

CATALOGUE DE JEUX DE RÔLE

2018



BOOK IN GAME



PRÉFACE

Les éditions Batrogames et Raise Dead sont devenues des studios et ont rejoint le Studio Deadcrows au sein d'une nouvelle structure: Book in Game.

Pourquoi ?

Le fonctionnement en studio va permettre de gagner en temps et en qualité : les équipes pourront se consacrer totalement au développement et à la création en mutualisant leurs forces tout en conservant leur identité et ligne éditoriale propre.

L'objectif :

Alléger la gestion administrative et financière qui sera assurée par Book in Game afin de permettre aux studios de laisser libre cours à leur imaginaire et vous proposer leur vision du JDR !

Merci à tout ces créateurs qui rejoignent cette aventure et nous font confiance !

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DES STUDIOS	4-5
TUTORIEL SUR LE JEU DE RÔLE	6-7
MINDJAMMER	8-11
CAPHARNAÛM	12-15
VENZIA	16-17
MONSTER OF THE WEEK	18-21
TECUMAH GULCH	22-23
IN NOMINE SATANIS MAGNA VERITAS	24-27
COLONIAL GOTHIC	28-29
MANTOID	30-31
LA TRILOGIE DE LA CRASSE	32-33
JEUX À VENIR	34
CRÉDITS	35



NOTA BENE

À chaque jeu son univers, et par conséquent, ses modes de fonctionnement ainsi que son niveau de difficulté d'appréhension pour un joueur comme pour un maître de jeu, néophyte ou expert. Ainsi, tel que démontré ci-dessus, chaque jeu a été évalué par les membres de l'association au travers d'un système de carreau en fonction de sa difficulté ou de sa prise en main.

PRÉSENTATION DES STUDIOS

BookinGame, c'est donc l'association de trois studios de création et d'éditions de jeu de rôle. En voici un peu plus à leur sujet.



Le **Studio Deadcrows** est un collectif éditorial qui se veut protéiforme. Autrement dit, ce n'est pas une équipe fermée et attachée à un seul type de média, mais bien un organisme qui se veut évolutif. Nous avons commencé l'aventure avec deux projets ludiques, *Amnesia 2k51* et *Des gnons pour un champion*, mais des projets un peu plus éloignés du monde du jeu semblent se profiler à l'horizon.

Ce que nous sommes exactement?

Un regroupement de diverses personnes associées pour mettre leurs motivations, leurs talents, leur savoir-faire, au service de projets de création. Dans une démarche professionnelle, nous menons chaque projet de création de la phase initiale à la finition, pour enfin proposer notre copie à une entreprise d'édition. Autrement dit, nous fonctionnons d'une façon un peu nouvelle dans l'édition du jeu, et qui nous vient directement du milieu de

l'édition du livre.

L'intérêt ?

Les éditeurs avec lesquels nous travaillons n'ont pas à salarier des gens pendant des mois pour gérer l'équipe, le suivi de production, la maquette, etc. Et nous pouvons travailler à un rythme qui n'a rien d'industriel et qui s'adapte d'avantage à un travail de création.

Le rôle du Studio ?

Réunir les talents adéquat autour d'un projet donné, faire le lien entre de jeunes auteurs et illustrateurs prometteurs et des entreprises d'éditions qui ne recrutent pas outre mesure, créer un label, le nôtre, qui nous l'espérons deviendra un gage de qualité.

Comment ?

Nous unissons nos auteurs, illustrateurs, coordinateurs, etc. sous une convention interne, basée sur l'article L-113-3 du Code Civil. Cette convention

Nous sommes distribués par Asmodee - Novalis dans toutes les boutiques spécialisées de jeux de société en France, Suisse, Belgique et au Canada.



Novalis.

permet, avant même d'aller proposer la copie à l'éditeur, de déterminer de façon légale et indiscutable la propriété intellectuelle de chacun des acteurs du projet... c'est peu de choses, mais c'est aujourd'hui indispensable

Raise Dead Edition est une nouvelle maison d'édition de jeux de rôles dont le but premier est de rééditer des anciennes créations de CROC. Premier projet en lice, *In Nomine Satanis/Magna Veritas*, grand succès de l'auteur, publié dans sa 4ème édition il y a plus de 10 ans et aujourd'hui disparu des étals depuis 8 ans. Raise Dead Edition regroupe de multiples talents : des anciens de Siroz, Asmodee, Descartes... mais aussi de nouvelles plumes et créateurs de jeux de rôles de tous poils.. et de toutes écailles. Leur unique but est de pouvoir travailler sur ces anciens jeux afin de les remettre au goût du jour, leur apporter une édition de qualité supérieure à leurs précé-

dentes versions et enrichir l'univers de jeu déjà existant.

Batro'Games est un éditeur français connu pour ses jeux étranges et horribles.

Violent ». « Déviant ». « Dérangeant ».

Ces qualificatifs sont souvent utilisés pour présenter les jeux de chez Batrogames. Mais il serait réducteur de se limiter à eux. On aime ou on n'aime pas mais la qualité commune indiscutable de tous ces jeux, c'est qu'ils nous obligent à sortir de notre zone de confort.

Batronoban est un véritable auteur, qui propose une vision différente du jeu de rôle. Une patte qu'il a même su garder et appliquer à son dernier jeu traduit : Colonial Gothic.

L'éditeur indépendant continue en effet son effort pour ouvrir un chemin vers des terres plus ignorées de la pratique du JdR.



Le petit dernier est arrivé, le manoir du crime, et se démarque de ses aînés du fait qu'il ne se consacre uniquement qu'à tout ce qui attire à la création et l'animation de soirée enquête.



QU'EST-CE QU'UN JEU DE RÔLE?

l'essentiel

-Des dès :

de tout type, parfois dont vous ne soupçonneriez même pas l'existence (comme des dès à 100 faces, oui oui).

-Un MJ :

Si vous voyez un type d'un air bizarre derrière un écran, c'est soit un informaticien, soit un MJ. S'il psalmodie des incantations en langue elfique, il y a peu de chances que ça améliore votre connexion internet.

Tout simplement un jeu de société à caractère associatif permettant à des amis de se retrouver pour rigoler, vibrer et... déconner !

Nul besoin de recourir à des artifices, des déguisements, des cérémoniels démoniaques ! Non !

La recette des Jeux de Rôles est simple.

