

CYCLE DE CLAN I : TORÉADOR

Au cœur des intrigues vampiriques avec un monumental cycle de 13 romans en français !

TOUT FENRYLL EN COULEURS !

Pour recevoir l'intégrale des tarifs Fenryll avec un catalogue contenant des photos de toutes les figurines

HEXAGONAL

■ Romans dans l'univers de Vampire

10101 Cycle des Clans : Toréador 48F

Le Cycle des Clans : Toreador est un roman signé Stewart Wieck qui permet pour la première fois aux lecteurs d'entrer dans le monde de complots et d'intrigues des vampires. Tout au long de cette saga qui contient 13 volumes (lisibles séparément mais plus intéressants à la suite), on suivra la chronologie des événements qui vont mener à la Géhenne et à la guerre ouverte entre Sabbat et Camarilla ! Chaque volume est consacré à l'un des 13 principaux clans et le second volet, Tzimisce sera disponible dès mi-novembre.

Aperçu de l'histoire : Victoria Ash est une superbe vampire Toreador, intelligente et belle, dotée d'un prodigieux sens de la séduction. Elle a fait d'Atlanta une ville d'intrigues dans laquelle elle espère bien prendre le pouvoir des mains du Prince Malkavian. Le sculpteur Leopold sera le jouet de tous les complots. Pendant ce temps, dans l'ombre, le Sabbat se prépare...



■ Vampire : La Mascarade

02150 Livre de Clan Nosferatu 149F

Le personnage de Klaus Kinski et Werner Herzog a encore fait des ravages ! Le Livre de Clan Nosferatu est le premier clanbook écrit spécifiquement pour la 3ème édition que nous publions en français. Vous y découvrirez l'historique de ces vampires difformes, leurs croyances, leurs personnages connus, des archétypes prêts à jouer, des vertus et des handicaps, etc.



FENRYLL

■ Catalogue 2000-2001

CATF Catalogue Fenryll 2000-2001 32F

Un catalogue entièrement en couleurs de 48 pages montrant toutes les références de figurines Fenryll ! Vous y trouverez l'ensemble de toutes les figurines peintes et présentées en photo, afin de mieux choisir ! Pour cette commande un tarif complet des figurines vous sera joint à l'envoi.



■ Les Champions

FA61 Champions barbares (3) 56F

Trois champions barbares qui ont gagné leur titre au mérite ! Le premier porte un casque à cornes et une hache à deux mains. Le second pose pour la postérité, son casque sous le bras. Le dernier repose sa hache sur son épaule et tient la tête d'un orc noir dans sa main droite (c'était moins lourd que tout le corps).



■ Les monstres de Fenryll

FM59 Champion Lycanthrope (1 + 1) 84F

Cet homme-bête a un bas de corps et une tête de loup, il porte deux haches et s'apprête à taillader dans les rangs adverses. Un étendard orné d'un crâne se fixe dans le dos du champion.

FM60 Champion Gobelin (1 + 1) 50F

Bedonnant, agressif, plutôt effrayant, ce champion gobelin porte une hache et une épée. Un étendard sur lequel un ennemi a été crucifié se place derrière la figurine.

FM58 Momies avec sarcophage (3) 56F

La malédiction de la momie ce n'est pas que pour rire ! Les égyptologues voient leurs cauchemars devenir réalité: la première momie ne ressent pas le froid de l'hiver et arrache ses bandelettes. La seconde porte un cimenterre et perd également ses bandelettes. La dernière sort de son sarcophage sculpté. On remarquera la qualité de la sculpture, y compris des bandelettes, du travail d'orfèvre.



Les dioramas pour figurines

FAC01 Façade de maison médiévale à 2 étages 180F

Cette superbe façade avait fait l'objet d'un petit tirage il y a une dizaine d'années ! Il s'agit d'une façade de maison médiévale à deux étages (19cm de haut) posée sur un socle carré (10 x10 cm) qui figure la rue. D'une très grande qualité, cette pièce signée Giraud, est un petit bijou, un véritable diorama tout fait !

