

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

UN LIVRE DONT
VOUS ETES LE HEROS

Dans les griffes du Démon

L'Œil Noir /10

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

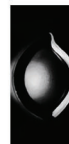
Dans un extraordinaire jardin, une armée de jardiniers dont un Ladifaahri - l'être vivant le plus rare qui soit en Aventurie - soignent les précieuses plantes du margrave de Varunque. Un jour, le Ladifaahri découvre une fleur d'une extrême rareté : le Lys-Jaguar. A la joie du margrave, va bientôt succéder une horreur sans nom... la mort rôde... Saurez-vous échapper aux Griffes du Démon ?

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 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 Jochen Fortmann



Dans les griffes du Démon



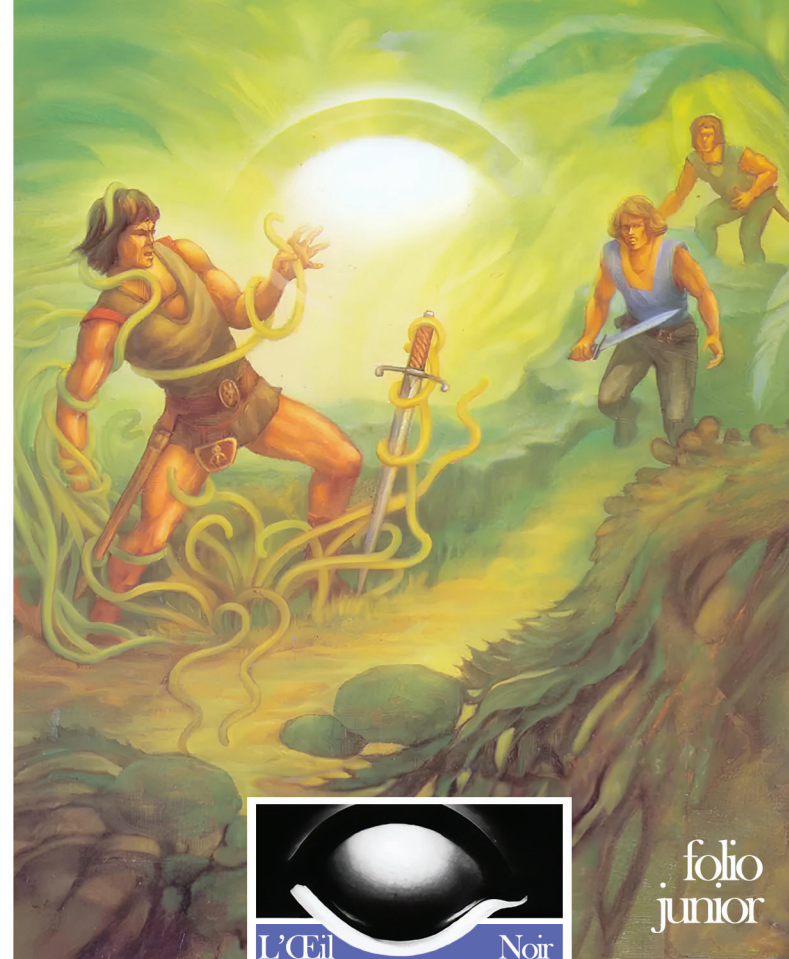
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

340

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Eberhard von Staden

Dans les griffes du Démon



L'Œil Noir

folio
junior

La Porte des Mondes

L'Œil Noir /11

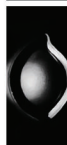
Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR,
pour 4 à 7 joueurs de niveau 3 à 8.

Au milieu du désert de Khom se dresse une montagne, dans laquelle est creusé un monastère où seraient enfouis de fabuleux trésors. En compagnie de héros aussi intrépides que vous, vous vous êtes mis en route et, après avoir traversé le terrible désert brûlé par un soleil impitoyable, vous êtes enfin arrivé devant la grande porte baignée d'une ombre fraîche. Mais allez-vous raiment découvrir ce que vous recherchez ?

