



BLACKBOOK
EDITIONS

DOSSIER DE PRESSE

ROMANS & NOUVELLES

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

Collection Pathfinder

La Sorcière de l'hiver



Elaine Cunningham

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



Novembre 2011

9 euros

ISBN 978-2-363280-64-0

Illustration de Jesper Ejsing

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 Elaine Cunningham, célèbre pour ses romans des *Royaumes Oubliés*. De fait, chacun enrichit Golarion de son style et de ses histoires.

Les ouvrages, inédits en France, sont au format poche. Leur prix est 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 Campagnes emmènent les joueurs à la découverte des 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.

LA SORCIÈRE DE L'HIVER

SYNOPSIS

Dans les étendues du Nord glacé, Ellasif se lance à la recherche de sa sœur, disparue après avoir été rejetée par sa tribu qui craignait l'étrange esprit qui la possède.

Au sud, à Kortvosa la cosmopolite, un jeune cartographe faussaire, Declan, découvre que sa bien-aimée a été enlevée par le biais d'une étrange magie de glace.

Ensemble, ils affronteront de monstrueuses créatures, d'incroyables forces magiques et d'impitoyables guerriers.

Mais lorsqu'ils atteindront enfin les murs de la cité de Trôneblanc, où les trolls tiennent leur cour et où les loups marchent comme des hommes, parviendront-ils à arracher les deux femmes disparues aux forces des ténèbres ?

L'AUTEUR

Elaine Cunningham est parmi les écrivains les plus vendus selon le NY Times.

Connue des amateurs de la collection Royaumes Oubliés parue chez Fleuve Noir et Milady, elle est l'auteur des séquences du

Chant et de l'épée, d'Ombreterre et de Valbise, des conseillers et des rois, et est célèbre pour son style littéraire et poétique.

CRITIQUES

« La narration, captivante, est renforcée par une atmosphère et des décors riches et évocateurs, décrits avec une grande clarté, parfois si bien que je pouvais sentir le frisson de l'hiver sur ma peau. Il m'a été très facile de me perdre dans cette histoire. »

Mrs Giggles, mrsiggles.com

« Le texte se concentre sur les deux personnages et leurs quêtes indépendantes, et non pas sur un grand événement. L'histoire n'en est que plus réussie, puisqu'elle se construit autour des personnages et du monde plutôt qu'autour d'une menace ou une catastrophe. C'est un très bon roman qui s'affranchit de son origine D20 et se suffit à lui-même. »

Xanthor, 42webs, don't panic

EXTRAIT

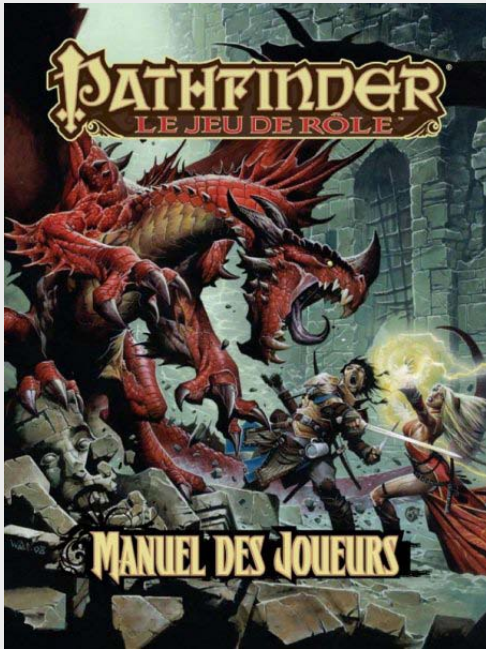
Elle prenait le bébé quand le cri de son père ramena son attention sur le sol de la chaumière. Un énorme loup arctique était tapi sur le seuil de la maison et bloquait la fuite de ses parents.

« Tu as tué mon compagnon, dit la bête avec cette voix qui ressemblait tant à celle d'Ochme la Rouge. Maintenant, regarde-moi tuer ta compagne. »

Une insulte de défi monta aux lèvres d'Ellasif mais le serment qu'elle avait prêté l'obligea à se taire. Elle serra le bébé contre elle et courut.

Elle dévala l'échelle, atterrit dans l'enclos et se fraya un passage dans le troupeau. Elle ouvrit la porte et se précipita dans la clairière, au milieu d'une petite ruée d'animaux paniqués. Le pin nord n'était plus retenu par le lacs de lianes et il penchait rapidement. Le vent hurla dans ses branches alors qu'il s'abattait sur la maison.

Ellasif courut dans la tempête, esquivant le coup de massue d'un troll des glaces alors qu'elle se ruait vers la réserve d'armes la



Manuel des joueurs



plus proche de la source chaude. Elle était faite de solides pierres et il y ferait chaud. Le bébé y serait aussi en sécurité qu'il pouvait l'être à Blancfreux.

L'arbre s'écrasa et Ellasif ressentit l'impact dans tout son corps. Elle osa un rapide coup d'œil en arrière pour voir si ses parents s'étaient échappés.

Un seul regard suffit à comprendre la vérité. Elle s'entendit sangloter mais elle avait le cœur trop meurtri pour avoir honte de ce bruit.

« Je vais te débarrasser de ce paquet, petit chiot, » gronda une voix familière.

Ellasif n'avait pas entendu la louve approcher. Elle trébucha et tomba lourdement sur un genou.

L'acier balaya les airs au-dessus de sa tête et la louve poussa un jappement de douleur. À quatre pattes, Ellasif se précipita de côté et se releva à temps pour voir Ochme la Rouge enfoncer son épée au-dessus de l'épaule de la louve arctique. La vieille guerrière coriace libéra son arme d'une secousse et se remit en garde, mais l'épée avait accompli sa tâche. Les pattes de la bête cédèrent et elle tomba lourdement sur le flanc. Le sang

arrêta de s'échapper de sa blessure quand elle inspira. Elle souffrait d'une blessure pénétrante et ses propres poumons ne tarderaient pas à la noyer.

Une écume sanglante se déversait de ses mâchoires et gelait sur son museau. Elle fixa le visage de sa meurtrière de ses étranges yeux bleus.

« Meurs vieille femme, la maudit-elle. Noyée dans une mare de ta propre urine. Périss, oubliée par ta mente. » La louve tourna la tête vers Ellasif et ses babines se retroussèrent sur un rictus lupin. « Meurs sans arme, comme le père de ce chiot. »

Quelque chose se brisa au fond d'Ellasif et autre chose se libéra. Elle s'empara d'une dague qui pendait à la ceinture d'Ochme la Rouge, fourra le bébé dans les bras de la guerrière et bondit sur la louve agonisante. Elle trancha sa queue blanche duvetueuse d'un seul coup, sans se soucier qu'au village, personne, pas même Ochme, n'avait jamais osé prendre un trophée sur un loup arctique. Ellasif brandit ce macabre talisman devant la louve qui avait tué ses parents.

« Meurs, sale vieille chienne, gronda-t-elle. Meurs en sachant

que ta queue pend à la ceinture de ce chiot. »

QUELQUES MOTS DE L'AUTEUR

« Quand vous oubliez tous les mensonges que l'on a pu dire sur *Donjons et Dragons* (qui sont tous stupides), vous obtenez un jeu qui encourage les gens à s'asseoir autour d'une table pour parler. Tout l'enjeu est de créer une histoire interactive. »

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.