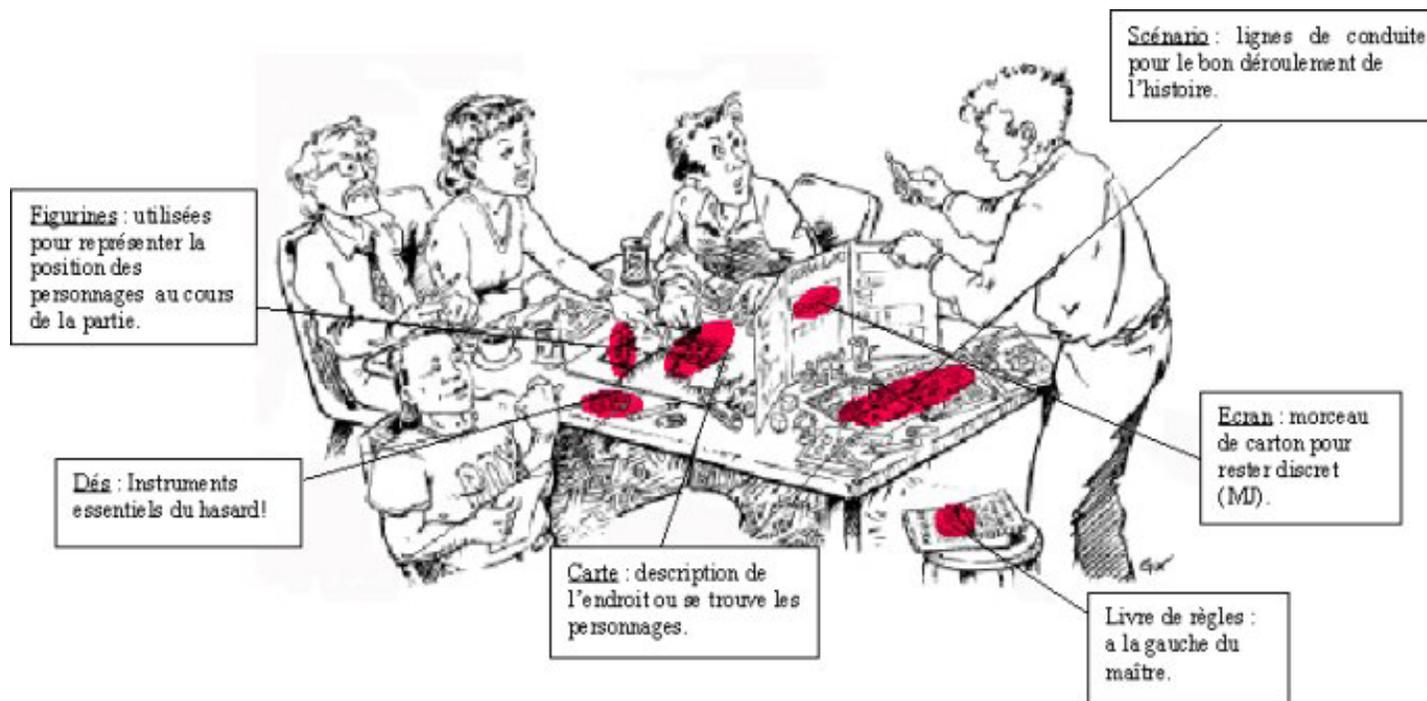
Voici, pour les novices, une présentation des principes actifs du JDR !

Tout d'abord, il s'agit de mettre en scène des joueurs qui incarnent des personnages dans un monde imaginaire ou historique encadré par des règles précises et des situations aléatoires qui s'imposent aux participants.

Nous avons **le Gardien** ou **Maître du Jeu** (MJ) ou **Meneur de Jeu** (MJ aussi !) Son rôle est de préparer dans le cadre des règles, les situations auxquelles les joueurs seront confrontés. Autrement dit, il doit être scénariste (ou adaptateur !), acteur-joueur (il incarne les PNJ), metteur en scène (il décrit les lieux, les ambiances, les PNJ...), arbitre responsable (et « Juste » si possible !), gestionnaire des ressources humaines... et des humeurs de chacun !

Ensuite, nous avons les **personnages joueurs** (PJ): chacun d'eux doit élaborer le rôle qu'il veut incarner : pour se faire, il doit d'abord choisir, dans les limites des règles, l'apparence, la fonction, l'origine du personnage... En revanche, les caractéristiques de jeu sont obtenues aléatoirement en lançant les dès selon des règles qui diffèrent d'un JDR à l'autre.

Il y a aussi des **personnages non-joueurs** (PNJ): seul le MJ est habilité à les jouer (cf. la négation devant le mot « joueurs »...). Ils agrémentent et interviennent plus ou moins dans le scénario. Il peut s'agir de personnages ayant existé (il y a des risques d'interprétations fantaisistes et autres anachronismes !) ou totalement imaginaires.



Enfin, nous ne pouvons pas oublier les **dés** : l'aléa, le hasard, la chance intervient souvent et participe fortement à la magie de tout jeu de société.

Le JDR met en exergue les oeuvres du hasard ! Entre le Fumble (ratage complet !) et le jet critique réussi (succès inespéré !), les effets de surprises sont garantis ! Tout le monde connaît les classiques dés à 6 faces, mais il en existe également avec 4, 8, 10, 12 et 20 faces !

C'est un jeu accessible qui peut permettre :

- d'accéder à **un loisir constructif**, particulièrement pour ceux qui élaborent des scénarios basés sur la réalité historique ;

- d'**appréhender le contact** avec les autres et de stimuler l'imagination, la sociabilité et la

théâtralité de chacun (la convivialité est de rigueur !)

- de **respecter des règles** et d'apprendre à recevoir et à donner (on n'est pas loin des valeurs et de l'esprit d'un sport d'équipe). Un JDR avec des joueurs qui ne se respecteraient pas et ne respecteraient pas les règles serait proprement invivable ;

- de **se divertir** simplement à grands coups... de dés et d'idées !

En revanche, il vous faut du temps, **beaucoup de temps** car préparer une partie de JDR, c'est complexe et passionnant !

Enfin, et c'est là le plus important, n'oubliez pas de vous amuser !

Nota Bene :

Les dépenses à envisager pour pratiquer le JDR... dérisoires !

Il vous faut des dés, les règles d'un jeu, des feuilles de papier, des crayons, une gomme... et un peu d'imagination !

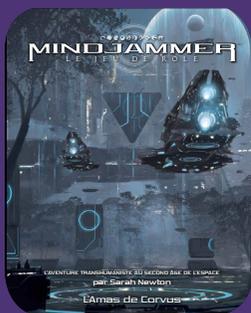


MINDJAMMER

Choisissez entre une pirate informatique issue d'une société clanique, un xénomorphe ophi-dien artilleur, un policier intergalactique ou un vaisseau spatial et son avatar humanoïde (oui, dans Mindjammer vous pouvez incarner un vaisseau spatial) et embarquez à bord d'une enquête trépidante aux conséquences politiques majeures.

EXTENSIONS :

l'Amas de Corvus
Prix : 19,90€



Un supplément qui regroupe quatre scénarios qui mèneront les personnages sur différents mondes pour y résoudre des crises sanglantes, découvrir des cultures exotiques et même décider du destin d'une civilisation tout entière.

Mindjammer est un jeu de space opera, axé sur l'exploration spatiale, la découverte de mondes et le transhumanisme. Un petit frère de Star Trek ou Mass Effect.

Résumé :

Auteur :

Sarah Newton

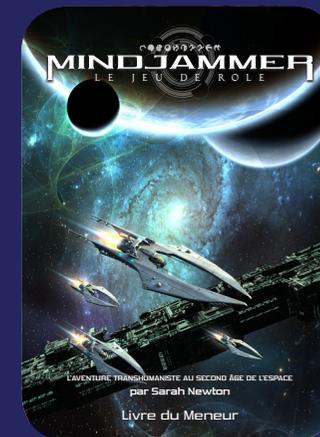
Genre :

Space Opera

Tarif

49,90€

Niveau :



MindJammer :
livre du Meneur



La Nouvelle Communalité de l'Homme reprend contact avec les innombrables mondes qu'elle colonisa plusieurs millénaires plus tôt à l'aide de vaisseaux subluniques. Du haut de sa puissance, la Communalité pense tout savoir, mais tous les mondes redécouverts ne souhaitent pas rejoindre cette grande union interstellaire. Et c'est sans compter les mystères qui peuplent l'espace...

Seuls les Mindjammers peuvent préserver la Communalité ; ces vaisseaux intelligents transportent la Noosphère entre les mondes. Les possibilités de jeu sont aussi infinies que l'univers. Vous pouvez par exemple rejoindre les agents de la SIC pour garantir l'assimila-

tion de nouveaux mondes dans le giron de la Communalité, explorer de lointaines exoplanètes et découvrir d'anciennes civilisations (humaines ou non), affronter la menace des mystérieux Vénus ou encore chercher à échapper au contrôle omniprésent de la Communalité à bord de votre astroplaneur. Mindjammer est motorisé par un système de règles simple et intuitif : le Système de Base Fate (dont la VF est disponible gratuitement en ligne sur <http://systeme-fate.fr>).

