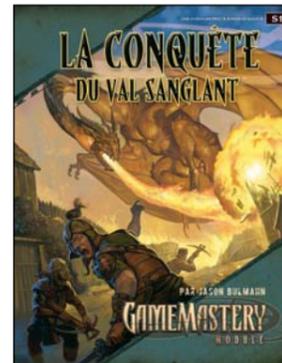


Cinq enfants du village de Nid-du-Faucon ont disparus, emportés dans les ruines qui gisent sous un monastère nain maudit. Bientôt, ils seront offerts en sacrifice à la couronne et pour la plus grande gloire du vicieux roi kobold.

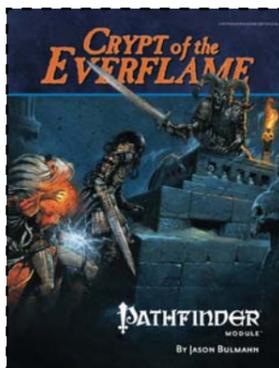
Pour des personnages de niveau 2. Ce module est également inclus dans le *Recueil du val de Sombrelune Pathfinder Univers*.



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.



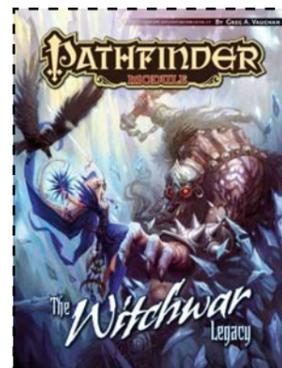
Un appel désespéré a été lancé à l'intention d'aventuriers suffisamment courageux pour dompter les vastes étendues sauvages du val Sanglant. Des monstres de toutes sortes rôdent dans ces bois hantés. Ils se nourrissent de braves pionniers qui suent sang et eau pour tracer une route de commerce dans la vallée. Les monstres doivent être passés au fil de l'épée... et vite !



Les adolescents de Kassen sont en âge de passer le rituel de passage à l'adulte. Mais ils ne se doutent pas de ce qui les attend. Pour des personnages de niveau 1.



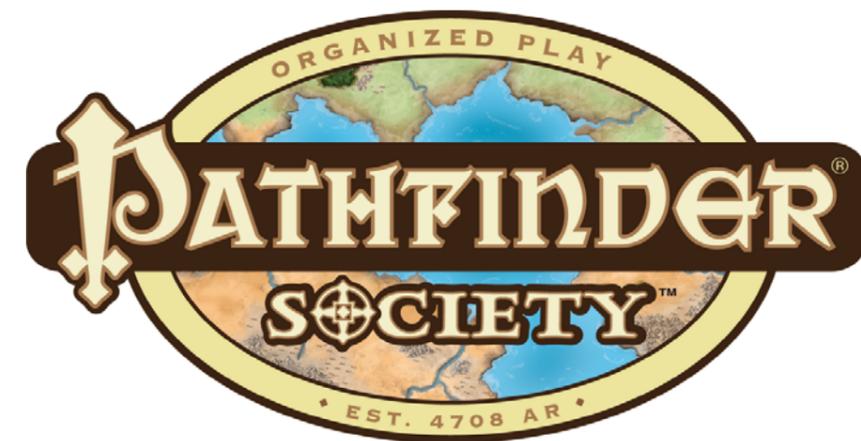
Une fée maléfique se réveille au plus profonde la forêt et apporte avec elle une rancune millénaire. Pour des personnages de niveau 7.



Tous les 100 ans, les reines-sorcières d'Irrisen doivent abandonner leur trône à leur successeur. L'heure approche. Pour des personnages de niveau 17.

LES POINTS FORTS :

- ♦ Des aventures indépendantes.
- ♦ De quoi occuper une soirée ou deux entre deux épisodes d'une campagne.
- ♦ Explorez des facettes inconnues du monde de Golarion.



Le jeu organisé de la Société des Éclaireurs vous propose de jouer chaque mois des aventures inédites et d'enregistrer les résultats des parties sur votre compte en ligne, comme des milliers de joueurs à travers le monde. Pour plus d'informations, connectez-vous sur notre site à www.black-book-editions.fr

LA PATHFINDE R SOCIETY, QU'EST-CE-QUE C'EST ?

Sur Golarion, la Société des Éclaireurs regroupe des explorateurs, des vagabonds, des sages et des chasseurs de trésor bien déterminés à explorer les profondeurs des plus sombres sépultures et à collectionner des reliques et des connaissances venues d'âges lointains. Tous ses membres partagent le même rêve : apporter leur contribution aux *Chroniques des Éclaireurs*, une édition imprimée des connaissances secrètes de la société dans lesquelles le Décevirat immortalise les exploits des Éclaireurs qui firent les découvertes les plus impressionnantes.

La *Pathfinder Society* est une campagne de jeu organisée dans le monde entier, qui utilise les règles du jeu de rôle *Pathfinder* et vous immerge vous, en tant que joueur, dans une vaste campagne fantastique d'une grande profondeur.

Cela fait des décennies qu'il existe des jeux organisés, un merveilleux outil pour rassembler les fans d'un système de jeu et leur permettre de jouer l'histoire de leurs héros dans divers lieux. Dès que vous avez créé un personnage pour la société des Éclaireurs, vous pouvez l'emmener à n'importe quelle convention, dans n'importe quelle boutique de jeu, club ou salle privée qui propose une partie de la société des Éclaireurs, vous asseoir à la table et vous joindre au groupe comme si vous aviez toujours joué avec.



LE GUIDE DU JEU ORGANISÉ

De la création de personnage, au choix de votre faction en passant par l'enregistrement de vos gains de niveaux, points de prestiges et autres auprès de la Société, vous trouverez ici toutes les informations nécessaires pour participer au jeu organisé de la Société des Éclaireurs, chez vous, lors d'une convention, en club ou en boutique spécialisée. Ce document régulièrement mis à jour comprend également la liste des ouvrages autorisés lors des parties du jeu organisé.



LES SCÉNARIOS PATHFINDER SOCIETY

Retrouvez chaque mois de nouveaux scénarios spécialement adaptés aux parties du jeu organisé de la Société des Éclaireurs, spécialement conçues pour se jouer en quatre heures et adaptables au niveau de votre groupe.

Chacun propose un objectif commun à remplir par tous les Éclaireurs et deux missions annexes plus ou moins difficiles spécifiques à chaque faction du jeu, ce qui permet aux personnages d'accroître leur prestige auprès d'elle.

LES POINTS FORTS :

- ♦ Partagez une expérience commune avec des milliers de joueurs à travers le monde.
- ♦ Engregistrez vos personnages et faites accroître votre prestige auprès de votre faction.
- ♦ Les joueurs et MJ les plus assidues pourront participer à des scénarios inédits lors des grandes conventions.

SHADOWRUN



Il y a 20 ans sortait **Shadowrun**, un jeu de rôle à la saveur unique mélangeant habilement ambiance cyberpunk (à la *Matrix*) et magie. Depuis, le jeu est devenu une référence et propose l'un des background les plus fascinant qui soit. Après avoir reçu 4 récompenses aux **ENnies** en 2006 pour la sortie de la 4ème édition (notamment celle du meilleur système de jeu), c'est l'édition anniversaire tout en couleur sortie cette année qui a été récompensée comme il se doit. Le 6^{ème} monde vous tend les bras...



SHADOWRUN™

Pour fêter ses 20 ans, Shadowrun s'est offert une réédition tout en couleur de la Quatrième édition qui a fait son succès ses dernières années. Découvrez un monde où la métahumanité ne fait plus qu'un avec la magie et la machine.

SHADOWRUN ÉDITION 20E ANNIVERSAIRE

20 ans d'alliance entre l'homme, la magie et la machine

Nous sommes en 2072. La magie est de retour, et les créatures des mythes et des légendes parcourent le monde à nos côtés, alors que les mégacorpos saignent le monde à blanc. Vous êtes un shadowrunner, un agent sacrificable, un pion sur le grand échiquier corporatiste. La technologie et la magie décuplent les capacités de votre corps physique et de votre esprit, transcendant la chair. Restez au top, et vous survivrez peut-être à votre prochain run dans les rues impitoyables de la conurb.

Cette *Édition spéciale 20e anniversaire* est entièrement compatible avec tous les ouvrages de la collection *Shadowrun, Quatrième édition*.

Que vous soyez humain, nain, elfe, ork, troll, que vous excelliez dans les arts martiaux, la magie ou la 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.

La *Quatrième Edition* de *Shadowrun* propose un nouveau système de règles plus 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*.

L'ouvrage contient :

- Les règles corrigées et enrichies de la 4ème édition, fort de 4 ans de retours des fans.
- Une douzaine de nouvelles inédites vous plongeant au cœur de Seattle et du quotidien des shadowrunners.
- Un tour d'horizon complet de l'univers de *Shadowrun* et de sa chronologie.
- 16 archétypes pré-tirés pour commencer à jouer immédiatement
- Une création de personnage complète agrémentée de nombreux exemples.

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.

- Toutes les règles de jeu (combat, magie, matrice sans fil, biotech, etc.)
- Une soixantaine de sorts pour les mages et shamans.
- Des règles sur la gestion des drogues et toxines
- De nombreux profils de PNJ et de créatures magiques peuplant le 6^{ème} monde (wendigo, dragons, esprit, etc.).
- Une liste de contacts.
- Un chapitre d'équipement balayant un spectre large de matériel (guns, protection, matériel de sécurité, matériel matriciel, véhicules, cyberware, bioware, etc.)
- ...et plus encore !

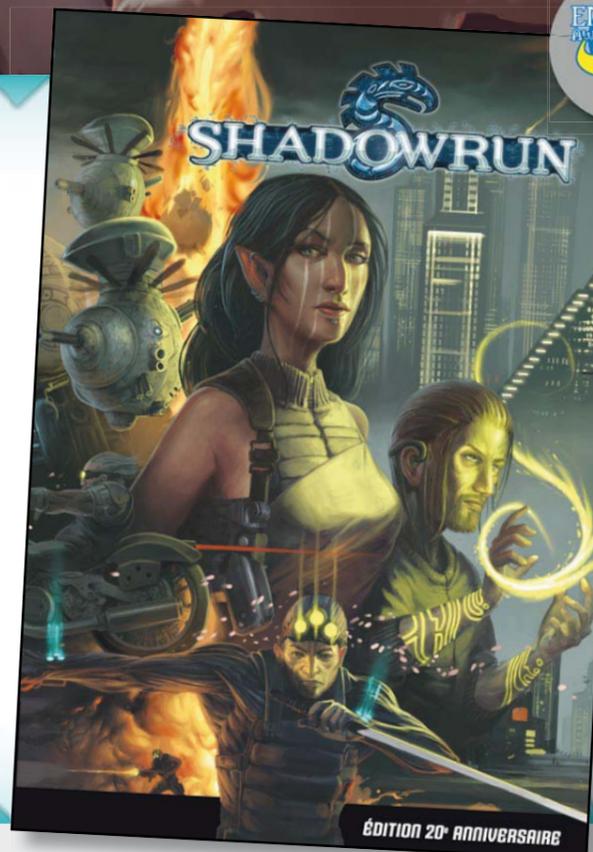
SHADOWRUN ÉDITION 20E ANNIVERSAIRE ■ COLLECTOR

Cette édition anniversaire est également disponible en version collector, couverture similicuir noir et inscriptions argentées.

Cette édition prestigieuse a été tirée à 500 exemplaires et est numérotée.

GENRE :
CYBERPUNK
& MAGIE

TYPE DE DÉS
UTILISÉS :
D6



ENnies 2010 d'argent :

- ♦ meilleures illustrations
- ♦ meilleur qualité
- ♦ meilleur jeu

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 !

Depuis sa sortie en 2006, Shadowrun Quatrième édition a bénéficié d'un suivi conséquent et de qualité.

La gamme profite également de bonus exclusifs pour la version française.

Découvrez des chapitres supplémentaires officiels inédits développant le contexte de la France et de l'Europe ainsi que des chapitres n'ayant pas été publiés en version originale ou ayant été développés par l'éditeur allemand de Shadowrun.

LES CAMPAGNES SHADOWRUN

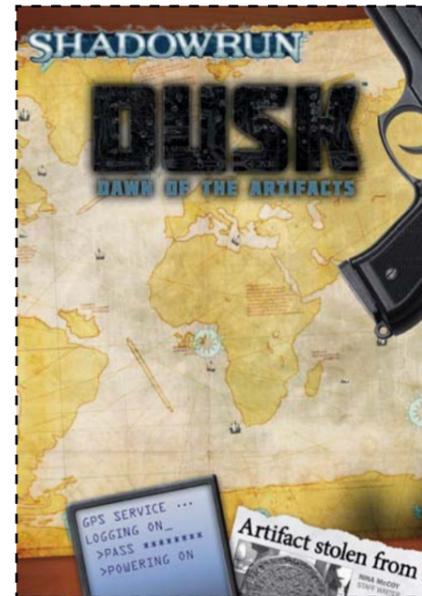


EN PLEINE COURSE

Cette aventure d'introduction à Shadowrun, Quatrième édition 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...

En pleine course est parsemée de conseils utiles pour initier les meneurs de jeu débutants à Shadowrun et de toute une série d'astuces également utiles aux vétérans. Son principal objectif est de familiariser les meneurs de jeu et les joueurs aux éléments essentiels de l'univers de Shadowrun.

En pleine course remplit parfaitement son rôle d'aventure indépendante, tout en constituant la première partie d'une série d'aventures conçues pour Shadowrun, Quatrième édition.



ARTEFACTS

Artefacts est une compilation de 4 aventures qui remettent au goût du jour le cross-over avec Earthdawn (voir pages 48-49).

Cette grande campagne mènera les joueurs aux quatre coins du monde à la découverte d'antiques et puissants artefacts magiques. Hélas pour les shadowrunners, les secrets qu'ils renferment risquent d'attirer de nombreuses organisations et donc de nombreux concurrents !

L'épilogue de cette campagne promet des révélations sur le passé du 6ème monde et il y a fort à parier que certaines puissances cachées dans l'ombre des puissants se manifestent pour obtenir ce qu'elles veulent.

Artefacts est une campagne destinée à des personnages expérimentés.

