

UNE AVENTURE POUR LOUP SOLITAIRE

LA CHUTE DES SEIGNEURS KAÏ



LOUP SOLITAIRE




2015

PROLOGUE

Ce prologue, largement repris de l'introduction du premier tome de Loup Solitaire, Les Maîtres des Ténèbres, est à lire à haute voix aux joueur-euse-s en début de partie. Vous pouvez également la raconter à votre manière.

Au nord du royaume du Sommerlund, il est de tradition depuis des siècles d'envoyer les fils des Seigneurs de la Guerre au monastère Kai. C'est là qu'on leur enseigne l'art et la science de leurs nobles ancêtres.

Les Moines Kai sont de grands maîtres dans l'art qu'ils enseignent. Pour transmettre leurs connaissances, ils doivent faire subir à leurs disciples de rudes épreuves au cours de leur apprentissage, mais ces derniers ne s'en plaignent jamais. Ils leur témoignent au contraire amour et respect, sachant très bien qu'ils quitteront un jour le monastère en possédant tous les secrets de la tradition Kai: ils pourront alors rentrer chez eux, l'esprit et le corps formés aux techniques de la guerre. Profondément attachés à leur patrie, ils seront ainsi prêts à la défendre contre le danger constant qui la menace : la soif de conquête des Maîtres des Ténèbres venus de l'ouest.

Au temps jadis, à l'époque de la Lune Noire, les Maîtres des Ténèbres menèrent une guerre sans merci contre le royaume du Sommerlund.

Ce fut une longue et douloureuse épreuve de force à l'issue de laquelle les guerriers du Sommerlund remportèrent la victoire lors de la grande bataille de Maaken. Le roi Ulnar et ses alliés de Durenor anéantirent l'armée des Maîtres des Ténèbres dans le défilé de Moytura et précipitèrent l'ennemi au fond de la gorge de Maaken.

Vashna, le plus puissant parmi les Maîtres des Ténèbres, périt d'un coup mortel que le roi Ulnar lui porta de sa puissante épée, l'Épée du Soleil, que l'on désigne généralement sous le nom de Glaive de Sommer.

Depuis ce temps, les Maîtres des Ténèbres ont juré de prendre leur revanche sur le royaume du Sommerlund et la Maison d'Ulnar.

Lorsque l'aube se lève sur le premier jour de votre aventure, tous les Seigneurs Kai sont présents au monastère : on doit en effet y célébrer aujourd'hui même la grande fête de Fehmarn.

Vous êtes en retard pour les festivités.

Alors que vos compagnons sont très certainement déjà tous au monastère Kai, vous revenez d'une patrouille longue de plusieurs semaines le long du littoral orientale du Sommerlund, sur les côtes sauvages entre Anskaven au nord et Tyso au sud.

Vous pressez le pas, impatients d'enfin franchir les portes du monastère, d'y retrouver vos maîtres et vos compagnons d'armes mais surtout de pouvoir y prendre un bon repas chaud et de vous débarrasser de la poussière du voyage dans un bon bain chaud.

Mais alors que vous franchissez les dernières collines boisées qui vous séparent encore du monastère, vous apercevez dans l'aube naissante une large colonne de fumée qui s'élève dans le ciel.

A n'en pas douter, cette colonne de fumée ne peut provenir que d'un seul endroit : le monastère Kai.

Que faites-vous ?

Avant de vous lancer dans l'aventure, il convient de créer vos personnages, vos alter ego dans l'aventure qui vous attend.

Les pages qui suivent vous expliqueront la marche à suivre et les règles qui régissent le monde de Magnamund.

Chaque joueur-euse devra se munir d'une feuille d'aventure (en annexe), d'un dé à dix faces, d'un crayon et d'une gomme.

Mis à part ce matériel, vous n'aurez besoin de rien d'autre, si ce n'est votre imagination et l'envie de vivre de palpitantes aventures entre ami-e-s.

Une session de jeu pouvant durer plusieurs heures, prévoyez quand même des boissons et quelques biscuits à grignoter.

Bonne aventure et que l'esprit des Seigneurs Kai soit avec vous !