Il utilise des dés FATE comportant trois types de résultats (-1, 0 et +1). La résolution d'une action passe par le lancer de quatre dés additionnés pour obtenir un résultat de -4 à +4. Ce résultat est ensuite ajusté selon divers

modificateurs (Aspects, compétences, etc.) pour obtenir une valeur finale indiquant la qualité du résultat.





L'émulateur de Sarah Newton, sa représentation dans la Noosphère, nous accueille au sein de la virtualité qu'elle a créée pour nous recevoir :



Ces dès sont essentiel au système de jeu de Mindjammer.

Studio Deadcrows : Mindjammer est un jeu qui a beaucoup mûri avec le temps. Peux-tu nous parler un peu de sa genèse ?

S.N. : J'ai toujours voulu un univers pour les JDR de science-fiction qui serait à la fois crédible et contemporain par rapport aux concepts et aux technologies de la littérature SF de notre 21^e siècle.

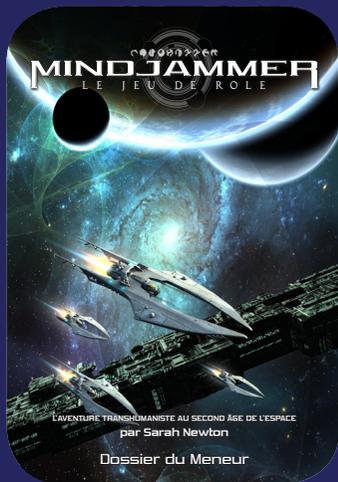
En 2007 / 2008, j'étais en train de laisser mon imaginaire vagabonder dans la préhistoire de mon univers de JDR *The Chronicles of Future Earth*. Un monde techno-fantastique dans un avenir fort lointain qui a subi une chute catastrophique vers un âge passé mythique. J'avais écrit des notes sur une « Com-

munalité de l'humanité » de cette époque préhistorique, dont les détails avaient été complètement oubliés par les habitants du monde des Chroniques. J'ai été fascinée (voire obsédée !) par cette « Communalité de l'humanité », et j'ai commencé à la décrire de façon beaucoup plus détaillée.

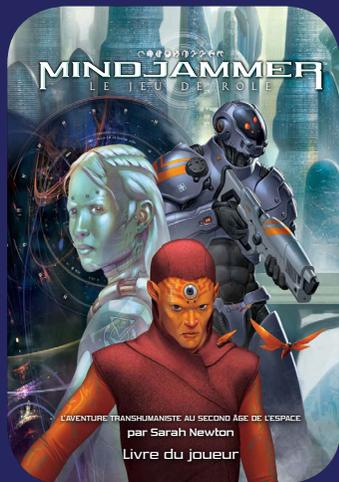
Je me suis rendu compte qu'il y existait un univers pour un JDR de science-fiction...

S. D. : Quels sont les auteurs dont l'œuvre a le plus influencé le jeu ?

S.N. : D'abord, on a les écrivains de l'âge d'or de la science-fiction, en particulier Cordwainer Smith et Olaf Stapledon. Leurs écrits sont



le dossier du meneur
Prix : 44,90€



le livre du joueur
Prix : 44,90€



Dossier du personnage
Prix : 3,50€

si libres, ils écrivaient dans un monde où il y avait très peu d'antécédents pour les contraindre. Il y a aussi notre science-fiction et notre futurologie contemporaine, les auteurs comme Iain Banks, Peter Hamilton, Dan Simmons, Ray Kurzweil, James M. Gardner, avec leurs thèmes transhumanistes, l'idée eschatologique que l'univers possède un but : semer l'intelligence partout, devenir intelligent lui-même, donner naissance aux enfants-univers qui, à leur tour, atteindront l'intelligence.

S. D. : Mindjammer est une fenêtre vers l'avenir, mais on peut aussi y voir un miroir de notre passé. Peux-tu nous en dire plus ?

Sarah : Le concept de « l'Histoire » en gros est bien sûr un des thèmes majeurs de Mindjammer. La dia-

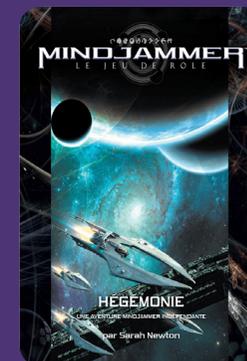
lectique de l'Histoire, l'idée que l'Histoire est un processus que l'on forme mais qui nous forme en retour. Dans Mindjammer, on peut jouer avec les courants de ce genre. La Communalité se trouve face à des défis et dangers énormes et le jeu de Mindjammer nous fournit des règles pour résoudre les conflits culturels, pour influencer les courants de l'Histoire, directement dans les campagnes.

Les PJ peuvent essayer de sauver ou de détruire des colonies redécouvertes potentiellement basées sur l'Empire romain, la Chine ancienne, la France de l'Ancienne Régime, le Premier Empire américain du 22^e siècle...

Retrouvez la suite sur le site internet de deadcrow studio...

ROMAN :

Hégémonie
Prix : 19,90€



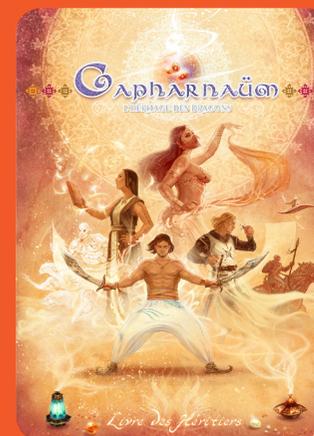
Hégémonie est le livre idéal pour découvrir l'univers de Mindjammer. Il propose une version simplifiée du système FATE, qui rend les scénarios particulièrement cinématographiques et immersifs.



CAPHARNAÛM

L'héritage des dragons

Dans un monde de mystères et de magies emprunt à l'exotisme et des douceurs de l'Orient, sur une terre merveilleuse tannée par le soleil et gorgée du sang des peuples, votre destin vous attend...
Serez-vous à la hauteur?

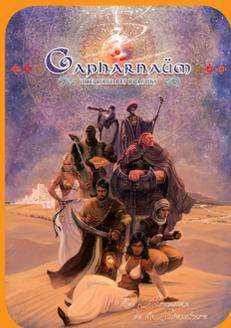


CAPHARNAÛM :
le livre du joueur

EXTENSIONS

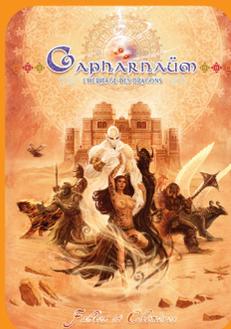
Les Arcanes de
l'aventure

Prix : 9,90€



Fable et Chimères

Prix : 21€



Résumé :

un JdR arabisant, mêlant héroïsme, aventure, voyage et l'exotisme.