Ce livre est destiné à un Maître de L'ŒIL NOIR, qui fera jouer 4 à 7 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

La Porte des Mondes



UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

341

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Werner Fuchs

La Porte des Mondes



L'Œil

Noir

folio
junior

Le Navire des Ames Perdues

L'Œil Noir /12

**Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR,
pour 3 à 8 joueurs de niveau 1 à 3.**

Un grand navire noir fait voile vers l'Aventurie. Son équipage : Démons, Pirates, Mercenaires et Monstres, dont la mission est de soumettre le pays à la tyrannie de Mordor, le serviteur des Puissances Obscures, par la mage du Diamant des Ames.

Pour sauver l'Aventurie, un seul moyen : détruire le Diamant maléfique qui est dissimulé à bord du sombre vaisseau. Saurez-vous déjouer les pièges diaboliques qui vous seront tendus, et vaincre les Démons qui vous guettent ?

Ce livre est destiné à un Maître de L'ŒIL NOIR, qui fera jouer 3 à 8 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*



Le Navire des Ames Perdues



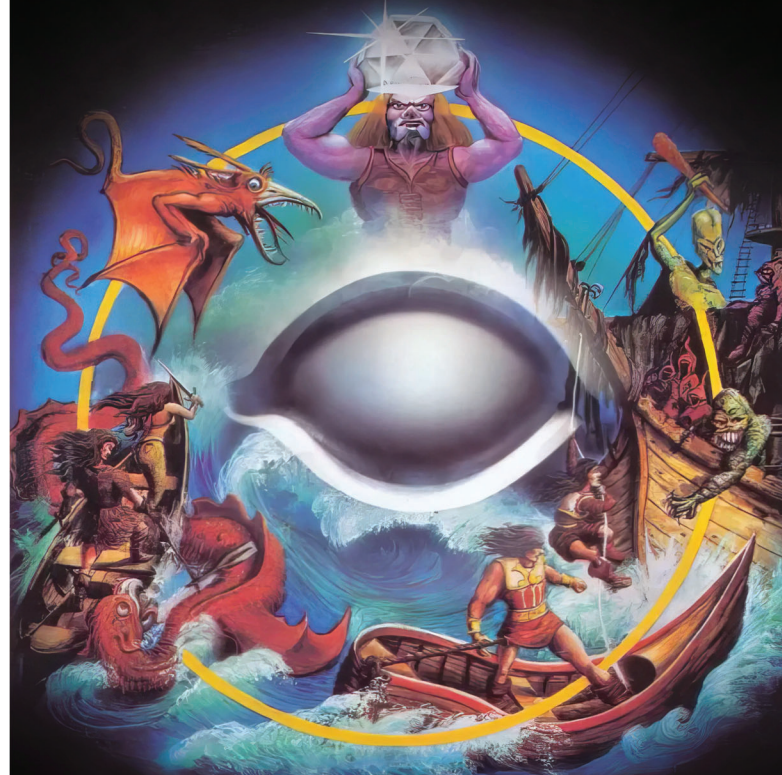
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

342

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

J.D. Lawrence

Le Navire des Ames Perdues



L'ŒIL

Noir

folio
junior

Le Bourreau de Thalussa

L'Œil Noir/13

Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR,
pour 3 à 5 joueurs de niveau 4 à 8.

Le jeune prince Sélo de Kushan doit épouser la princesse Selna de Thalussa. Mais, selon la coutume, il n'a jamais vu sa fiancée, et ne la rencontrera pas avant que le mariage ne soit accompli. Impatient - et méfiant ! -, il se déguise et pénètre dans les appartements de Selna... Mal lui en a pris : le père de la princesse l'a entendu, et Sélo est aussitôt arrêté, emprisonné et condamné à mort pour crime de lèse-majesté. Seuls d'intrépides Héros pourront, peut-être, l'arracher au redoutable Bourreau de Thalussa.

