

# 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

# Le Livre des Règles

## L'Œil Noir

Ce Livre des Règles va vous faire pénétrer dans un nouvel univers : l'Aventurie, le monde de L'ŒIL NOIR.

Vous allez en connaître ses lois, ses habitants, ses monstres également.

Il va vous permettre - à vous et vos amis - de créer votre propre personnage qui pourra être un aventurier, une magicienne, un elfe... de créer un Héros selon des caractéristiques physiques et intellectuelles bien précises, dont le rôle sera de rechercher des trésors perdus, de débarrasser l'Aventurie d'êtres malfaisants, sous la direction d'un autre joueur qui, lui, aura pour rôle de guider les héros : le Maître de L'ŒIL NOIR.

Connaissant bien les règles qui régissent l'Œil Noir, vous pourrez, ensuite, faire vos premiers pas en Aventurie grâce au *Livre des Aventures*, avant d'affronter les dangers qui vous attendent dans *La Source de Mort*, *La Fille du Calife*, *La Forêt sans Retour*, *Le Fleuve du Désastre*, *Les Sept Coupes Magiques* et *A l'Auberge du Sanglier Noir*.

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

Le Livre des Règles

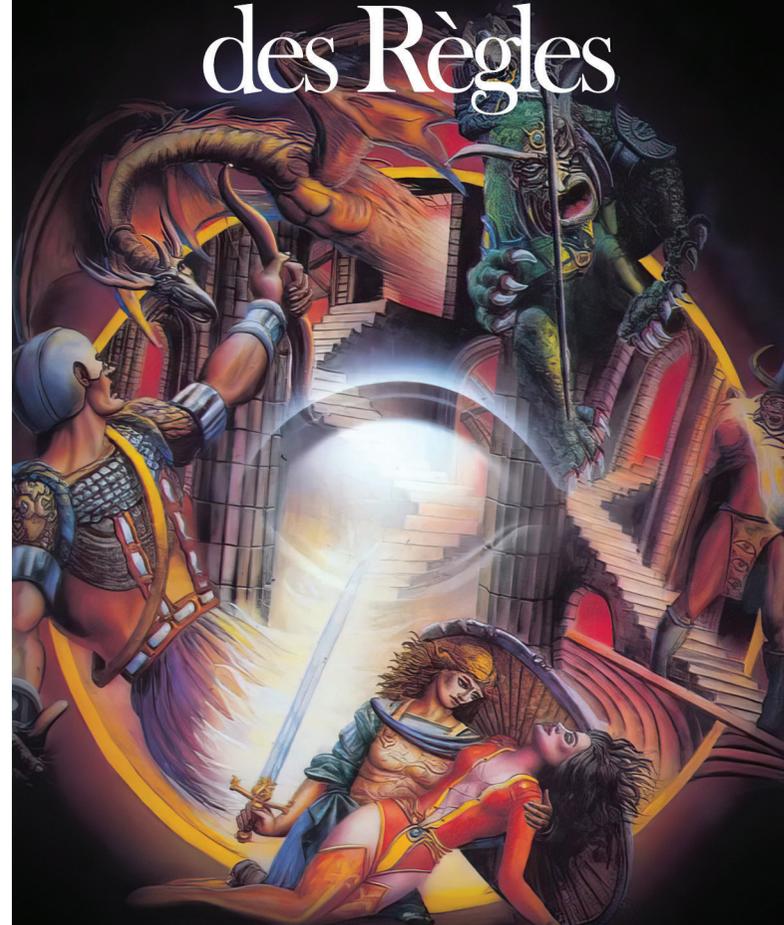


UN JEU DONT  
VOUS ÊTES LE HÉROS

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Un nouveau monde: l'Aventurie

# Le Livre des Règles



L'Œil Noir

folio  
junior

# Le Livre des Règles II

## L'Œil Noir

Vous vous êtes familiarisé avec le monde de L'ŒIL NOIR, grâce au *Livre des Règles*, et aux premières aventures que vous avez jouées comme Héros, ou comme Maître du jeu.

Avec le *Livre des Règles II*, vous allez apprendre comment rendre votre personnage encore plus vivant, grâce aux nouvelles aptitudes que vous allez découvrir. Vous pourrez vous armer encore plus efficacement pour vous défendre contre des adversaires encore plus redoutables, des monstres encore plus effroyables.

En tant que Maître de L'ŒIL NOIR, il vous sera possible de rendre les missions des Héros plus périlleuses, de multiplier les embûches sous leurs pas...

Six nouvelles ventures vont vous permettre de mettre en pratique vos nouvelles connaissances: *Dans les griffes du Démon*, *Le Navire des Ames perdues*, *L'Archipel des Cyclopes*, *Le Tournoi des Férons*, *Le Magicien des Glaces*, *La Porte des Mondes*. Mais n'oubliez pas que les aventures que vous avez déjà jouées pourront s'enrichir de nouvelles péripéties lorsque, après avoir bien assimilé le *Livre des Règles II*, vous serez devenu un **Expert** !

