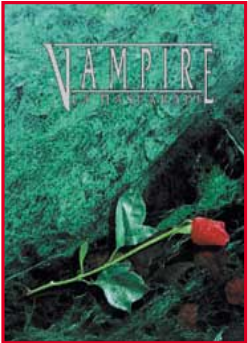


Catalogue MONDE DES TÉNÈBRES

VAMPIRE : LA MASCARADE

■ VAMPIRE : La Mascarade Réf : 02100 259F



Les vampires sont parmi nous ! Vivant au milieu de nous depuis des siècles, ils se livrent à la Mascarade, qui consiste à ne pas se révéler aux humains, depuis l'Inquisition et les terribles pertes qu'ils subirent.

Mais cette règle est sur le point d'être brisée, certains vampires appellent à la révolte, et l'heure de la fin du monde approche...

Élu meilleur jeu de rôles et meilleure traduction par les professionnels,

Vampire vous plonge dans une version gothic-punk de notre univers. Jouez un vampire aux pouvoirs extraordinaires et apprenez à survivre entre les luttes de clans et les chasseurs, à l'ombre des gargouilles et des buildings.

■ Vampire : L'Initiation Réf : 01190 60F

Idéal pour les débutants, ce livre permet de s'initier à Vampire : La Mascarade avec des règles simplifiées, mais il propose aussi trois scénarios français inédits que tout maître de jeu pourra utiliser.

■ Ecran Vampire : la Mascarade Réf : 02101 78F

Le nouvel écran de vampire est illustré côté joueur et reprend toutes les tables nécessaires au bon déroulement d'une partie côté conteur. Il contient un scénario totalement inédit où le Prince de Paris François Villon vient à mourir !

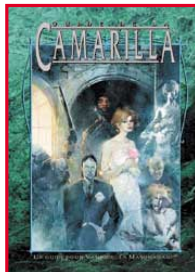


■ Les Secrets du Monde des Ténèbres Réf : 02102 99F

Au menu 3 lignées mineures, les Filles de la cacophonie, les Salubriens, et les Samedis ; de nouveaux talents et compétences ; 3 nouvelles disciplines : La Melpominée, l'Obeah, et la Thanatose...

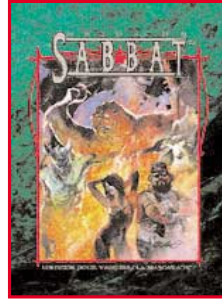
■ Guide de la Camarilla Réf : 02103 225F

Le guide complet de la secte de Vampire la plus ancienne et la plus puissante ! Un recueil de précieuses informations, d'histoires des clans, de nouvelles règles, de pouvoirs plus puissants, etc.



■ Chicago by Night Réf : 01104 171F

Chicago est l'une des cités vampiriques les plus actives. Les complots qui s'y trament menacent l'équilibre même des Immortels. Ce module contient tout ce dont le conteur a besoin pour diriger ses joueurs dans cette ville.



■ Guide du Sabbat Réf : 02104 225F

Les 7 chapitres explorent : l'histoire du Sabbat, ses victoires, ses défaites, les 14 lignées (dont les antitribus et les frères de sang), la création de personnages, les nouveaux pouvoirs, l'illumination, les intrigues et les campagnes, l'art de construire une ville du Sabbat, etc.

■ Succubus Club Réf : 01105 150F

Certains lieux de Chicago ne sont ouverts que la nuit car seuls les vampires les fréquentent ! Le Succubus Club est au centre de nombreuses intrigues. Outre la description du club, on trouvera ici six scénarios.

■ Milwaukee by Night Réf : 01110 135F

Bienvenue à Milwaukee : assiégée par les garous et en proie à des luttes politiques intenses, cette grande ville est un cadre de campagne violent. Vous trouverez une description de tous les vampires et de leurs intrigues.

■ Les Liens du Sang Réf : 01103 70F

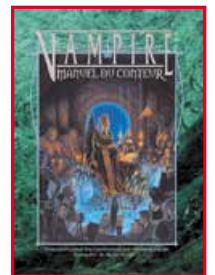
Une intrigue se déroulant à Chicago où les liens déjà complexes entre la Camarilla et le Sabbat vont se trouver compliqués par le réveil d'un vampire qui fut très proche du Prince.