Auteur :

Raphaël Bardas, François Cedelle, Pierre Coppet, Boris Courdesses, Nardège Debray, Matthias Haddad, Frédéric Hubleur, Romain d'Huissier, Julien Laroche, Didier Kurth, François Labrousse, Emmanuelle Lemasson, Yann Machurey, Willem Pezbolte, Silvère Popoff, Samuel Zonato

Genre :

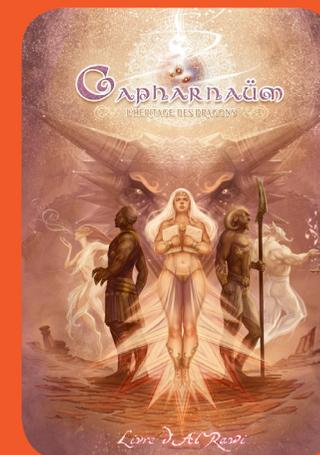
Medieval Fantastique

Tarif

49,90 €

Niveau :

◆◆◆◆◆



CAPHARNAÛM :
le livre d'Al Rawi



La marque des dragons que vous portez dans le dos l'atteste : vous êtes un être hors du commun. En tant qu'Héritier des dragons, vous êtes destiné à vivre de grandes aventures et à écrire l'histoire du monde.

Les héros que vous y incarnerez sont des humains de légende choisis par les dragons, gardiens des portes célestes, pour quêter le royaume des dieux. Porteurs de l'héritage des dragons, vos personnages devront faire preuve de force, d'astuce et de courage, pour mériter un jour leur place au côté de Houbal, Shirad ou Aether, les très puissants seigneurs de la Création.

Son monde, sur une mer ensoleillée, est au confluent des routes commerciales et représente un point stratégique pour qui veut avoir un accès privilégié à toutes les terres continentales. On dit que l'histoire s'y fait et s'y défait, que les fils qui tissent le monde sont tous noués en son cœur

Le monde connu est vaste. Loin à l'ouest les nations escartes, adoratrices du dieu écartelé se reposent en préparant leur prochaine Quête Sainte.

Au nord de la Mer Intérieure, les cités états agalanthèennes ne sont plus que l'ombre de la grandeur passée de l'empire qui posséda jadis le monde. Puis il y a Jazîrat, la presqu'île brûlée par le soleil de Houbal, la vie y est ryth-

mée par les allées et venues des caravanes saabi et shiradim... et celles des troupes de mercenaires qui ne croient pas vraiment à la paix laissée dans le Capharnaüm par la fin de la Quête Sainte des chevaliers escartes.





Au loin, le continent noir d'Al-Fariq'n garde encore ses secrets, tandis qu'en Orient, en Nir Manel et en Asijawi on produit nombre de denrées qui font la fortune des marchands

de Jazirat : soie, épices, etc. Mais on dit que seuls les marins les plus fous et les criminels qui n'ont plus rien à perdre osent naviguer

sur les dangereuses mers du Sud. Enfin, bien loin des routes maritimes, les marches du Nord abritent les tribus barbares du Krek'kaos. Bien qu'extrêmement désorganisées, les créatures qui peuplent les steppes et montagnes hostiles de ces régions meurtries par le froid mènent chaque année de nombreux raids vers les contrées ensoleillées du Sud.

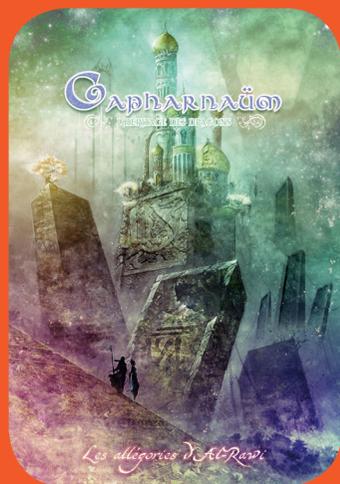
Un monde de sorcellerie et de mystères :

On dit que les dieux inspirent les hommes et guident le bras de leurs fidèles lorsqu'ils partent au combat.

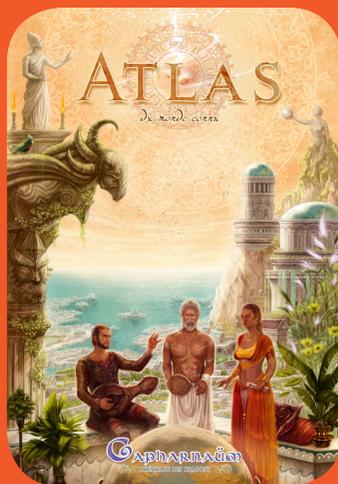
On dit aussi qu'ils aiment prendre forme humaine pour se livrer au jeu de la séduction



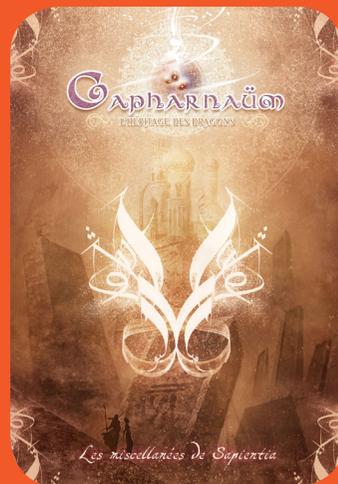
CAPHARNAÛM :
Le royaume des cieux
Prix : 29,90 €



CAPHARNAÛM
Les allégories d'Al Rawi
Prix : 19,90€



CAPHARNAÛM : Atlas
du monde Connu
Prix : 25€



CAPHARNAÛM : Les miscellanées
de Sapientia
Prix : 19,90€

avec nos femmes, se mêler à nos querelles, combattre à nos côtés.

Rien n'est plus vrai ! La mythologie est en marche. Dieux et démons, djinns et Mirages existent bel et bien... un dieu mineur sombré dans la démence et manipulant les hommes selon ses délires ;

un Mirage emportant une caravane marchande dans les limbes du monde magique et un djinn, qui vous donnera un tapis volant si vous le libérez de la lampe, sont des ingrédients que vous pourriez rencontrer dans une partie de CAPHARNAÛM. À Jazîrat, dans le Capharnaüm, vous ne serez pas un aventurier comme les autres !

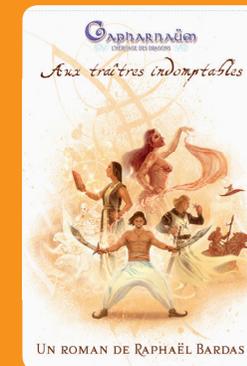
Depuis l'aube des temps, des enfants naissent en portant dans leur dos une empreinte de dragon à l'em-

placement du cœur. Ces enfants sont promis à un grand destin. Selon leur peuple d'origine, ils sont appelés Héros, ou Héritiers des dragons, et sont perçus tantôt comme bénis des dieux, tantôt comme marqués par les diables... qu'en est-il réellement ?

Vous devrez le découvrir en menant votre personnage sur les sentiers brûlant du Capharnaüm, à la force du sabre ou par la sorcellerie, par le charme ou par la sagesse et peut-être, atteindre la Sanctification et rejoindre les dieux.

N'attendez plus, saisissez votre cimenterre, le destin du Capharnaüm est entre vos mains !

ROMAN :



CAPHARNAÛM : Aux traîtres indomptables
de Raphaël Bardas.

Prix : 20 €.

Voleur des rues de Jergath-la-Grande, Makkan Ibn Aziz a les yeux plus gros que le ventre. Un peu trop bagarreur, un peu trop menteur, il est exclu de son clan et n'a d'autre choix que de quitter le royaume de Kathrat pour affronter le terrible désert...

VENZIA

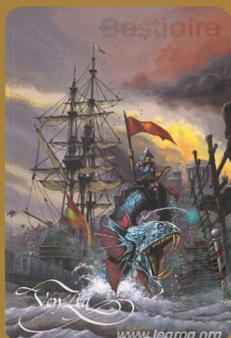
Des cités industrielles aussi mystérieuses et superficielles que les intrigues politiques qui s'y nouent, plongez dans cet univers associant le raffinement vénitien à la vapeur des machines de production industrielles.