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 Ina Kramer


Le Bourreau de Thalussa



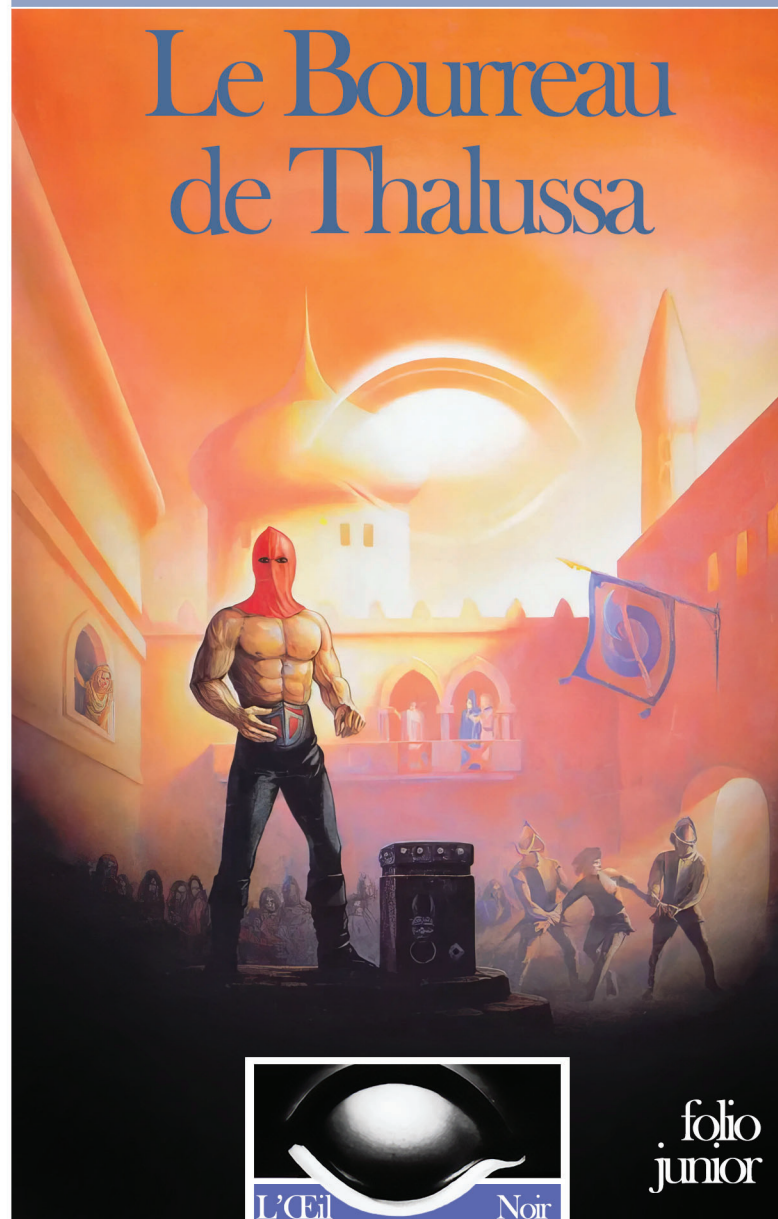
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

374

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ulrich Kiesow

Le Bourreau de Thalussa



L'Œil Noir

folio
junior

Les Hiéroglyphes de l'Horreur

L'Œil Noir/14

Une aventure en solitaire de L'ŒIL NOIR, pour un joueur de niveau 1 à 14.

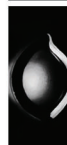
A Zorgan, pendant les fêtes données pour le mariage du prince Arcos d'Aranie, une mystérieuse inscription apparaît sur les murs du palais. Tous les Magiciens d'Aventurie vont essayer de traduire ces hiéroglyphes, mais seul le grand Racorium parvient à les déchiffrer... à l'horreur de l'assemblée tout entière. Car il s'agit d'une terrible malédiction de l'ignoble Borbarad, dont les plans sont «d'apporter la mort, et une affreuse misère...» Sans perdre un instant, vous allez devoir vous enfoncer dans le désert, à la recherche de la sombre Tour de Borbarad.

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 Klaus Holitzka
Illustrations intérieures de Jochen Fortmann



Les Hiéroglyphes de l'Horreur



UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

375

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Claus Lenthe

Les Hiéroglyphes de l'Horreur



L'ŒIL Noir

folio
junior

Les Spectres des Marais

L'Œil Noir/15

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

Une aventure en solitaire de L'ŒIL NOIR,
pour un joueur de niveau 1 à 5.