■ Éveil : Diablerie au Mexique Réf : 01106 100F

La Diablerie est de loin le crime le plus immonde qu'un vampire puisse perpétrer : se nourrir d'un autre vampire pour lui dérober sa puissance. Mais, ne vous y fiez pas. Un ancien, même endormi, n'est pas sans défense.

■ Manuel du Conteur 3ème Réf : 02105 198F

Ce supplément 3ème édition de 150 pages vous propose une foule d'options : de nouvelles armes, des ennemis, des idées de scénarios, des règles de combat améliorées, des objets enchantés, ainsi que de nouvelles informations sur le background du jeu.



■ Le Guide des Joueurs Réf : 01107 159F

Ce livre contient une foule de renseignements et de règles supplémentaires pour les joueurs de Vampire : La Mascarade. Au terme de plus de 230 pages, vous en saurez bien davantage sur le prestige de clan, l'organisation vampirique, les disciplines, etc.

■ Guide du Conteur : Sabbat Réf : 01115 153F

Ce recueil pour la première édition rassemble tous les éléments nécessaires à l'organisation d'une campagne se passant dans les rangs du Sabbat : Politique intérieure, rapports entre factions, forces des ténèbres, comment maîtriser une campagne, la magie noire, etc. Sont joints également 5 scénarios.

■ Guide des Joueurs : Sabbat Réf : 01114 162F

Ce livre pour la 1ère édition contient toutes les règles pour incarner un vampire du Sabbat, de nouveaux clans, des lignées, des disciplines, de nouvelles capacités, etc. Vous y apprendrez l'ensemble des secrets et toute l'histoire de cette organisation qui défie la Camarilla depuis bien longtemps.

Catalogue MONDE DES TÉNÉBRES

■ Livre de Clan : Toreador Réf : 01108 108F

Ce livre de clan donne la description détaillée des Toréadors. Ces vampires sont des esthètes qui sont restés très proches des humains.

■ Livre de Clan : Brujah Réf : 01109 108F

On trouve parmi eux des intellectuels et des anarchistes, des visionnaires ou des terroristes qui ont tous le même mode d'expression : la violence.

■ Livre de clan : Tremere Réf : 01112 108F

Ils emprisonnèrent un mage pour lui voler ses secrets. Ce sont les seuls vampires du Monde des Ténèbres qui maîtrisent les arcanes de la magie... Vous découvrirez dans ces pages leurs secrets, leur histoire et leur philosophie, leurs ennemis...

■ Livre de clan : Gangrel Réf : 01113 108F

Apprenez les secrets du clan le plus ambigu du Monde des Ténèbres. On les dit sauvages, plus animaux qu'humains. On raconte qu'ils hurlent avec les loups et qu'ils courent à leur côté. Au sommaire, l'histoire des Gangrels, leur culture (les gitans, les civilisés...), les chasseurs, des règles spéciales, 10 archétypes, etc.

■ Livre de clan : Nosferatu

Réf : 02150 149F

Le Livre de Clan Nosferatu est le premier clanbook écrit spécifiquement pour la 3ème édition que nous publions en français. Vous y découvrirez l'histoire de ces vampires difformes, leurs croyances, leurs personnages connus, des archétypes prêts à jouer, des vertus et des handicaps, etc.



■ Livre de clan : Malkavian Réf : 02151 149F

Sont-ils fous ou voient-ils une réalité que nul autre n'accepte de regarder ? Un sourcebook entièrement consacré aux vampires pas si fous que ça, ceux qui reçoivent encore les visions de leur géniteur et communiquent entre eux par un étrange réseau

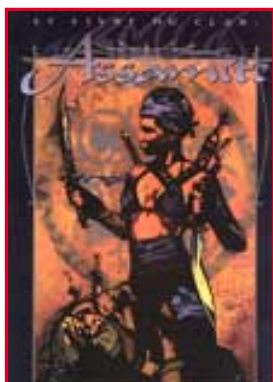
■ Livre de clan : Ventruë

Réf : 02152 149F

Ils tiennent les rênes de la Camarilla et se considèrent comme les successeurs légitimes de Caïn ! L'histoire, la hiérarchie et le mode de fonctionnement du clan le plus auguste vous sont dévoilés ainsi que de nouveaux pouvoirs !