Prenez un masque, et soyez prêt à vous mouiller. Le déluge est loin d'être le vrai danger.

EXTENSIONS

Venzia : Bestiaire

Prix : 29,90€



la confrérie des hippogriffes

Prix : 28€



Résumé :

Venzia est un jeu de rôle ayant pour cadre une planète, Reggia, Une épopée aux allures de renaissance vénitienne associée à l'industrie d'un monde steampunk.

Auteur :

Raphaël Bardas, Cédric Boulard, François Cedelle, Laurent Devernay, Gaëlle Soumagne, Samuel Zonato

Genre :

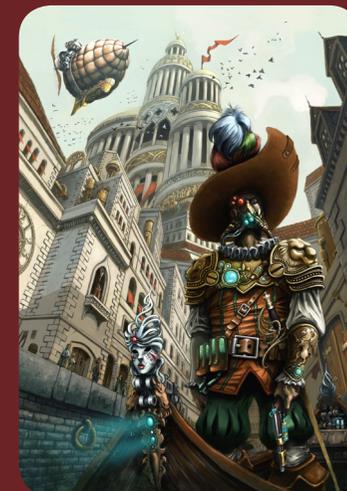
Steampunk

Tarif

25€

Niveau :

◆◆◆◆◆



Venzia ; Livre de base



Ce jeu de rôle se déroule sur une planète submergée par les flots depuis le Diluvio, un grand cataclysme survenu quelques centaines d'années auparavant.

L'action se déroule principalement dans une cité : Venzia. Cette cité lacustre est maintenue à flot par une technologie antédiluvienne et désormais incomprise. Au sommet de cet empilement urbain trône le Palais du Doge, dont l'occupant n'est autre que l'employeur des personnages-joueurs.

Venzia a recours à un système éprouvé et robuste, le D6 System. permettent de gérer la création, l'utilisation, mais aussi l'optimisation des personnages-joueurs.

Des règles inédites ont en outre été ajoutées au D6 System. Ainsi, le Dé-Pèlerin est une mécanique particulière permettant de forger le destin des personnages grâce à des imprévus venant alimenter le récit.

Du fait de ses origines et de l'importance donnée aux intrigues, l'univers de Venzia est riche en surprises. Les origines mêmes des Cités et des Pèlerins sont nimbées de mystères. Et quand est-il de l'Acqua Maledizione et des étranges créatures surgissant parfois au détour d'une ruelle. Afin de ne pas brimer le MJ, tous ces secrets seront explicités dans le premier supplément, l'écran du maître. Pour les PJ, la découverte de ces secrets aura lieu

progressivement. Leurs missions pour le Doge les mettront dans une position de choix pour l'explorer et percer les mystères de Reggia.



MONSTER OF THE WEEK

Vous attendiez impatiemment le prochain épisode de Buffy contre les vampires, Supernatural ou X-Files, où les protagonistes affrontaient chaque semaine un nouveau monstre ?

Vous êtes fan du système Apocalypse ou attendiez l'occasion rêvée de l'essayer ?

Alors Monster of the Week est fait pour vous !



Oubliez Van Helsing... Pensez plutôt Buffy ou Mulder. En effet, *Monster of the Week* a pour but de vous emporter dans l'univers des séries américaines des années 90 et 2000, où chaque semaine les héros devaient combattre un monstre nouveau.



Résumé :

Auteur :
Michael Sands

Genre :
Inclassable

Tarif
34,90€

Niveau :
◆◆◆◆◆



Monster of the week
Livre de base



Vous incarnez un groupe de chasseurs de monstres. Une agence gouvernementale secrète, une famille ancrée dans une tradition surnaturelle, un groupe ésotérique millénaire...

Le livre de base propose douze archétypes prêts à jouer : l'Élu, le Vaurien, le Divin, l'Expert, le Barjo, l'Initié, le Monstre, l'Ordinaire, le Professionnel, le Magicien, l'Épouvantail, le Vengeur. À vous de décider.

Pour faciliter le travail du MJ en manque de temps, nous vous proposons du contenu français exclusif :

-Un **kit de démo**, disponible gratuitement en ligne, avec une aventure complète scriptée

et des personnages pré-tirés.

-Les **livrets de persos** en VF sur Roll20.net
 -**2 settings** (cadres de jeu) sont d'ors et déjà débloqués (Crève-cœur et Dédales) vous offrant l'opportunité de disposer d'un background de départ inspiré d'une série phare avec tous les canons du genre et d'un épisode pilote.

-Un **bestiaire** de création française d'une centaine de pages, regroupant des monstres classiques et de monstres issus de l'esprit tortueux de nos auteurs et du talentueux artiste Kahouet. Pas moins de 52 monstres ! (Un par semaine donc.)

Le bestiaire est accompagné d'un tableau de chasse (écran du MJ), regroupant toutes

les infos essentielles à une partie de MOTW (et sur lequel vous pourrez accrocher le polaroid de vos proies (goodies)).





Monster of the Week est propulsé par *Apocalypse*, le système mis au point par Vincent Baker pour son jeu *Apocalypse World*.

Maintes fois adapté, ce système est basé sur des concepts simples :

les priorités et principes du Gardien, ainsi que les manœuvres de base. Ce sont les leviers qui permettent de manipuler tout le reste du jeu. Peu importe le décor.

Pour le mettre en place, vous utilisez les livrets (les Archétypes de personnages avec leurs manœuvres propres), les manœuvres de base (communes à tous les personnages), les menaces et les manœuvres du Gardien.

La base est simple :

chaque Chasseur peut effectuer huit Manœuvres de base plus quelques-unes qui lui sont particulières.

Il possède également cinq Caractéristiques qui permettent de visualiser ses forces et ses faiblesses. Quand le résultat d'une situation en jeu n'est pas évident, le Joueur et le Gardien se mettent d'accord pour utiliser une Manœuvre pour résoudre ce point.

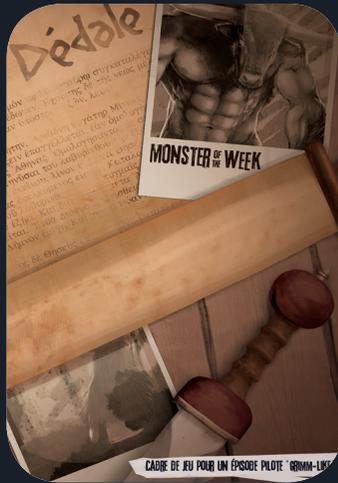
Cette Manœuvre est liée à une Caractéristique, allant de -1 à +3.

On jette alors deux dés à six faces et on additionne les résultats obtenus à la Caractéristique ce qui donne un résultat entre 1 et





Crève-Coeur
Setting
Prix : 9,90€



Dédale
Setting
Prix : 9,90€



Le Pharaon et l'abeille :
Setting
Prix : 9,90€

POLAROÏDS



15, voire plus en cas de bonus.

Un résultat de 1 à 6 est un échec, de 7 à 9 le personnage réussit, mais il y a un prix à payer, à 10 et plus la réussite est totale.

Voici un exemple de manœuvre :

Entrée en fanfare : quand vous faites une entrée flamboyante dans une situation dangereuse, lancez 2D6+Cool.