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



Le Livre des Règles II

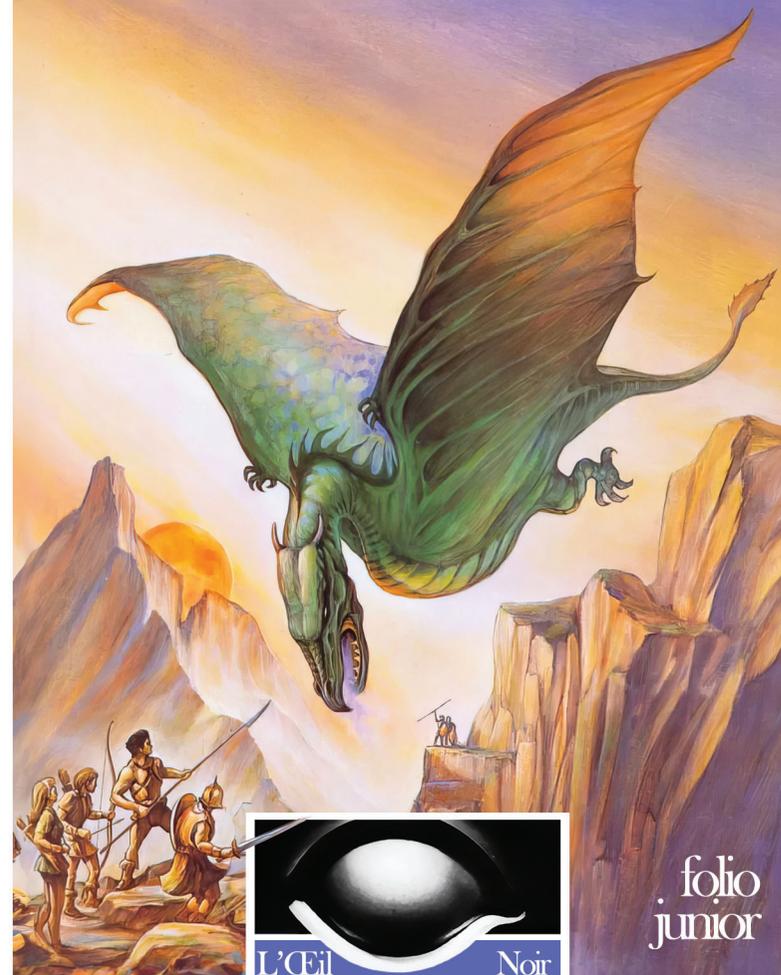


UN JEU DONT  
VOUS ÊTES LE HÉROS

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Pour devenir un «expert» de L'Œil Noir

# Le Livre des Règles II



L'Œil Noir

folio  
junior

# Le Livre des Aventures

## L'Œil Noir

Vous avez lu le *Livre des Règles*, et vous connaissez bien, maintenant, votre nouveau monde : l'*Aventurie*.

Le *Livre des Aventures* a pour but de vous faire mettre en pratique les règles de *L'ŒIL NOIR*. Grâce à Alric, cherchant tout d'abord à percer le secret du parchemin de Barbe-Grise - terrible capitaine -, puis se lançant à la poursuite des pirates qui ont enlevé la séduisante Silvana, vous allez vous initier à une aventure en solitaire, et à une aventure de groupe que vous vivrez avec vos amis.

Que vous soyez le Maître de *L'ŒIL NOIR* ou l'un de ses héros, bonne chance dans les combats sans merci qui vous attendent, contre les Gobelins, les Orques et autres redoutables adversaires !

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

  
Le Livre des Aventures

UN JEU DONT  
VOUS ÊTES LE HÉROS

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Premiers pas en Aventurie

# Le Livre des Aventures



L'Œil Noir

folio  
junior

# L'Aventurie

## L'Œil Noir

Voici le guide de l'Aventurie.

De par les aventures que vous avez déjà vécues, vous avez découvert certaines régions de ce mystérieux continent. Vous allez maintenant connaître l'origine de la planète Dère : son histoire à travers les légendes et les archives accumulées au cours des ans, des siècles même dans les monastères, sa faune, sa flore, ses démons et ses dieux, son climat, et jusqu'à sa formation géologique!

Un guide indispensable pour les Maîtres confirmés de l'Œil Noir et pour les joueurs de niveau élevé, qui rendra encore plus passionnantes vos futures aventures.

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

L'Aventurie



UN JEU DONT  
VOUS ÊTES LE HÉROS

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS  
A la découverte du plus mystérieux des mondes

# L'Aventurie



L'Œil Noir

folio  
junior

# Héros, Monstres et Forces Obscures

## L'Œil Noir

Pour en savoir encore plus sur les Héros de l'Aventurie, mais aussi sur les Monstres qui peuplent ce pays, les pièges dans lesquels on peut tomber à chaque pas, la magie qui fait partie de la vie quotidienne de l'univers de L'ŒIL NOIR.

Pour créer de toutes pièces les lieux où les aventures se déroulent, avec les personnages qui y évoluent et les créatures qui les hantent, grâce aux figurines du coffret *Les accessoires du Maître*.

Pour devenir un Maître de L'ŒIL NOIR encore plus avisé !

*Couverture illustrée par Claus D. Biswanger  
Illustrations intérieures de Ina Kramer et Kurt Italiander*



Héros, Monstres et Forces Obscures



UN JEU DONT  
VOUS ÊTES LE HÉROS

UN JEU DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Les Créatures de l'Aventurie

# Héros, Monstres et Forces Obscures



L'Œil

Noir

folio  
junior