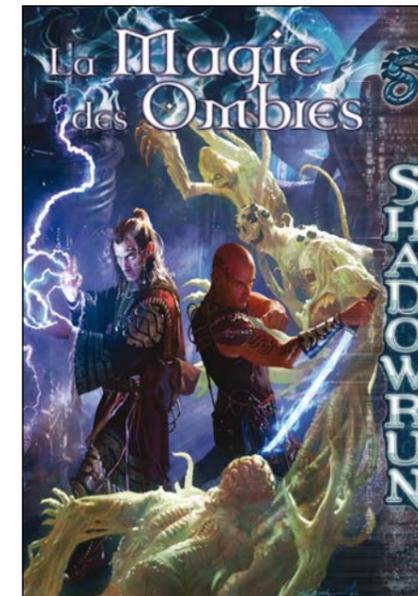
LES SUPPLÉMENTS DE RÈGLES (ET BACKGROUND)



CONTACTS & AVENTURES

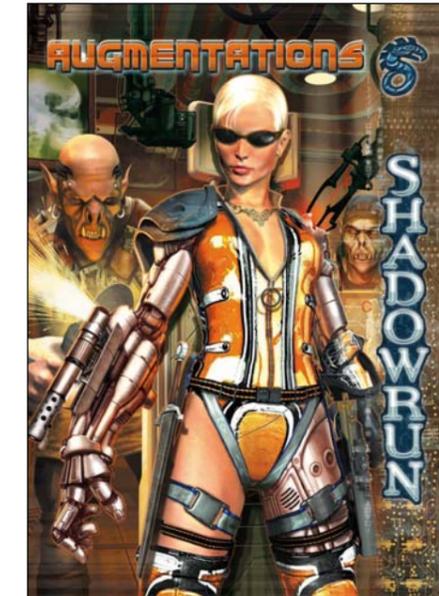
Cet écran 4 volets fournit une multitude de tables pratiques et utiles pour le meneur de jeu de Shadowrun. Il est accompagné d'un livret de 32 pages incluant 30 nouveaux contacts, une sélection de 36 idées de scénarios et un guide de création de runs à la volée.

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 !



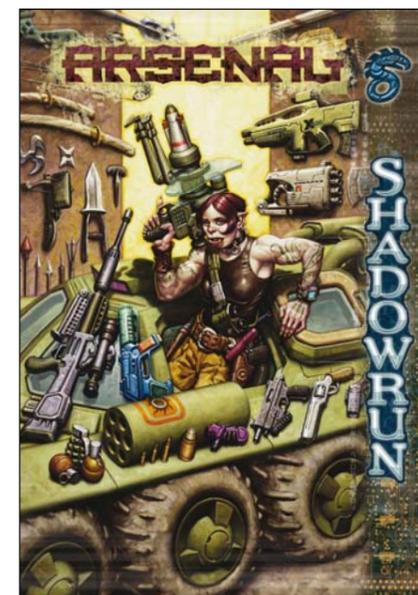
LA MAGIE DES OMBRES

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, les esprits hostiles, les traditions et groupes magiques, l'initiation, la métamagie, l'enchantement, et plus encore..



AUGMENTATIONS

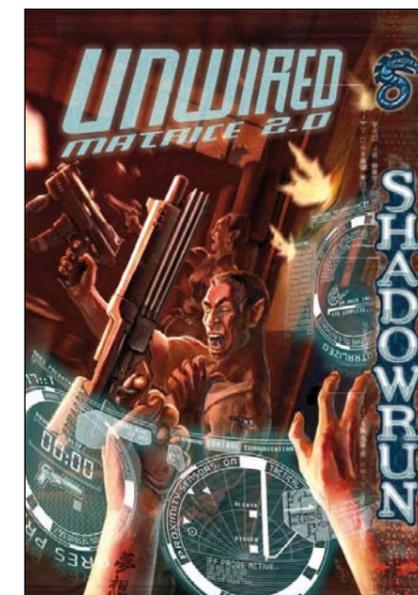
Augmentations est le supplément des règles médicales avancées de Shadowrun et couvre tout ce que vous avez toujours rêvé de connaître sur les implants, les nouveautés en matière de cyberware, de bioware, et les endroits où vous faire opérer. Cet ouvrage aborde également la génétique et la nanotechnologie, de la reconstruction cellulaire aux nuages de nanobots meurtriers ainsi que les toutes dernières avancées en matière de technologie médicale : biodrones, cybermancie et cyborgs intégraux.



ARSENAL

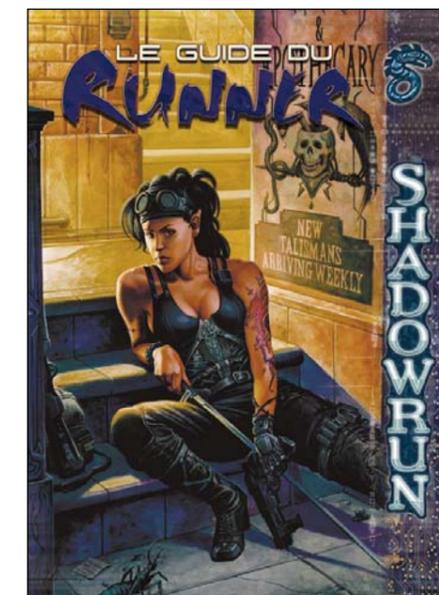
Arsenal couvre tout ce dont une équipe de runners peut avoir besoin, des armes et armures à l'électronique de pointe, en passant par les gadgets d'espionnage et les tous derniers drones. Cet ouvrage aborde également les réalités du marché noir et de la drogue, et fournit des règles avancées pour le combat et les arts martiaux, la préparation de produits chimiques et d'explosifs maison, et les modifications d'armes et de véhicules.

Bonus VF : du matériel, des armes et des véhicules !



UNWIRED - LA MATRICE 2.0

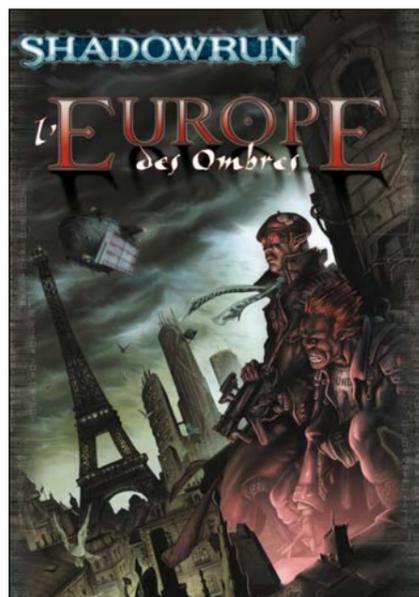
Unwired est le livre de règles avancées pour la Matrice de : Shadowrun, Quatrième édition. Pour les utilisateurs de tous les jours, il permet d'appréhender naturellement le fonctionnement de la Matrice, et propose de nouveaux logiciels, de nouveaux équipements et de nouveaux traits en termes simples. Pour les hackers et les technomanciens, cet ouvrage présente de nouvelles techniques de hacking, les malwares, ainsi que de nouveaux échos et sprites.



LE GUIDE DU RUNNER

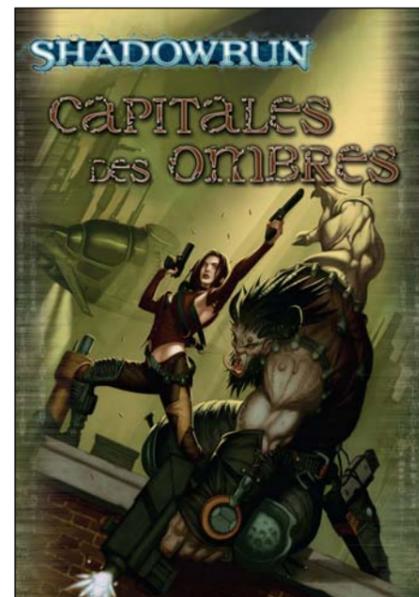
Le Guide du runner propose toute une série d'options supplémentaires aux joueurs de Shadowrun, avec des dizaines de nouveaux traits, des règles avancées pour les contacts et les niveaux de vie, et de nombreux conseils utiles sur l'activité de runner, les voyages, la contrebande, et sur la manière de travailler dans une société sous surveillance.

Il présente également des règles pour les métavariants, les changelins, les Infectés, etc.



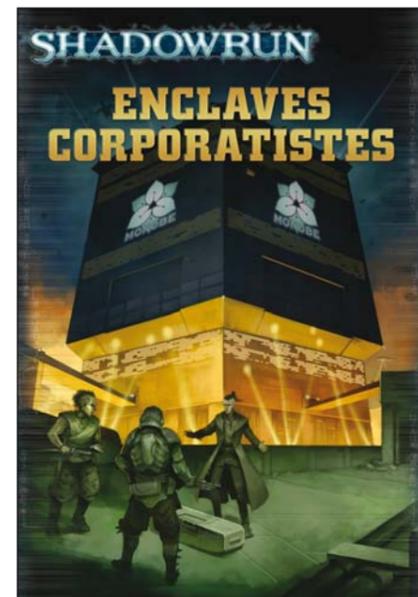
L'EUROPE DES OMBRES

L'Europe des Ombres détaille plus d'une douzaine de pays européens, de la mystérieuse nation elfique de Tír 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 CEE est également décrite, de même que les corporations, les organisations criminelles et la magie propres à l'Europe.



CAPITALES DES OMBRES

Capitales des Ombres présente aux joueurs trois cancrs 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 cités magiques et éléments propres à chaque ville – le tout foisonnant d'idées et d'accroches de scénarios.



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.

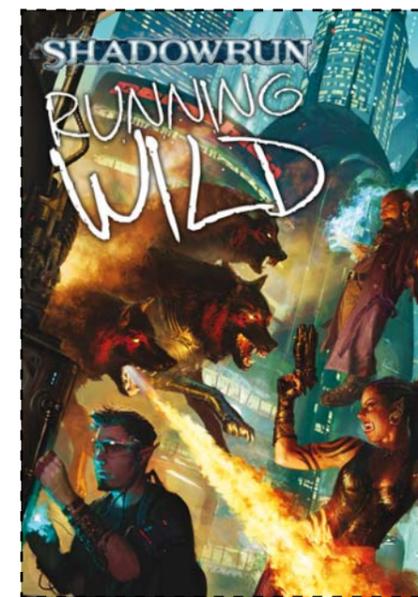
Bonus VF : Un chapitre inédit sur Lille, et la version étendue de Manhattan, soit 32 pages en bonus !



CARTELS FANTÔMES

Les Ombres ne parlent plus que de ça : le tempo, la nouvelle came qui fait fureur. Les camés sont déjà en manque, et même les puceux accrocs aux BTL se laissent tenter. La popularité du tempo bouleverse l'équilibre des pouvoirs entre les syndicats du crime, les balles sifflent et le sang coule.

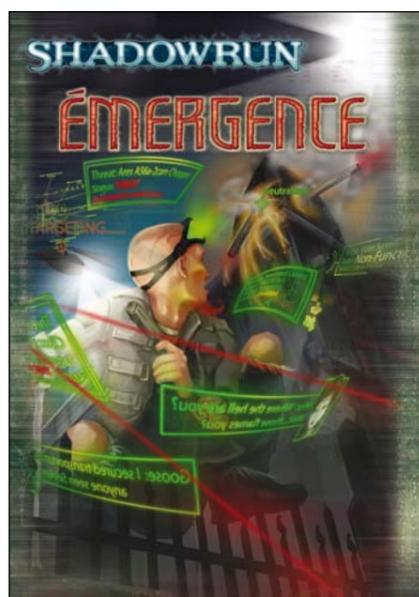
Bonus VF : Un chapitre européen exclusif intégré à la campagne, soit 34 pages supplémentaires qui vous plongeront au cœur de l'action !



CRÉATURES DU 6ÈME MONDE

Pour certains, la nature incarne paix et tranquillité. Dénués de toute prudence, ils deviennent des proies faciles pour les prédateurs tels que moi. « Manger ou être mangé » est un proverbe à la mode du Sixième Monde. Et tous les monstres ne se terrent pas au fin fond de la jungle...

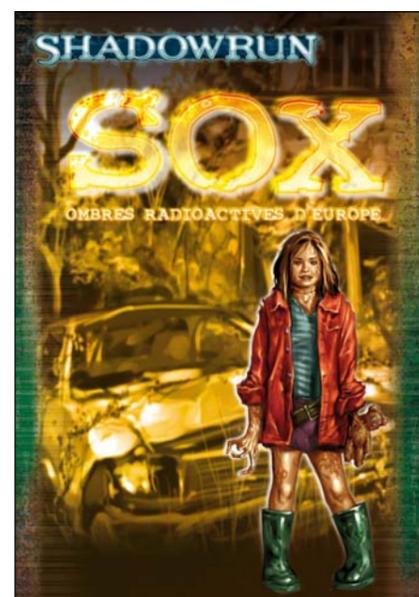
Ce supplément décrit de manière détaillée les animaux, esprits et autres entités non-métahumaines qui peuplent le Sixième Monde.



ÉMERGENCE

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.

Ce supplément propose de nombreux synopsis détaillés de scénario pour mêler vos personnages aux événements décrits dans l'ouvrage.

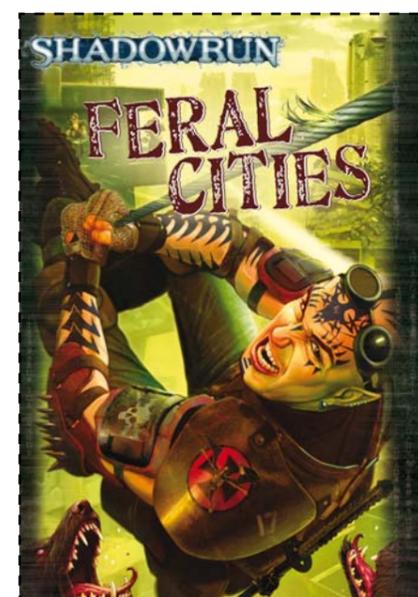


SOX

La SOX, entre la France et l'Allemagne, est 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.

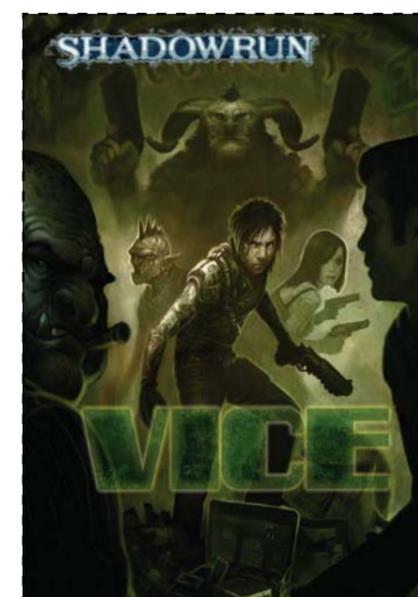
La première partie de SOX couvre le background de la région et l'effet des radiations sur l'environnement.