■ Les Machines de Guerre

MG11 Char de commandement squelettes 110F

Un char de guerre tiré par deux squelettiques quadrupèdes issus de croisements entre bouquetins et chevaux (comme quoi la manipulation génétique, c'est pas nouveau). Le char en lui-même est décoré avec soin par le bon goût d'un nécromancien. Sur le char, un commandant armé d'une serpe de guerre (?) et un frappeur de gong.



■ Dragons

DM11 Dragon Mangeur d'homme (1+1) 120F

Un dragon qui poussera les enfants à bien manger leur soupe ! Mieux qu'un croquemitaine, ce grand reptile ne dévore pas les mains mais les corps en entier. Dans sa gueule effrayante se trouve le bras d'un malheureux aventurier encore armé d'une épée ! Il mesure 9 cm. de long, 5 de large, 7 de haut, et est accompagné du corps de sa victime.

■ Post-apocalyptique

PAF01 Les Bad Girls (3) 56F

L'apocalypse sera sexy, et même très sexy ! Ces trois sirènes du futur risquent de faire plus de dégâts par leur look que par leur arme ! La première a une pose très tranquille, porte un revolver, et un body laissant voir une bonne partie de sa poitrine. La seconde armée de deux pistolets a un T-Shirt très, très moulant, un short très short, et un pantalon/jarretelle. Enfin la dernière est habillée comme la seconde mais porte un fusil.



PAF02 Les Fils de Max (3) 56F

L'apocalypse a déjà eu lieu ! Ces 3 figurines sont sans doute les membres d'un gang de pilleurs d'épaves. Ils portent de longues gabardines, et sont lourdement armés : pistolet, heavy blaster, et fusil énergétique.

PAF03 Les Chasseurs de primes elfes(3) 56F

Tout en finesse, ces elfes, croisés avec des punks, sont également bien armés. Ils portent des revolvers, des gabardines de cuir, et des plastrons. Par les temps où ils courent c'est plus prudent...

■ Science-fiction

SF16 Les Plantes carnivores (2) 56F

Dignes de la petite boutique des horreurs, ces deux monstres végétaux ont les dents longues et il ne fait pas bon trainer à côté d'elles sans un panier repas. Et le premier qui me dit qu'elles sont végétariennes...

WHITE WOLF

■ Vampire : the Masquerade/Kind. of the East

WW2905 Dharma Book : Bone Flowers 108F

Un supplément qui est à KoE ce que les clanbooks sont à Vampire. Ce second volet vous dépeint l'organisation et la nature profonde des Kuei-Jin du Dharma "Bone Flowers" et propose de nouveaux rites, disciplines, etc. Il contient également tous les éléments pour leur adaptation en Mind's Eye Theatre.

■ Roman Vampire

W1112 Clan Novel : Nosferatu 50F

Alors que vient de commencer sa publication en français, le cycle des Clan Novel prend fin en anglais. En effet Nosferatu est le livre qui marque la fin de cette monumentale saga dans laquelle le visage du monde des vampires a bien changé...

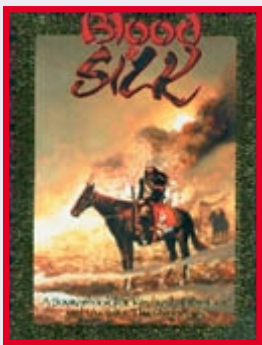
ROMANS EN VF

■ Vampire Dark Ages / Kindred of the East

WW2828 Wind from the East : Mongols 126F

Un sourcebook consacré aux Mongols, ce peuple qui fit la jonction entre l'Orient qu'il conquiert, et l'Occident qu'il tenta d'envahir puisqu'il parvint jusqu'à Vienne où l'expansion s'arrêta suite à la mort de Gengis Khan, (1241). Les vampires, occidentaux ou orientaux, marchaient bien entendu parmi les armées mongoles et ce supplément permet une jonction entre Vampire Dark Ages et Kindred of the East.

