

BLACKBOOK
EDITIONS



DOSSIER DE PRESSE

ROMANS & NOUVELLES

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

Collection Pathfinder

Le Prince des loups



Dave Gross

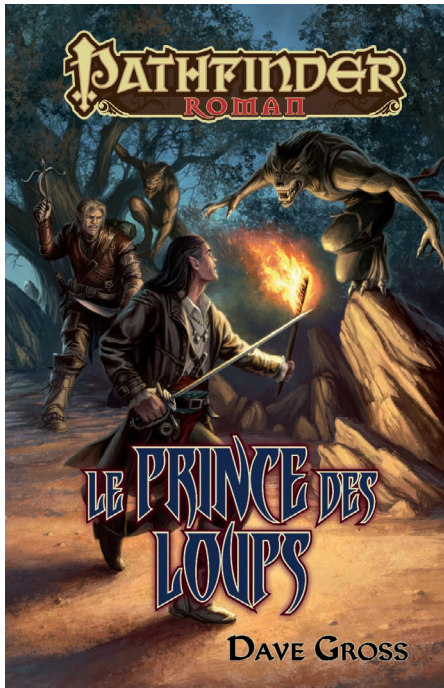
Black Book Éditions

38, rue du Bœuf
69005 LYON

www.black-book-editions.fr

PATHFINDER ROMAN

Partez à la découverte de Golarion, un univers fantasy incroyablement riche



Mars 2011

9 euros

ISBN 978-2-363280-63-3

Illustration de Dan Scott

UNIVERS DE PATHFINDER

Golarion est le nom du monde de ce célèbre jeu de rôle. D'une richesse et d'une densité hors-normes, il jouit néanmoins d'une singularité marquée. Particulièrement vaste, il bénéficie d'une diversité foisonnante, et renouvelle aussi bien les classiques des univers médiévaux-merveilleux qu'il expérimente des éléments inédits et originaux.

En effet, elfes, bardes, pirates, barbares et demi-orques visitent les marchés bourdonnants d'Absalom, la Ville au Centre du monde, combattent les démons dans les rues pourrissantes du Chéliax, l'empire diabolique sur le déclin, et explorent les pyramides enfouies sous les sables de l'ancien Osirion. On trouve également à Golarion des lieux bien plus insolites, comme le Geb, où zombies et nécromanciens se sont organisés en une véritable société, le grand-duché d'Alkenastre, un étonnant royaume steampunk capable de réaliser de surprenantes machines mécaniques, ou l'île d'Herméa, où

un dragon intelligent a créé une civilisation humaine utopique.

Ainsi, la variété prolifique de Golarion permet à ce monde d'être le cadre idéal pour des aventures aussi différentes des clichés que le permettent ses multiples nations aux systèmes politiques divers, ses religions éclectiques et ses créatures extraordinaires. Pour cette raison, il a par deux fois reçu le prestigieux ENnie Award pour le Meilleur Cadre de Campagne, et inspire à ce jour des milliers de joueurs à travers le monde.

PATHFINDER ROMANS

Les romans *Pathfinder* sont des aventures « one shot », en un seul tome, écrits par des auteurs du genre les plus connus et vendus aux États-Unis, comme Dave Gross, célèbre pour ses romans des *Royaumes Oubliés*.

De fait chacun enrichira Golarion de son style et de ses histoires.

Les ouvrages, inédits en France, seront au format poche. Leur prix sera inférieur à 10 euros.

JEU DE RÔLE

Considéré comme le véritable successeur de la plus célèbre édition de *Donjons & Dragons* dont il utilise et améliore le système de jeu, *Pathfinder* est un succès mondial de nombreuses fois primé. D'un point de vue éditorial, le jeu innove avec des formats particulièrement cohérents :

* *Les Routes pour l'Aventure* sont des campagnes à travers lesquelles les joueurs découvrent les différentes facettes de Golarion.

* *Les Modules* proposent des scénarios indépendants « one shot » à intercaler, par exemple, entre deux épisodes d'une campagne.