LOUP SOLITAIRE

La série Loup Solitaire, de l'écrivain britannique Joe Dever, est une collection de Livres Dont Vous Êtes Le Héros emblématique des années 80.

Elle compte à ce jour 29 tomes, le dernier en date, L'Œil d'Agarash, est sorti l'année passée (2017), et ce malgré le décès de l'auteur en novembre 2016.

Loup Solitaire est aussi le patronyme du héros des livres-jeux, moine-guerrier de l'ordre Kai et uniquement survivant de la destruction du monastère Kai au début du premier tome de la série, Les Maîtres des Ténèbres.

Cette tragédie est le point de départ des aventures de Loup Solitaire et de son combat contre les forces ténébreuses qui menacent le royaume du Sommerlund et le monde de Magnamund.



Ce scénario intitulé La Chute des Seigneurs Kai se déroule en parallèle des aventures de Loup Solitaire telles qu'elles sont narrées dans Les Maîtres des Ténèbres.

Et si Loup Solitaire n'était pas l'unique survivant et le dernier Maître Kai.

Et si d'autres disciples de l'ordre avaient échappé à la destruction du monastère et au massacre des membres de l'ordre.

Les joueur-euse-s sont invité-e-s endosser le rôle d'un petit groupe de survivants.

Envoyés en patrouille à l'ouest, ils n'étaient pas présents lorsque les hordes ténébreuses ont fondus sur le monastère et ses occupants.

Rescapés fortuits, ils vont devoir faire face à l'invasion des armées d'Helgedad.

Dans le premier tome de la série, Loup Solitaire tente de rejoindre la capitale du royaume, Holmgard, pour prévenir le roi de l'invasion.

En tant que disciples Kai, vous aurez vous aussi à assumer les devoirs qui sont les vôtres : protéger le royaume de Sommerlund et son peuple contre ses ennemis. C'est à vous de jouer, en tant qu'ultimes représentants de l'ordre Kai.

RÈGLES DU JEU

Au cours de votre initiation en tant que Seigneur Kai, vous avez acquis une force exceptionnelle. Les deux éléments essentielles de cette force sont représentés par votre HABILITÉ et votre ENDURANCE.

Avant de vous lancer dans l'aventure, il convient de calculer votre score d'Habilité. Pour ce faire, lancez un dé à dix faces (d10) et ajoutez 10 au résultat obtenu.

Par exemple, si le dé indique 6, votre score d'Habilité sera de 16.

Lorsque vous aurez à combattre, votre Habilité sera confrontée à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable d'avoir un score le plus élevé possible.

Votre Endurance se calcule en lançant un dé à dix faces et en ajoutant 20 au résultat du dé.

Par exemple, si le dé indique 4, votre score d'Endurance sera de 24.

Votre Endurance représente votre résistance physique et la quantité de blessures que vous pouvez endurer avant d'être hors combat.

Si le score d'Endurance tombe à zéro, cela signifiera que vous avez succombé à vos blessures et que votre aventure est terminée.

LES DISCIPLINES KAÏ

Au cours de votre formation, outre votre habilité au combat et votre endurance, vous avez appris les arts Kai.

Ceux-ci sont appelés disciplines et sont au nombre de dix.

Au cours de votre initiation, vous avez eu l'occasion d'en acquérir cinq.

Lisez attentivement la description des dix disciplines Kai et choisissez-en cinq, judicieusement. Chacun des disciplines peut s'avérer utile au cours de vos aventures. Dans certaines circonstances, une habile mise en pratique de ces disciplines peut vous sauver la vie.

LE CAMOUFLAGE

Cette technique permet au Seigneur Kai de se fondre dans le paysage.

Dans une zone sauvage, il peut se cacher parmi les arbres et les rochers et se rendre de cette façon invisible à l'ennemi même s'il passe tout près de lui. En ville, cette discipline donnera à celui qui l'utilise la faculté d'avoir l'air d'un habitant du cru, tant par l'apparence que par l'accent ou la langue employée. Il peut ainsi trouver un abri où se cacher en toute sécurité.

LA CHASSE

Cette discipline donne au Seigneur Kai l'assurance qu'il ne mourra jamais de faim même s'il se trouve dans un environnement hostile.