La seconde partie, **Mauvais Présage**, est une formidable campagne qui emmène les runners à travers la SOX, à la recherche d'un secret longtemps enfoui, qui pourrait bien toucher la France entière...



JUNGLES URBAINES

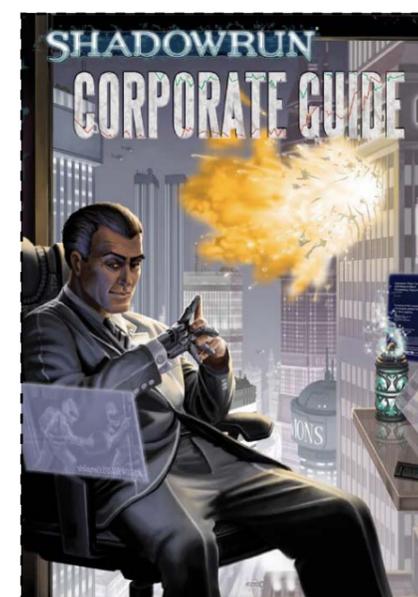
Des conurbs où les règles et les normes de la société civilisée ne s'appliquent pas, où survivre au jour le jour est un défi, et où les dangers et les récompenses sont uniques. Des runners tirés de leur environnement et jetés dans la désolation urbaine de Chicago, au cœur de Lagos, l'agglomération la plus sombre d'Afrique, ou dans les failles de Gênes-Milan-Turin, GeMiTo. Une seule chose est sûre, dans ces enfers urbains et sauvages déchirés par la guerre et ces mégabarrens aux allures de tumeurs : les opportunités sont uniques pour ceux qui se montreront assez courageux et téméraires.



VICES

Vices explore tous les niveaux du crime organisé, que ce soient les syndicats du crime international (comme les Yakusa, les Triades ou la Mafia) ou les plus modestes gangs de la rue : histoire, personnalités, recrutement et suggestion sur la meilleure manière de les intégrer dans vos campagnes.

Que votre équipe de runner travaille de concert avec ces criminels ou essaient de s'opposer à eux, Vices vous offrira de nombreuses informations utiles ainsi que diverses options de jeu.



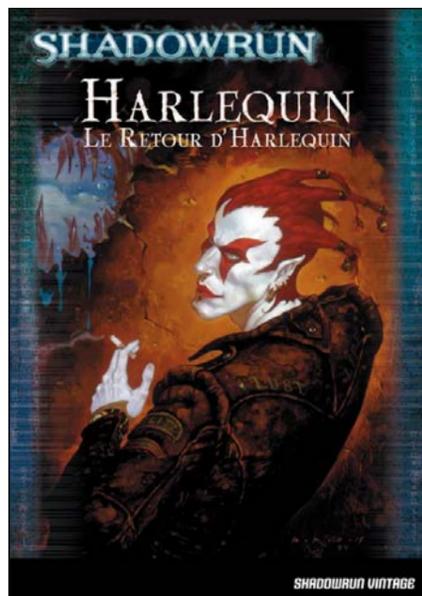
GUIDE CORPORATISTE

Le Guide corporatiste vous dira tout ce qu'il sait des 10 plus grosses corporations du monde de Shadowrun ainsi que sur quelques corporations de moindre importance en pleine ascension. Il propose également d'apprendre à tout bon shadowrunner qui se respecte comment fonctionne le monde des corporations et à quoi ressemble la vie des machines... heu, employés qui y travaillent.

Le Guide corporatiste propose enfin de nouvelles règles pour améliorer les interactions entre les shadowrunners et les corpos.

SHADOWRUN VINTAGE

Pour fêter le 20^e anniversaire de la gamme Shadowrun, Black Book Editions a décidé de vous proposer une nouvelle gamme : la gamme Shadowrun Vintage. Le but de cette gamme est double. D'abord, de vous proposer des compilations des meilleurs suppléments qui n'ont jamais été traduits en français. Ensuite, de vous donner, grâce à une adaptation aux règles de la Quatrième édition, la possibilité de les faire jouer 20 ans après, et de profiter de la plus incroyable storyline jamais éditée en jeu de rôle.

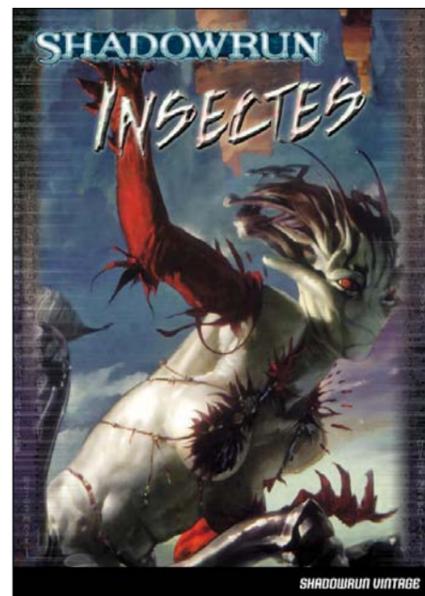


HARLEQUIN

Harlequin est une campagne mythique de huit aventures pour Shadowrun, conçues pour être jouées dans le cadre d'une campagne se déroulant en 2050. Au fil de ces scénarios, les joueurs découvrent peu à peu le fin mot d'une très vaste et complexe histoire de vengeance.

Le retour d'Harlequin est une grande campagne pour Shadowrun se déroulant en 2055. Ces aventures de haut vol confrontent le meneur de jeu et les joueurs à une magie et à des défis dont l'échelle dépasse celle de toutes les publications antérieures pour Shadowrun.

Découvrez un personnage fascinant et deux aventures qui ont marqué l'histoire de Shadowrun et du cross-over avec Earthdawn (voir page 48-49).



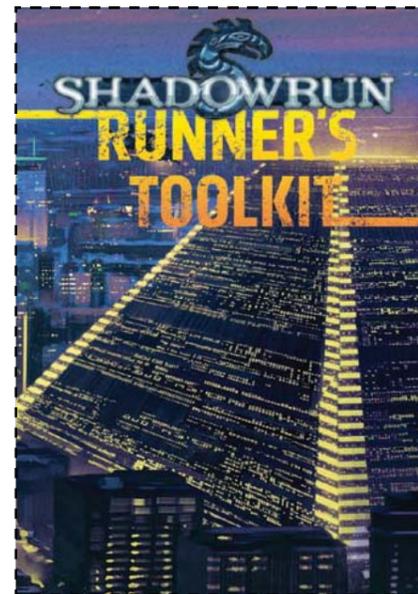
INSECTES

Quelqu'un a enquêté sur la Confrérie Universelle de l'intérieur, révélant ses véritables objectifs. Une vérité glaçante conduisant à une guerre de l'ombre, avant d'éclater au grand jour à Chicago, envahie par d'horribles prédateurs issus des profondeurs des métaplans.

La ville est mise en quarantaine par l'armée des UCAS, ses habitants abandonnés pendant que « d'autres solutions » sont envisagées. Mais quant à la décision envisagée pour résoudre la situation, on peut se demander si le remède n'est pas pire que le mal...

Insectes vous fera vivre la découverte de la vérité sordide se cachant sous la Confrérie Universelle ainsi que l'évènement terrible qui a frappé la ville de Chicago au cours des années 2050.

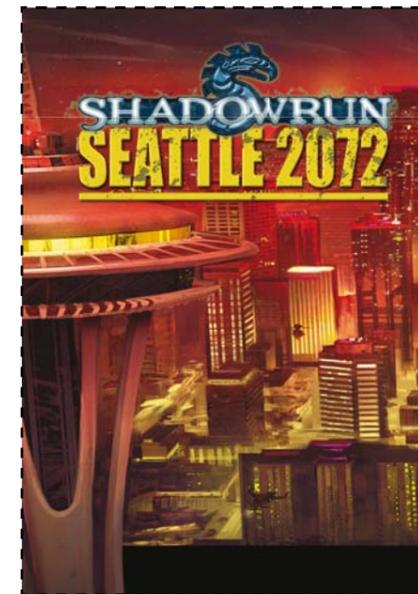
LES SUPPLÉMENTS SPÉCIAL « 20E ANNIVERSAIRE »



LA BOITE À OUTILS DU RUNNER

C'est bien connu, un bon runner est un runner bien équipé. Pour fêter le 20^e anniversaire de Shadowrun, nous vous concoctons une jolie boîte pour parfaire votre équipement. Au programme :

- Un nouvel écran cartonné plus résistant et plus joli !
- le scénario *En pleine course* (épuisé par ailleurs)
- le livret *Contacts et aventures* accompagné de la description de lieux typiques et de 4 cartes.
- Un livret de 64 pages de tables et références de jeu
- *Anatomie d'un run*, une nouvelle complète
- Un pack de personnages pré-tirés
- Six cartes de références pour faciliter le jeu

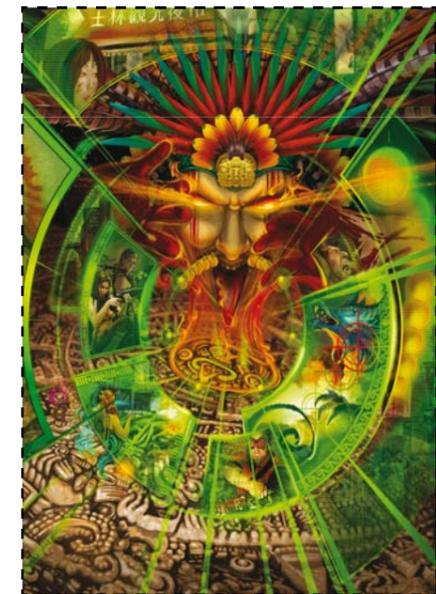


SEATTLE 2072

C'est une ville de tarés. Isolée du reste des UCAS, c'est un paradis pour les criminels : les contrebandiers, les syndicats, les gangers... Et même pour les criminels légaux : les mégacorporations, les gouvernements, les politiciens...

Aussi belle que mal fichue, Seattle est un cancer urbain qui s'étale entre collines et forêts, entre les merveilles et les désastres provoqués par l'homme. Que vous soyez du coin ou pas, Seattle exerce son attraction comme nulle autre. Il est possible de courir les Ombres toute sa vie sans jamais quitter Seattle, mais on dit qu'il n'est pas possible de courir toute sa vie sans s'y rendre.

Seattle 2072 est un supplément tout en couleur.



ALMANACH DU 6E MONDE

L'Almanach du Sixième Monde immerge les joueurs au plus profond de l'univers de Shadowrun.

L'Almanach contient de nombreuses exclusivités, la timeline la plus détaillée de l'histoire mondiale de Shadowrun, la description de près de 40 nations majeures, une grande et magnifique carte en couleur de l'ensemble du Sixième Monde, ainsi que des nouvelles couvrant certaines époques jusque-là restées dans l'ombre.

Ouvrez l'Almanach et plongez dans le Sixième Monde.

L'Almanach du Sixième Monde est un supplément tout en couleur.

À PARAÎTRE DANS LA GAMME VINTAGE

Pour fêter le 20^e anniversaire de la gamme Shadowrun, Black Book Editions a donc décidé de vous proposer cette gamme vintage. Mais attention, tous les ouvrages de cette gamme ne seront disponibles que pendant la période de deux ans du 20^e anniversaire (une année pour les 20 ans US et une année pour les 20 ans de la version française). La disparition de tous les ouvrages invendus est prévue pour Noël 2011, une date mythique pour tous les fans du jeu, puisqu'il s'agit de celle correspondant au début de l'éveil et du retour de la magie dans notre monde !

Voici la liste des prochains suppléments de la gamme Shadowrun Vintage. Notez que cette liste et le nom des ouvrages sont temporaires et susceptibles de changer en cours d'année, elle n'est donc donnée ici que de manière **indicative** !

Aztlan + Denver : Compilation de deux ouvrages mythiques du regretté Nigel D. Finley (Aztlan • Denver)

Voter Dunkhelzan : Élection présidentielle de 2057 et conséquences (uper Tuesday • Portfolio of a Dragon, Dunkhelzan secrets)

Menaces : Menaces et ennemis en tous genre (Threats • Threats 2)

Guerres secrètes : Guerre des corporations (Mob War • Blood in the boardroom)

La loi de la rue : Police contre mafia (Lone star • Underworld sourcebook)

Arcologie : Fermeture de l'arcologie (Renraku Shutdown • Brainscan)

Dragons : Les dragons et leurs méfaits (Dragons of the sixth world • Survival of the fittest)

Échec système : Fin de la storyline de la 3^e édition de Shadowrun (State of the art 2064 • System failure)

EARTH DAWN™

« 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.

