

UNE AVENTURE POUR LOUP SOLITAIRE

LA CHUTE DES SEIGNEURS KAÏ



LOUP SOLITAIRE



 2015

En hommage à Joe Dever (1956-2016)

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

LA CHUTE DES SEIGNEURS KAÏ

Aujourd'hui aurait dû être un beau jour : après plusieurs semaines éreintantes de patrouille dans les terres orientales du royaume, vous êtes de retour au monastère.

A la joie de retrouver vos maîtres et compagnons d'armes s'ajoute le fait qu'aujourd'hui aura lieu la fête de Fehmarn.

De quoi vous faire oublier les longues journées de patrouille et les nuits à la belle étoile.

Vous êtes en retard. La faute à ce maudit pont emporté par une crue et qui vous a obligé à un détour.

Après une courte nuit, vous et vos compagnons avez repris la route bien avant l'aube. Vous pressez le pas depuis plusieurs heures, coupant à travers le sous-bois.

Tout le monde doit déjà être arrivé au monastère.

Alors que vous franchissez les dernières collines boisées qui vous séparent du monastère, vous apercevez une large colonne de fumée noire.

Pas de doute possible, cette fumée noire ne peut provenir que d'un seul endroit : le monastère Kaï.

Que faites-vous ?

Vous êtes fatigués par une nuit trop court et plusieurs jours de voyage ; pour autant, cette colonne de fumée en provenance du monastère ne présage rien de bon.

En tant que Seigneurs Kaï, votre devoir et votre cœur vous dictent la conduite à suivre : rejoindre le monastère au plus vite.

Comment allez-vous procéder ?

Vous vous êtes enfoncés dans les futaies, coupant au plus court. Vous pouvez continuer à progresser de cette manière ou rejoindre la route que vous savez être un peu au sud-ouest de votre position actuelle.

De là où vous êtes, vous ne pouvez pas encore voir le monastère, ni percevoir aucun bruit. D'ailleurs, vous n'entendez aucun bruit alentours, ce qui est anormal pour un matin en forêt où on entend généralement les oiseaux.

Un silence anormal et oppressant est tombé sur la forêt.

Si vous maîtrisez la discipline de la Chasse, vous vous rendez compte que l'absence totale d'animaux autour de vous.

Les animaux sont connus pour percevoir le danger mieux que les hommes. Cette soudaine absence devrait vous encourager à faire preuve de la plus grande prudence.

LE MONASTÈRE EN RUINES

Du monastère, il ne reste qu'un tas de ruines fumantes.

De là où vous êtes, cachés à l'orée du bois, vous ne pouvez que constater le désastre.

Que s'est-il passé ? Quelle force colossale a bien pu réduire à néant les murs épais du monastère Kaï ?

Les abords du monastère semblent déserts.

Vous repérez des traces de pas s'éloignant vers le sud : d'après l'emprunte, il s'agit d'un homme portant des bottes de cuir, peut-être un survivant.

Alors que vous examinez les ruines à la recherche d'indices, vous entendez soudain un cri perçant venant du ciel.

Levant les yeux, vous apercevez une ombre, celle d'une créature volante munie de larges ailes semblables à celles d'une chauve-souris. Son corps est élancé et reptilien : une longue queue, des serres griffues, une tête triangulaire et un bec où l'on peut deviner de petites dents pointues et une langue pointue. C'est un Kraan, prédateur de l'Ombre.

Juché sur son dos, calé dans une espère de selle, une petite créature encapuchonné tend le cou et scrute les alentours, à la recherche elle aussi de survivants.

Vous n'en avez jamais vu mais vous avez déjà lu des manuscrits mentionnant de tels cavaliers : cette chose est un Vordak, un émissaire des Maîtres des Ténèbres.

La créature ne vous a pas encore repéré. Si vous maîtrisez le Discipline de Camouflage, vous pouvez vous cacher aux abords des ruines du monastère et voir ce que va faire le Vordak. Si vous tardez trop, le Vordak risque de vous voir.

