

Le Sorcier de la Montagne de Feu

Défis Fantastiques /1

 Traduit de l'anglais
par Camille Fabien

C'est au plus profond des labyrinthes de l'inquiétante Montagne de Feu, que se cache un redoutable sorcier, gardien d'immenses trésors... Si toutefois on en croit la rumeur, car de nombreux aventuriers ont pénétré dans les grottes de la Montagne, et nul n'en est jamais revenu. VOUS avez décidé, à votre tour, de tenter l'aventure. Mais êtes-vous bien conscient des périls qui vous guettent ?

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous aurez besoin pour vivre cette aventure. VOUS seul déciderez de la route à suivre, des risques à courir et des créatures à combattre. Alors, bonne chance...

Couverture illustrée par Peter Jones
Illustrations intérieures de Russ Nicholson


folio junior


252

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson / Ian Livingstone



2- PLIER

2- PLIER

2- PLIER

2- PLIER

L'Auberge du Sanglier Noir

L'Œil Noir /1

Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR,
pour 3 à 5 joueurs de niveau 1 et 2.

Dans cette aventure, nul monstre n'est à anéantir, nul trésor n'est à découvrir. Ce qui est en jeu, c'est la vie d'une poignée de prisonniers qui doivent impérativement s'échapper de la cave de l'Auberge du Sanglier Noir où ils sont enfermés.

Qui sont ces prisonniers ? Vous et vos amis.
Parviendrez-vous à revoir le jour ? Vous seuls
pourez en décider !

Ce livre est destiné à un Maître de L'ŒIL
NOIR, qui fera jouer 3 à 5 Héros. La lecture
préalable du *Livre des Règles* contenu dans le
coffret *Initiation au Jeu d'Aventure* est indis-
pensable pour mener cette aventure à bien.

*Couverture illustrée par Klaus Holitzka
Illustrations intérieures de Bryan Talbot*



L'Auberge du Sanglier Noir



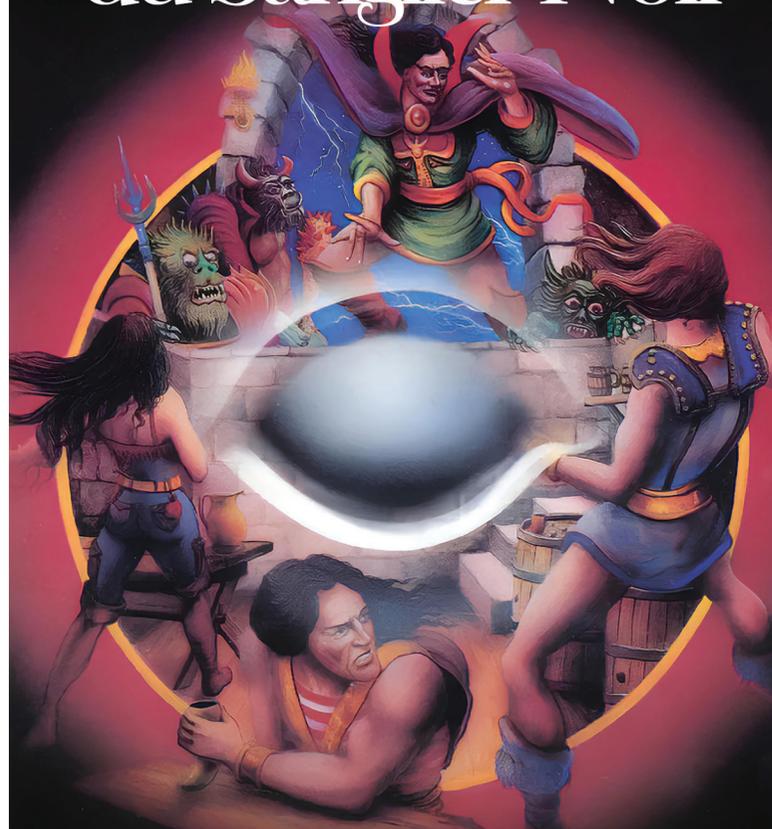
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

322

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Michael Hoffman

L'Auberge du Sanglier Noir



L'Œil Noir

folio
junior

La Forêt sans Retour

L'Œil Noir /2

Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR,
pour 3 à 6 joueurs de niveau 1 et 2.