World of Darkness - Dark Ages



WW2950 Blood & Silk 171F
Ce supplément dépeint les royaumes de l'est pour le Monde des Ténèbres. Il est à mi-chemin entre Vampire Dark Ages, Werewolf Dark Ages, et Kindred of the East : Dark Ages ! De nouvelles disciplines, des tonnes d'informations (y compris sur les Mages), etc. le tout avec une ambiance moyen-âge asiatique.

■ Mage : the Ascension / Dark Ages

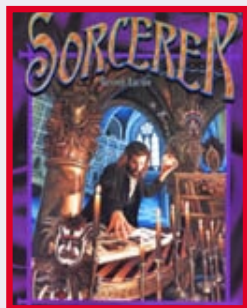
WW4047 Dragons of the East 157F

Après Vampire et Werewolf, c'est au tour de Mage de connaître un habillage Oriental/Âges Sombres. Cette extension vous propose de croiser des moines Shaolin, des prêtres Shinto, des ninjas, des sages, des fakirs, etc. Tout ce que l'Asie proposait de magique et de mystique est développé : Fen Shui, energy Chi, dragons, esprits, etc.

■ Mage : the Ascension

WW4254 Mage Sorcerer Revised edition 167F

Un sourcebook consacré à la sorcellerie, qui propose des rituels, de nouvelles voies, des vertus et handicaps, les règles sur la sensibilité, les médiums, etc. Il rappellera aux initiés le fameux World of Darkness Sorcerer, paru il y a quelques années.



■ Changeling : The Dreaming

WW7055 Kithbook : Redcaps 117F

Les bonnets rouges, ces "korrigans" connus pour leur cruauté et leur sauvagerie (ils trempent leurs bonnets dans le sang pour les teindre) sont les turbulents invités de ce supplément qui vous dévoile tous leurs secrets, propose un nouveau type de redcaps, etc.

■ La trilogie de l'empire — Ed. La Reine Noire

TE01 La Fille de l'Empire 89F

Après la saga de Pug, Raymond Feist est de retour, et cette fois avec Janny Wurts pour compagne. La Fille de l'Empire se déroule dans l'empire que combattirent les alliés de Pug, celui des Tsurani. Proche d'un Japon médiéval fortement teinté de fantastique, Kelewan et ses intrigues pourront rappeler un Shogun mélangé à du L5R. Un nouveau pavé de 584 pages à dévorer d'une traite.

L'intrigue : Mara se retrouve catapulté à la tête de sa famille, elle qui s'appretait à rentrer dans les ordres. Son père et son frère ont été tués sur le lointain monde barbare lors d'une mission suicide orchestrée par un clan ennemi, mais à laquelle ils ne pouvaient échapper. La voila donc propulsée dans le jeu des intrigues, des manœuvres politiques et des affaires d'honneur, pour sauver sa famille et leurs terres, au bord de la ruine, et se venger du clan qui a causé la perte de ses êtres chers. Elle sera aidée en cela par Papéwaïo le samouraï qui porte sa condamnation à mort, Nacoya sa nourrice, et le vieux général Keyoke.



AEG

■ Legend of the Five Rings

AEG4008 Lesser of the Two Evils 90F

Un scénario pour L5R : Le Seigneur Yasuki Rama a durant des années reçu tribut et taxes d'un temple illégal situé dans les terres d'ombres. Maintenant le temple réclame sa protection, mais il ne peut agir officiellement ! Pour éviter le déshonneur il va faire appel aux personnages...

AEG3025 Way of the Wolf : Ronin 148F

Leur maître a été tué, ils ont été chassés, ils sont en exil, recherchés, ou simples fils de samouraï sans daimyo, voici enfin le supplément consacré aux Ronins ! Règles, places dans la structure sociale de Rokugan, techniques de combat, compétence, etc. Tout a été prévu pour jouer des samourais sans contraintes sociales mais sans reconnaissance...



AEG3028 Way of Shinsei 176F

Un nouveau pas de franchi entre jeu de cartes et jeu de rôles ! The Way of Shinsei révèle le secret des moines de Rokugan et de leur pouvoir Kiho. Philosophie, histoire, pouvoirs, place dans la société, tout ce qu'il faut pour jouer un prêtre est fourni.