VORDAK **Habilitété : 17** **Endurance : 25**

Le Vordak est un être maléfique au service des Maîtres des Ténèbres. D'apparence véritablement repoussante, le faciès cadavérique, il attaque ses victimes autant avec son épée qu'avec la force de son esprit malfaisant. Si vous ne possédez pas la Discipline de Bouclier Psychique, vous souffrirez d'un malus de 2 points d'Habilitété.

KRAAN **Habilitété : 16** **Endurance : 25**

Les Kraans sont des créatures volantes servant de monture aux serviteurs du Mal. Ce sont des reptiles ailées redoutables avec leurs griffes acérées et leur puissant bec qui peut couper un homme en deux.

Si vous engagez le combat avec le Vordak, ce dernier tentera la fuite après avoir perdu la moitié de ses points d'Endurance. Une fois à bonne distance, il saisira un cor attaché à sa selle et sonnera un long et sinistre signal.

Peu de temps après, une horde de Gloks fera irruption dans la clairière qui entoure le monastère.

GLOK(S) **Habilitété : 13** **Endurance : 10**

Les Gloks sont les soldats formant le gros des troupes des Maîtres des Ténèbres. Ce sont des êtres couards mais qui en groupe peuvent s'avérer dangereuses.

Ils se déplacent en général en groupe d'une petite dizaine d'individus commandés par un Glock plus imposant ou une autre créature des Ténèbres comme un Vordak ou un Drakkarim.

A vous de voir comment mettre hors d'état de nuire les créatures des Ténèbres.

Cela dit, le combat n'est pas l'unique alternative.

Vous pouvez rester cachés ou fuir dans la forêt.

Les disciplines de Camouflage et d'Orientation vous seront bien utiles pour semer les monstres.

Le Sixième Sens peut également vous éviter de tomber dans une embuscade.

CE QUI S'EST VRAIMENT PASSÉ

Une horde de Kraans a détruit le monastère peu avant l'aube. Un seul survivant : Loup Silencieux (qui deviendra Loup Solitaire). Une fois le monastère détruit, les hordes des Ténèbres se sont lancés à la poursuite des éventuels survivants, profitant de l'occasion pour piller les villages alentours. A l'heure qu'il est, les habitants de la région qui ne sont pas morts sont en train de fuir et tentent de se cacher dans la forêt.

De petits groupes de Gloks errent dans la forêt autour du monastère tandis que des Vordaks montés sur des Kraans survolent la région.

Au nord, les troupes des Maîtres des Ténèbres ont franchi les cols de montagnes et se déversent dans le royaume.

LE VILLAGE ABANDONNÉ

Le nord du Sommerlund est couverte par la vaste forêt de Freylund. C'est dans cette région reculée que se sont établis jadis les moines Kaï. Pour autant, les Seigneurs Kaï ne sont pas les seuls habitants de la partie septentrionale du royaume : des bûcherons et des forestiers ont fondé de petits villages. Ils défrichent et exploitent la forêt, faisant le commerce de bois, de peaux et de fourrures avec les cités du sud par l'intermédiaire du comptoir d'Alema, haut lieu du commerce entre le nord et le sud du Sommerlund.

Votre errance dans la forêt vous a conduit à proximité d'un de ces villages isolés. Alors que vous n'êtes plus qu'à quelques pas des premières maisons, vous vous rendez compte une fois de plus de l'étrange silence qui règne ici. De la fumée et des traces récentes d'incendie et de destructions – portes défoncées, chariots renversés, murs effondrés – confirment le passage des hordes des Maîtres des Ténèbres. L'endroit vous semble désert. Que faites-vous ?

Vous êtes encore dans le sous-bois, invisibles et silencieux. Si vous maîtrisez la discipline de Sixième Sens, vous pressentez un danger imminent, comme une présence malfaisante dans les parages.

La maîtrise du Camouflage et/ou de la Chasse devrait vous permettre d'approcher du village sans bruit et sans risque d'être repérés par un ennemi.