Pour légitimer ses droits au trône de Nostric, le roi Casimir doit impérativement posséder le parchemin reproduisant l'arbre généalogique de sa famille. Or, ce parchemin est entre les mains de son frère Wenceslas qui semble ne pas vouloir le lui remettre...

Aussi le roi a-t-il fait appel à un groupe de Héros pour le reprendre. Une tâche peut-être facile pour eux, s'ils ne devaient traverser la Forêt sans Retour !...

Ce livre est destiné à un Maître de L'ŒIL NOIR, qui fera jouer 3 à 6 Héros. La lecture préalable du *Livre des Règles* contenu dans le coffret *Initiation au Jeu d'Aventure* est indispensable pour mener cette aventure à bien.

*Couverture illustrée par Klaus Holitzka
Illustrations intérieures de Bryan Talbot*



La Forêt sans Retour



UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

324

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Jan Skiff

La Forêt sans Retour



folio
junior

La Fille du Calife

L'Œil Noir /3

Une aventure en solitaire de L'ŒIL NOIR,
pour un joueur de niveau 1 à 4.

Voilà plus d'un an que Nédime, la fille du Calife d'une province située au sud de l'Aventurie, a disparu. Dix, vingt aventuriers sont partis à sa recherche. Aucun n'est jamais revenu.

C'est VOUS qui allez maintenant vous mettre en quête de la mystérieuse jeune femme. Votre mission : vous rendre au palais du Sultan Hasrabal, lieu où elle est détenue, et la libérer. Mais attention : si vous ne remplissez pas votre mission, il se pourrait bien que vous y perdiez la tête...

Cette aventure peut être jouée par tous les Héros ayant lu le *Livre des Règles* contenu dans le coffret intitulé : *Initiation au Jeu d'Aventure*.

Couverture illustrée par Klaus Holitzka
Illustrations intérieures de Ina Kramer

La Fille du Calife



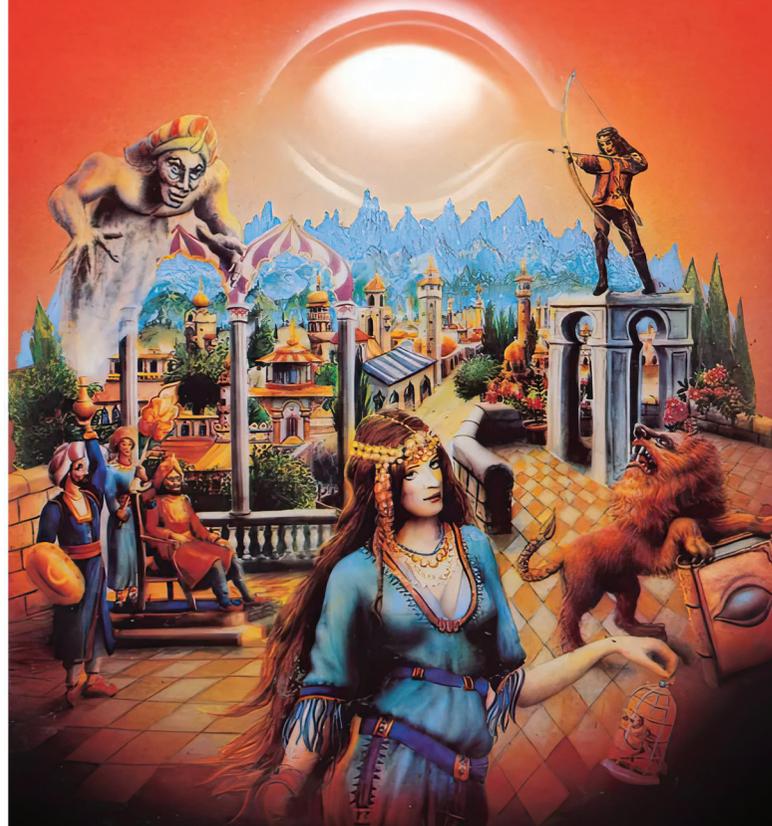
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

321

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ulrich Kiesow

La Fille du Calife



L'Œil

Noir

folio
junior

Les Sept Coupes Magiques

L'Œil Noir /4

Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR, pour 3 à 5 joueurs de niveau 1 à 4.