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

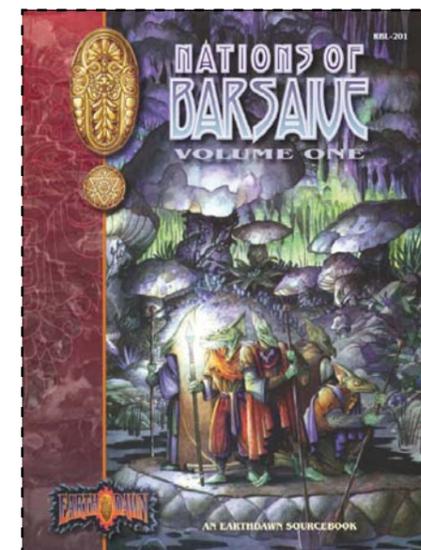
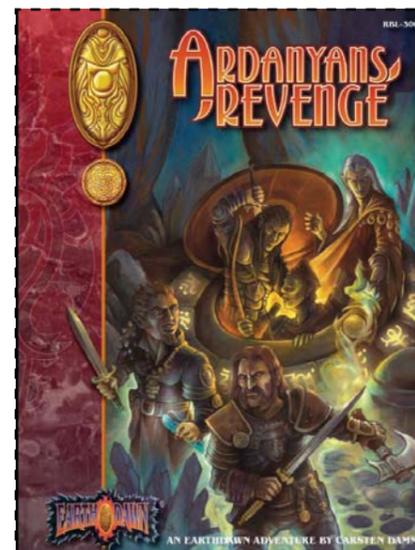
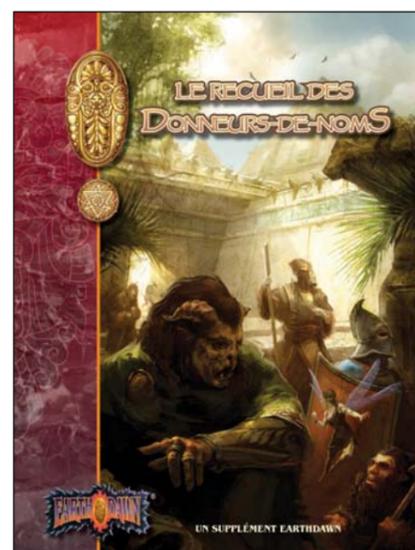
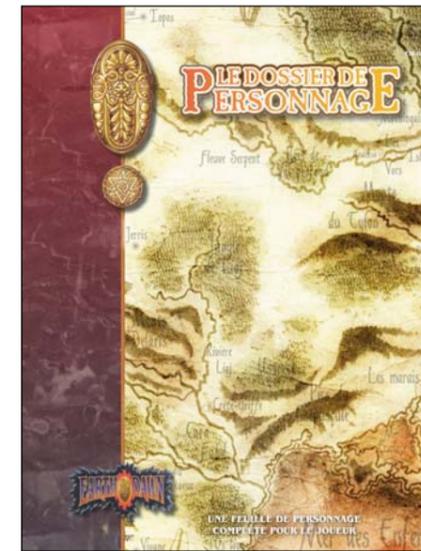
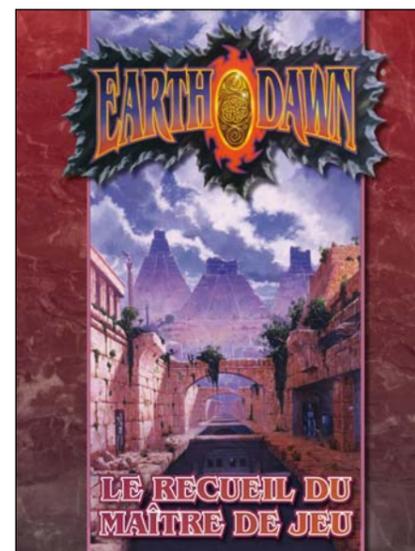
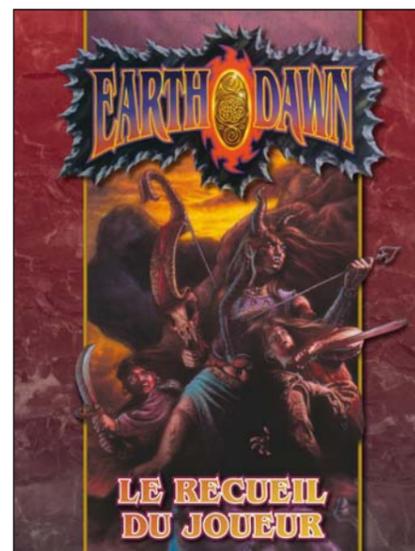
LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

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 déleste les marchands dans les rues de Kratas.

- 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 DOSSIER DE PERSONNAGE

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

Cette aide de jeu contient :

- une feuille de personnage ultra complète (disciplines, grimoire, magie du sang, objets magiques ou légendaires, magie des filaments, profil de la monture ou du familier, historique du personnage et + encore),
- un résumé de la création de personnage
- les tables de jeu utile au joueur (les tables de progression, la table des options et des modificateurs de combat, etc.)
- la table des niveau/dé(s) d'action en rabat, pour ne jamais perdre de vue quels dés lancer !
- la carte de la province de Barsaive

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.

PRÉLUDE À LA GUERRE

Cette **campagne mythique** est tout simplement le meilleur supplément jamais paru pour Earthdawn. Il transportera vos joueurs au coeur des événements qui vont secouer la province de Barsaive. Votre perception du monde de Earthdawn en sera changée à jamais et vous offrira une expérience de jeu unique !

POINTS FORTS :

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

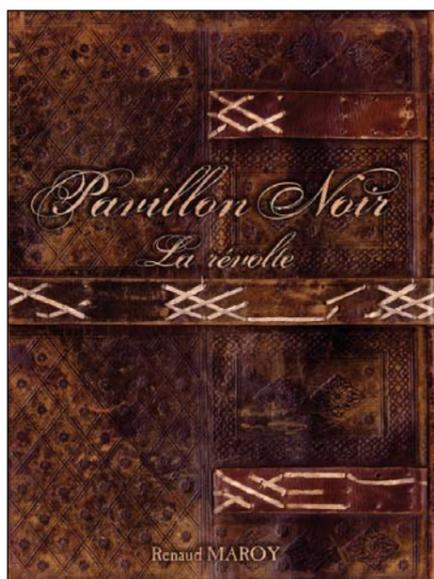
GENRE :
MÉDIÉVAL-
FANTASTIQUE

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

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 ! Hissez-le



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 ? Tenez-vous à votre tour de fonder un État pirate, libre

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 préférerez-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.

de toute tyrannie ? Aurez-vous le courage d'affronter l'horrible équipage de morts-vivants d'un terrifiant vaisseau fantôme ?

Note : tous les ouvrages de la gamme proposent des scénarios.

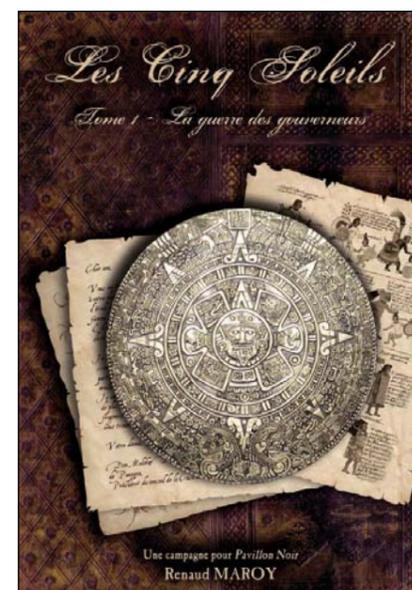
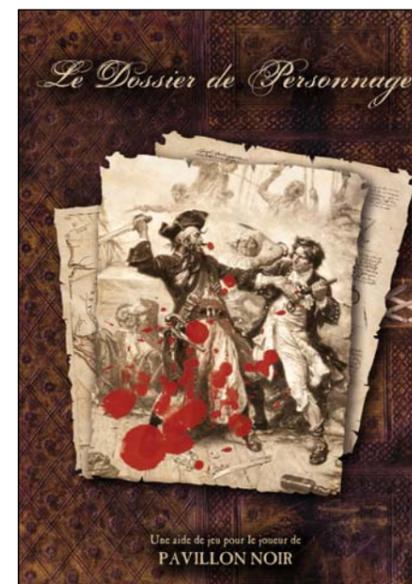
Pavillon Noir, le livre de base

Vous y trouverez donc une création de personnage axée sur leur historique personnel, les règles de base, une présentation du contexte historique et géographique, des informations sur l'économie et la société, les règles de combat naval, sans oublier le plus important : une présentation détaillée des us et coutumes des équipages de pirates et de flibustiers (lois de l'équipage, tactiques, postes à bord, etc.).

Cette édition compile les deux ouvrages de l'édition précédente : *La Révolte* et *À feu et à sang*.

L'écran

L'écran de jeu de Pavillon Noir est un écran en 4 volets derrière lequel le maître de jeu pourra dissimuler tous ses documents au cours de la partie.



Le dossier de personnage

Le dossier de personnage est un outil indispensable pour tous les joueurs de Pavillon Noir, à la fois description de la vie des pirates (notamment celle de la vie à bord des navires), une feuille de personnage détaillée en 6 volets et règles résumées pour un usage optimal.

L'art de l'escrime

L'art de l'escrime explore les arcanes de cet art du combat noble et mortel : histoire, écoles (italienne, françaises, anglaise, allemande, espagnole), techniques, duels, maîtres, traités et salles d'escrime...

De nouvelles règles permettront aux personnages de recourir à l'escrime à l'épée seule, à l'épée et à la dague, à deux armes, etc.

Entre ciel et terre

Cet ouvrage introduit le surnaturel dans le jeu. Oubliez les boules de feu et les points de sorts, voici une magie « historique », basée sur les croyances et les religions. Initié à la puissance des arcanes secrètes, ou fort de sa foi inébranlable, votre personnage pourra faire appel à l'intervention du Dieu des chrétiens, aux mystérieux Lwas vaudous ou aux anciennes divinités du panthéon aztèque.

Ce supplément consacre également une part importante à la description des différents peuples présents dans le Nouveau Monde : Aztèques, Mayas, Caraïbes, Natchez, esclaves africains.

Les Carnets de Vercourt

Ce supplément est une gigantesque aide de jeu pour le MJ de Pavillon Noir. Description et plan de lieux typiques, règle spéciales, et plus encore.

Les Cinq Soleils

Ces scénarios, autour desquels le jeu a été créé, permettent d'aborder progressivement l'univers de la piraterie et le système de jeu. Vous trouverez dans **ces deux tomes** une chronologie historique et détaillée de toutes les activités pirates à l'intérieur de laquelle s'insèrent les événements propres à la campagne. Mais vous découvrirez surtout des aventures où se mêlent croyances et fantastique, enquêtes aux quatre coins du Nouveau Monde et souffle épique de l'Histoire...

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



BIENVENU DANS LE WEIRD WEST !

Deadlands signe son grand retour ! Plus sombre, plus rapide, plus fluide, il est désormais propulsé par un nouveau système plus efficace mais gardant toute la saveur de l'édition précédente.

Nous sommes en 1879, mais cette histoire n'est pas la nôtre...

Voilà deux décades déjà que la Guerre de Sécession fait rage, et aucun des deux camps ne semble en mesure de prendre l'avantage. Les États Confédérés suivent leur propre voie, à l'écart des États-Unis d'Amérique. La Californie s'est littéralement effondrée dans le pacifique. La Guerre du Rail fait rage pour atteindre la côte ouest, alors qu'un super-carburant fait avancer la technologie de façon spectaculaire et bien souvent dangereuse. Les Sioux ont repris le Dakota, et la Confédération du Coyote dansent la Danse Fantôme dans les Hautes Plaines. On murmure même que les morts marchent parmi nous...

Deadlands est un jeu mêlant western et magie, inventions improbables et créatures indicibles, dés et cartes de poker.

LE GUIDE DU JOUEUR

Le Guide du Joueur contient tout ce qu'il faut pour concevoir les personnages de Deadlands et maîtriser toutes les règles de jeu.

LE GUIDE DU MARSHALL

Le Guide du Marshall est LE livre référence pour tous les Marshalls (M) qui se respectent : background, bestiaire, règles spéciales et secrets sur l'univers.

L'ÉCRAN DU MARSHALL

L'Écran du Marshall est un magique écran 4 volets cartonné qui résistera aux balles et aux

LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

Un pistolero Pinkertown, un savant fou intoxiqué à la roche-fantôme, un cowboy désabusé, un Huckster (magicien tirant sa magie des cartes de poker !), un indien ayant fuit sa tribu, une ancienne gouvernante de maison close, un membre des célèbres Texas Ranger... ou même un mort-vivant !

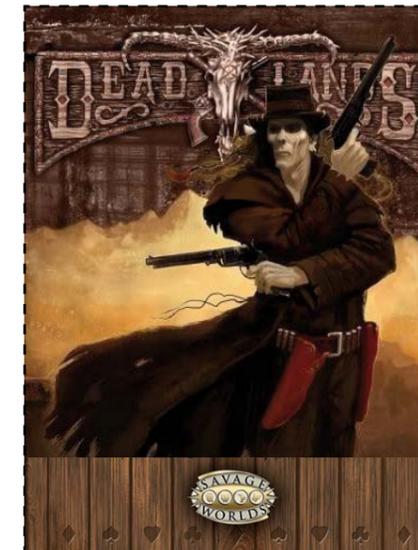
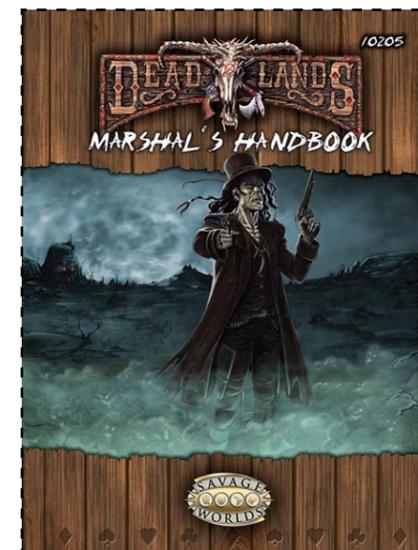
projectiles lancés par vos joueurs. Côté MJ, il est composé de toutes les tables utiles pour le jeu. L'écran est accompagné par un livret de références utiles.

LE DOSSIER DE PERSONNAGE

Le Dossier du personnage est un outil indispensable pour tous les joueurs de Deadlands. À la fois feuille de personnage complète, introduction et références au background du jeu et résumés de règles utiles.

STONE COLD DEAD

Sur les routes du Weird West, univers violent où les sciences modernes, forces mystiques et six-coups font la loi, les joueurs ne seront jamais en sécurité. Lorsqu'ils se poseront à Crimson Bay, ville côtière sans histoire, ils ne se douteront pas que l'aventure qui les attend les mettra aux prises avec leur plus dangereux adversaire : la morale. Il est facile d'être un pistolero sans foi ni loi, d'aller et venir au gré de ses envies et de ses caprices. Il est bien plus com-



pliqué de prendre partie, d'essayer de démêler le vrai du faux et de ne pas rester un vulgaire pion sur l'échiquier.

En découvrant la ville et ses mystères, ils plongeront au centre d'une diabolique machination (forcément) motivée par l'appât du gain et le pouvoir. Sous ses aspects de cité pourvoyant sans problèmes aux besoins de ses communautés, Crimson Bay re-

gorge de secrets malsains et de personnalités iniques. Embarqué dans une histoire de trahison et de vengeance, le gang aura la possibilité de s'unir pour la justice, ou de céder aux basses pulsions de ses membres et à l'appel des dollars.

Mais ce choix ne pourra avoir lieu que s'ils survivent aux 1000 dangers qu'ils croiseront sur leur chemin. Car le Weird West ne cache pas ses secrets

bien longtemps aux voyageurs et aux téméraires. Les hommes ont réveillé la Nature et ses rejetons immondes. Mais les hommes ont la Magie...

Stone Cold Dead est une grande campagne de création française pour des personnages de tout niveau.

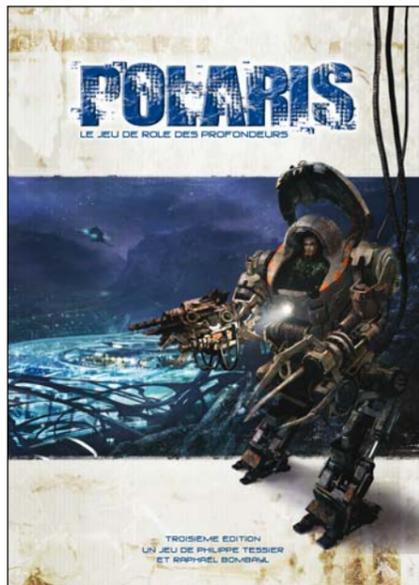
POINTS FORTS :

- Du western avec des esprits, des monstres et des morts-vivants.
- Un système révisé plus fluide et efficace.
- Un design et du matériel inédit pour l'édition française.