A l'entrée du village, vous repérez les traces dont la nature ne fait aucun doute dans votre esprit : avertis de l'invasion, les forestiers ont quitté leur village, traînant derrière eux femmes et enfants sur des charrettes à bras lourdement chargés. Plus loin, vous découvrez d'autres empruntes, laissées cette fois par la soldatesque des Maîtres des Ténèbres. Vous en êtes là de vos investigations quand le long et sourd hululement d'un cor retentit. Vous êtes tombés dans une embuscade : d'un peu partout autour de vous surgissent des Gloks armés jusqu'aux dents.

GLOK(S) **Habilité : 13** **Endurance : 10**

Ces créatures sont connues pour leur couardise naturelle mais en nombre (ils sont une petite vingtaine), elles peuvent être dangereuses. Si vous réussissez à en mettre la moitié hors d'état de nuire, les autres prendront la fuite.

LA COLONNE DE REFUGIÉS

Plus loin au sud, vous arrivez aux abords d'une route encombrée par un charroi composé de carrioles tirés par des bœufs ou des mulets, des charrettes à bras, des familles entières jetées sur les routes de l'exode.

En tant que Seigneurs Kaï, les paysans vous accueillent avec un mélange d'espoir et de méfiance.

S'ils comptent sur vous pour les protéger, vous lisez dans leurs yeux l'incompréhension voire le reproche.

« Où sont passés les Seigneurs Kai ? », demandent certains. « Pourquoi n'avez-vous pas protégé nos villages », lancent d'autres.

L'un des villageois vous raconte qu'un mage venu du nord les a avertis de l'approche des troupes des Maîtres des Ténèbres. C'est grâce à lui que lui et sa famille ont pu quitter le village à temps.

Sans lui, à l'heure qu'il est, ils seraient morts ou devenus les esclaves des Maîtres des Ténèbres.

Vous pouvez interroger le paysan sur ce mage providentiel.

« Il n'a pas dit son nom mais il portait la toge bleu ciel brodée d'étoiles des Magiciens de Toran », témoigne un des forestiers.

« Il était assez jeune, cheveux blonds », ajoute un autre.

« Il nous a dit qu'il devait se rendre au monastère Kaï », termine un dernier.

Ainsi la Guilde des Magiciens de Toran semble être au courant de l'invasion des Maîtres des Ténèbres. Le mystérieux mage était sans doute un émissaire envoyé pour avertir les Seigneurs Kaï. Il sera arrivé trop tard.

A vous de décider si vous devez vous mettre à la recherche de ce mage. Le village des paysans est un peu plus au nord en suivant la route.

Soudain un hululement sourd retentit : il s'agit d'un cor de guerre Glok. Un groupe de loups montés par des cavaliers Gloks surgit de la forêt. Ils hésitent un instant, sans doute surpris de découvrir le convoi de réfugiés, puis poussant d'effroyables cris de guerre, chargent les forestiers sans défense.

GLOKS MONTÉS SUR DES LOUPS

Habilité : 15 **Endurance : 12**

Les créatures pensent sans doute être tombées sur une proie facile. A vous de les détromper. Vous bénéficiez de l'effet de surprise et n'encaisserez aucun dégât lors des deux premiers assauts.

Si vous sortez vainqueurs de l'affrontement, les forestiers vous acclameront ; il ne fera plus aucun doute pour eux : les Seigneurs Kaï sont là et ils n'ont plus rien à craindre de la part des hordes des Maîtres des Ténèbres.

La colonne de réfugiés compte descendre jusqu'au pont Alema qui enjambe le fleuve Unoram. Ils espèrent pouvoir se mettre sous la protection des soldats du Roi.

A vous de voir s'il y a lieu de les escorter jusque là.

Il faut compter au moins quatre jours de voyage en suivant la route ; difficile d'envisager de couper à travers la forêt avec un convoi composé de chariots et de charrettes à bras.

De plus, les femmes et les enfants sont déjà fort éprouvés par les événements récents.