Une vieille légende raconte qu'il y avait jadis en Aventurie une grande épée magique qu'on appelait Septime. Pour éviter que cette épée ne tombe entre les mains des forces obscures, les Magiciens d'Aventurie ont fondu son métal dont ils ont fait sept coupes magiques qu'ils ont cachées en divers endroits du pays. Cependant, au fil des siècles, les forces obscures se sont emparées des coupes l'une après l'autre. Une seule leur manque. Si elles la découvrent, l'épée refondue sera en leur possession. Rude tâche pour les héros que de s'opposer à cela !

Ce livre est destiné à un Maître de L'ŒIL NOIR, qui fera jouer 3 à 5 Héros. La lecture préalable du Livre des Règles contenu dans le coffret *Initiation au Jeu d'Aventure* est indispensable pour mener cette aventure à bien.

*Couverture illustrée par Klaus Holitzka
Illustrations intérieures de Diethelm Kau*



Les Sept Coupes Magiques



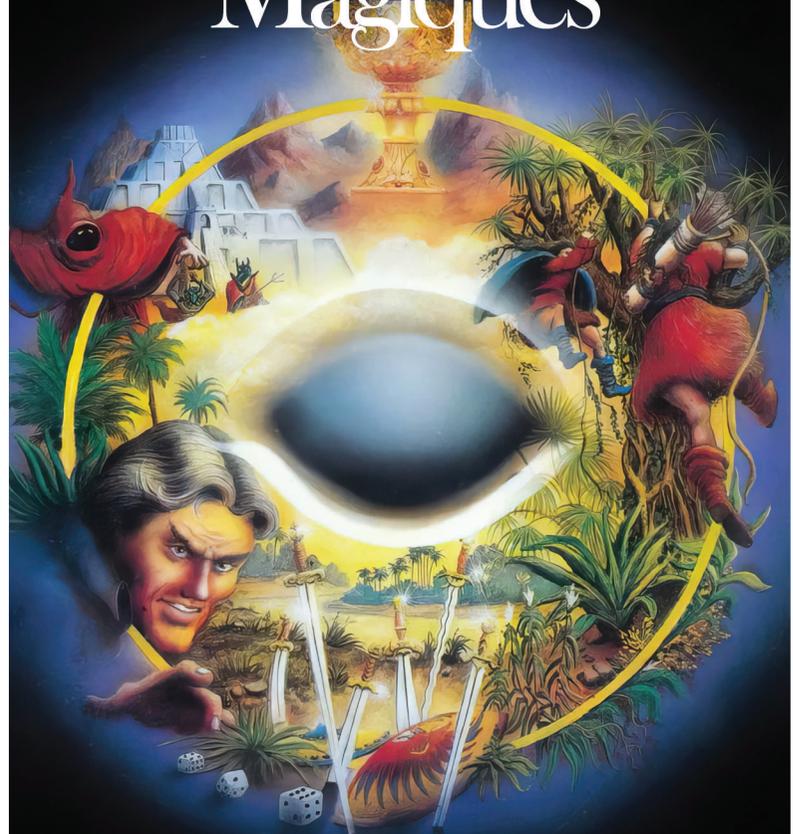
UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

325

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Jan Skiff

Les Sept Coupes Magiques



L'ŒIL

Noir

folio
junior

La Source de Mort

L'Œil Noir /5

Une aventure en solitaire de L'ŒIL NOIR,
pour un joueur de niveau 3 à 6.

Pour vous être laissé entraîné à jouer aux dés dans une taverne mal famée du port de Tuzak, vous avez été jeté en prison ! Et pour retrouver la liberté, une seule solution : pénétrer dans l'inextricable forêt peuplée de redoutables monstres qui couvre une partie de l'île de Maraskan, afin de percer le mystère de La Source de Mort...

Cette aventure peut être jouée par tous les Héros ayant lu le *Livre des Règles* contenu dans le coffret intitulé : *Initiation au Jeu d'Aventure*.