■ Livre de clan : Assamite

Réf : 02153 149F



Les tueurs sont parmi nous ! Partout les Assamites agissent efficacement, frappant mortellement puis disparaissant, même les Tremeres (surtout !) ne sont pas à l'abri. Mélange d'assassins, d'érudits, de nobles et de diabolistes, le clan Assamite vous révèle ici son histoire, la structure de sa société, ses nouveaux pouvoirs de haut niveau, ses buts pour le futur, ses influences, etc.

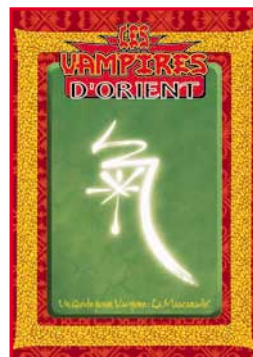
VAMPIRES D'ORIENT

■ Les Vampires d'Orient

Réf : 01150 198F

A l'Est il y a du nouveau ! Loin des étreintes de sang et de nos clichés occidentaux, il existe un monde où les vampires se nourrissent comme des humains, où ils n'ont nul besoin de planter des crocs dans le cou de leur victime pour se nourrir.

Nouvelles disciplines, vampires, règles et monde, Les Vampires d'Orient est un jeu indépendant mais entièrement compatible avec VAMPIRE : LA MASCARADE.



■ Le Monde des Ténèbres :

Hong-Kong

Réf : 01151 159F

À la croisée de tous les jeux du Monde des Ténèbres : Vampire, Loup-garou et Mage, se trouve Hong-Kong. Ce supplément offre un décor de campagne complet et un scénario pour lier toutes les créatures du surnaturel.

■ L'univers des Vampires d'Orient

Réf : 01152

162F

Pouvoirs étendus, nouvelles règles et disciplines, des informations sur la société KueJin. Ce guide riche en informations est indispensable aux joueurs et aux conteurs des Vampires d'Orient.

ROMANS

LE CYCLE DES CLANS

■ Le Cycle des Clans 1 : Toréador Ref 10101 48F

À Atlanta Victorazi Ash, primogène Toréador prépare la chute du Prince Malkavian et sa propre accession au pouvoir. Pendant ce temps, un Nosferatu négocie un artefact légendaire, l'œil d'Hazimel, avec un séthite. Quand le Sabbat va en plus mettre son grain de sel... Le premier volume d'une saga en 13 volumes pour découvrir le monde des vampires.

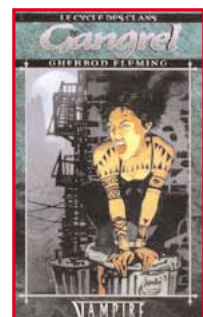
■ Le Cycle des Clans 2 : Tzimisce

Ref 10102 52F

Le Sabbat lance son assaut contre la Camarilla d'Atlanta et de sa région ! Toutes les forces sont réunies pour mettre fin au règne de l'ennemi. Sascha Vykos, les Archevêques Borges et Polonia, les anarchs, et bien sûr les Tzimisces sont réunis pour la guerre.

■ Le Cycle des Clans 3 : Gangrel Ref 10103 52F

Zhavoron est une jeune fille surveillée par Ramona, une Gangrel pour qui elle est le dernier lien avec l'humanité. Hélas les arrivées du Sabbat et de la chose à l'œil énorme vont bouleverser l'ordre des choses. C'est tout le clan gangrel qui répond à l'appel pour le grand combat qui s'annonce ! La suite de la prodigieuse saga du cycle des clans, qui raconte les événements s'étant déroulés entre la seconde et la 3ème édition de Vampire !



Catalogue MONDE DES TÉNÉBRES

■ Le Cycle des Clans 4 : Sethite 10104 59F

C'est dans une boutique de Manhattan que la charmante Elisabeth va faire la connaissance de Heshia Ruhadze, un antiquaire milliardaire qui est à la recherche de L'Œil d'Hazimel. Mais cet homme n'en est pas un, c'est un vampire Séthite et il va entraîner la jeune femme dans une folle aventure qui va l'amener jusqu'à Calcutta, et même jusqu'à la mort finale ?