* *Les Chroniques* forment une série de guides permettant d'approfondir certains aspects de Golarion.

* *Les Compagnons* sont de petits recueils destinés aux joueurs et aux MJ.

* *Les Accessoires* prendront en général la forme de jeu de cartes.

LE PRINCE DES LOUPS

SYNOPSIS

Varian Jeggare, le demi-elfe, et Radozan, son garde du corps aux origines diaboliques, ont appris qu'il ne fallait pas se fier aux apparences. Mais le célèbre duo, connu pour résoudre tant de crimes, n'est pas préparé à ce qu'il va découvrir.

Lors d'une enquête sur la disparition d'un Éclaireur, Varian et Radozan parviendront aux montagnes voilées de brume du très gothique Ustalat. Entraînés dans les intrigues des nobles puis assaillis de toute part par d'étranges indigènes et de dangereuses créatures de la nuit, Varian et Radozan devront faire parler la magie et les armes pour démêler le vrai du faux et percer à jour un terrible secret.

Dans leur quête, ils seront aidés par une sinistre meute de loups-garous et une mystérieuse prêtresse muette. Mais il leur faudra résoudre plus qu'une simple énigme pour venir à bout de cette affaire, car un inquiétant personnage a eu vent de leurs recherches, et il est bien décidé à s'assurer qu'aucun d'eux ne quitte l'Ustalat vivant.

L'AUTEUR

Dave Gross est un auteur bien connu des amateurs de la collection *Royaumes Oubliés* traduite par Fleuve Noir ou Milady, il est d'ailleurs l'auteur du roman *Bonne aubaine*.

Très prolifique dans la sphère rôlistique, il écrit beaucoup pour *Pathfinder* et la célèbre revue *Dragon Magazine*.

CRITIQUES

« Pour résumer, Dave Gross nous raconte avec brio une histoire fascinante, aux personnages substantiels et hauts en couleur. L'intrigue prend des chemins inattendus et évite les raccourcis trop faciles : un excellent roman, tout simplement. »

Jeff Preston, *Flamesrising.com*

« Avec ce dernier roman, l'auteur de *Black Wolf* et de *Lord of Stormweather* nous fait une audacieuse démonstration de *sword and sorcery* : les personnages sont crédibles, les dialogues finement écrits et le cadre enchanteur. »

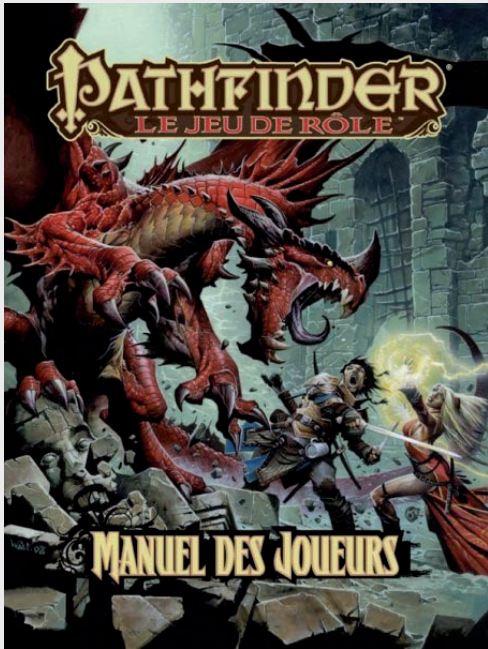
Libraryjournal.com

« En plus de ces éléments indispensables à une bonne histoire, Gross écrit pour les adultes. Rien à voir avec de la fantasy abêtissante qui se réduit au plus petit dénominateur commun. Ses personnages sont adultes, ils ont des intérêts, des problèmes adultes, et luttent contre leurs démons intérieurs. Vivement recommandé. »