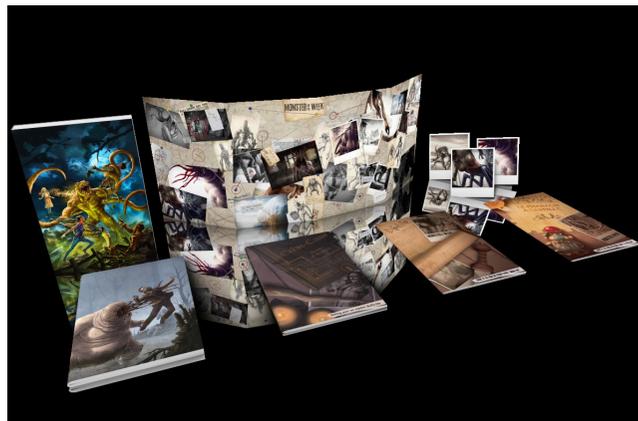
Sur un 10+, chacun s'immobilise pour vous regarder et vous écouter jusqu'à ce que vous ayez terminé votre discours « inaugural »

Sur un 7-9, choisissez une personne ou un monstre, qui se fige, vous regarde et écoute jusqu'à ce que vous ayez fini de parler.

En cas d'échec, tous les ennemis présents vous considèrent comme la pire menace

qui pèse sur eux.

Si vous voulez découvrir ce que cela donne en jeu, nos amis du podcast 2D6+Cool publient régulièrement des épisodes basés sur MotW dans leur série format court.



TECUMAH GULCH

Vivez des aventures dignes des meilleurs films de Sergio Leone, de *Rio Bravo*, de *Les sept mercenaires* ou même de *Danse avec les loups* en passant par *Django Unchained*, tout ça grâce à Tecumah Gulch : Edition Far West, son cadre de jeu bac à sable et son système de jeu fluide.

EXTENSIONS

Légendes de l'Arizona
Prix : 19,90€



Le jeu de Poker
Prix : 15€



Résumé :

Un jeu de rôle au ambiance de Far West, avec une simplicité de jeu efficace et rapide comme la balle d'un revolver. attendez-vous à être enduit de pétrole et de plume de volaille.

Auteur :

Cédric B.

Genre :

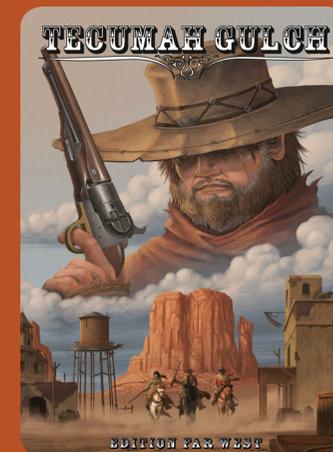
Historique

Tarif

44,90€

Niveau :

◆◆◆◆◆



Tecumah Gulch ;
Livre de base



"Le monde se divise en deux catégories, mon ami : ceux qui ont Tecumah Gulch et ceux qui ne l'ont pas !"

Tecumah Gulch met en scène l'Ouest sauvage tel qu'il a été forgé par la légende, et notamment par les grands westerns : chevauchées fantastiques au sein de paysages éblouissants, oppositions entre des personnages aux caractères bien trempés, affrontement avec la nature sauvage, justice menée à coups de cordes et de revolvers...

Tecumah Gulch utilise le D6 System, une mécanique simple et fluide destinée à mettre en scène des aventures menées à un rythme trépidant. De nombreuses règles ont été créées spécifiquement pour Tecumah Gulch, afin de rendre à votre table toute l'ambiance du Far

West : utilisation du lasso ou des signes de pistes indiens, parties de poker et duels entre pistoleros. Le D6 System a été aménagé pour que les fusillades soient rapides et plus meurtrières : mise en place d'éléments fixes (défense, résistance), des Points de Vie et les Dés de Poker qui permettent de viser et d'augmenter les dommages subis.

La simplicité du système permet aux joueurs de se consacrer autant que nécessaire sur les réflexions et sur les choix qui auront des conséquences majeures sur la ville de Tecumah Gulch et sa région. Les différents aspects nécessaires à la gestion de leurs aventures sont présentés, permettant au futur meneur

de jeu d'y piocher et d'ajuster en fonction de ses besoins et surtout de ses préférences. Enfin la campagne «Légendes de l'Arizona» de Cédric B. et les scénarios proposés en cadeau sont totalement inédits.



IN NOMINE SATANIS MAGNA VERITAS

GÉNÉRATION PERDUE

Nous sommes en 2015. Des Anges et des Démons incarnés dans des corps humains se combattent pour faire triompher le Bien ou le Mal. C'est bien, ça tient en une phrase. Un gage de succès.



Incarnez un ange/démons prenant le contrôle des humains dans cette ambiance d'horreur post apocalyptique.

Résumé :

Auteur :

Jean-François Beney, Croc, Ebenezer Dickens, François Doucet, G. E. Ranne, Thomas Herve, Sandy Julien, Patrick Renault, Emmanuel Salah, Laurent Sarfati

Genre :

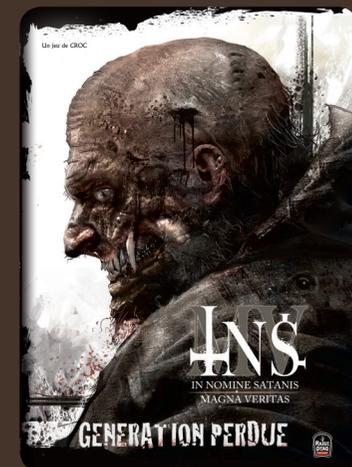
Contemporain fantastique

Tarif

40€

Niveau :

◆◆◆◆◆



INS - MV
le livre de base



Tout couleurs, couverture rigide à vernis sélectif et signet, une chose est sûre; côté qualité, la messe est dite, Raise Dead n'a pas lésiné sur les moyens.

Il faut dire que le jeu a marqué son temps, à travers 4 éditions, près de 50 ouvrages et une foule de rôlistes convaincus !

Dans cet univers au ton vandyctif, les bases du système de Jeu décrivent le nouveau dé 666, les caractéristiques, les pouvoirs, et les réserves - Points de Vie (PV) et Points de Pouvoirs (PP).

Puis la Création d'un Ange et la Création d'un Démon (3 pages chacune) sont présentées sur le même format.

Le joueur a le choix : soit il répond à 3 questions pour déterminer son type d'ange/démon et va chercher à la fin de l'ouvrage le personnage prêt à jouer correspondant, soit il le crée de toutes pièces à partir de choix plus détaillés.

INS/MV est, selon ses auteurs, fait pour être joué avec humour et un certain second degré. Cet humour permet au jeu de ne pas être toujours politiquement correct. Une partie de cet humour vient de ce que le jeu exploite un événement de l'histoire réelle pour en faire une base de scénario. Que se passerait-il par exemple si un ange particulièrement crétin et fanatique réagissait violemment à la victoire d'un «transsexuel décideur»

au concours Eurovision de la chanson ? Et si un prince-démon musulman était spécialisé dans le détournement d'avions ? Les grands de ce monde sont-ils manipulés ? Par un ou plusieurs camps ?