Petit à petit des morceaux de puzzle épars commencent à s'assembler. Dans cette saga où chaque roman se termine chronologiquement quelques jours après le précédent, nous suivons plusieurs personnages ou camps dans une lutte dont les enjeux semblent bien être la domination du Monde des Ténèbres.

■ Le Cycle des Clans 5 : Ventrue 10105 50F

Victoria Ash s'est réfugié chez le Prince Alexander, à Baltimore, et c'est le cas de nombreux autres vampires qui ne rêvent que de revanche. Comment maintenir l'ordre et s'organiser pour contrer le Sabbat ? C'est Jan Pieterzoon, un Ventrue hollandais, qui est envoyé d'Europe pour tout régler. mais avant d'affronter le Sabbat, il faut se défier des ennemis dans son propre camp !

Un roman qui culmine par le départ des Gangrels de la Camarilla !



LA TRILOGIE DE LA MALÉDICTION DU SANG

■ L'Avocat du Diable 10121 52F

Parrallèlement au Cycle des Clans, en 13 volumes, que nous publions actuellement, Hexagonal vous propose deux trilogies, l'une se déroulant dans l'univers de L'Âge des Ténèbres (parution juillet) et une autre ayant pour cadre la ville d'Atlanta, avant les événements du Cycle des Clans. Voici le premier volet de cette trilogie contemporaine dans laquelle on retrouvera Beninson, le Prince d'Atlanta, et de nombreux autres personnages déjà familiers aux yeux de nos lecteurs. Cette histoire en 3 romans se fait le témoignage de l'horrible maladie que vont subir de plein fouet les membres de la Famille et qui va décimer plus de la moitié de la population vampirique mondiale !

Résumé de l'Intrigue :

Owen, Vampire Ventrue issu du vieux continent, dont les souvenirs remontent au Moyen-Âge gallois, s'ennuie. Seule une partie d'échecs par correspondance dont chaque tour prend 10 ans arrive encore à le divertir. Ce ne sont pourtant pas les événements qui manquent, avec l'arrivée d'un étrange mal qui transforme les vampires malades en bêtes sanguinaires. Est un coup du Sabbat ? Des Anciens ? Nul ne peut encore le dire. Mais Owen va retrouver l'envie d'être éternel grâce à la voix pure d'une étrange vampire qui a trouvé refuge dans une église abandonnée...



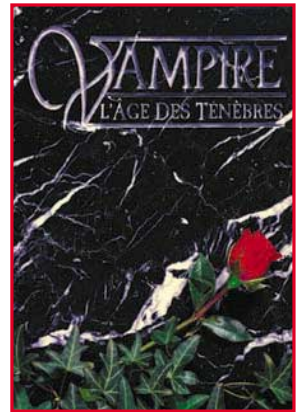
VAMPIRE : L'ÂGE DES TÉNÈBRES

■ VAMPIRE : L'Âge Des Ténèbres

Réf : 01700

229F

Il fut un temps où les vampires n'avaient nul besoin de se cacher comme ils le font aujourd'hui. Un temps où leur caste dirigeait le monde, où les humains se prosternaient devant leur puissance et leur cruauté. C'est dans cet univers que nous vous proposons d'entrer. Devenez un vampire à Constantinople ou en Europe dans le Moyen-Age du XIIème siècle. Vampire : L'Age des Ténèbres est indépendant de Vampire : la Mascarade. Il propose de nouveaux clans (aujourd'hui disparus), de nouveaux pouvoirs, de nouvelles règles, etc. Pénétrez dans un monde encore plus sombre que celui de la Mascarade.



■ Ecran de Jeu

Réf : 01701 juillet

Toutes les tables nécessaires au bon déroulement d'une partie et une aventure inédite en français se déroulant dans le Paris de Philippe le bel.



■ Livre du Clan Cappadocien Réf : 01704 117F

Ce supplément dévoile toute l'histoire et les informations sur le terrible clan vampirique de la mort ! De nouveaux atouts, handicaps et la discipline de la nécromancie.

■ Le Livre des Secrets du Conteur

Réf : 01702

126F

Un guide de l'Europe médiévale vue par les vampires, allant des îles britanniques à l'Empire byzantin, en passant par la France, avec de nouvelles règles et ennemis.