Joel Flank's, *My Own Private Geekdom*

EXTRAIT

Quand j'entendis ses pas sur les premières marches de l'escalier, je gagnai la porte et testai la serrure. Quand je découvris qu'elle n'était pas verrouillée, je ne me sentis pas mieux à l'idée d'avoir été enfermé dans la bibliothèque toute l'après-midi mais je fus tout de même soulagé. Pendant un instant, j'entisageai de suivre Félix dans l'escalier mais j'ouvris tout d'abord les fenêtres pour regarder le ciel au nord est. La lune s'était levée bien au dessus de l'horizon brumeux et sa silhouette lumineuse était voilée de nuages. En me souvenant



Manuel des joueurs



de la forme qu'elle avait la nuit de l'embuscade au pont Sénir et en la comparant avec sa forme actuelle, gibbeuse et croissante, j'estimai ma perte de mémoire à sept ou huit jours.

Une semaine ou plus et aucun souvenir.

La principale question qui occupait mes pensées, c'était de savoir ce qui s'était passé pendant cette période. Si j'étais simplement resté inconscient, il n'y aurait pas eu de raison de prétendre autre chose. De plus, les parchemins à feuilleter prouvaient que j'avais été éveillé et actif. J'en étais certain à présent : c'était bien moi qui les avais créés.

Je portai le verre à mon nez et le humai. Comme je le craignais, il y avait une odeur de viande douceâtre sous l'arôme sucré auquel on se serait attendu. En me souvenant des éléments occultes que j'avais découverts dans la bibliothèque, je me rappelai que l'un des signes du déplaisir d'Urgathoa se trouve être la corruption de la nourriture. Je me penchai à la fenêtre pour jeter ce liquide offensant hors de mon verre.

Du coin de l'œil, j'aperçus une ombre sur la lune mais quand je

me tournai pour lui faire face, je ne vis plus rien. Cela aurait pu être un nuage mais un instant après, je sentis l'odeur caractéristique du vinaigre et j'entendis un choc sourd sur le toit. L'impact était trop fort pour avoir été provoqué par un oiseau ou une chauve souris, en admettant qu'il en reste en vie dans les environs. Je regardai une fois de plus dehors. Ne voyant rien d'autre que les occupants habituels du ciel nocturne, je frissonnai dans le froid et refermai la fenêtre.

Plus je restais à Denilsaule et plus je tombais dans les clichés des mystères de l'Ustalar. C'était un pays étrange, même pour ses habitants, et à ce rythme, je me retrouverais bientôt à chercher des monstres sous mon lit.

Il était temps que je me montre plus agressif, non seulement au niveau de mes recherches dans la bibliothèque du comte mais aussi dans la résolution des mystères de Denilsaule. J'avais dans l'idée de me glisser hors de ma chambre et d'explorer les étages supérieurs mais, si je me faisais prendre, cela mettrait en péril mes chances de terminer les recherches qu'il me restait. De plus, j'avais non pas une mais deux expériences à tenter

avant d'être sûr de mes aptitudes à échapper aux gardes de la maison et de résoudre les mystères de ces lieux avant de suivre votre piste. Une nuit de sommeil de plus décidai-je et j'entrerais en action.

QUELQUES MOTS DE L'AUTEUR

« Écrire un des tout premiers romans *Pathfinder* est pour moi un grand bonheur. Le cadre du jeu est quand même assez ouvert, peu de choses sont définitivement fixées, ce qui laisse une liberté considérable pour agrandir ou approfondir cet univers. C'est l'endroit rêvé pour raconter de nouvelles histoires. »

ROMANS & NOUVELLES

CONTACTS

David Burckle
directeur de publication
droledejeu@hotmail.fr

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

Diffusion : CED
Distribution : Les Belles Lettres

LIGNE ÉDITORIALE

Les collections s'inscrivent dans les genres de l'imaginaire que sont la fantasy, la science-fiction et le fantastique.

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

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

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

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

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

À DÉ COUVERT

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



LES LECTEURS

Les romans & nouvelles publiés par Black Book Éditions s'adressent à un double public. Aux rôlistes d'une part, qui recon-

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

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

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

PERSPECTIVES

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