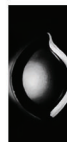
Redoutables sont les marais et marécages de l'Aventurie. Nombreux sont les êtres maléfiques qui y règnent en maître. Seul un aventurier aussi intrépide que VOUS pourrait se risquer à affronter les redoutables Fangeurs et percer le mystère de la disparition des caravanes.

Deux aventures de L'ŒIL NOIR, l'une en solitaire pour un Héros de niveau 1 à 5, et l'autre pour un Maître qui fera jouer 3 à 5 Héros de niveau 1 à 5. La lecture préalable du *Livre des Règles* du coffret *Initiation au Jeu d'Aventure* est indispensable pour mener à bien ces deux missions, qui seront encore plus passionnantes avec le *Livre des Règles II* du coffret *Extension au Jeu d'Aventure*.

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



Les Spectres des Marais



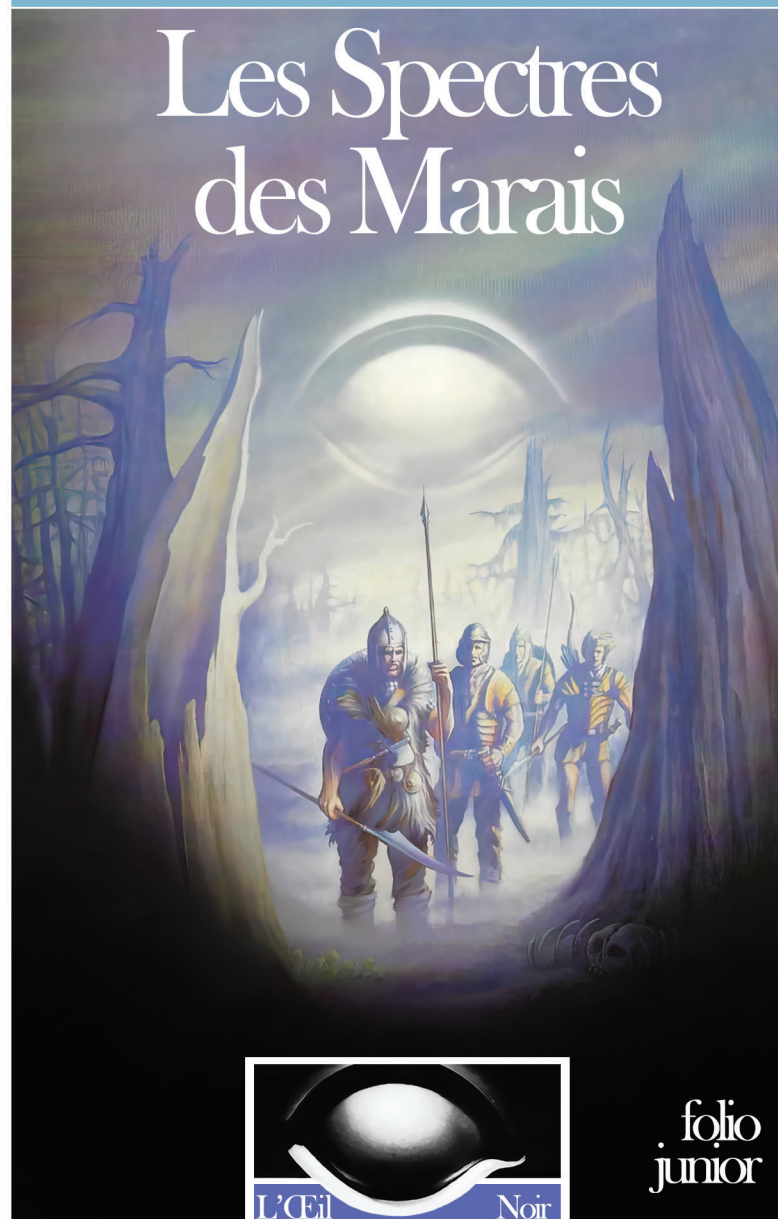
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

376

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Karsten Wurr

Les Spectres des Marais



folio
junior

La Reine des Amazones

L'Œil Noir/16

Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR,
pour 3 à 5 joueurs de niveau 7 à 12.