■ Guide des Joueurs

Réf : 01705 171F

Dans ces pages, vous découvrirez de nouvelles lignées qui furent détruites ensuite par l'Inquisition, des infos et des règles sur de nouvelles disciplines, la Kabbale, le paganisme, etc.

■ Liber Constantinopolis

Réf : 01703 144F

Un guide de la cité byzantine : ses secrets, ses dangers, sa politique, ses lieux importants, ses habitants, ses dirigeants, etc. Un décor de campagne idéal pour tout conteur de l'Age des Ténèbres.

■ Liber Transylvania

Réf : 01706 171F

Des idées de scénarios, un décor de campagne décrivant toute l'Europe de l'est (le berceau de nos vampires), et une occasion de participer à la guerre Tremere/Tzimisce.

Catalogue MONDE DES TÉNÉBRES

■ Chronica Transylvania I :

Marées de Ténèbres Réf : 01707 162F

Devenez des acteurs importants de l'histoire des vampires ! Ceci est le premier volet d'une campagne se déroulant sur 800 ans vous entraîne en Transylvanie.

■ Chronica Transylvania II :

Le Fils du Dragon Réf : 01709 149F

Dans ce volet, la révolte des anarchs a réveillé Vlad Tepes, plus connu sous le nom de Dracula. Vampires anciens, vos joueurs sauront-ils lui résister ?

■ Chronica Transylvania III :

Mauvais augures Réf : 01711 149F

Dans ce scénario, troisième partie d'une campagne sur 800 ans, la révolution fait rage en France, et les comptes se règlent entre Dracula et Kupala, Giovanni et Cappadociens.

■ Chronica Transylvania IV :

L'Ascendant du Dragon Réf : 01713 165F

C'est dans Vienne à l'ère victorienne et de nos jours que va se conclure la campagne commencée dans Marée des Ténèbres et qui s'étale sur 800 ans de jeu. Les personnages, qu'ils soient partie intégrante ou pions vont devoir réagir dans ce conflit qui oppose deux forces considérables. Dracula se réveille, sauront-ils mettre à mal les plans d'un antédiluvien ? En plus de la conclusion de cette campagne, ce module vous propose des règles pour gérer les périodes creuses, amener les personnages dans le 20ème siècle, remplir les interludes, les dangers et les bénéfices de l'âge, etc. Un chapitre qui pourra être utile dans toutes les chroniques où les joueurs rêvent de jouer des vampires plusieurs fois centenaires.



■ Triptyque Sanglant I

Réf : 01708 149F

Pour tout savoir sur les 3 clans de la noblesse vampirique : les Lasombras, les Tzimisces, et les Ventrués, avec de nouvelles disciplines et règles.

■ Triptyque sanglant II

Réf : 01710 153F

Tous les secrets, l'histoire et les pouvoirs des clans vampiriques Brujah, Toreador, et Tremere, aux temps médiévaux de leur splendeur.

■ Triptyque sanglant III

Réf : 01712 149F

Les loups sont à nos portes ! Ce sourcebook vous révélera les secrets de 3 clans les plus atypiques du Monde des Ténèbres : Les Assamites, érudits, assassins, et nobles de l'orient ; les Séthites et leur descendance réclamée de Seth ; et enfin les Gangrels et leurs légendes de l'est. Historiques, coutumes, disciplines, etc. sont également au rendez-vous.



ACCESSOIRES

■ 10 dés Vampire la Mascarade avec bourse

Réf : WW5602 60F

■ Boîte de 10 dés vampire avec Ankh

Réf : BDA 58F

■ 10 dés Vampire l'Âge des Ténèbres avec bourse

Réf : WW2509 60F

■ Briquet Zippo Vampire

Réf : WW5203 196F

■ Briquet Zippo Sabbat

Réf : WW5205 196F

■ Briquet Zippo Camarilla

Réf : WW5206 196F

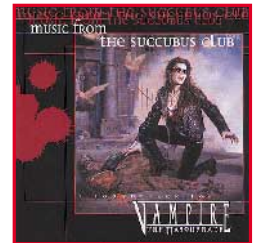
■ Etui à cigarettes Vampire

Réf : WW5230 200F

Une boîte à cigarette métallique en forme de cercueil gravée du symbole de Vampire la Mascarade.