Couverture illustrée par Claus D. Biswanger
Illustrations intérieures de Ina Kramer

La Source de Mort



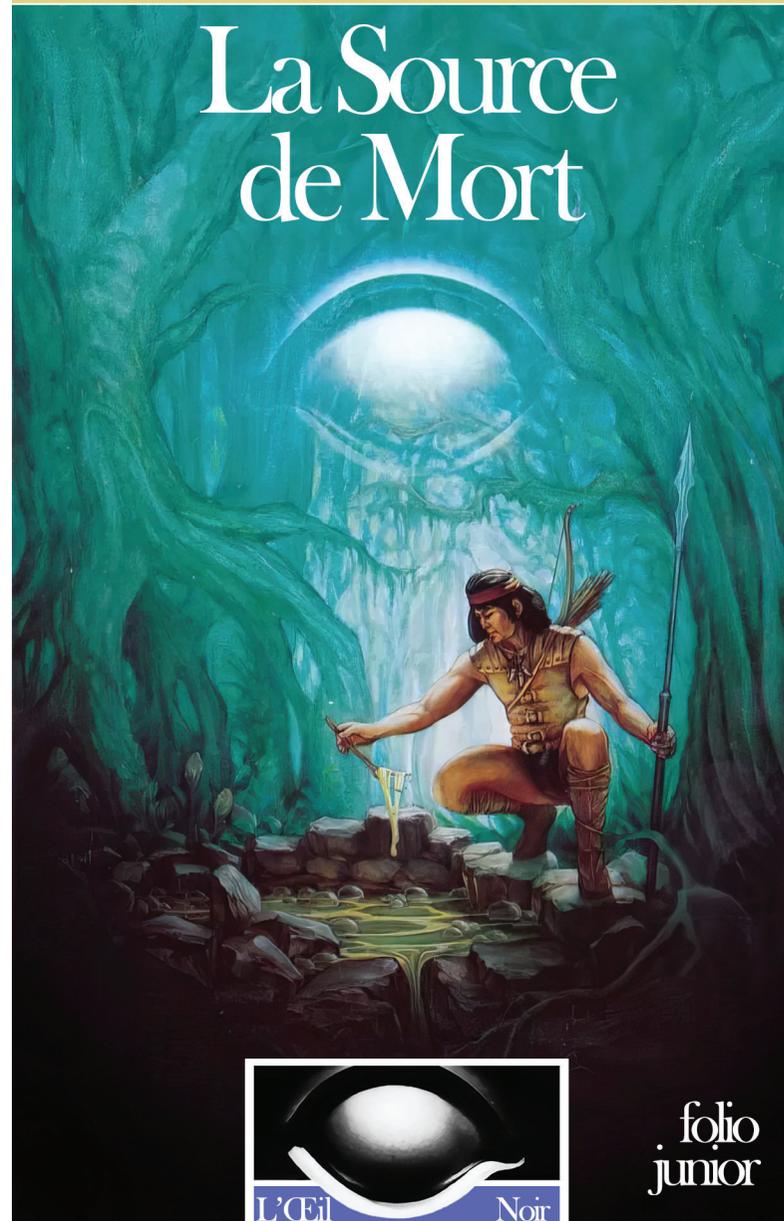
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

320

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ulrich Kiesow

La Source de Mort



L'Œil Noir

folio
junior

Le Fleuve du Désastre

L'Œil Noir /6

Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR,
pour 3 à 5 joueurs de niveau 5 à 10.

Un redoutable meurtrier rôde aux alentours du fleuve : c'est ce que vont apprendre les Héros qui se sont réunis dans une taverne de Ferdok, petit port situé sur le cours supérieur du Grand Fleuve. Et lorsqu'ils seront engagés par le capitaine Ulfaran pour assurer la sécurité sur son bateau, l'*Etoile de Havena*, ils seront loin de penser que leur plus redoutable ennemi ne sera pas les pirates et autres brigands attirés par les riches voyageurs...

Ce livre est destiné à un Maître de L'ŒIL NOIR connaissant parfaitement les règles de l'Aventurie. Il fera jouer 3 à 5 Héros. La lecture préalable du *Livre des Règles* contenu dans le coffret *Initiation au Jeu d'Aventure* est indispensable pour mener cette aventure à bien.