Il aura toujours la possibilité de chasser pour se procurer de la nourriture, sauf dans les déserts et les autres régions arides.

Le Seigneur Kai sait également reconnaître les végétaux comestibles.

Cette technique permet également de se déplacer sans bruit en pistant une proie.

LE SIXIÈME SENS

Grâce à cette technique, le Seigneur Kai devine les dangers imminents qui le menacent. Ce Sixième Sens peut également lui révéler les intentions véritables d'un inconnu ou la nature d'un objet étrange rencontré au cours d'une aventure.

L'ORIENTATION

Chaque fois qu'il se trouvera dans l'obligation de décider quelle direction il doit prendre, le Seigneur Kai fera toujours le bon choix grâce à cette technique. Il saura ainsi quel chemin il convient d'emprunter dans une forêt et il pourra également, dans une ville, découvrir l'endroit où sont cachés une personne ou un objet.

Par ailleurs, il saura interpréter chaque trace de pas, chaque empreinte qui pourrait lui permettre de remonter une piste.

ÉQUIPEMENT

Au départ de votre aventure, vous êtes vêtu d'une tunique et d'une cape de Seigneur Kai, toutes deux de couleur verte.

Le matériel dont vous disposez pour assurer votre survie est par ailleurs réduit au minimum, selon les préceptes de l'ordre Kai.

Vous possédez une Arme de votre choix et un Sac à Dos qui contient un Repas.

Vous disposez également, accrochée à votre ceinture, d'une Bourse de Cuir qui contient des Pièces d'Or. Pour savoir combien de pièces sont en votre possession, lancez un dé à dix faces; le chiffre que vous obtiendrez représentera le nombre de Couronnes (c'est le nom de la monnaie en cours dans le royaume de Sommerlund) dont vous disposez au début de votre aventure.

Vous possédez une carte du Sommerlund ainsi que deux objets parmi la liste ci-dessous, à déterminer en lançant un dé à dix faces :

- 1 : UNE ÉPÉE (Armes)
- 2 : UN CASQUE (Objets Spéciaux)
- 3 : DEUX REPAS (Sac à Dos)
- 4 : UNE COTTE DE MAILLES (Objets Spéciaux)
- 5 : UNE MASSE D'ARMES (Armes)
- 6 : UNE POTION DE GUÉRISON (Sac à Dos)
- 7 : UN BÂTON (Armes)
- 8 : UNE LANCE (Armes)
- 9 : DOUZE COURONNES (Bourse)
- 0 : UN GLAIVE (Armes)

La casque procure à son porteur deux points d'Endurance supplémentaires.

La cotte de mailles ajoute 4 points au total d'Endurance.

La potion de soins vous permet de regagner 4 points d'Endurance, sans dépasser votre total de départ.

RÉPARTITION DE L'ÉQUIPEMENT

À présent que vous disposez de votre équipement, il vous faut savoir comment il se répartit afin que vous puissiez le transporter plus aisément.

Il n'est pas nécessaire de prendre des notes à ce sujet, vous vous contenterez, en cas de besoin, de vous référer aux indications données dans la liste ci-dessous :

- 1 : ÉPÉE : portée à la main.
- 2 : CASQUE : vous en êtes coiffé.
- 3 : NOURRITURE : rangée dans votre Sac à Dos.
- 4 : COTTE DE MAILLES : vous en êtes vêtu.
- 5 : MASSE D'ARMES : portée à la main.
- 6 : POTION : rangée dans votre Sac à Dos.
- 7 : BÂTON : porté à la main.
- 8 : LANCE : portée à la main.
- 9 : COURONNES D'OR : dans votre bourse.
- 0 : GLAIVE : porté à la main.

Si vous optez pour une arme de tir comme l'arc, les flèches se rangent dans le Carquois tandis que l'arc se porte à la main ou passer dans le dos en bandoulière.

LA GUÉRISON

Vous savez soigner vos blessures et celles des autres.

Cette discipline vous permet d'ajouter 2 points à votre score d'Endurance, sans toutefois dépasser votre total initial. Vous pouvez utiliser cette aptitude après chaque combat.