■ L5R Romans — Wizards

TSR21658 L5R Unicorn Paper Back 76F

Alors que des épidémies déferlent sur Rokugan et que les hordes de l'Ombre lancent leurs attaques, gagnant autant de soldats que la maladie en fauche, les clans sont appelés à s'unir pour lutter ! Mais quand le chaos sévit, il ne le fait pas à moitié, la guerre des Clans commence !

D20 System / D&D 3

■ Sword & Sorcery Studios

WW8300 Creature Collection 216F

Avant même que le Monstrous Compendium de Wizards ne soit arrivé en France, Sword & Sorcery Studios propose un excellent bestiaire pour la 3ème édition de D&D. Signé par une bonne partie du staff White Wolf, ce



bestiaire présente des créatures originales, bien décrites, source de nombreux scénarios, qui évoluent dans le monde des Scarred Lands. Cet univers sera développé par la suite par ces studios de création et édités par White Wolf, gage de sérieux et de production abondante et continue. Quelques monstres : Albadian Battle Dog, Barrow Worm, les créatures du Carnival of Shadow, Dragon

Firewrack, etc. Avec la 3ème édition, les créatures ne sont plus de simples suites de chiffres, mais de véritables êtres vivants et pensants !

■ Scénarios D&D 3

WZAGRR1002 Death in Free Port 79F

Une aventure pour niveaux 1 à 3 dans laquelle les personnages sont de passage dans une grosse cité portuaire. En acceptant un boulot tout simple ils vont explorer les bas fonds de la cité et y découvrir des secrets bien noirs...

ATG3200 Three Days to Kill 88F

On est pas obligés de jouer des gentils ! Dans cet excellent scénario, de nouveau disponible, les personnages vont être chargés de supprimer quelqu'un. Ce quelqu'un est en fait un chef de bandits et doit être tué lors d'un sommet avec d'autres chefs ! Autant dire que ça va être chaud !

IMPORTS

■ Space Master — ICE

I4511 Space Master Robotics Manual 144F

Des juggernauts de combats aux droïdes de protocole en passant par des cyborgs mi-humains, ce sourcebook contient toutes les règles permettant de gérer la robotique et la cybernétique. Il vous restera à les inclure, à la dose désirée, dans vos campagnes.

■ Heavy Gear — Dream Pod 9

DPN062 Heavy Gear Storyline 180F

À travers une compilation d'articles de journaux, de témoignages et de récits, ce 4ème sourcebook continue de tracer la storyline de Heavy Gear.

DPN063 Caprice HG Sourcebook 180F

Coincées entre le marteau et l'enclume, les mégacorporations humaines seront bien obligées de prendre partie un jour ou l'autre, avec les conséquences que cela implique... Mais en réalité sont-elles des collaboratrices, des exploités, ou des nids de résistants ? Un sourcebook pour Heavy Gear.

■ SLA — DP9

HOG500 SLA Industries RPG 297F

Un jeu de rôles futuriste montrant un monde d'horreur urbaine où tueur en série est l'équivalent d'un métier de cadre ! Un monde noir dans lequel survivre est un combat permanent.

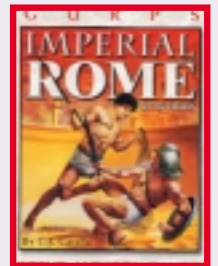
HOG502 Mort Sourcebook 225F

Ce guide vous révélera les secrets de Mort, la capitale de l'univers de SLA, dans laquelle survivent un million de pêcheurs. Un livre idéal pour les touristes, les employés, ou les habitants.

■ GURPS — Steve Jackson Games

SJG6048 GURPS Imperial Rome 2nd Edition 189F

Gladiator est à votre portée ! Après plusieurs mois (voir d'années) d'absence voici ce supplément consacré à la civilisation romaine. Partez conquérir les Gaules, la Germanie, ou combattre les armées d'Hannibal !



SJG6099 GURPS Castle Falkenstein 216F

Mélanger tous les suppléments de GURPS entre eux c'est désormais possible ! Talsorian et SJG se sont entendus pour créer ce supplément qui permettra de retrouver l'ambiance Steampunk de la nouvelle Europe, ou de se balader entre les suppléments GURPS.