Couverture illustrée par Claus D. Biswanger
Illustrations intérieures de Ina Kramer



Le Fleuve du Désastre



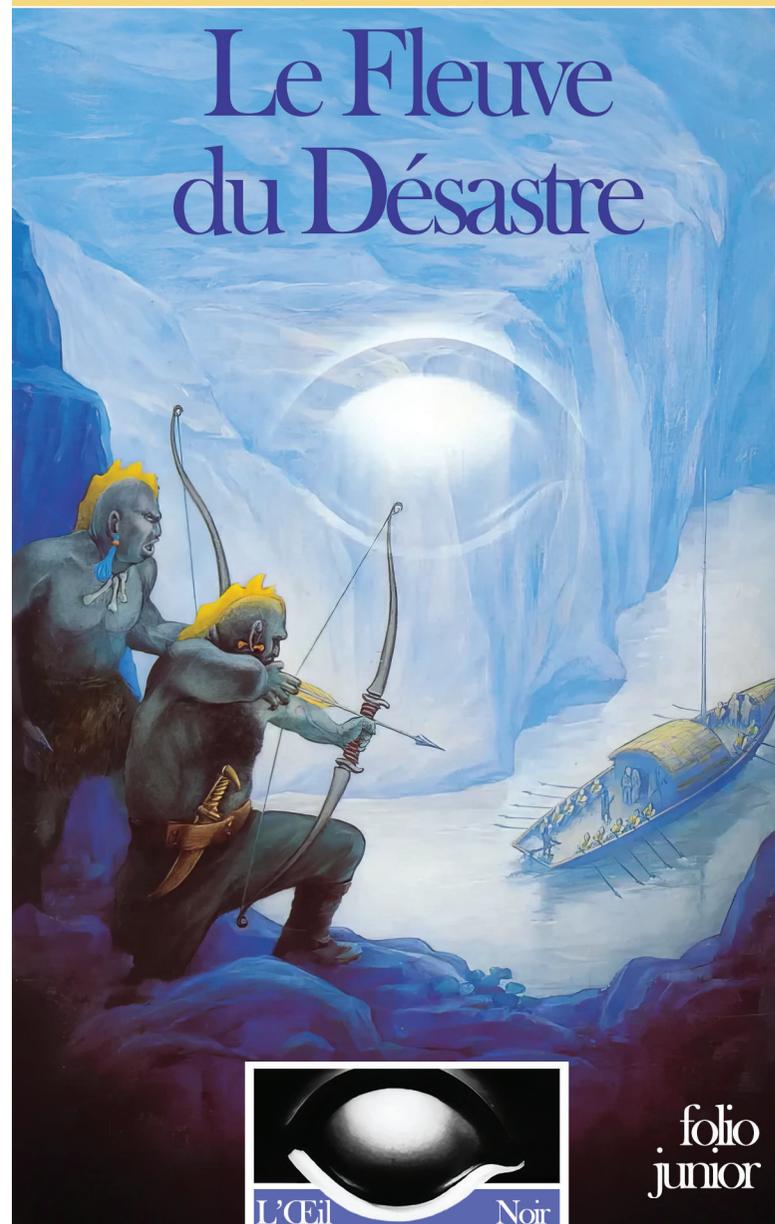
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

323

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ulrich Kiesow

Le Fleuve du Désastre



L'ŒIL

Noir

folio
junior

Le Tournoi des Férons

L'Œil Noir / 7

Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR,
pour 3 à 6 joueurs de niveau 5 à 10.

Dans la ville impériale de Gareth, chacun se prépare pour le grand tournoi annuel. Alors que vous-même fourbissez vos armes, votre ami le barde compose une ballade, dont il ne vous révèle que quelques étranges vers. Les spectateurs se pressent pour assister aux festivités... qui commencent par un drame : le barde, votre ami, meurt, assassiné. Les quelques mots qu'il a pu vous confier avant de rendre l'âme cachent, vous en avez la certitude, le secret de sa mort, et un secret plus effroyable encore...

Ce livre est destiné à un Maître de L'ŒIL NOIR, qui fera jouer 3 à 5 Héros. La lecture préalable du *Livre des Règles* contenu dans le coffret *Initiation au Jeu d'Aventure* est indispensable pour mener à bien cette aventure, qui peut être encore plus passionnante avec le *Livre des Règles II* du coffret *Extension au Jeu d'Aventure*.