ESCORTER LE CONVOI DE REFUGIÉS

Si vous choisissez d'escorter le convoi jusqu'au pont d'Alema, vous risquez fort d'encaisser encore de devoir repousser l'une ou l'autre troupe hostile.

Kraans, Gloks et Vordarks se répandent dans les terres du nord du Royaume, pillant et détruisant tout sur leur passage.

Vous avez déjà affronté ces créatures. Par contre, vous n'avez pas encore été confrontés aux plus terribles des guerriers des Maîtres des Ténèbres, les Drakkarims, combattants aussi impitoyables que cruels.

DRAKKARIM(S) **Habilité : 15** **Endurance : 23**

A vous de mettre en scène un escarmouche avec un contingent de maraudeurs Drakkarims.

RENCONTRE AVEC BANEDON

Vous entendez des cris et des bruits semblables au fracas du tonnerre. En vous approchant, vous arrivez dans une clairière que vous connaissez pour abriter les ruines de Raumas, un ancien temple dédié aux dieux de la forêt.

C'est de cet endroit que proviennent les cris et l'étrange bruit de tonnerre.

Une troupe de Gloks, environ une trentaine, encerclent les ruines ; vous apercevez les corps sans vie de plusieurs assaillants.

L'étau des créatures se resserre sur le temple ; soudain, un éclair jaillit du centre des ruines, foudroyant net un des assaillants. Les autres, plus prudents, tentent de s'abriter derrière les blocs épars du temple.

Vous vous approchez assez pour apercevoir au centre des ruines, un jeune homme, robe bleue ciel brodée de symboles dorés, sans aucun doute un mage.

Il tient tête aux créatures mais pour combien de temps encore ; attentif aux Gloks tapis devant l'arche d'entrée du temple, il n'a pas vu une des créatures le contourner et grimper en haut d'un mur. Le Glok se prépare à bondir sur lui sans crier gare.

Que faites-vous ?

GLOK(S) Habilité : 13 Endurance : 10

Si vous réussissez à sauver le mage, ce dernier se présentera à vous : il se nomme Banedon et est membre de la Guilde des Magiciens de Toran, appelée aussi Confrérie de l'Etoile de Cristal, que vous savez réputée à travers tout le royaume. Sa robe bleue ciel brodée de symboles cabalistiques semble confirmer ses dires.

Il a été envoyé par son maître pour prévenir les Seigneurs Kai de l'invasion alors imminente des Maîtres des Ténèbres. Il semble bien qu'il soit arrivé trop tard : il a constaté avec effroi la destruction du monastère.

Il pensait que tout était perdu quand vous êtes arrivés, à point nommé.

Plus tôt dans la journée, il a traversé un village et a averti les habitants de l'arrivée dans la région de troupes des Ténèbres. Il n'avait pas le temps de s'attarder mais il espère que les forestiers et leurs familles ont réussi à se mettre à l'abri.

Les Maîtres des Ténèbres, jadis vaincus par le roi Ulnar, sont de retour et ont rassemblé une grande armée au-delà des monts Durncrag. Il faut impérativement prévenir le roi du péril qui menace le royaume, s'il n'est pas déjà trop tard. Si les troupes ennemies franchissent le pont d'Alema, a capitale Holmgard sera menacée.

Toran, sa cité natale, est déjà assiégée.

Il ignore le sort de la cité portuaire de Tyso, sur les côtes orientales du royaume.

Pour sa part, il compte regagner Toran et voir ce qu'il peut y faire pour repousser les forces des Ténèbres. Il espère vous revoir bientôt et vous souhaite bonne chance dans votre combat.

Avant de vous quitter, Banedon vous remet une fiole contenant un liquide bleu foncé : « c'est un puissant breuvage de guérison. Chaque gorgée devrait vous remettre d'aplomb et soigner vos blessures » (+3+1d6 points d'Endurance ; le flacon contient 4 gorgées).

LA BATAILLE DU PONT

Plus au sud, le fleuve Unoram coupe le royaume d'est en ouest, formant une frontière naturelle qu'il n'est possible de franchir qu'en empruntant l'imposant pont de pierre d'Alema. C'est à ce point stratégique de s'affrontent les avant-gardes des Maîtres des Ténèbres et les troupes royales menée par le valeureux Prince Duncan.