■ Champions — Tundra Sales Organization

TSOH300 San Angelo City of Heroes 241F

Après des mois de disparition, la célèbre cité des super héros fait son retour. Lieux, personnages, bases, aventures, tout le nécessaire vous est fourni pour rêver en volant dans des collants moulants !

■ Sovereign Stone — Corsair Publishing

CSR2004 Old Vinnengael/City of Sorrows 193F

Un guide complet décrivant la cité des pleurs afin de plonger les personnages dans une campagne détaillée. Le supplément sert également de compendium pour les lieux, personnages, et événements du premier roman de la trilogie Sovereign Stone, signé Weis et Hickman.

CSR2005 Taan 193F

Un sourcebook pour jouer les Taan, une race étrange se rapprochant des Draconiens de Dragonlance, mi-hommes mi-dragons.

■ **Blue Planet 2nd — Fantasy Flight Games**

FFGBP03 Fluid Mechanics Hard Cover 238F

Un sourcebook en couverture rigide qui ne se contente pas de fournir une liste de matériel mais vous donne également des conseils pour inclure cette technologie dans vos campagnes (robots, cybernétique, génétique, etc.). Il propose également des règles de poursuite, l'informatique, etc.

■ **DC Heroes — West End Games**

WEG52009 Gotham Sourcebook 209F

Visitez la cité de Batman, Robin, Catwoman, du Pingouin et de nombreux autres alliés ou ennemis de l'homme chauve-souris ! Ce batsourcebook décrit en détails les lieux et les personnages chers à la batculture des plus connus aux plus obscurs.

■ **Orks RPG — Wizards Attic ditr.**

WZAWP1001 Ork World RPG/Sourcebook 250F

Après L5R et 7th Sea, John Wick revient avec son nouveau jeu de rôles ! Un background fouillé, des règles simples, le bébé est consacré aux orcs que les joueurs incarneront dans un monde tout à la couleur des créatures préférées des aventuriers (bon d'accord, après les dragons).

WZAGRR1001 Ork RPG 124F

L'autre jeu de rôles qui se place du point de vue orc ! Il s'agit à la fois d'un sourcebook sur la civilisation orc, son histoire, son mode de fonctionnement, etc. Ainsi qu'un jeu de rôles à part entière permettant de jouer des orcs.

■ **Earthdawn — Living Room Games**

LRGED100 Earthdawn Path of deception 156F

Le grand retour de Earthdawn chez un nouvel éditeur, ce supplément contient en bonus l'intégralité du livre de base sur un CD-Rom pour Mac et PC.



■ **Shards of Stone RPG — Obsidian**

OBS1000 Shards of Stone RPG 252F

La société qui a produit Obsidian nous revient cette fois avec un jeu d'heroic fantasy où le monde est marqué par l'empreinte des dieux. Ce produit contient toutes les règles (simples), la possibilité de créer ses propres races, et un descriptif de la cité-état de Lanthor, pour débiter une campagne.

■ **Rifts — Palladium**

PAL112 The Rifter 12 81F

ILLUSTRATIONS

Livre pour enfants illustré — Avis de Tempête

AT11 Alice au Pays des Merveilles 165F

Avis de Tempête laisse reposer les dragons, les fées et les mythes bretons pour offrir sa vision du célèbre conte de Lewis Carroll. La traduction (nouvelle) a été assurée par Guy Leclerc, et les dessins par Jong Romano. Cet ouvrage pour enfants (petits et grands) de 159 pages est au format carré 26,5cm X 26,5. Il comporte une trentaine d'illustrations, dont 6 en double pages. Le style de l'illustrateur pourrait faire penser à un croisement entre Dali et Miro... teinté de fantaisie anglaise !



Boris Vallejo/Julie Bell

11926 Boris Vallejo & Julie Bell 2001 100F

Un calendrier contenant 12 superbes illustrations signées par Mr Vallejo ou sa compagne Julie Bell. Certaines toiles sont signées des deux noms, je vous défie d'y reconnaître qui a fait quoi.