LA MAÎTRISE DES ARMES

En entrant au Monastère Kaï, chaque élève a la possibilité d'être initié au maniement d'une arme. Si vous choisissez d'avoir la Maîtrise d'une arme, lancez un dé à dix faces.

Le chiffre obtenu correspondra, dans la liste ci-dessous, à l'arme dont on vous aura enseigné le maniement. Vous aurez dès lors la parfaite Maîtrise de cette arme et chaque fois que vous combattrez avec elle, vous aurez droit à 2 points d'Habilité supplémentaires.

0 : LE POIGNARD

1 : LA LANCE

2 : LA MASSE D'ARMES

3 : LE SABRE

4 : LE MARTEAU DE GUERRE

5 : L'ÉPÉE

6 : LA HACHE

7 : L'ÉPÉE

8 : LE BÂTON

9 : LE GLAIVE

BOUCLIER PSYCHIQUE

Les Maîtres des Ténèbres et les nombreuses créatures malfaisantes qui leur obéissent ont la faculté de vous porter atteinte en faisant usage de leur force psychique. La technique du Bouclier psychique vous permet cependant de ne pas perdre de points d'Endurance lorsque vous vous trouvez soumis à une telle agression.

PUISSANCE PSYCHIQUE

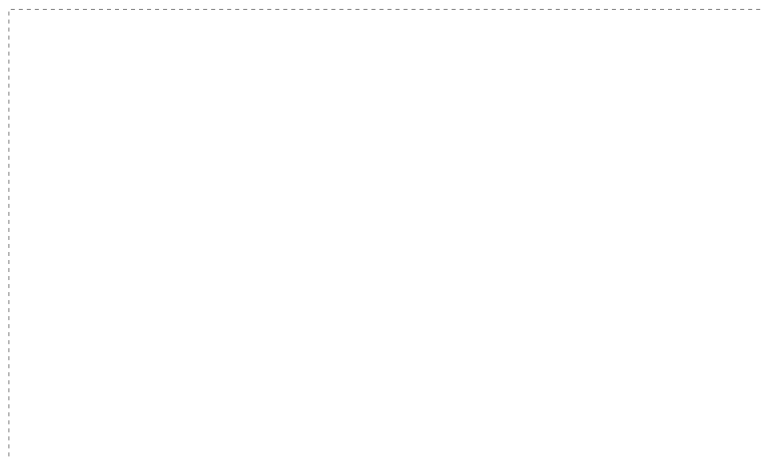
Cette technique permet au Seigneur Kaï d'attaquer un ennemi en se servant de la force de son esprit : il peut l'utiliser en même temps qu'une arme de combat habituelle et il dispose alors de 2 points supplémentaires d'Habilité. Cette puissance psychique, cependant, n'est pas forcément efficace avec toutes les créatures: il se peut que certaines d'entre elles y soient insensibles.

COMMUNICATION ANIMALE

Grâce à cette technique, un Seigneur Kaï peut communiquer avec certains animaux et deviner les intentions de certains autres.

MAÎTRISE PSYCHIQUE DE LA MATIÈRE

C'est une technique qui donne à un Seigneur Kaï la faculté de déplacer de petits objets par le simple pouvoir de sa concentration mentale.



COMBIEN D'OBJETS POUVEZ-VOUS TRANSPORTER ?

Vous ne pouvez pas porter plus de deux armes.

Votre Sac à Dos a une contenance limitée à huit Objets maximum, comme indiqué sur votre feuille d'aventure.

Cinq rations de nourriture comptent pour un emplacement dans votre Sac à Dos.

Les Objets Spéciaux ne sont pas rangés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous aurez l'opportunité d'acquérir un de ces Objets, le Meneur de Jeu vous indiquera la manière de le transporter.

Vous pouvez transporter un maximum de douze Objets Spéciaux.

Les Pièces d'Or sont toujours rangées dans votre Bourse attachée à votre ceinture ; elle ne peut contenir que 50 pièces.

NOURRITURE

Si le Meneur de Jeu vous indique qu'il est temps pour votre personnage de se nourrir et qu'il ne dispose pas d'une Ration, il perd 3 points d'Endurance.