Si vous réussissez à rallier le pont d'Alema, vous serez les témoins d'une formidable bataille.

Un fort contingent de Gloks tente de forcer le passage vers le pont, passage défendu par une troupe de soldats.

Au milieu de la mêlée, une énorme Gourgaz menace un chevalier en armure ; vous reconnaissez les armoiries royales du prince Duncan, un des neveux du roi.

GOURGAZ Habilité : 20 Endurance : 30

Pour porter assistance au prince, vous allez devoir franchir une grande distance sur le champ de bataille déjà jonché de cadavres des deux camps.

Vous risquez à tout moment d'être pris sous le tir des archers ennemis ou d'être assaillis par un groupe de combattants Gloks. Ils seront d'autant plus féroces qu'ils reconnaîtront vos capes de Seigneurs Kai.

Fort heureusement, vous bénéficiez de l'effet de surprise, ce qui vous permet d'approcher du cœur de la bataille sans trop de problèmes. Lancez un dé. 1-2 : des archers vous ont repéré. 3-4 : un groupe de Gloks vous interceptent. 5-6 : vous arrivez à vous approcher suffisamment près du prince et de ses hommes pour leur porter secours.

Vous allez devoir affronter le terrible Gourgaz.



CONSEIL DE GUERRE

Sauf si le prince et vous avez succombé lors de la bataille du pont d'Alema, vous vous retrouvez le soir même dans la tente de commandement du prince Duncan.

Déjà votre victoire au côté du prince a fait le tour du camp et la nouvelle est sans doute déjà connue à Holmgard.

Cela apportera très certainement un peu d'espoir parmi les troupes que les combats des derniers jours ont déjà fortement éprouvées.

Tous sont soulagés de voir des Seigneurs Kai aux côtés du prince, alors même qu'on pensait l'ordre à jamais anéanti après la destruction du monastère.

Vous avez gagné une bataille mais la guerre sera encore longue avant de mettre en déroute les armées innombrables des Maîtres des Ténèbres.

Le prince Duncan pense pouvoir retenir les troupes ennemies encore quelques jours mais guère plus.

Cela permettra aux troupes royales de se rassembler autour d'Holmgard et de se préparer au siège que les Maîtres des Ténèbres ne manqueront pas d'installer autour de la capitale.

Le prince vous exhorte à vous rendre au plus vite à Holmgard et informer le roi de la situation.

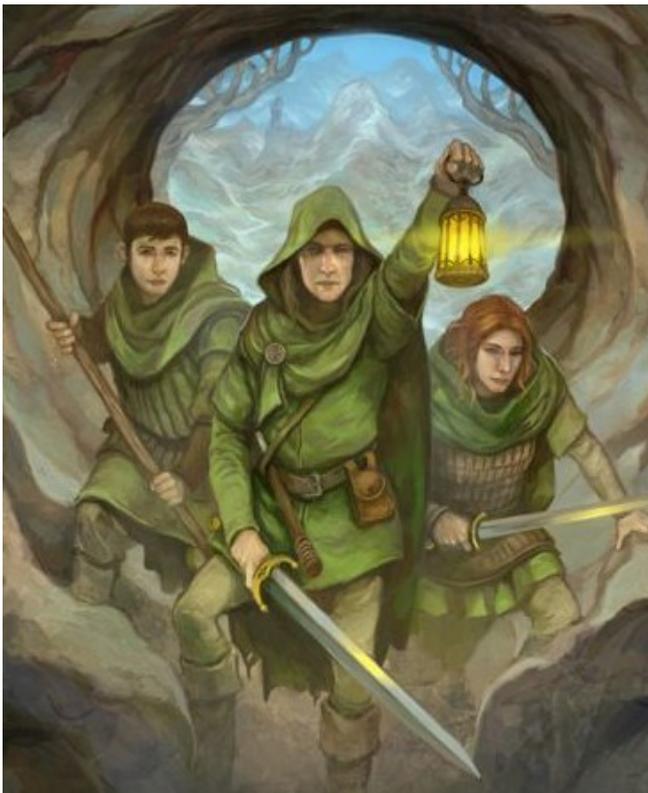
VOYAGE VERS HOLMGARD

La route vers Holmgard est encombré de réfugiés, forestiers et paysans fuyant devant les troupes ennemis, laissant derrière eux des villages vides que les Gloks ne manqueront pas d'incendier.