De tout temps, Storrebrandt, le riche marchand, a entretenu un commerce des plus lucratifs avec la Reine des Amazones. Jusqu'au jour où les caravanes chargées du précieux safran se sont faites de plus en plus rares, laissant ses entrepôts vides. Tremblant de voir ainsi ses considérables revenus diminuer, il fait appel à un groupe de Héros. Leur mission : se rendre à Kurkoum où réside la Reine pour lui faire présent d'une statuette d'or. Un chemin semé d'innombrables dangers ; une mission qui se révélera fertile en rebondissements...

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 Ina Kramer


La Reine des Amazones

UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

377

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ulrich Kiesow

La Reine des Amazones



L'Œil Noir

folio
junior

Le Chemin Maudit

L'Œil Noir / 17

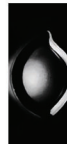
Une aventure en solitaire de L'ŒIL NOIR,
pour un joueur de niveau 9 à 12.

Dans le désert de Khom, les caravanes disparaissent les unes après les autres, menaçant de ruine les marchands de la cité d'Accra. Afin de résoudre ce mystère, et de rétablir le commerce dans le sud de l'Aventurie, ils décident de faire appel à un Magicien des plus expérimentés. La récompense promise devrait être suffisamment importante pour que VOUS acceptiez cette mission !

Cette aventure peut être jouée par tous les Héros Magiciens 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* du coffret *Extension au Jeu d'Aventure*.

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


Le Chemin Maudit



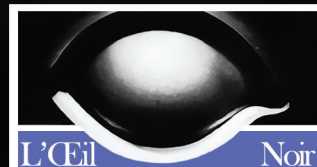
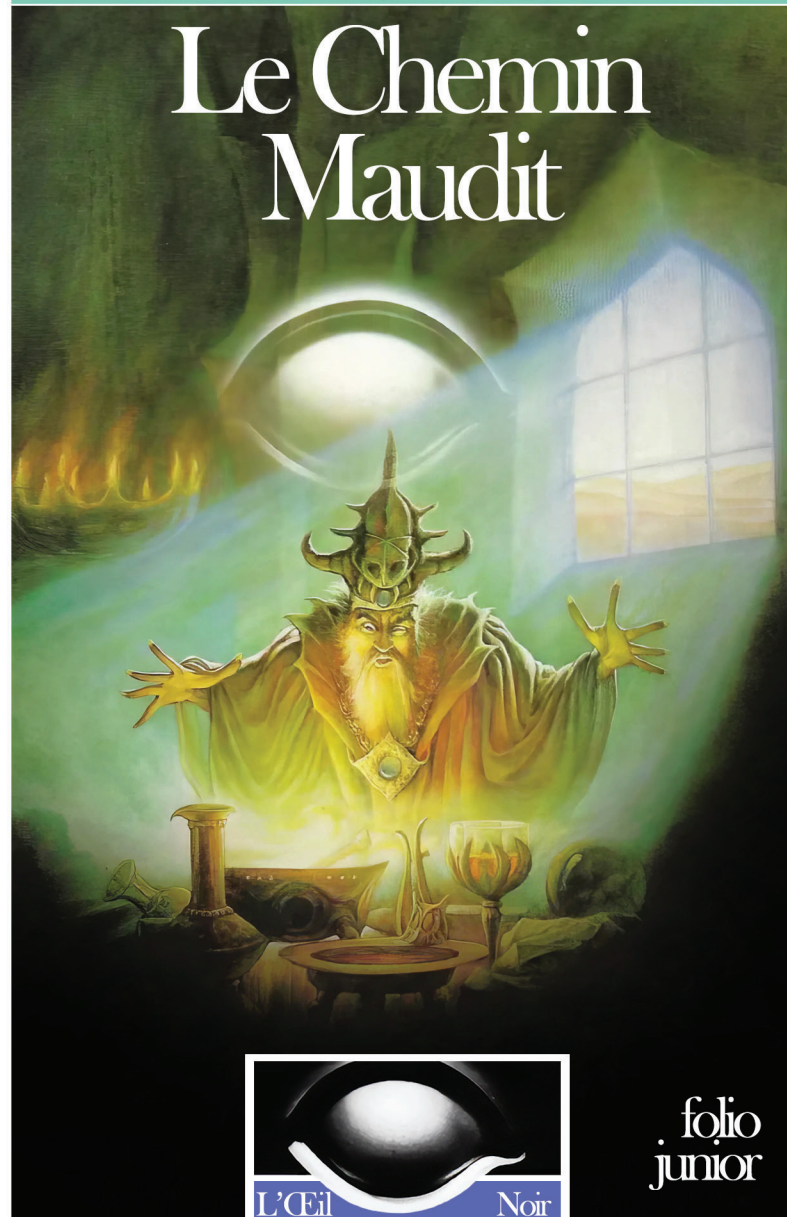
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