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... »



LE LIVRE DE BASE

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... Dans cet univers futuriste riche et inventif se mêlent action, espionnage, explorations, guerres sous-marines, monstruosité des profondeurs, mystères et survie...

Rompant avec le passé, cette nouvelle édition intègre un **tout nouveau système de jeu**, plus fluide et plus souple. Les règles de base, accessibles et intuitives peuvent être complétées en fonction des besoins par de nombreuses règles optionnelles.

Vous trouverez dans ce livre :

- toutes les informations de background nécessaires pour développer vos propres aventures.
- la description complète d'Equinoxe, la station appartenant au culte du Trident.

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.

- toutes les règles de jeu, optionnelles et avancées.
- un système fluide de gestion des combats sous-marins (en armure ou en vaisseau).
- tous les pouvoirs de la mystérieuse force Polaris.
- deux cartes en couleur des fonds marins.
- 20 pages d'annexes et d'aides de jeu
- ... et un scénario d'introduction !

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 :

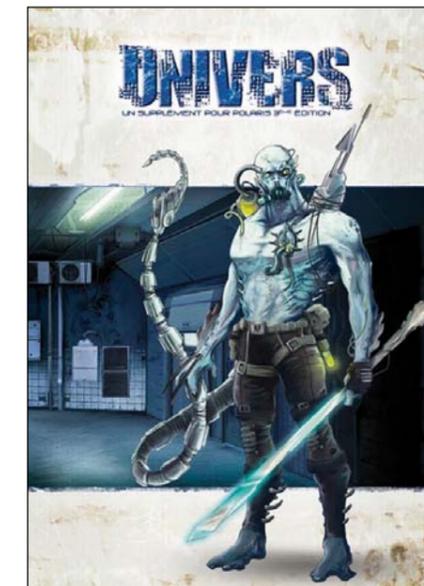
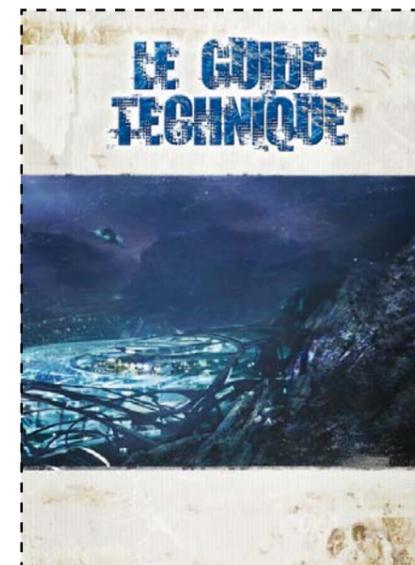
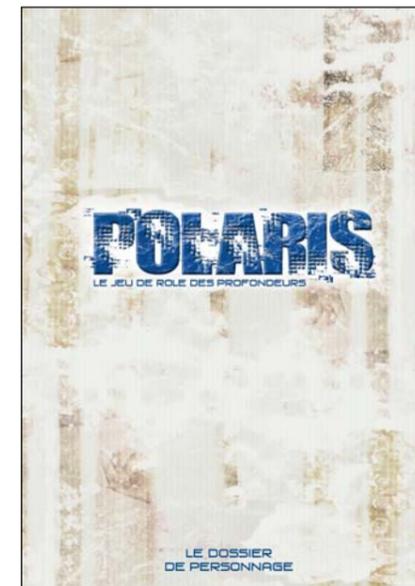
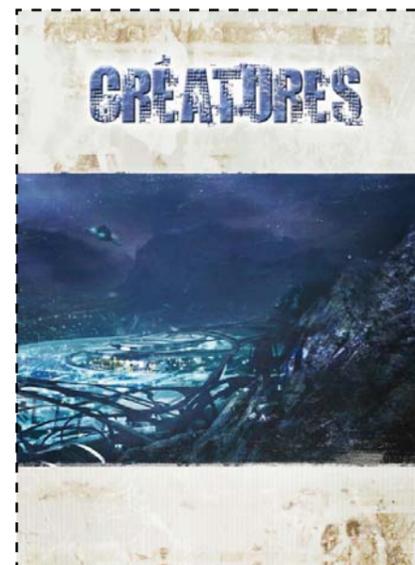
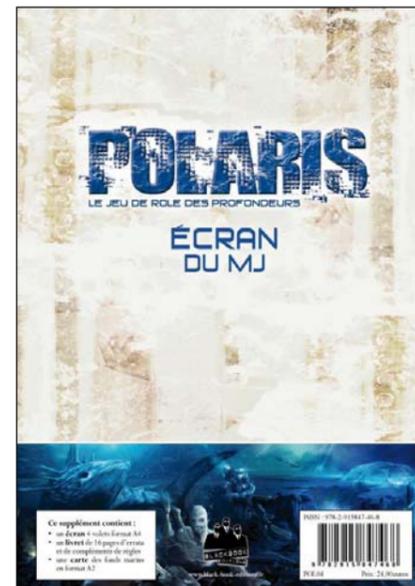
- une présentation de l'univers de Polaris
- une description des factions et des nations les plus importantes des profondeurs
- une feuille de personnage détaillée en 8 volets (feuille de combat, de vaisseau, d'armure, d'équipement, etc.)

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

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...

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 ! Créatures compile l'ensemble des créatures de l'univers de Polaris, des mammifères marins aux bêtes du flux en passant par les monstres de la surface, les mythiques fœurs et autres ternets ou félormes.

Vous retrouverez dans cet ouvrage toutes les créatures publiées lors des précédentes éditions du jeu adaptées aux règles de la nouvelle édition, ainsi que de nombreux chapitres inédits.

Ce supplément contient :

- 178 créatures et leurs statistiques complètes
- 10 chapitres inédits concernant 10 créatures emblématiques du jeu,

- un cahier de 32 pages couleur !
- un annexe conséquent de créatures « utiles »

GUIDE TECHNIQUE

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

RÉPUBLIQUE DU CORAIL

Ce supplément entièrement inédit décrit la célèbre république et en révèle les plus sombres secrets.

ALLIANCE POLAIRE

Ce supplément entièrement inédit décrit l'Alliance polaire, et vous risquez d'être surpris !

POINTS FORTS :

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

ECLIPSE PHASE

Eclipse Phase est un jeu de rôle mêlant transhumanité, horreur et conspiration. Développé par Rob Boyle (Shadowrun 3 et 4), il vous mènera dans un futur de « hard-science » où l'homme a vaincu sa mortalité mais n'en est pas moins proche de l'extinction. Publié sous licence Creative Commons, il permet à tous les fans du jeu de produire du contenu et de partager leur expérience de jeu !

ECLIPSE PHASE LE LIVRE DE BASE

« Eclipse phase » est un terme employé pour définir une période de temps entre le moment où une cellule est infectée par un virus et celui où le virus apparaît à l'intérieur de la cellule et la transforme. Pendant cette période, la cellule ne paraît pas infectée, mais elle l'est.

Dans *Eclipse Phase*, les joueurs font partie d'un réseau secret transnational appelé Firewall, dont l'objectif est de s'opposer à tout ce qui menace « l'existence de l'humanité telle qu'elle existe encore » : menaces contre la transhumanité, qu'elles prennent la forme d'une peste biologique, de nano-nuée de répliquant, de prolifération nucléaire, de terroristes matriciels, d'attaques numériques, d'intelligences artificielles mal intentionnées, etc.

Dans *Eclipse phase*, l'humanité a vaincu la vieillesse grâce à la science. Chaque être conscient a pu télécharger son esprit numériquement, créer une sauvegarde, et l'implanter dans un autre corps, qu'il soit d'origine naturelle, conçu dans un laboratoire biologique ou assemblé par une usine de fabrication d'androïdes.

Chaque joueur peut donc changer de corps en fonction des missions qu'ils lui sont assignées, modifiant ainsi les capacités de son personnage sur la base de ses aptitudes cognitives. Mais ne croyez pas pour autant que la mort a été vaincue et qu'un simple reboot de votre conscience dans un nouveau corps vous permette de rester vivant sans aucun dommages psychologiques...

Le système de jeu d'*Eclipse Phase* est basé sur la lecture directe d'un DI00 et de compétences permettant de concevoir votre personnage comme bon vous semble.

Le Livre de base d'*Eclipse Phase* contient :

LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

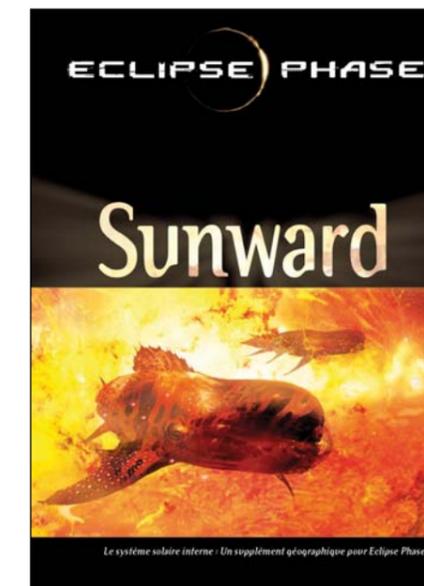
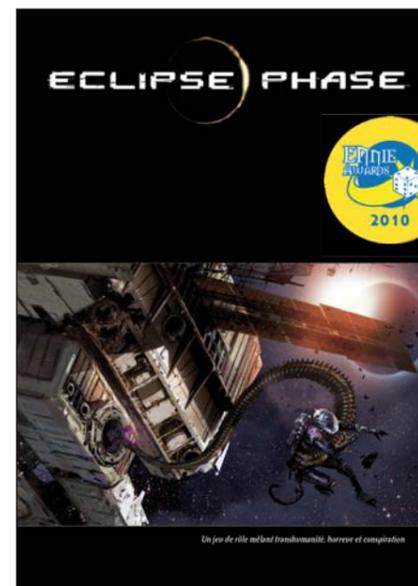
Un techie anarchiste, un contrebandier dans un corps androïde lui permettant des sorties dans l'espace, un hacker dont la conscience a été uploadée dans une nuée grouillante de nanodrones, un espion lunien dans un corps biologique adapté à la gravité zéro, un pillard de vaisseaux épaves dans le corps d'un étrange octopus...

- Une présentation complète de l'univers, du réseau Firewall, du système solaire et des différents acteurs du jeu.
- Toutes les règles de jeu : création de personnage, combat, sauvegarde et implantation de l'esprit d'un personnage dans divers morphes, règles sur la folie, le voyage dans l'espace, le réseau matriciel, etc.
- 16 personnages pré-tirés dont le fameux morph octopus !
- Les secrets du monde, dont certains proposent plusieurs possibilités au choix du MJ.
- Et plus encore !

L'ÉCRAN DU MJ

L'Écran du MJ d'*Eclipse Phase* comprend 4 volets cartonnés ultra-résistants. Côté joueur, il dévoile une magnifique illustration de Stephen Martinieri. Côté MJ, il présente toutes les tables utiles pour le jeu.

L'Écran du MJ est accompagné d'un livret de 24 pages comprenant notamment une aventure complète au cours de laquelle les agents du Firewall partiront à la recherche d'un camarade disparu et devront faire face à l'héritage des TITANs qui ont détruit la Terre.



LE DOSSIER DE PERSONNAGE

Comme à son habitude, tout Black Book Éditions vous a concocté un Dossier de personnage complet pour votre personnage fétiche. Testé et approuvé par notre équipe, le Dossier de personnage est à la fois une feuille de personnage, une introduction au monde d'*Eclipse Phase*, une référence de règles utiles pour le joueur et une feuille de campagne.

SUNWARD, LE SYSTÈME SOLAIRE INTERNE

Sunward est un supplément de contexte qui décrit en détail le système solaire interne, ses planètes et ses communautés spatiales.

- Survivrez-vous à la chaleur de Mercure, des Vulcanoïdes ou préférerez-vous explorer la couronne solaire en compagnie des Solariens ?
- Une nouvelle étoile monte dans le ciel de Vénus, pendant que la constellation Morningstar manœuvre dans l'ombre.
- Retournez là où tout a commencé, au berceau de la transhumanité, et découvrez les ruines abandonnées (ou presque) de la Terre.
- Gardienne de la plupart de nos traditions culturelles, l'Alliance Lunaire-Lagrange veille sur ce qu'il reste de notre planète natale.

- Une tempête sanglante est sur le point d'éclater sur Mars, tandis que les maîtres de la planète rouge font face au sursaut patriotique des Barsoomiens.
- Pendant ce temps, les maîtres silencieux du système solaire interne, le Consortium planétaire, font en sorte de tenir tout ce beau monde sous leur contrôle, poigne de fer dans un gant de velours.
- Sunward contient également de nombreux nouveaux morphs, du nouvel équipement et une dizaine de personnages pré-tirés.

ENnies 2010 d'or :

- ♦ meilleure couverture
- ♦ meilleure écriture

ENnies 2010 d'argent :

- ♦ PRODUIT DE L'ANNÉE

POINTS FORTS :

- ♦ Un jeu de SF « Hard Science »
- ♦ Changer de corps pour adapter votre personnage à sa mission.
- ♦ Un jeu de Rob Boyle, auteur de *Shadowrun 3* et *4*.

GENRE :
SCIENCE-FICTION
« HARD-SCIENCE »

TYPE DE DÉS
UTILISÉS :
DI0, DI00

CLASSIC BATTLETECH

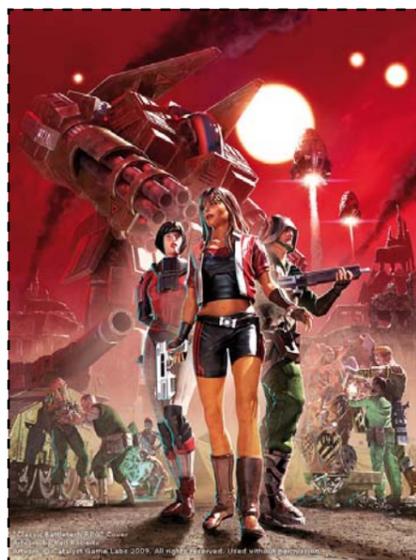
Accrochez la ceinture de votre puissante armure de combat et pénétrez dans le monde de Battletech. Dans le monde du 31^e siècle, la guerre totale est devenue la norme, un style de vie. Vous êtes un MechWarrior aux commandes des plus puissantes machines du champ de bataille et dans vos mains repose l'avenir des empires. Battletech est un jeu de rôle de Mecha doté d'un monde d'une richesse politique et d'une subtilité de jeu insoupçonnées, qui méritait une nouvelle édition et une nouvelle chance auprès du public français.