Après trois jours de voyage, vous arrivez en vue de la capitale (peut-être est-ce la première fois que vous la voyez.)

Autour de la cité, de nombreuses troupes armées ont installé leurs tentes et commencé à ériger des palissades défensives et creuser des fossés.

Vous reconnaissez plusieurs bannières de nobles familles du Sommerlund ayant répondu à l'appel du Roi.



LES RUES D'HOLMGARD

Vous franchissez les murs de la cité et vous vous retrouvez dans des rues grouillantes de monde.

A la population d'Holmgard sont venus s'ajouter les flots de réfugiés, aggravant encore un peu plus le chaos régnant dans la cité.

Jouant des coudes, vous vous frayez un passage dans cette marée humaine.

Comment allez-vous trouver le palais royal ?

Si l'un d'entre vous est déjà venu à Holmgard, il pourra vous guider ; dans le cas contraire, vous allez devoir demander votre chemin.

Lancez un dé.

1-2 : vous vous engagez dans le dédale de rues et de ruelles de la cité, sûrs de pouvoir trouver le palais.

Hélas, la hauteur des constructions vous empêche d'avoir une vue d'ensemble. Il faut vous rendre à l'évidence : vous êtes égarés.

3-4 : un passant reconnaît vos capes de Seigneurs Kai.

Il se nomme Timour. Il vous propose de vous guider.

Hélas, après vous avoir encore plus égarés dans le labyrinthe d'Holmgard, Timour vous entraîne dans un sombre passage où vous êtes soudainement attaqués par un groupe de brigands. Si vous possédez la discipline de Sixième Sens, vous flairez l'embrouille et agissez en conséquence.

BRIGANDS **Habilitété : 11** **Endurance : 10**

5-6 : la chance est avec vous. Après avoir erré pendant près d'une heure dans les ruelles de la cité, vous apercevez au bout de la rue la silhouette massive du palais royal.

AUDIENCE AU PALAIS

Vous vous présentez aux portes du palais.

Les gardes vous reconnaissent à vos capes vertes de Seigneurs Kai.

Le Sénéchal vous reçoit et vous escorte prestement jusque dans une vaste salle dont les murs sont décorés de larges étendards dont vous reconnaissez certains.

Le centre de la pièce est occupé par une large table autour de laquelle sont réunis le Roi et ses proches conseillers.

Avec eux, l'un des vôtres, Loup Silencieux ; lorsque vous aviez quitté le monastère il y a quelques mois, il n'était encore qu'un apprenti. Celui qui vous fait face aujourd'hui est un combattant aguerri, endurci par les épreuves de ces derniers jours et la nécessité de faire face au danger.

Loup Silencieux est aussi surpris et heureux que vous de vous retrouver, lui qui se croyait l'unique survivant de la destruction du monastère.

Il vous raconte son périple dans les forêts du nord du Sommerlund, son voyage et son arrivée à Holmgard il y a quelques jours.

Le Roi coupe court à vos retrouvailles et vous invite à examiner avec lui une carte du Sommerlund qui couvre une partie de la table. Sur cette carte figurent les positions supposées des troupes ennemies ainsi que les armées royales. Le Roi s'attend à l'arrivée imminente des armes des Ténèbres au pied des murs de la ville. Un siège est inévitable et il s'annonce long et difficile.

L'unique espoir de mettre en déroute les Maîtres des Ténèbres réside dans une lame légendaire, l'Épée du Soleil connue aussi sous le nom de Glaive de Sommer.