FAITS DIVINS
N° 1
Prix : 15€



FAITS DIVINS
N° 2
Prix : 15€



FAITS DIVINS
N° 3
Prix : 15€



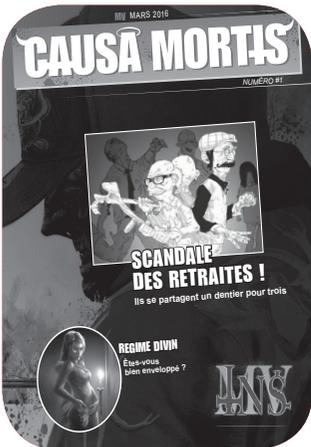
FAITS DIVINS
N° 4
Prix : 15€



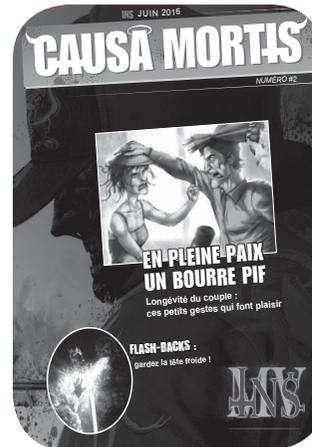
FAITS DIVINS
N° 5
Prix : 15€



FAITS DIVINS
N° 6
Prix : 15€



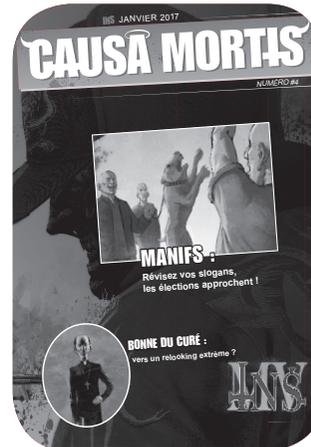
CAUSA MORTIS N° 1
Prix : 3,16€



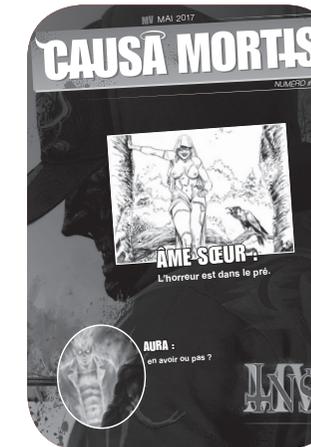
CAUSA MORTIS N° 2
Prix : 3,16€



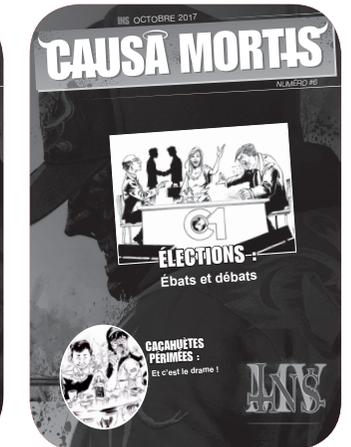
CAUSA MORTIS N° 3
Prix : 3,16€



CAUSA MORTIS N° 4
Prix : 3,16€



CAUSA MORTIS N° 5
Prix : 3,16€



CAUSA MORTIS N° 6
Prix : 3,16€



A mis lecteurs, *In Nomine Satanis – Magna Veritas : Génération Perdue* comporte bon nombre de suppléments :

les **Faits Divins**.

Chacun d'eux apporte des aides de jeux sur des sujets précis (les Anges et Démons vétérans, les sorciers, les groupes humains, la troisième voie...) avec un gros scénario en relation avec le point principal du supplément. Il comporte également des nouvelles et des brèves.

48 pages en couleurs, avec une planche de cartes prouesses.

In Nomine Satanis – Magna Veritas : Génération Perdue propose également une petite newsletter PDF, noir et blanc, d'une vingtaine de pages.

Chacun contient un scénario et parfois quelques petites aides de jeu.

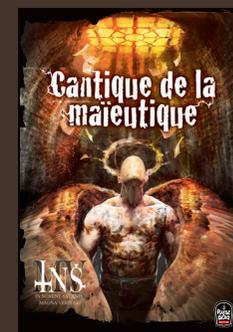
Cette newsletter peut s'acheter dans la rubrique « Boutique » du site raise-dead.com.



AUTRE EXTENSIONS

Le cantique de la maïeutique

Prix : 15€



Déjà un an que vos personnages se sont éveillés. Très vite, ils se sont aperçus que la nature avait toujours autant horreur du vide.

Pions ou cibles ? Partenaires ou rivaux ? Chassez le naturel (encore lui), il revient au galop.

COLONIAL GOTHIC

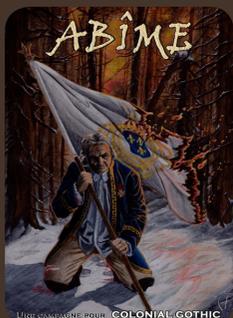
À L'OUEST D'EDEN

Au temps de la Nouvelle France, la colonie française du XVIIIème siècle en Amérique du Nord. Nous sommes en l'an de grâce 1754, sous la férule de Louis XV. La Guerre de Sept Ans fait rage en Louisiane. Il reste cinq ans avant la chute de Québec...

EXTENSIONS

Abime:

Prix : 24,90€



Cette campagne pour Colonial Gothic : A l'Est d'Eden en quatre parties, révèle aux joueurs plusieurs facettes de la Nouvelle France ainsi que la richesse de son contexte historique et horrifique. en outre, elle inclut un écran cartonné avec l'illustration ci-contre.

Un JdR d'horreur, d'investigation et d'action au temps de la Nouvelle-France dans lequel vous combattez au nom de la couronne française des forces qui dépassent le commun des mortels.

Résumé :

Auteur :

Gabriel Brouillard, Graeme Davis, Richard Iorio

Genre :

Horreur Historique

Tarif

39,90€

Niveau :



Colonial Gothic :
livre de base



En pleine guerre contre les Anglais, les personnages seront employés par la Compagnie des Cent Associés, financée par la Couronne, officiellement dédiée au commerce mais, dans l'ombre, focalisée sur la lutte contre le surnaturel et les monstres qui hantent le Nouveau Monde.

Le scénario-type : les personnages-joueurs sont missionnés par une organisation occulte, la Compagnie des Cent Associés, contre un ennemi commun : les esprits mauvais et autres créatures horribles qui sortent des bois à la nuit tombée, et pourquoi pas les Anglais et les tribus amérindiennes alliées aux Anglais. Les aventures d'action, d'ambiance horrifique et d'enquête sont donc privilégiées, mais il

convient d'ajouter une pincée de voyages éreintants en milieu naturel ainsi qu'une touche de conflits politiques et culturels.

Les personnages peuvent aussi devenir fous à cause des horreurs qu'ils voient, surnaturelles ou non, ou malades : nous fournissons une belle liste de poisons et autres maladies du Nouveau Monde !

Un petit mot sur les règles : les personnages sont décrits par des caractéristiques et des compétences. Le jeu utilise deux dés à 12 faces que l'on ajoute ensemble ; leur somme doit toujours être égale ou supérieure à 12 en prenant en compte les bonus octroyés par les compétences ou autres avantages dû au

contexte. Les marges de réussite ou d'échec par rapport à ce seuil fixe de 12 augmentent les dégâts ou permettent au meneur de graduer la réussite ou l'échec de l'action.



MANTOÏD

Incarnez des Cyborgs, des Hommes-porcs et autres Chevaliers d'Or et tentez de survivre à ces montagnes russes du Chaos !

Réservé aux joueurs adultes : il y a du thrash metal, de la drogue, du pétrole : la vie, quoi !



Résumé :

Un jeu trash et imprévisible dans lequel vous foncez à cent à l'heure sur les cagues de pétrol'magie, bravez les dangers de la Mer du Chaos, accrochez-vous bien à votre siège et essayez de survivre jusqu'à la fin.