BATTLETECH JDR : UNE ÈRE DE COMBAT

À quel empire allez-vous jurer allégeance ? Allez-vous jouer un guerrier marchand de la maison Steiner, un honorable samouraï de la maison Kurita, ou un mercenaire qui se bat uniquement pour la meilleure paie ?

Serez-vous un MechWarrior pilotant une armure de combat de 10 mètres de haut au milieu des batailles, un espion infiltré dans les lignes ennemies, un marchand transportant du matériel de la plus haute importance ou un scientifique prêt à dévoiler ses dernières inventions ?

C'est à vous d'écrire votre légende.



GENRE :
SCIENCE-FICTION

TYPE DE DÉS
UTILISÉS :
D6

LE PERSONNAGE QUE VOUS ALLEZ JOUER :

Un MechWarrior, une caste de combattant que la puissance des armures de combat a élevé au rang de puissant. Appartenez à un clan, défendez votre terre ou vos idéaux, et découvrez les machinations politiques des puissants et des ennemis de ce monde.

BATTLETECH : BOITE D'INTRODUCTION

Pour les 25 ans du jeu, cette boîte remplie à ras bord vous invite à découvrir le jeu de rôle et de combat Battletech.

Cette boîte contient :

- 26 figurines en plastique d'armures de combat BattleMech.
- Un livret de 12 pages de règles rapides pour lancer une partie immédiatement.
- Un livret de 36 pages de feuilles de BattleMech pré-tirés.
- Un livret de règles complètes de 80 pages
- Un livret de background sur la Sphère intérieure de 56 pages.
- Un guide de peinture de 16 pages.
- Deux cartes de références cartonnées pour faciliter le jeu.
- Deux plateaux de jeu.



POINTS FORTS :

- Un jeu de figurine et un jeu de rôle.
- Un univers qui révèle une richesse et une profondeur insoupçonnée.
- Un nouveau système de jeu plus clair et plus fluide.

CHRONIQUES OUBLIÉES™

Le jeu d'initiation

Chroniques Oubliées est un jeu de rôle d'initiation basé sur l'OGL 3.5, la célèbre licence utilisant le système de jeu de la troisième édition de Dungeons & Dragons. Cette boîte de jeu est idéale pour découvrir ou faire découvrir le jeu de rôle, de 7 à 77 ans !

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 !

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...

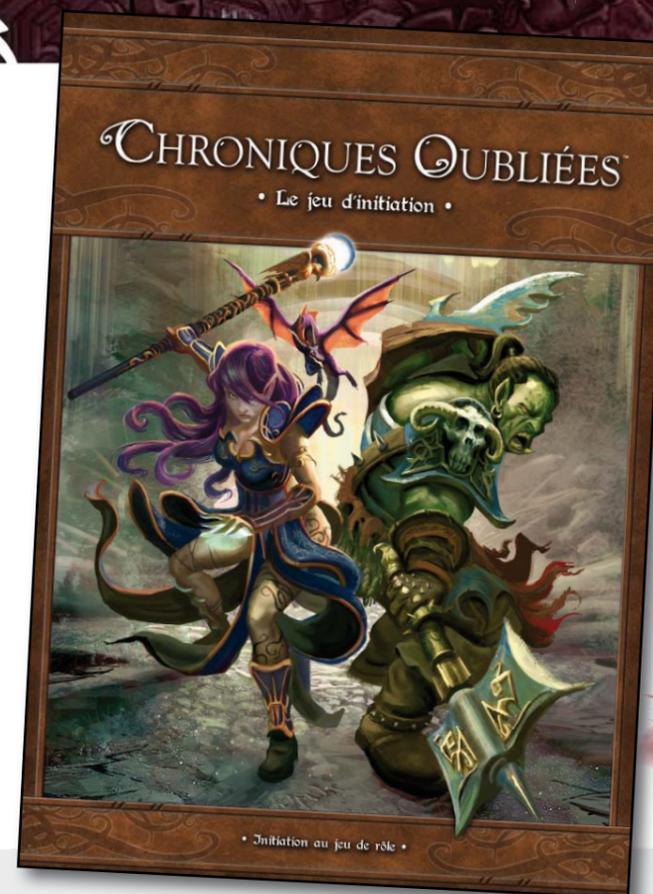
L'explication illustrée en pages 2 et 3 de ce catalogue est tirée du livret de jeu de Chroniques Oubliées le jeu d'initiation.



GENRE :
MÉDIÉVAL-
FANTASTIQUE

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

3.5 • OGL
COMPATIBLE



POINTS FORTS :

- Un vrai jeu de rôle conçu pour l'initiation ou l'auto-initiation.
- Du « tout-en-un » (écran, dés, règles, cartes et scénarios) pour jouer immédiatement, sans achat supplémentaire.
- Quatre scénarios jouables en 2 heures chacun..

CHRONIQUES OUBLIÉES™

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 (voir page précédente) et Chroniques Oubliées ♦ 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 issus 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 !

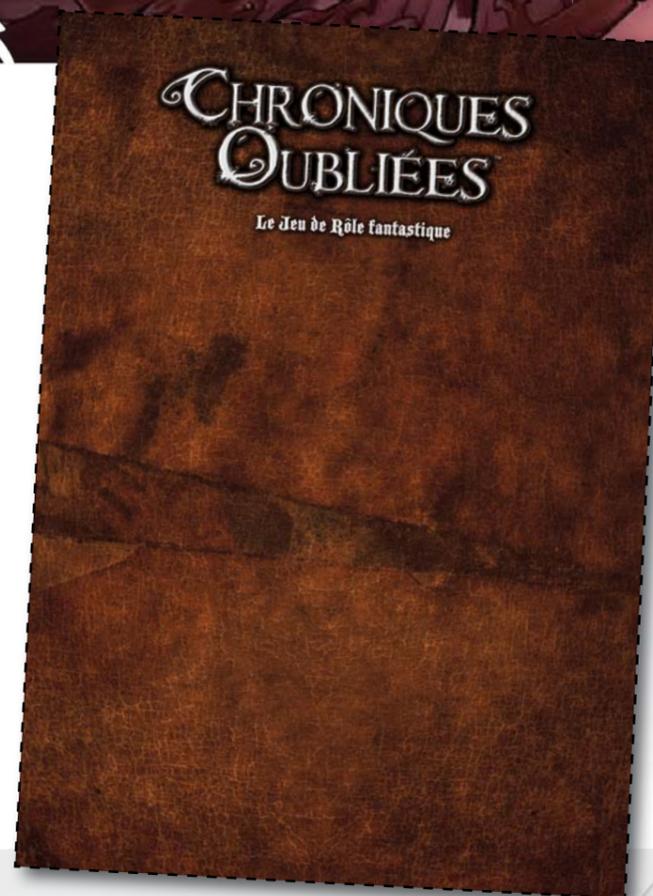
Vous trouverez dans cet ouvrage :

- 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.
- 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 fansty) ?
- Tous les sorts profanes et divins, 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.

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...

- 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).



POINTS FORTS :

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



GENRE :
MÉDIÉVAL-
FANTASTIQUE

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

3.5 • OGL
COMPATIBLE



ROMANS JDR

Certains univers de jeux de rôle s'étoffent d'une collection de romans pour le plus grand plaisir des joueurs et des meneurs de jeu. Les auteurs sont invités à imaginer histoires, anthologies ou cycles au cœur de ces mondes riches et originaux.

POLARIS

Polaris, c'est d'abord un univers de jeu formidable imaginé par Philippe Tessier dans les années 90, mais c'est aussi une gamme de romans permettant de s'immerger totalement dans les eaux troubles et mystérieuses de cet univers de science-fiction sous-marine unique en son genre.

Au fil des tomes, les fans du jeu de rôle auront le plaisir de découvrir certains secrets insoupçonnés de Polaris, le jeu de rôle des profondeurs...

La trilogie des Foudres de l'abîme

Quand l'Empire du Mal s'effondra, terrassé par l'Alliance Azure, les océans devinrent le champs de bataille de multiples factions qui s'entredéchiraient 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. C'est dans ce contexte que la paisible communauté de Fuego Libertad se retrouve un jour harcelée par des navires pirates. Enfin, c'est ce que prétend l'Hégémonie quand elle envoie son navire amiral et son escorte pour « restaurer » la paix. Mais la nation des Patriarches n'est pas réputée pour apporter une aide désintéressée aux communautés indépendantes. Tous se posent alors la question : que sont venues chercher les troupes hégémoniennes ?

Quoi que cela puisse être, un homme fera tout pour le savoir et pour empêcher les Hégémoniens d'atteindre leur objectif : Telkran Rajjik, commandant du célèbre navire corsaire, l'Argonaute.

Projet domination 1 et 2

Quelques temps après la fin des événements décrits dans *Les Foudres de l'abîme*, les civilisations des abysses se trouvent à nouveau en péril avec l'arrivée d'un nouvel ennemi, inattendu et intangible.

Les deux tomes de *Projet domination* seront suivis par un nouveau roman, **Rédemption**.

SHADOWRUN

La gamme de romans *Shadowrun* se compose à la fois de nouveautés, comme la compilation de nouvelles *Chrome & magie*, et de rééditions des meilleurs ouvrages édités ces 20 dernières années, retraduits pour l'occasion.

Les premières rééditions sont signées Nigel D. Finley, célèbre auteur de suppléments mythiques de la gamme *Shadowrun* (Aztlán, Denver, etc.).

EARTHDAWN

Ces ouvrages inédits plongent le lecteur dans le territoire mystérieux du lointain orient, le royaume divisé de Cathay. Découvrez ainsi une nouvelle facette du monde de *Earthdawn* et accompagnez Daylen Jagaro dans sa quête.

Les Ombres noires du passé emmène Daylen Jagaro à la rencontre de Su Shen, la Fille du ciel, et Bei, l'obsidien de jade, tous deux sur les traces d'un mal ancien qui menace de se réveiller.

Crépuscule sans fin est la suite des *Ombres noires du passé* et débute avec les retrouvailles de Daylen Jagaro, le furet Bik-Bik et Su-Shen. Bei a été capturé et la Fille du ciel a besoin de l'aide de Daylen pour sauver l'obsidien de jade.

PATHFINDER

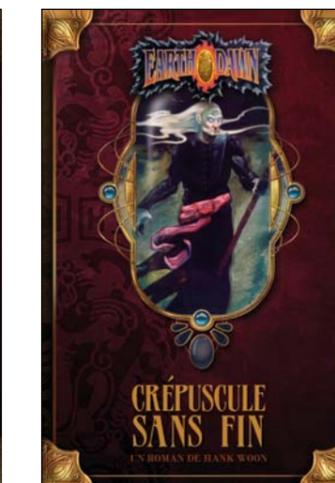
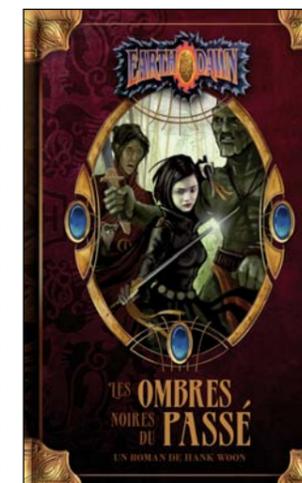
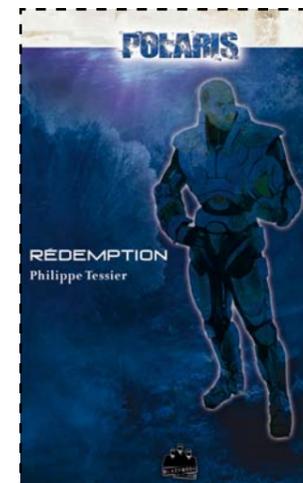
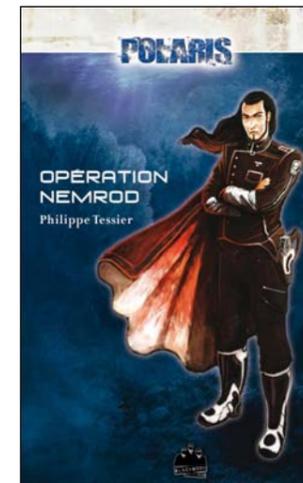
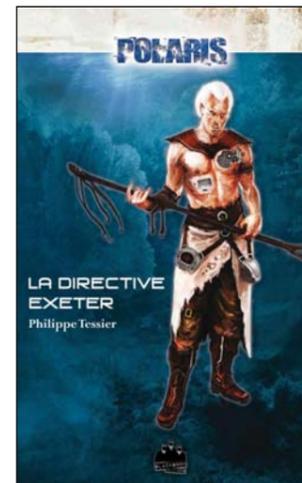
Cette gamme de romans inédits pour le jeu de rôle *Pathfinder* est décrite plus en détail page 35 de ce catalogue.

DEADLANDS

La sortie de la nouvelle édition de *Deadlands* est l'occasion de vous faire partager des nouvelles et romans développant l'Amérique du Weird West.

BATTLETECH

La sortie du jeu de rôle *Battletech* est là aussi l'occasion de vous faire découvrir la richesse incroyable de ce monde en guerre.



LES POINTS FORTS :

- Des histoires palpitantes mêlant action et intrigues.
- Des textes complets et traduits par les équipes s'occupant de la gamme de jeu de rôle.
- Une excellente manière de s'immerger dans vos univers de jeux favoris.

À DÉ COUVERT

La collection À DÉ COUVERT a pour vocation d'accueillir 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. Il s'agit de mettre en valeur l'influence de ce média sur les genres de l'imaginaire, et de la distiller au sein de la collection.

CHANGELINS

Syrine, marseillaise de 16 ans, vient de déménager en Bretagne. Depuis quelques mois, elle ressent d'étranges douleurs dans le dos, a de brusques envies de viande crue et sent une « présence » en elle. Ses nuits sont émaillées de cauchemars terrifiants et fantastiques, qui laissent en elle leur empreinte de feu, de sable et de sang.

Entre les difficultés d'adaptation dans son nouveau lycée et les conflits avec sa famille à qui elle dissimule son état, l'adolescente se heurte de plein fouet à une interrogation cruciale : sombre-t-elle dans la folie ou est-elle confrontée à un phénomène surnaturel lié à un mythe vieux de plusieurs siècles ?

Loin des clichés sur les super-héros et l'adolescence, le style du récit sonne juste, et réussit à mêler harmonieusement réalisme authentique et évasion fantastique.