Couverture illustrée par Claus D. Biswanger
Illustrations intérieures de Joachim Fortmann

 Le Tournoi des Férons



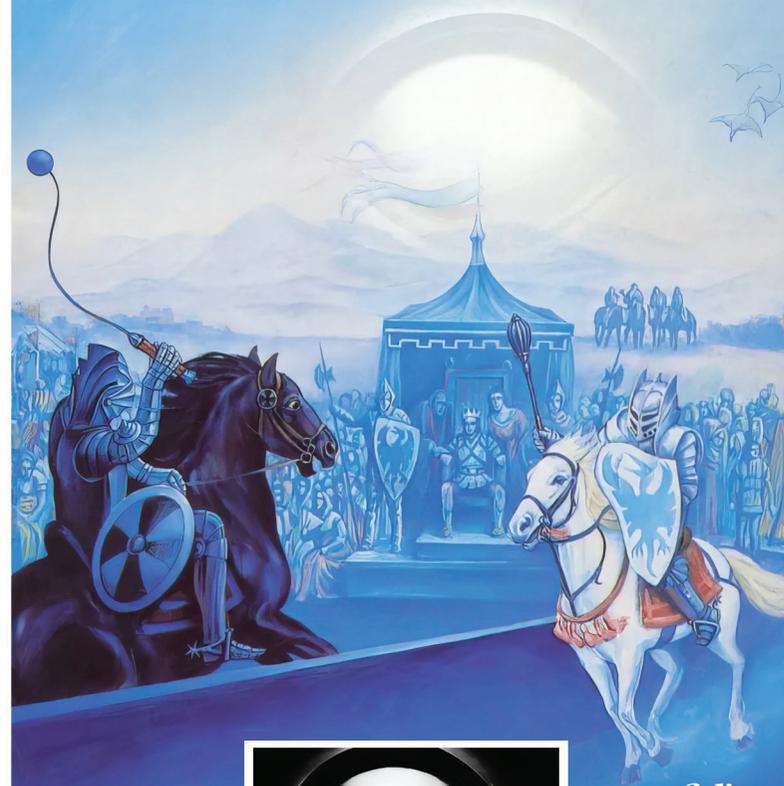
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

337

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Reinhold H. Mai et Andreas Blumenkamp

Le Tournoi des Férons



L'Œil

Noir

folio
junior

Le Magicien des glaces

L'Œil Noir /8

Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR,
pour 3 à 6 joueurs de niveau 5 à 10.

Une légende raconte que jadis, dans le Grand Nord de l'Aventurie, existait un royaume dont le roi possédait un fabuleux diamant, l'*Agam Bragab*. Un jour, il en fit cadeau à Ifim, fille du dieu de l'Hiver qui l'emporta dans son royaume, où elle le cacha après l'avoir doté de vertus magiques. Depuis, nul ne l'a jamais revu. Pour l'alchimiste Tyros Prahé, cette légende est réalité. Depuis longtemps, il cherche des héros qui pourraient découvrir la fantastique pierre... une mission à la hauteur de vos ambitions.

Ce livre est destiné à un Maître de L'ŒIL NOIR, qui fera jouer 5 à 6 Héros. La lecture préalable du *Livre des Règles* contenu dans le coffret *Initiation au Jeu d'Aventure* est indispensable pour mener à bien cette aventure, qui peut être encore plus passionnante avec le *Livre des Règles II* du coffret *Extension au Jeu d'Aventure*.

Couverture illustrée par Klaus Holitzka
Illustrations intérieures de Ina Kramer



Le Magicien des glaces



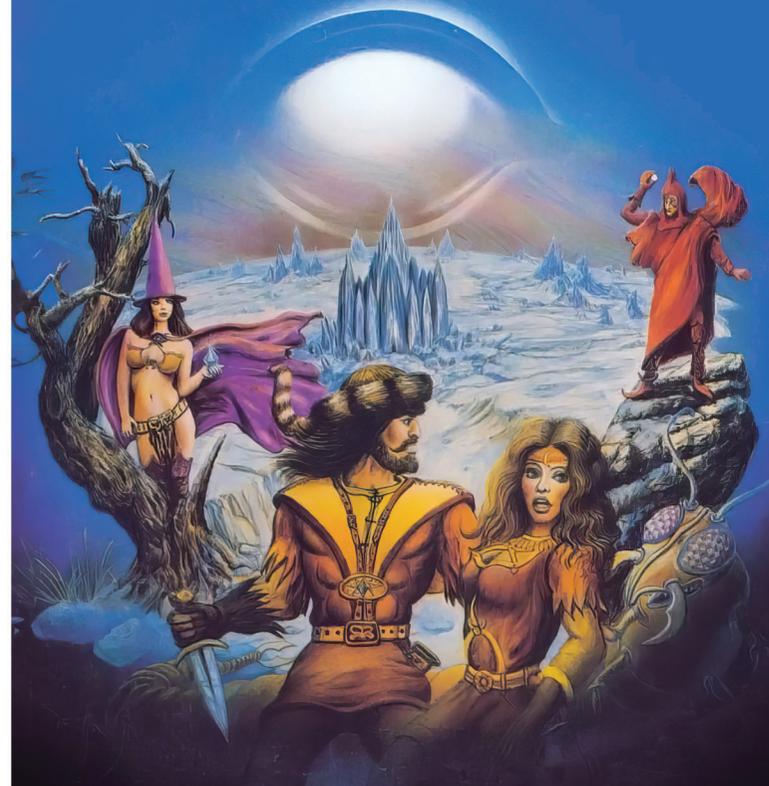
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