Auteur :

Batro, avec l'aide de Quentin bachelet et Guillaume Woerner

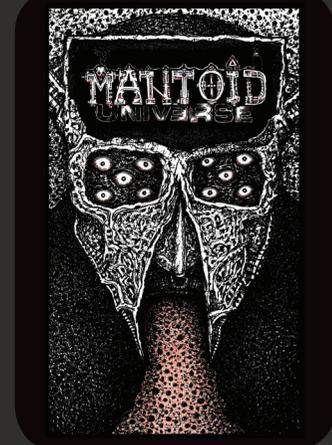
Genre :

science-fantasy rock'n roll

Tarif

24,90€

Niveau :



Mantoid
livre de base



Suite indirecte à *Planète Hurlante* et à *Space Sword*, et constitue donc le troisième et ultime opus de cette Trilogie du Chaos.

Le heavy métal, H.R. Giger William Burroughs et les BD de Druillet sont ses inspirations principales. C'est un jeu prévu pour :

- ceux qui aiment les univers barrés et originaux, taillés pour l'aventure.
- des one-shots barbares et rock'n roll, ou des campagnes de one-shots.
- des amateurs de règles simples et de personnages créés en 4 minutes.
- des parties funs où tout le monde se lâche !

• **Fuck l'équilibre des personnages** : le jeu cherche à simuler l'instabilité et l'imprévisibilité de cet univers : le Chaos incarné !

• **Fuck les dés** : le meneur ne lance jamais les dés. Si besoin, les joueurs le font pour lui.

• **Fuck les scénarios millimétrés** : il est interdit de préparer son scénario. Il doit être créé au vol grâce aux idées fournies ! Le meneur doit être surpris et improviser.

• **Fuck les chaises** : restez debout la plupart du temps et faites de grand gestes : la communication non verbale et la posture dynamique sont importante pour transmettre votre rock'n roll attitude aux joueurs !

• **Fuck le méta-jeu** : si un joueur hésite, son personnage hésite. S'il part aux chiottes,

continuez à jouer.

• **Fuck les règles sans fin** : le jeu « à l'ancienne école » n'a pas pour but d'avoir toutes les règles dans le manuel pour toute les situations.

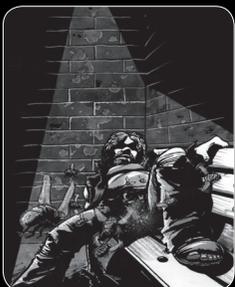


LA TRILOGIE DE LA CRASSE

"Devant eux se tenait l'océan infini de déchets. Il portait des centaines de noms différents, dans pratiquement toutes les langues parlées dans le cosmos – tous les peuples, sans exception, contemplaient ce lieu, tôt ou tard, depuis la nuit des temps. Mais pour tous, ici, il s'appelait : le tas de merde."

CONTIENT :

Les hommes mouches



Les hommes cafards



Les hommes porcs



Un JdR qui nous plonge dans un univers underground avec pour thème du trash, de la pornographie, le tout marqué par l'ambiance BD de ses dessins à couper le souffle.

Résumé :

Auteur :
Christophe Siébert et Batro

Genre :
Crado-fantastique

Tarif
34,90€

Niveau :



La trilogie de la crasse
le Rpg Gore-porc



La trilogie de la crasse

Siébert - Maddog - Batro



Cela va sans dire, ce projet satirique, porno et outrancier est évidemment réservé à un public adulte !

La Trilogie de la Crasse c'est trois romans gore et un jeu de rôle d'horreur en un seul gros tome, dans la lignée de *Trash Editions* ou *Dimension Trash* (vous y reconnaîtrez des auteurs de JdR français !), et des films *Mimic*, *The Human Centipede*, *La Mouche*, sans oublier *Le Festin Nu*. L'idée est aussi de présenter un auteur qui est en dehors du petit milieu du JdR : Siébert, issu de l'underground.

ce jeu de rôle contient :

- Conseils de mise en scène.
- Idées et synopsis de scénarios.

-Règles complètes pour créer des personnages humains (vivants ou revenants), hommes-porcs, cafards ou mouches.

-Un index qui référence les sujets abordés dans les trois romans permet au meneur de jeu de retrouver facilement les informations souhaitées.

Vous pouvez utiliser les créatures, lieux et personnages pour vos propres jeux et univers préférés ; *Monster of the Week*, *Unknown Armies*, *le Monde des Ténèbres*, *Lamentations of the Flame Princess* et *L'Appel de Cthulhu* sont d'excellents exemples.

Les règles sont inspirées du *Corpus Mechanica* conçu par Yno. En substance, on lance

une poignée de dés à six faces et on doit faire 4, 5 ou 6 sur un ou plusieurs dés pour réussir une action. Des règles simples, sans prise de tête ni concept narrativiste !



À VENIR...



Opus Anima
Steampunk
Sortie Automne 2019



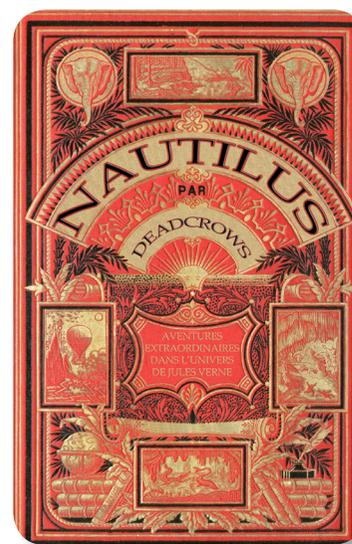
Les écureuils attaquent
Fantasy
Prévu pour Printemps 2019



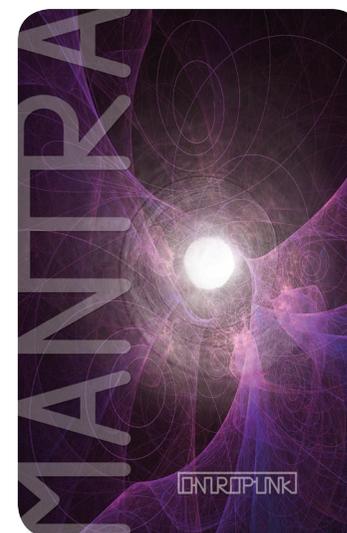
Awaken
Dark Fantasy
Sortie Automne 2019



Bitume
Post-Apocalyptique
Prévu pour Hiver 2019



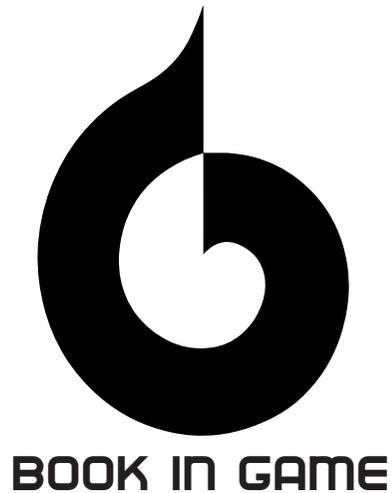
Nautilus,
Steampunk Historique
Sortie Printemps 2020



Mantra 2
Space Opera
Sortie Hiver 2019

CRÉDITS

*Se réunir est un début, rester ensemble est un progrès,
travailler ensemble est la réussite.*
Henry Ford



Stephan Barat
Président de Book In Game – Responsable de production

Jeff
Directeur éditorial RaiseDead

Florian Marquet
Directeur éditorial Manoir du crime

François Cedelle
Directeur éditorial Studio Deadcrows

Morgan Munns
Directrice des traductions

Batronoban
Directeur éditorial Batro'Games

Gaspard Lépine
Responsable juridique

BIENVENUE DANS NOS TÊTES !

Book In Game est un acteur transverse du milieu du jeu de rôle.

En son sein, il regroupe plusieurs activités :

- éditoriale avec ses 4 studios.
- animations en conventions et boutiques.
- commerciale avec "la librairie du manoir" spécialisée dans le jeu de rôle..