Si le personnage maîtrise la discipline de la Chasse, il est en mesure de trouver sa nourriture dans la nature. Dans ce cas, il ne perd pas de point.

ARMES

Idéalement, lorsqu'un personnage doit se battre, il doit disposer d'une arme.

S'il possède la Maîtrise des Armes pour l'arme qu'il manie, il bénéficie d'un bonus de 2 points d'Habilité.

S'il doit se battre sans arme, il perd temporairement 4 points d'Habilité.

Ces ajustements du score d'Habilité ne durent que le temps du combat.

Si au cours de vos aventures vous trouvez des armes, vous pouvez bien entendu les emporter mais rappelez-vous que vous ne pouvez porter que deux armes maximum.

SE SOIGNER

Au cours de vos aventures, vous affronterez des ennemis féroces et ferez face à d'innombrables dangers. Si vous êtes blessé, vous perdrez des points d'Endurance.

Vous avez la possibilité de vous soigner soit en usant de la discipline de Guérison si vous la maîtrisez, soit en buvant une Potion de Guérison.

Vous pouvez aussi vous reposer : une nuit de repos vous permettra de regagner 1 point d'Endurance.

Une semaine de repos complet sera nécessaire pour remonter votre score d'Endurance à son niveau maximum.

Vous ne pouvez pas vous soigner en cours de combat. Les conditions dans lesquelles les soins sont prodigués ont une influence notable sur la qualité et l'efficacité des soins (ou de la discipline de Guérison).

RÈGLES DU COMBAT

Au cours de vos aventures, vous aurez parfois à combattre un ennemi. Vous devez vous efforcer de tuer votre adversaire en réduisant à zéro ses points d'Endurance, tout en essayant d'en perdre le moins possible. Chaque adversaire ou monstre à affronter possède un score d'Endurance et d'Habilité que le Meneur de Jeu pourra ou non vous révéler selon les circonstances. Plutôt que de simplement annoncer que votre adversaire est un guerrier Drakkarim possédant 20 points d'Habilité et une Endurance de 30, il sera sans doute plus inspirant de décrire un farouche guerrier tout en armure, solide sur ses jambes et brandissant une lourde hache.

Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

- 1) Ajoutez à votre total d'Habilité les points supplémentaires que certaines Disciplines Kaï peuvent vous donner.
- 2) Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'Habilité de votre adversaire. Le résultat de cette soustraction vous donnera un Quotient d'Attaque.

Exemple :

Imaginons que votre personnage possède un score d'Habilité de 15 et qu'il soit attaqué par un Drakkarim possédant 20 points d'Habilité. Admettons que votre Seigneur Kaï maîtrise la discipline de la Puissance Psychique, pouvoir contre lequel le Drakkarim n'est pas protégé. Votre personnage bénéficie d'un bonus de 2 points. Le Quotient d'Attaque de votre personnage est de $15 + 2 - 20 = -3$.

- 3) Lorsque vous connaissez votre Quotient d'Attaque, lancez un dé à dix faces pour obtenir un chiffre.

4 Reportez-vous ensuite à la Table des Coups Portés qui figure en annexe de ce livret. Dans la ligne supérieure de cette Table sont indiqués les Quotients d'Attaque. Trouvez le Quotient que vous avez calculé, puis descendez la colonne au-dessous jusqu'à la case située à l'intersection de la ligne horizontale correspondant au chiffre obtenu au dé (ces chiffres sont indiqués sur le côté gauche de la Table des Coups Portés). Vous connaîtrez ainsi le nombre de points d'Endurance que l'ennemi et votre personnage auront chacun perdu lors de cet assaut. La lettre E vous donne les points d'Endurance perdus par l'ennemi, les lettres H, ceux perdus par votre personnage.

Exemple :

Le Quotient d'Attaque entre votre personnage et du Drakkarim était de -3. Admettons que le chiffre obtenu au dé soit 6. Le résultat du premier assaut sera alors le suivant : votre personnage perd 3 points d'Endurance tandis que le Drakkarim en perd 6.