■ Music from Succubus club Réf : WW5959 140F

Mission UK pour les anarchs, Kristeen TYoung pour les Nosferatus, Bella Morte pour les Gangrels, etc. Ce sont 13 groupes du monde entier (Allemagne, USA, UK, Hollande) qui ont été choisis pour illustrer musicalement 13 clans de vampires. Donnez à vos parties l'ambiance gothic-punk qu'elles méritent !



■ Correspondance vampirique

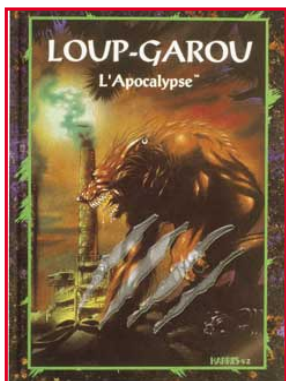
Ces pochettes contiennent 25 feuilles à lettre (format 22 x 28 cm.) et 25 enveloppes (22 x 14 cm.) aux couleurs de Vampire et frappées du logo d'un clan.

Réf : WW5470	Brujah	110F
Réf : WW5471	Gangrel	110F
Réf : WW5472	Malkavian	110F
Réf : WW5473	Nosferatu	110F
Réf : WW5474	Toreador	110F
Réf : WW5475	Tremere	110F
Réf : WW5476	Ventrué	110F
Réf : WW5477	Assamite	110F
Réf : WW5478	Setite	110F
Réf : WW5479	Tzimisce	110F
Réf : WW5480	Lasombra	110F
Réf : WW5481	Giovanni	110F

Catalogue MONDE DES TÉNÉBRES

LOUP-GAROU

■ LOUP-GAROU : L'Apocalypse Réf : 01200 198F



Amants de la nature, partie intégrante de la Terre-mère, les garous luttent contre les suppôts du Ver, contre des créatures cauchemardesques, contre les hommes parfois, pour faire reculer la pollution, protéger les derniers espaces sauvages, et empêcher l'avènement de l'Apocalypse. Dans ce jeu de rôles basé sur les règles de Vampire, vous incarnez l'un de ces changeurs de forme piégés entre l'homme et le loup.

■ La Voie des Loups Réf : 01203 108F

Un ouvrage sur la société des garous, d'origine humaine ou de souche animale. Il vous fournit la matière de base pour penser comme un loup et agir comme lui. Au menu un descriptif des Griffes rouges, de nouveaux dons, fétiches, etc.

■ Le Livre du Ver Réf : 01205 135F

Ce livre destiné au conteur dévoile les plans de l'ennemi des garous et de la nature ; il décrit également de nombreuses créatures du Ver dont les fameux Danseurs de la Spirale Noire, cette tribue perdue de garous. Vous y trouverez aussi toutes les caractéristiques des fomori, Incarnas, flaiels, etc.

■ Caerns Réf : 01206 153F

Un voyage dans les 14 Caerns principaux à travers la Terre: la Russie des Crocs d'argent, le HongKong des marcheurs de verre, l'Arizona des Wendigos, le Japon des Seigneurs de l'Ombre, le Tobet des Astrolâbes, ou encore l'Irlande des Fiannas, ainsi qu'une carte des voies de Ponts de Lune et des renseignements sur les Kitsune.

■ Rage sur New York Réf : 01204 126F

Un livre décrivant le New York des garous de l'enclave des Furies Noires jusqu'à leurs ennemis, leurs alliés, leur histoire, ainsi que des suggestions de scénarios.

■ Umbra : L'Ombre de Velours Réf : 01208 162F

Ce livre est consacré au monde des esprits et décrit : les 13 royaumes (leurs habitants, leurs lois, etc.) ; les terres natales des tribus reflet de leur culture et de leur esprit ; les araignées et les géomides du Tisseur, bref tous les esprits de l'Ombre des nébuleuses au vortex du sauvage.