378

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Eberhard von Staden

Le Chemin Maudit



L'Œil Noir

folio
junior

Les Esclaves d'Al' Anfa

L'Œil Noir/18

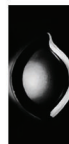
Une aventure de groupe de L'ŒIL NOIR,
pour 3 à 5 joueurs de niveau 10 à 14.

Le prince El Béraoun veut en finir avec l'esclavage régnant dans les provinces qu'il gouverne. Mais il sait qu'il ne servirait à rien d'arrêter un marchand isolé : c'est toute l'organisation de ce terrible trafic qu'il faut anéantir, et surtout son chef, l'ignoble Pokallos. Mais comment connaître les ramifications de ce commerce infâme ? Le prince pense en avoir trouvé la solution : faire vendre comme esclaves des hommes et des femmes à son service qui, arrivés à Havéna, pourront lui révéler les noms et les lieux. Vous l'avez déjà deviné, c'est la mission qui vous attend, vous et vos compagnons.

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 Ina Kramer

Les Esclaves d'Al' Anfa



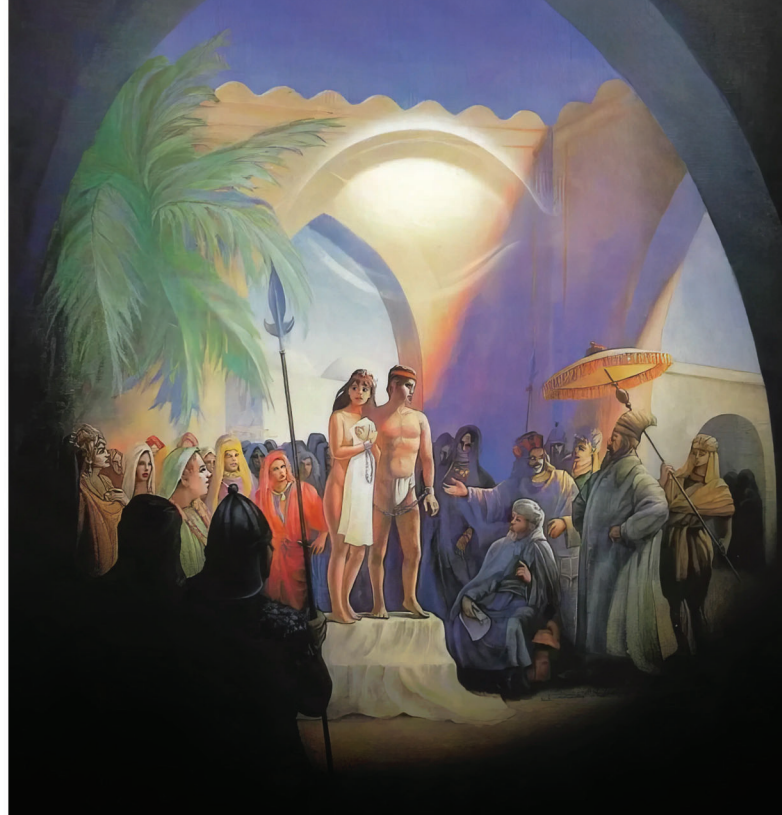
UN JEU DONT
VOUS ÊTES LE HÉROS

379

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Ulrich Kiesow et Werner Fuchs

Les Esclaves d'Al' Anfa



L'Œil

Noir

folio
junior