LE CYCLE TIRE-D'AILE

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 féerique 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.

Cycle écrit par Philippe Tessier (auteur des romans et du jeu de rôle *Polaris*), *Tire-d'Aile* est une fresque de fantasy épique aux niveaux et points de vue multiples. Le premier tome, *Les Loups d'Uriam*, permet au novice de se familiariser avec le genre, et au connaisseur de reconnaître les références mythiques et littéraires comme les originalités d'un univers d'une richesse et d'une poésie rares.

CYCLE LE DIT DE CYTHÈLE

Alors qu'elle est inconsciente, une guerrière de l'armée de la République se voit entraînée dans une étrange ville par une petite fille au visage familial.

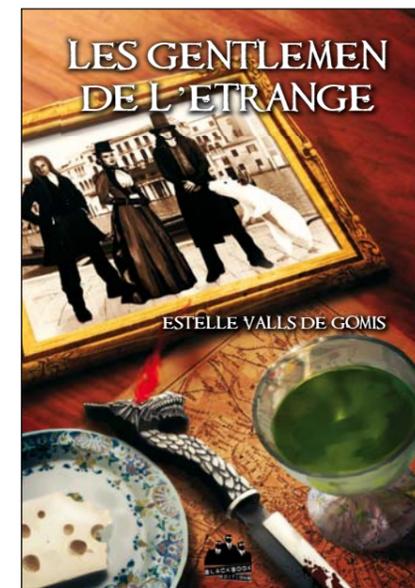
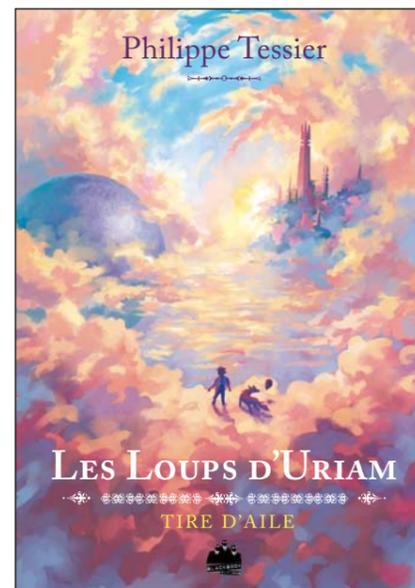
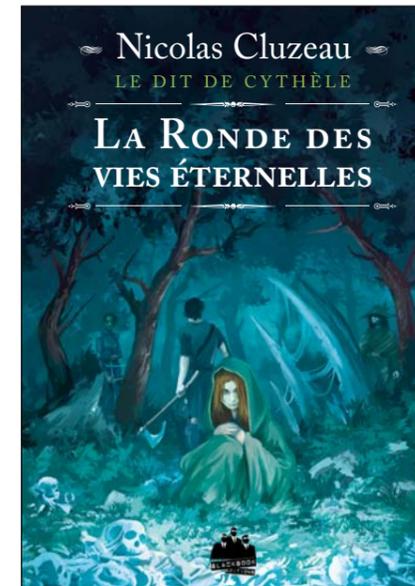
Alors qu'il donne un cours à l'Académie de magie, un mage s'évanouit et est assailli par la vision d'un cadavre qui lui annonce sa mort prochaine.

Fils d'un homme et d'une fée, Eringvard, victime d'une apparition morbide, aperçoit le mot Corollis s'écrire au cœur des arbres.

Une prêtresse du dieu des Morts, Cythèle, rêve de funestes prophéties et de fleurs qui saignent.

Quatre êtres aux parcours et idées a priori opposés se rencontrent sur le chemin de la ville de Corollis, mystérieuse et depuis longtemps coupée du monde, au sujet de laquelle courent les plus sombres et angoissantes rumeurs.

Lentement mais inexorablement, le piège se referme derrière eux.



La Ronde des vies éternelles, le premier tome du cycle, est un thriller de fantasy horrifique : loin des clichés merveilleux, sa structure narrative machiavélique se déploie jusqu'à l'impensable dénouement. Nicolas Cluzeau, connu pour son style ciselé inimitable, rythme son récit avec virtuosité en alternant combats épiques, descriptions oniriques et immersives, scènes d'horreur gore et phases d'enquête haletantes.

LES GENTLEMEN DE L'ÉTRANGE

Dans le Londres du XIX^e siècle, il se trame dans le brouillard des faits étranges et fantastiques. Manfred, psychiatre et criminologue, accompagné

de son ami Wolfgang, impulsif dandy mystérieux aux aptitudes encore plus mystérieuses, enquêtent et découvrent ce qui se cache sous le vernis apparemment lisse du réel.

Des souterrains londoniens aux sombres dédales vénitiens en passant par les plaines glacées et sauvages d'Amérique du Nord, ils rencontreront des créatures aussi effrayantes que fascinantes et réaliseront que les mythes ne meurent jamais : ils se métamorphosent.

Estelle Valls de Gomis a opté pour une composition en nouvelles qui cadre avec les formats de ce siècle, renforçant encore l'immersion dans cet univers riche de légendes mais néanmoins très original : l'auteur, tout en jouant avec les codes de

D'AUTRES SURPRISES SONT EN PRÉPARATION

D'AUTRES SURPRISES SONT EN PRÉPARATION

l'époque qu'elle maîtrise parfaitement, donne une lecture inspirée de créatures à la mode comme les vampires ou les zombies.

On croise des personnages comme Bram Stoker ou Aleister Crowley, au cours d'un récit qui résonne des histoires d'Edgar Allan Poe, d'Arthur Conan Doyle, ou encore du célèbre comics d'Alan Moore, *La Ligue des Gentlemen extraordinaires*.

La première nouvelle de ce livre, *Un cigare pour Manfred*, a reçu le 1er prix de la Nouvelle victorienne en 2003.

Cette nouvelle édition de poche est réécrite et enrichie d'un chapitre inédit par rapport à son édition grand format de 2007.

POINTS FORTS :

- Des romans aux styles variés, qui montrent toute la richesse de ces genres
- Des histoires et des univers originaux, qui vous rappelleront certains jeux de rôle célèbres
- Des sources d'inspiration pour vos propres scénarios

RÉFÉRENCE	LISTE DES OUVRAGES PUBLIÉS PAR BLACK BOOK ÉDITIONS	ISBN	PRIX
À DÉ COUVERT			
BBEADC001	Tire-d'ailes, tome 1 – Les loups d'Uriam - Philippe Tessier	978-2-915847-80-2	19€
BBEADC002	Changelins - Évolution - Sophie Tabat	978-2-915847-84-0	19€
BBEADC003	Dit ce Cyhtèle, La Ronde des vies éternelles - Nicolas Cluzeau	978-2-915847-91-8	9,90€
BBEADC004	Les Gentlemen de l'étrange - Estelle Valls de Gomis	978-2-915847-87-1	9€
BBEADC05	Tire d'ailes, tome 2 – Les Larmes du démon – Philippe Tessier	978-2-915847-95-6	19€
EARTHDAWN			
BBEED01	Earthdawn – Le Recueil du joueur	978-2-915847-59-8	49,90€
BBEED02	Earthdawn – Le Recueil du maître de jeu	978-2-915847-66-6	49,90€
BBEED03	Earthdawn – Le Dossier de personnage	978-2-915847-69-7	3€
BBEED04	Earthdawn – Le Recueil des donneurs-de-noms	978-2-915847-90-1	39,90€
BBEED05	Earthdawn – La Revanche d'Ardaynan	978-2-36328-072-5	29,90€
BBEED06	Earthdawn – Prélude à la guerre	978-2-36328-073-2	29,90€
BBEEDC1	Earthdawn – Le Recueil du joueur - COLLECTOR	978-2-915847-67-3	74,90€
BBEEDC2	Earthdawn – Le Recueil du maître de jeu - COLLECTOR	978-2-915847-68-0	74,90€
BBEEDR01	ROMAN - Earthdawn – Les Ombres noires du passé	978-2-915847-60-4	9,90€
BBEEDR02	ROMAN - Earthdawn – Crépuscule sans fin	978-2-915847-61-1	9,90€
ECLIPSE PHASE			
BBEEP01	Eclipse Phase – Livre de base	978-2-36328-084-8	49,90€
BBEEP02	Eclipse Phase – Ecran du M	978-2-36328-085-5	24,90€
BBEEP03	Eclipse Phase – Dossier de personnage	978-2-36328-086-2	3€
BBEEP04	Eclipse Phase - Sunward	978-2-36328-087-9	39,90€
DEADLANDS			
BBEDL01	Deadlands – Guide du joueur	978-2-36328-076-3	39,90€
BBEDL02	Deadlands – Guide du Marshall	978-2-36328-077-0	39,90€
BBEDL03	Deadlands – Ecran du Marshall	978-2-36328-078-7	24,90€
BBEDL04	Deadlands – Dossier de personnage	978-2-36328-079-4	3€
BBEDL05	Deadlands – Stone Cold Dead	978-2-36328-080-0	29,90€
PATHFINDER - Le jeu de rôle			
BBEPF DR01	Pathfinder DR – Manuel des joueurs	978-2-915847-65-9	49,90€
BBEPF DR02	Pathfinder DR – Manuel des joueurs COLLECTOR	978-2-915847-70-3	99,90€
BBEPF DR03	Pathfinder DR – Le Dossier de personnage	978-2-915847-76-5	3€
BBEPF DR04	Pathfinder DR – Écran du M	978-2-915847-78-9	24,90€
BBEPF DR05	Pathfinder DR – Bestiaire	978-2-915847-88-8	39,90€
BBEPF DR06	Pathfinder dR : Guide du Maître	978-2-915847-94-9	39,90€
BBEPF DR07	Pathfinder dR : Manuel des joueurs – règles avancées	978-2-36328-000-8	39,90€
BBEPF DR08	Pathfinder dR : Bestiaire 2	978-2-36328-001-5	39,90€
BBEPF DR09	Pathfinder dR : Recueil de magie	978-2-36328-002-2	39,90€
PATHFINDER - Campagnes			
BBEPF01	#1 L'éveil des seigneurs des runes – Les offrandes calcinées	978-2-915847-239	19,90€
BBEPF02	#2 L'éveil des seigneurs des runes – Les Meurtres des Ecorcheurs	978-2-915847-260	19,90€
BBEPF03	#3 L'éveil des seigneurs des runes – Le Massacre de la montagne Crochue	978-2-915847-284	19,90€
BBEPF04	#4 L'éveil des seigneurs des runes – La Forteresse des géants de pierre	978-2-915847-31-4	19,90€
BBEPF05	#5 L'éveil des seigneurs des runes – Les péchés des sauveurs	978-2-915847-35-2	19,90€
BBEPF06	#6 L'éveil des seigneurs des runes – Les tours de Xin-Shalast	978-2-915847-37-6	19,90€
BBEPF07	#7 La Malédiction du Trône écarlate– Au bord de l'anarchie	978-2-915847-42-0	19,90€
BBEPF08	#8 La Malédiction du Trône écarlate– Sept jours pour mourir	978-2-915847-43-7	19,90€
BBEPF09	#9 La Malédiction du Trône écarlate– Il faut fuir !	978-2-915847-51-2	19,90€

RÉFÉRENCE	LISTE DES OUVRAGES PUBLIÉS PAR BLACK BOOK ÉDITIONS	ISBN	PRIX
BBEPFI0	#10 La Malédiction du Trône écarlate– Histoire de Cendres	978-2-915847-50-5	19,90€
BBEPFI1	#11 La Malédiction du Trône écarlate– Les Squelettes de Balafre	978-2-915847-72-7	19,90€
BBEPFI2	#12 La Malédiction du Trône écarlate– La Couronne de Crocs	978-2-915847-73-4	19,90€
BBEPFI3	#13 Le Retour des ténèbres – Une Ombre dans le ciel	978-2-915847-81-9	19,90€
BBEPFI4	#14 Le Retour des ténèbres – Les Enfants du néant	978-2-915847-86-4	19,90€
BBEPFI5	#15 Le Retour des ténèbres – L'Echo de l'Armageddon	978-2-915847-92-5	19,90€
BBEPFI6	#16 Le Retour des ténèbres – La Nuit éternelle	978-2-36328-023-7	19,90€
BBEPFI7	#17 Le Retour des ténèbres – Un Ténébreux souvenir	978-2-36328-024-4	19,90€
BBEPFI8	#18 Le Retour des ténèbres – Au Coeur de la nuit	978-2-36328-025-1	19,90€
BBEPFI9	#19 L'Héritage du feu –	978-2-36328-026-8	19,90€
BBEPF20	#20 L'Héritage du feu –	978-2-36328-027-5	19,90€
BBEPF21	#21 L'Héritage du feu –	978-2-36328-028-2	19,90€
BBEPF22	#22 L'Héritage du feu –	978-2-36328-029-9	19,90€
BBEPF23	#23 L'Héritage du feu –	978-2-36328-030-5	19,90€
BBEPF24	#24 L'Héritage du feu –	978-2-36328-031-2	19,90€
BBEPF25	#25 Le conseil des voleurs –	978-2-36328-032-9	19,90€
BBEPF26	#26 Le conseil des voleurs –	978-2-36328-033-6	19,90€
BBEPF27	#27 Le conseil des voleurs –	978-2-36328-034-3	19,90€
BBEPF28	#28 Le conseil des voleurs –	978-2-36328-035-0	19,90€
BBEPF29	#29 Le conseil des voleurs –	978-2-36328-036-7	19,90€
BBEPF30	#30 Le conseil des voleurs –	978-2-36328-037-4	19,90€
BBEPF31	#31 La Naissance d'un royaume –	978-2-36328-038-1	19,90€
BBEPF32	#32 La Naissance d'un royaume –	978-2-36328-039-8	19,90€
BBEPF33	#33 La Naissance d'un royaume –	978-2-36328-040-4	19,90€
BBEPF34	#34 La Naissance d'un royaume –	978-2-36328-041-1	19,90€
BBEPF35	#35 La Naissance d'un royaume –	978-2-36328-042-8	19,90€
BBEPF36	#36 La Naissance d'un royaume –	978-2-36328-043-5	19,90€
BBEPF37	#37 Le Crâne du serpent –	978-2-36328-044-2	19,90€
BBEPF38	#38 Le Crâne du serpent –	978-2-36328-045-9	19,90€
BBEPF39	#39 Le Crâne du serpent –	978-2-36328-046-6	19,90€
BBEPF40	#40 Le Crâne du serpent –	978-2-36328-047-3	19,90€
BBEPF41	#41 Le Crâne du serpent –	978-2-36328-048-0	19,90€
BBEPF42	#42 Le Crâne du serpent –	978-2-36328-049-7	19,90€
BBEPF43	#43 La Couronne décharnée –	978-2-36328-050-3	19,90€
BBEPF44	#44 La Couronne décharnée –	978-2-36328-051-0	19,90€
BBEPF45	#45 La Couronne décharnée –	978-2-36328-052-7	19,90€
BBEPF46	#46 La Couronne décharnée –	978-2-36328-053-4	19,90€
BBEPF47	#47 La Couronne décharnée –	978-2-36328-054-1	19,90€
BBEPF48	#48 La Couronne décharnée –	978-2-36328-055-8	19,90€
PATHFINDER - Modules			
BBEGMDI	Pathfinder module : DI La Couronne du roi kobold	978-2-915847-291	10€
BBEGMS	Pathfinder module : SI La conquête du val Sanglant	978-2-915847-36-9	10€
BBEGMD2	Pathfinder module : D2 Les Sept épées du péché	978-2-915847-38-3	10€
PATHFINDER - Compagnon du joueur			
BBEPF00	Pathfinder : L'éveil des seigneurs des runes – Le Guide du joueur	978-2-915847-246	2€
BBEPFCO01	Le Guide du Joueur de la Malédiction du Trône écarlate	978-2-915847-41-3	2 €
BBEPFCO02	Pathfinder Compagnon du joueur : Le Guide du joueur du Retour des ténèbres	978-2-915847-82-6	10€
BBEPFCO03	Pathfinder Compagnon du joueur : Guide du joueur de l'Héritage de feu	978-2-36328-056-5	10€
BBEPFCO04	Pathfinder Compagnon du joueur : La Mer intérieure	978-2-36328-057-2	10€
BBEPFCO05	Pathfinder Compagnon du joueur : Races de Golarion	978-2-36328-058-9	NC
BBEPFCO06	Pathfinder Compagnon du joueur : L'Armurerie de l'aventurier	978-2-36328-059-6	10€