■ Guide des Joueurs Réf : 01209 225F

Ce luxueux sourcebook (couverture cartonnée dure) contient des dizaines de nouvelles règles et d'informations. Les conteurs y découvriront de nouvelles options de création de personnages, de nouveaux dons et archétypes, des règles enrichies sur la Rage et le combat (y compris au Klaive et en Kailindo, enfin ce sourcebook détaille les étranges métamorphes du monde : du peuple félin des Bastets aux Ananasi les araignées garous.



■ Hengeyokai : Les Garous d'Orient Réf : 01250 169F
Tengu, Kitsune, nagas, etc. Bienvenue dans l'Orient des Garous ! Ce supplément est un décor de campagne exotique et original qui révolutionne la vision du monde des Garous. Au menu : cosmologie spécifique de l'Asie, lignée complète : les Kitsune, nouveaux métamorphes, antagonistes, rituels, dons, etc.

■ LG : L'Age des Ténèbres Réf : 01260 180F



Le croisement tant attendu entre Vampire : L'Âge des Ténèbres et Loup-Garou ! Tous les éléments pour jouer dans l'Europe sauvage et sombre du XIIème siècle vous sont fournies : règles supplémentaires, dons, détails sur l'Umbra, zoom sur les îles britanniques, rites, etc.

■ 10 dés Loup-Garou avec bourse Réf : WW5637 60F

MAGE : L'ASCENSION

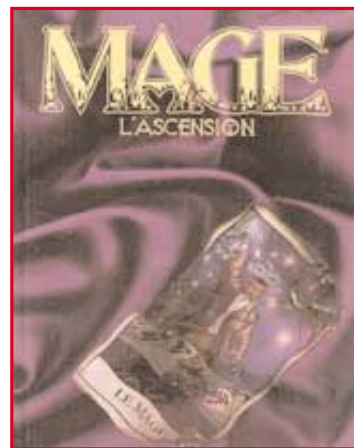
■ Mage 3ème Edition Réf : 02300 259F

La 3ème édition de Mage en français est arrivée ! Cette nouvelle mouture ravira tant les anciens joueurs — avec l'évolution de la trame de fond : fermeture quasi totale de l'umbra, victoire de la technocratie, disparition d'une tradition, etc. — que les nouveaux joueurs — révision du système de magie afin de faciliter son usage et d'en enrichir les applications, remise à plat du background, etc.

Présentation : Une chose n'est réelle que si la majorité des gens pensent qu'elle l'est. Mais certains individus exceptionnels sont capables de plier la réalité selon leur désir, en restant tout de même prudents, on n'est jamais à l'abri d'un paradoxe dévastateur.

Pour l'heure la guerre de la réalité est finie, de grands mages sont perdus à tout jamais dans l'Umbra, les technocrates semblent avoir imposé leur point de vue. Les laisserez-vous faire ?

MAGE 3è est un jeu de rôles de plus de 300 pages, qui utilise le système de règles du conteur et trouve sa place dans le Monde des Ténèbres. Venez y incarner des mages qui n'ont rien à envier à Merlin ou Gandalf !



■ Écran Mage 3ème Edition Réf : 02301 80F

Un écran en 4 volet superbement illustrés et rassemblant toutes les tables utiles. Il est accompagné d'un scénario inédit de 16 pages : Démons et merveilles.

Catalogue MONDE DES TÉNÉBRES

■ Le Livre des Ombres Réf : 01404 162F

Le livre du joueur est indispensable à vos personnages : des compétences, des connaissances, des capacités, des atouts, des handicaps, des antagonistes, des alliés, des focus, etc.

■ La Toile Numérique Réf : 01405 135F

Un descriptif et un système complet de règles pour le réseau et l'espace virtuel. Également au menu, le descriptif d'un étrange cybercafé et 2 scénarios.

■ Technocratie : Progéniteurs Réf : 01403 70F

Tous les secrets de cet ordre de mages scientifiques très avancé sur les techniques du clonage. Leur organisation, leurs projets, leurs armes vous sont décrits en détails.

■ La Trame du Destin Réf : 01402 108F

Ce guide vous décrit la ville de San Fransisco, décor de campagne idéal pour les mages, et vous propose un scénario où les joueurs pourraient détruire la Californie.

■ Le Livre des Fondations Réf : 01406 168F

Bâissez votre propre Fondation, ou utilisez l'une des 10 décrites, PNJ compris. Ce supplément contient les informations sur les refuges des groupes de mages dissidents et un scénario : Le temps des moissons.