- 5) Après chaque assaut, notez sur la Feuille d'Aventure votre nouveau total d'Endurance. Le Meneur de Jeu fera de même pour votre adversaire.

6) A moins que des indications différentes ne vous soient données, ou que vous ayez la possibilité de prendre la fuite, un nouvel assaut devra ensuite être mené.

7) Reprenez le déroulement des opérations à partir de l'étape 3. Le combat se poursuit jusqu'à ce que le total d'Endurance de votre adversaire ou de votre personnage ait été réduit à zéro ; celui qui a perdu tous ses points d'Endurance est alors considéré comme mort. Si c'est votre personnage qui a succombé, l'aventure est terminée pour lui. Si c'est l'ennemi qui est tué, votre personnage peut poursuivre son aventure mais avec un total d'Endurance moins élevé.

POSSIBILITÉ DE FUITE

Au cours de votre aventure, la possibilité d'échapper à un combat vous sera parfois accordée par le Meneur de Jeu.

Si vous avez déjà engagé un assaut et que vous décidez de prendre la fuite, menez d'abord cet assaut à son terme en observant les règles habituelles. Mais votre adversaire ne perdra alors aucun point d'Endurance.

Seul votre personnage perdra le nombre de points indiqué par la Table des Coups Portés.

Vous pourrez ensuite vous enfuir après avoir payé votre couardise par la réduction de votre score d'Endurance.

PASSER À L'ACTION

De manière général les actions entreprises par les personnages réussissent toujours.

Si un personnage maîtrise une discipline Kaï, son utilisation n'est soumise à aucun test.

Si toutefois l'action entreprise a des chances d'échouer, vous pouvez demander un test.

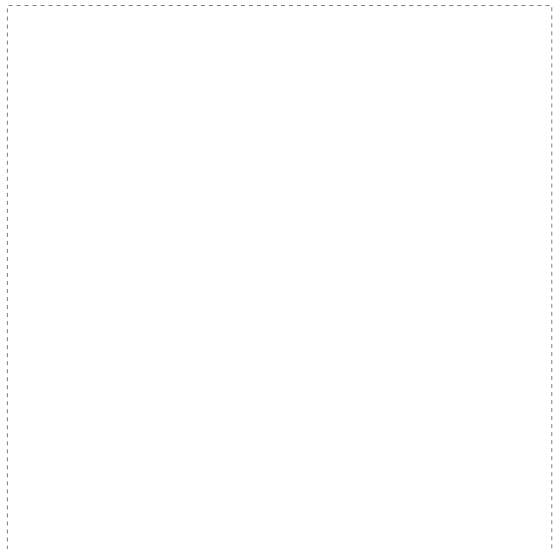
Pour ce faire, lancez un dé.

Sur un résultat de 6 ou plus, l'action réussit.

Si le personnage bénéficie d'un avantage, lancez deux dés et conservez le meilleur résultat.

Si le personnage est désavantagé, lancez deux dés en gardant le résultat le moins élevé.

Si la maîtrise d'une discipline Kaï ou la possession d'un Objet Spécial influe sur les chances de réussite, lancez deux dés et garder le meilleur.



AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Au cours de ses aventures, le Seigneur Kaï va acquérir de l'expérience et peut-être aura-t-il la possibilité d'apprendre de nouvelles disciplines Kaï.

A la fin de chaque aventure, votre personnage gagne un point d'Habilité.

Lancez un dé et ajoutez le résultat à votre total d'Endurance.

Vous pouvez choisir une nouvelle discipline Kaï parmi celles que vous n'avez pas encore.

FEUILLE D'AVENTURE

LOUP SOLITAIRE

NOM DU PERSONNAGE :

DISCIPLINES KAÏ

HABILETÉ

--

ENDURANCE

--

Ne peut jamais dépasser
le total de départ
(0 = mort)

SAC À DOS (8 objets maximum)

OBJETS SPÉCIAUX (12 maximum)

BOURSE (50 pièces d'or maximum)

--

ARMES (2 armes maximum)

CARQUOIS ET FLÈCHES

--

Combat livré avec une Arme et Maîtrise de cette Arme : +2 HAB

Combat livré sans Arme : -4 HAB