LE GLAIVE DE SOMMER

Hélas, le Glaive de Sommer ne se trouve pas à Holmgard. Après la victoire du roi Ulnar sur les Maîtres des Ténèbres, l'épée légendaire est retournée en Durenor. Aujourd'hui, elle repose dans la salle du trésor d'Hammerdal.

Le Roi vous confie, à vous et à Loup Silencieux (qui se fait appelé Loup Solitaire depuis la destruction du monastère), la délicate mission de vous rendre en Durenor et d'en ramener le précieux glaive.

Le Roi estime qu'avec les troupes dont il dispose, et grâce à la bravoure du prince Duncan qui a retenu assez longtemps les troupes ennemies à Alema, vous disposez d'une quarantaine de jours pour mener à bien votre quête.

Il n'est pas certain de pouvoir tenir un siège au-delà de ce délai.

Actuellement, les réfugiés affluent du nord du royaume et il est du devoir du Roi de les accueillir derrière les murailles d'Holmgard. Dans une semaine au plus, les Maîtres des Ténèbres seront aux portes de la ville.

Vous devez faire vite et prendre la route sans tarder.

A vous de voir quelle sera votre route pour gagner le lointain royaume de Durenor.

EN ROUTE POUR DURENOR

Plusieurs possibilités s'offrent à vous pour gagner le royaume de Durenor.

Par voie terrestre, la route vers Ragadorn dans les Terres Sauvages n'est pas encore bloquée mais c'est un voyage long et périlleux à travers une terre sans foi ni loi, peu connue hormis l'unique route qui longe les côtes et passe par la cité de Ragadorn, de très mauvaise réputation.

A la frontière orientale des Terres Sauvages, il vous faudra franchir le marécage du Rat pour atteindre la frontière du Durenor et gagner Port Bax.

Une fois à Port Bax, le voyage devrait être plus facile et les routes plus sûres.

Pour atteindre Hammerdal pour cette route, il faut compter deux bonnes semaines de voyage.

Par voie maritime, vous pouvez embarquer à Tyso, pour autant que la ville ne soit pas tombée. De là, une traversée d'une bonne semaine vous amènera si tout va bien à Port Bax. C'est une traversée difficile et dangereuse.

Parmi les alliés des Maîtres des Ténèbres figurent les Drakkarims, fiers et cruels guerriers dont les navires sont les prédateurs des mers. Il est fort probable que ces barbares sillonnent déjà les mers entre ici et Durenor.

Dans tous les cas, un périple vers Durenor est une expédition dangereuse, sans compter qu'il faut revenir à Holmgard avec l'épée de Sommur.

Vous seuls êtes en mesure d'entreprendre et de mener à bien cette noble et périlleuse quête.

Une fois de plus, l'avenir du Royaume de Sommerlund est entre les mains des Seigneurs Kai.

Une fois de plus, votre ordre se montrera digne de cette mission sacrée.

En route pour Durenor !

Et que Kai veille sur nos pas.

A SUIVRE...

AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Vous voici arrivés au terme de cette première aventure.

C'est le moment de soigner vos blessures et d'améliorer vos personnages.

Vous gagnez un point d'Habilité.

Lancez un dé (d6) et ajoutez le score à votre total d'Endurance.

Choisissez une Discipline Kai parmi celles que vous ne maîtrisez pas encore et ajoutez-la sur votre feuille d'aventure.

Vous êtes fin prêts pour de nouvelles aventures périlleuses.

LA TRAVERSÉE INFERNALE

Si ce premier épisode était fort proche du premier tome de la série Loup Solitaire intitulé « Les Maîtres des Ténèbres », la prochaine aventure suivra la trame narrative du second tome de la série, « La Traversée Infernale ».

Bien entendu, si les aventuriers optent pour un voyage par les Terres Sauvages, cette traversée infernale prendra un tour différent. Pour autant, les Seigneurs Kai seront une fois de plus confrontés à des ennemis féroces, des serviteurs des Maîtres des Ténèbres parmi lesquels les terribles Drakkarims.