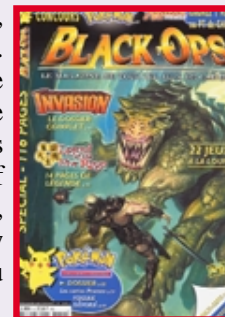


MAGAZINES

■ **Black Ops — Night City Prod**

BO9 Black Ops n°9 37F

Pas moins de 22 jeux de cartes sont abordés dans ce numéro ! Au sommaire : • Magic : Spécial Invasion, les couleurs, les cartes, les decks, les stratégies, les gold. Le grand prix de Porto, le Pro-Tour de New York, Arena à Bordeaux, le nouveau type 2, etc. • L5R : Les jeux déshonneur, interviews de Williams et Alexander, les illustrations de la Gold, Storyline Heros de Rokugan II, les decks • Un dossier Pokémon • Wheel of Time, Star Wars, Doontown, Shadowfist, Zoondo, Guillotine, 7th Sea, Preview Sabbath War, X-Men, etc. Et 116 pages au lieu de 100 !



WARGAMES

■ 2nd World War at Sea — Avalanche Press

APL12 2nd World War at Sea : SOPAC 568F

Ce wargame retrace le conflit entre américains et japonais dans le Pacifique sud, et plus spécifiquement les différentes batailles de Guadalcanal. La boîte contient 210 pions, 2 cartes rigides (Stratégie et Tactique), ainsi que les règles complètes et des scénarios.



■ Great battles o/t napoleonic Wars — GMT

GMT007 Austerlitz 780F

Ce wargame vous emmène en République Tchèque (Moravie à l'époque) le 2 décembre 1805 où la Grande Armée de Napoléon va affronter celle d'Alexandre II. Ce wargame est à l'échelle tactique et propose un système d'activation aléatoire des troupes avec possibilité d'échec catastrophique de commandement pour les officiers ! Six scénarios, 4 cartes, 1100 pions, des règles, et un dé sont fournis dans la boîte.

■ Hills Rise Wild — Pagan

PAG2500 Hills Rise Wild 374F

Cthulhu sévit partout ! Cet excellent jeu de plateau propose des escarmouches entre figurines issues du mythe de Cthulhu. Sur un habillage comico-horifique, les O'hara et autres consorts de Lucky Luck sont remplacés par les Whateley de Dunwich, les DeGhoulé de Arkham, etc. La boîte contient 32 cartes, 24 figurines cartonnées et leurs socles, un dé, des feuilles d'armées, des tuiles de terrain, etc. Simple, fun, et très efficace.

Hexagonal News • Hexagonal News • Hexagonal News • Hexagonal News • Hexagonal News • Hexagonal News •

Pour 2001 Hexagonal a prévu de sortir 10 **ROMANS** situés dans le Monde des Ténèbres : la suite du cycle des clans, une trilogie la devançant chronologiquement, et une trilogie Dark Ages.

DRAGON MAGAZINE ne sortira finalement pas, Hexagonal n'a pas trouvé d'accord avec Wizards US, toutefois un partenariat avec Wizards France devrait être signé dans les jours à venir pour une sortie de magazine en janvier.

La nouvelle est tombée ces jours-ci, Hexagonal a commandé un **PARIS BY NIGHT** pour Vampire ! Ce supplément, officiel, sera avalisé par White Wolf et sortira en septembre 2001.

BON DE COMMANDE

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Téléphone :

email (en majuscules) :

Je désire recevoir les produits suivants :

Nom	Référence	Qté.	Prix
J'ajoute 35 F de participation aux frais de port :			35F
Total :			

Commandez :

- Par téléphone 01 48 96 19 91 (Mme Taillefert)
- Par courrier (adresse au bas de la page)
- Par email : vpc@hexagonal.net

La commande sera envoyée en colis-simo (délai de 48H), dans la limite des stocks disponibles.

Je règle par :

- Chèque à l'ordre de Hexagonal
- Mandat à l'ordre de Hexagonal
- Carte Bleue

n° [] [] [] [] [] [] [] [] [] []

date d'expiration :

signature