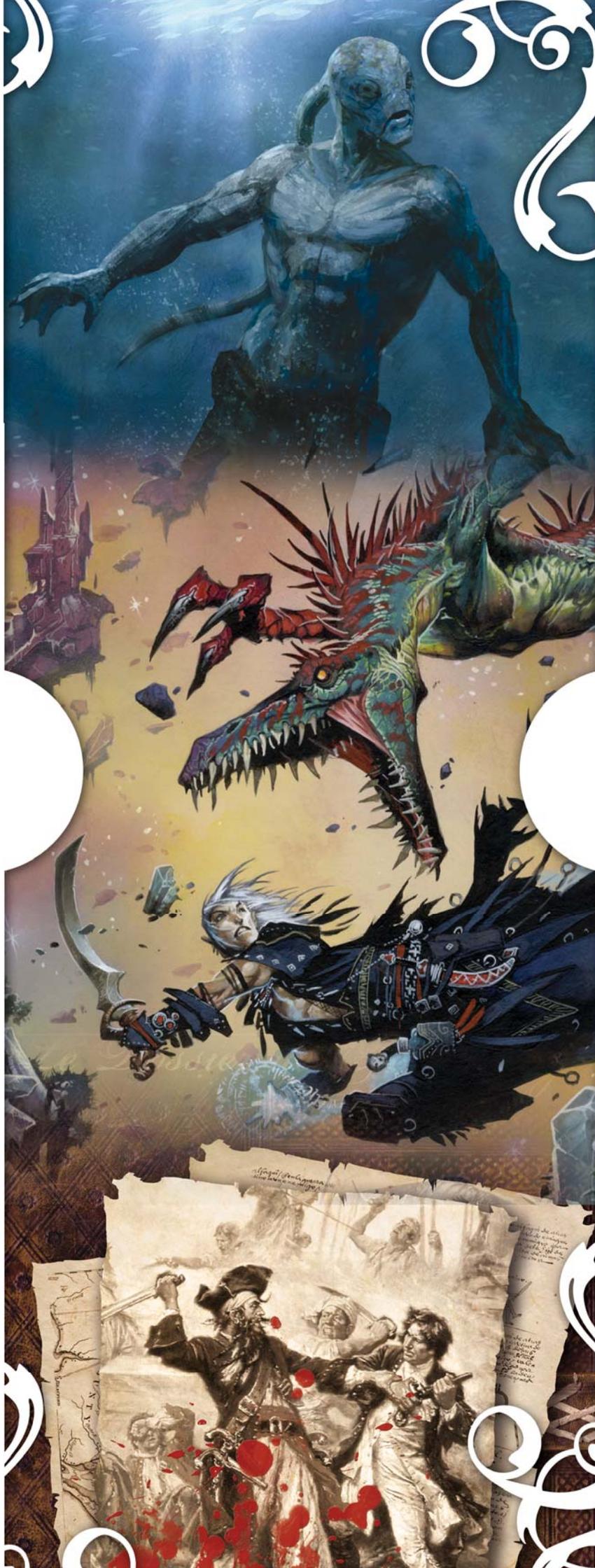
RÉFÉRENCE	LISTE DES OUVRAGES PUBLIÉS PAR BLACK BOOK ÉDITIONS	ISBN	PRIX
BBEPFCO07	Pathfinder Compagnon du joueur : Recueil des factions	978-2-36328-060-2	NC
BBEPFCO08	Pathfinder Compagnon du joueur : Sarvaga	978-2-36328-061-9	10€
BBEPFCO09	Pathfinder Compagnon du joueur : Croyances	978-2-36328-062-6	NC
PATHFINDER - Univers			
BBEPFCHRC01	Pathfinder Univers La Mer intérieure - Guide de Golarion	978-2-36328-003-9	39,90€
BBEPFCHRC02	Pathfinder : Le Recueil du val de Sombrelune	978-2-915847-83-3	39,90€
BBEPFCHRC03	Pathfinder Univers Recueil d'Absalom	978-2-36328-005-3	39,90€
BBEPFCHR01	Pathfinder Chronicles : Le Guide de Korvosa	978-2-915847-39-0	18€
BBEPFCHR02	Pathfinder Chronicles : Bestiaire, les classiques revus et corrigés	978-2-915847-49-9	18€
BBEPFCHR03	Pathfinder Chronicles - Atlas	978-2-915847-52-9	18€
BBEPFCHR04	Pathfinder : Descente en Ombreterre	978-2-915847-89-5	19,90€
BBEPFCHR05	Pathfinder Univers Chasseurs de secrets	978-2-36328-004-6	19,90€
BBEPFCHR06	Pathfinder Univers Dieux et magie	978-2-36328-006-0	19,90€
BBEPFCHR07	Pathfinder Univers Le Grand Au-delà	978-2-36328-007-7	19,90€
BBEPFCHR08	Pathfinder Univers Bestiaire – les dragons revus et corrigés	978-2-36328-008-4	19,90€
BBEPFCHR09	Pathfinder Univers Guide des royaumes fluviaux	978-2-36328-009-1	19,90€
BBEPFCHR10	Pathfinder Univers Bestiaire – les créatures des donjons revues et corrigées	978-2-36328-010-7	19,90€
BBEPFCHR11	Pathfinder Univers Cités de Golarion	978-2-36328-011-4	19,90€
BBEPFCHR12	Pathfinder Univers Les Princes des ténèbres (volume I)	978-2-36328-012-1	19,90€
BBEPFCHR13	Pathfinder Univers Guide de PNJ	978-2-36328-013-8	19,90€
BBEPFCHR14	Pathfinder Univers Guide des organisations	978-2-36328-014-5	19,90€
BBEPFCHR15	Pathfinder Univers Cité des étrangers	978-2-36328-015-2	19,90€
BBEPFCHR16	Pathfinder Univers Trésors – les classiques revus et corrigés	978-2-36328-016-9	19,90€
BBEPFCHR17	Pathfinder Univers Guide d'intervention de la société des Eclaireurs	978-2-36328-017-6	19,90€
BBEPFCHR18	Pathfinder Univers Guide de Katapesh	978-2-36328-018-3	19,90€
BBEPFCHR19	Pathfinder Univers Au cœur de la jungle	978-2-36328-019-0	19,90€
BBEPFCHR20	Pathfinder Univers Le règne de la peur	978-2-36328-020-6	19,90€
BBEPFCHR21	Pathfinder Univers Bestiaire – Les créatures terrifiantes revus et corrigées	978-2-36328-021-3	19,90€
BBEPFCHR22	Pathfinder Univers Bestiaire – les morts-vivants revus et corrigés	978-2-36328-022-0	19,90€
PATHFINDER - Romans			
BBEPFR01	Pathfinder Roman : Le Prince des loups	978-2-36328-063-3	9€
BBEPFR02	Pathfinder Roman : La Sorcière de l'hivers	978-2-36328-064-0	9€
BBEPFR03	Pathfinder Roman : La Peste des ombres	978-2-36328-065-7	9€
BBEPFR04	Pathfinder Roman : Le pari de la plaie du monde	978-2-36328-066-4	9€
PAVILLON NOIR			
BBEPN01	Pavillon noir : La révolte	978-2-915847-00-2	42 €
BBEPN02	Pavillon noir : A feu et à sang	978-2-915847-02-9	39,90 €
BBEPN03	Pavillon noir : L'art de l'escrime	978-2-915847-05-3	22 €
BBEPN04	Pavillon noir : Entre ciel et terre	978-2-915847-08-8	34 €
BBEPN05	Pavillon noir : Tome I- La guerre des gouverneurs	978-2-915847-21-5	39,90€
BBEPN06	Pavillon Noir : Écran	978-2-915847-45-1	18€
BBEPN07	Pavillon Noir : Dossier de personnage	978-2-915847-53-6	3€
BBEPN08	Pavillon Noir : Les Carnets de Monsieur Vercourt	978-2-36328-074-9	39,90€
BBEPN09	Pavillon Noir : Les 5 Soleils tome 2	978-2-36328-075-6	39,90€
POLARIS			
BBEPOL01	Polaris le livre de base, 3ème édition	978-2-915847-32-1	49,90€
BBEPOL02	Polaris – Le Dossier de personnage	978-2-915847-33-8	2€
BBEPOL03	Polaris le livre de base – édition collector	978-2-915847-34-5	74,90€

RÉFÉRENCE	LISTE DES OUVRAGES PUBLIÉS PAR BLACK BOOK ÉDITIONS	ISBN	PRIX
BBEPOL04	Écran Polaris	978-2-915847-46-8	24,90€
BBEPOL05	Univers (Polaris)	978-2-915847-47-5	49,90€
BBEPOL06	Univers (Polaris) COLLECTOR	978-2-915847-54-3	74,90€
BBEPOL07	Polaris - Créatures	978-2-36328-081-7	39,90€
BBEPOL08	Polaris – Guide technique	978-2-36328-082-4	39,90€
BBEPOL09	Polaris – République du corail	978-2-36328-083-1	29,90€
BBEPOLR01	Polaris (roman) : La directive Exeter	978-2-915847-40-6	9€
BBEPOLR02	Polaris (roman) : Opération Nemrod	978-2-915847-48-2	9€
BBEPOLR03	Polaris (roman) : Les Soldats du Crépuscule	978-2-915847-71-0	9€
BBEPOLR04	Polaris (roman) : Domination I - Oracle	978-2-915847-74-1	9€
BBEPOLR05	Polaris (roman) : Domination II - Conscience	978-2-915847-75-8	9€
SHADOWRUN - 20e anniversaire			
BBESRA01	Shadowrun 20ème anniversaire	978-2-915847-62-8	49,90€
BBESRA02	Shadowrun 20ème anniversaire - COLLECTOR	978-2-915847-64-2	74,90€
BBESRA03	Shadowrun 20ème anniversaire – Seattle 2072	978-2-36328-069-5	39,90€
BBESRA04	Shadowrun 20ème anniversaire - Runner toolkit	978-2-36328-070-1	39,90€
BBESRA05	Shadowrun 20ème anniversaire - Almanach	978-2-36328-071-8	39,90€
SHADOWRUN			
BBESR02	Shadowrun : l'écran du meneur de jeu	978-2-915847-15-0	18€
BBESR03	Shadowrun : En pleine course	978-2-915847-16-9	16€
BBESR04	Shadowrun : L'Europe des ombres	978-2-915847-18-5	34,90€ *
BBESR05	Shadowrun : Capitales des Ombres	978-2-915847-222	32€
BBESR06	Shadowrun : Magie des Ombres	978-2-915847-277	34,90€
BBESR07	Shadowrun : Émergence	978-2-915847-30-7	29,90€
BBESR08	Shadowrun - Augmentations	978-2-915847-44-4	34,90€
BBESR09	Shadowrun - SOX	978-2-915847-55-0	38€
BBESR10	Shadowrun – Enclaves corporatistes	978-2-915847-56-7	32€
BBESR11	Shadowrun - Arsenal	978-2-915847-58-1	36€
BBESR12	Shadowrun - Unwired	978-2-915847-57-4	38€
BBESR13	Shadowrun – Guide du runner	978-2-915847-77-2	38€
BBESR14	Shadowrun – Cartels fantômes	978-2-915847-85-7	38€
BBESR15	Shadowrun : Jungles urbaines	978-2-915847-97-0	36€
BBESR16	Shadowrun : Créatures du 6ème Monde	978-2-915847-98-7	38€
BBESR17	Shadowrun : Vice	978-2-915847-99-4	38€
BBESR18	Shadowrun Vintage : Guide corporatiste	978-2-36328-067-1	38€
SHADOWRUN VINTAGE			
BBESRV01	Shadowrun Vintage - Harlequin	978-2-915847-63-5	38€
BBESRV02	Shadowrun Vintage - Insectes	978-2-915847-79-6	38€
BBESRV3	Shadowrun Vinatge : Aztlan + Denver	978-2-36328-068-8	38€
SHADOWRUN - Romans			
BBESRR01	Roman Shadowrun - 2XS	978-2-915847-93-2	9€
BBESRR02	Romans Shadowrun : Spell & Chrome	978-2-915847-96-3	NC

* épuisé. Uniquement disponible en PDF



www.black-book-editions.fr



SOYEZ LES MIEUX INFORMÉS,
RENCONTREZ LA COMMUNAUTÉ,
TÉLÉCHARGEZ LES AIDES DE JEU ET
LES JEUX EN PDF, DISCUTEZ AVEC
LES AUTEURS ET LES ÉQUIPES DE
TRADUCTION, FAITES LES COMPTE-
RENDUS DE TOUTES VOS PARTIES.
CONNECTEZ-VOUS À L'ADRESSE :

www.black-book-editions.fr

CE CATALOGUE EST GRATUIT



www.black-book-editions.fr