338

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ulrich Kiesow

Le Magicien des glaces



L'Œil

Noir

folio
junior

L'Archipel des Cyclopes

L'Œil Noir /9

Une aventure en solitaire de L'ŒIL NOIR,
pour un joueur de niveau 5 à 10.

Le Collier des Dieux, un collier composé de douze amulettes magiques, n'est jamais parvenu au temple de Praïos : le navire qui l'amenait de Nostria a, en effet, disparu corps et biens dans l'archipel des Cyclopes, et le bruit court que les douze amulettes seraient maintenant dispersées. Le Grand-Prêtre de Praïos a promis une importante récompense au héros qui les lui rapportera. Car il ne faut à aucun prix que des êtres malfaisants s'en emparent : les douze amulettes réunies donnent, à qui les possède, un fantastique pouvoir...

Cette aventure peut être jouée par tous les Héros ayant lu le *Livre des Règles* contenu dans le coffret intitulé : *Initiation au Jeu d'Aventure*. Elle sera encore plus passionnante avec le *Livre des Règles II*.

Couverture illustrée par Claus D. Biswanger
Illustrations intérieures de Joseph Orchmann



L'Archipel des Cyclopes



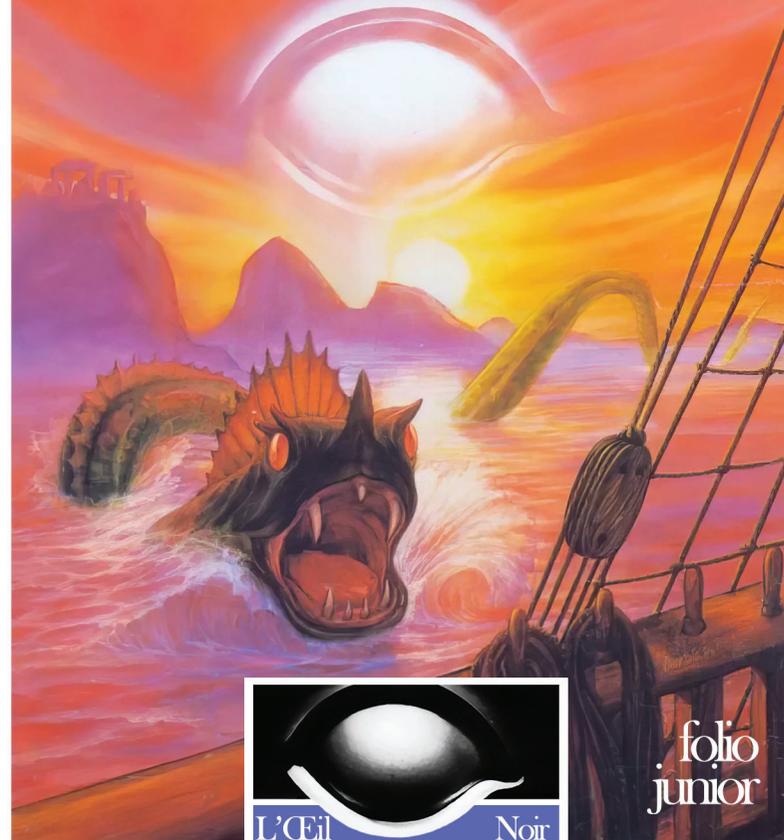
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

339

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Werner Fuchs

L'Archipel des Cyclopes



L'Œil Noir