EXTERMINATEUR : LE JUGEMENT

■ Exterminateur : Le Jugement Réf : 02220 259F

Depuis des siècles, des puissances surnaturelles règnent sur l'humanité. Les créatures de la nuit s'affrontent parmi nous, déciment des troupeaux humains et de l'ombre, nous attaquent.

Mais rien n'est éternel !

Du commun des mortels, des hommes se dressent. Les forces des ténèbres doivent payer.

*L'heure du jugement a sonné,
et vous êtes son bras !*



Exterminateur est le nouveau jeu de rôles de la gamme du Monde des Ténèbres. Utilisant le système de jeu et l'univers de Vampire, Loup-Garou ou Mage, il permet aux joueurs d'incarner des humains, choisis pour lutter contre les forces des ténèbres ! Ce jeu de rôles, 300 pages, couverture cartonnée rigide, contient toutes les règles nécessaires : le décor, les pouvoirs, les courants, les adversaires, etc.

■ L'écran de Exterminateur : Le Jugement Réf : 02201 80F

L'écran Exterminateurs est composé de 4 volets comportant toutes les tables d'un côté et le tableau de travail d'un exterminateur sur l'autre. Il est accompagné d'un scénario d'initiation inédit !

MAGAZINE

■ D20 Mag n°1 Réf : D20-01 36F

Le concept de D20 magazine est simple : Un bimestriel pour faire le bonheur des joueurs de D&D3 et du Monde des Ténèbres.

La recette ? Elle est simple : Un tiers d'actualité et de reportages, 1/3 de Monde des Ténèbres et 1/3 de D&D3.

Le magazine est bimestriel, fait 100 pages tout en couleurs — que ce soit pour les scénarios ou les aides de jeu.

SOMMAIRE DU N°1

Actualité : Une interview exclusive de Steve Wieck, le PDG de White Wolf, avec les projets de White Wolf, leur passé, leurs échecs, etc.

Monde des Ténèbres : Une aide de jeu sur la vicissitude et la main noire pour VLM, complétée d'un scénario se déroulant à Lyon. • Un scénario pur Mage 3ème édition qui mènera les mages jusqu'en Turquie. • Une aide de jeu sur les Exterminateurs, leurs buts et le bien-fondé de leur combat.

D&D3 : Un voyage à travers les Terres Balafrees, pour



découvrir cet univers. • Ombres et trahison, un scénario pour D&D3 pour niveaux 1 à 3, se déroulant dans les égouts. • Comment discuter avec un dragon et survivre ? • Une chasse au dragon, une vraie, un scénario AD&D niveau 5-7. • Écologie du seigneur d'os, sur la piste du monstre qui fait de vieux os, avec les vôtres. • La vengeance est une affaire d'honneur chez les nains, une aventure pour D&D3, niveaux 3-5. • Transformez vos héros en propriétaires terriens, une aide de jeu pour D&D3.

DIVERS

■ DXP n°1 Réf : DXP1 22F

Un scénario Vampire : La Mascarade : Mourir... Enfin !

■ MultiMondes n°7 Réf : MM7 36F

Un dossier spécial Vampire avec un scénario inédit

■ Lunatic Asylum n°3 Réf : LA3 35F

Avec un scénario de 30 pages pour Vampires d'Orient

T.SHIRT

Des T-Shirt portant des dessins couleurs des clans (ils reprennent les illustrations des Clan Novels)

- | | | |
|-------------|--------------|------|
| ■ Toreador | Réf : WW5681 | 180F |
| ■ Tzimisce | Réf : WW5854 | 180F |
| ■ Gangrel | Réf : WW5857 | 180F |
| ■ Setite | Réf : WW5860 | 180F |
| ■ Ventrué | Réf : WW5863 | 180F |
| ■ Lasombra | Réf : WW5866 | 180F |
| ■ Ravnos | Réf : WW5869 | 180F |
| ■ Assamite | Réf : WW5872 | 180F |
| ■ Malkavian | Réf : WW5875 | 180F |
| ■ Giovanni | Réf : WW5878 | 180F |
| ■ Brujah | Réf : WW5881 | 180F |