

Règles du jeu

Vous trouverez au début de ce livre une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous inscrirez tous les détails de votre quête. Il est conseillé d'en faire des photocopies qui vous permettront de jouer plusieurs fois.

Au cours de l'initiation qui vous a permis de devenir un Seigneur Kaï, vous avez acquis une force exceptionnelle ; les deux éléments essentiels de cette force sont représentés par votre HABILETÉ AU COMBAT et VOTRE ENDURANCE. Avant d'entreprendre votre mission, il vous faudra mesurer exactement le degré d'efficacité de votre entraînement. A cet effet, vous devrez placer devant vous la *Table de Hasard* qui se trouve à la fin du livre, fermer les yeux et pointer l'extrémité non taillée d'un crayon sur l'un des chiffres de la *Table* en laissant faire le hasard. Si votre crayon désigne le chiffre 0, vous n'obtenez aucun point.

Le premier chiffre que votre crayon aura montré sur la *Table de Hasard* représentera votre HABILETÉ AU COMBAT. Ajoutez 10 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case HABILETÉ de votre *Feuille d'Aventure* (si par exemple votre crayon indique le chiffre 4 sur la *Table de Hasard*, vos points d'HABILETÉ seront de 14). Lorsque vous aurez à combattre, il faudra mesurer votre HABILETÉ à celle de votre adversaire. Il est donc souhaitable que votre total d'HABILETÉ soit le plus élevé possible.

Le deuxième chiffre que votre crayon désignera sur la *Table de Hasard* représentera votre capacité d'ENDURANCE. Ajoutez 20 à ce chiffre et inscrivez le total obtenu dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure* (à titre d'exemple, si votre crayon indique le chiffre 6 sur la *Table de Hasard*, le total de vos points d'ENDURANCE sera de 26).

Si vous êtes blessé lors d'un combat, vous perdrez des points d'ENDURANCE et si jamais votre ENDURANCE tombe à zéro, vous saurez alors que vous venez d'être tué et que votre aventure est terminée. Au cours de votre mission, vous aurez la possibilité

de récupérer des points d'ENDURANCE mais votre total d'ENDURANCE ne pourra en aucun cas dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission.



Les Disciplines Kaï

Au cours des siècles, les Moines Kaï ont appris à maîtriser toutes les techniques du guerrier. Ces techniques sont connues sous le nom de Disciplines Kaï et enseignées aux Seigneurs Kaï. Pour votre part, vous n'avez été initié qu'à *cinq* des techniques décrites ci-dessous. Il vous appartient de choisir vous-même ces cinq disciplines. Chaque Discipline Kaï peut vous être utile à un moment ou à un autre de votre quête et votre choix devra être le plus judicieux possible : dans certaines circonstances, une habile mise en pratique de l'une de ces techniques peut vous sauver la vie.

Lorsque vous aurez choisi vos cinq disciplines, inscrivez-les dans la case correspondante de votre *Feuille d'Aventure*.

Le camouflage

Cette technique permet au Seigneur Kaï de se fondre dans le paysage. A la campagne, 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. Dans une 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. On peut ainsi trouver un abri où se cacher en toute sécurité.

Si vous choisissez cette technique, inscrivez Camouflage sur votre *Feuille d'Aventure*.

La Chasse

Cette discipline donne au Seigneur Kaï 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. Cette technique permet également de se déplacer sans bruit en pistant une proie.

Si vous choisissez cette discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Chasse ; vous êtes dispensé de Repas chaque fois qu'il est obligatoire de manger (voir plus loin le paragraphe Nourriture).

Le Sixième Sens

Grâce à cette technique, le Seigneur Kaï 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. Si vous choisissez cette discipline, inscrivez : Sixième Sens sur votre *Feuille d'Aventure*.

L'Orientation

Chaque fois qu'il se trouvera dans l'obligation de décider quelle direction il doit prendre, le Seigneur Kaï 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.

Si vous choisissez cette discipline, inscrivez : Orientation sur votre *Feuille d'Aventure*.

La Guérison

Cette discipline donne la faculté de récupérer des points d'ENDURANCE perdus lors d'un combat. Si vous maîtrisez cette technique, vous pourrez ajouter 1 point d'ENDURANCE à votre total à chaque fois qu'il vous sera possible d'aller d'un bout à l'autre d'un paragraphe sans avoir à combattre un ennemi. (Vous n'aurez droit d'utiliser cette technique de la Guérison que lorsque vos points d'ENDURANCE seront tombés au-dessous de votre total initial. Rappelez-vous que vos points d'ENDURANCE ne peuvent en aucun cas excéder votre total de départ). Si vous choisissez cette discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Guérison ; 1 point d'ENDURANCE pour chaque paragraphe parcouru sans 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, utilisez la *Table de Hasard* à la manière indiquée plus haut pour obtenir un chiffre qui 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'HABILETÉ supplémentaires.



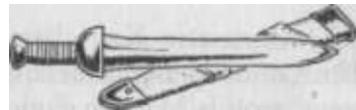
0 : LE POIGNARD



1 : LA LANCE



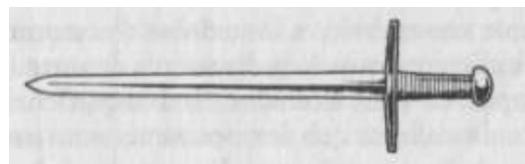
2 : LA MASSE D'ARMES



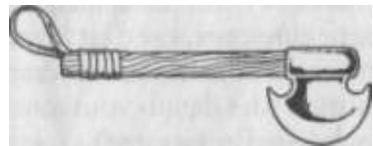
3 : LE SABRE



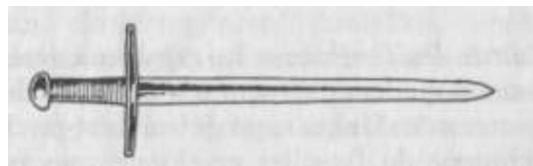
4 : LE MARTEAU DE GUERRE



5 : L'ÉPÉE



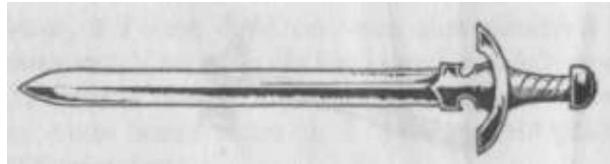
6: LA HACHE



7 : L'ÉPÉE



8: LE BATON



9 : LE GLAIVE

Le fait que vous possédiez la maîtrise d'une arme ne signifie nullement que vous disposerez de cette arme dès le départ de votre aventure. Sauf exception, c'est au cours de celle-ci que les occasions vous seront données de vous procurer les armes qui vous conviennent. Si toutefois la *Table de Hasard* vous donne la maîtrise de la Hache, vous êtes particulièrement chanceux, car c'est la seule arme que le Loup Solitaire est sûr de pouvoir emporter dès le début de sa mission (des détails vous sont donnés à ce sujet dans la rubrique Équipement).

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. Si vous choisissez cette discipline, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* : Bouclier psychique ; pas de perte d'ENDURANCE en cas d'agression mentale.

Puissance psychique

Cette technique permet au Seigneur Kaï d'attaquer un ennemi en se servant de la force de son esprit : on peut l'utiliser en même temps qu'une arme de combat habituelle et l'on dispose alors de 2 points supplémentaires d'HABILETÉ. Cette puissance psychique, cependant, n'est pas forcément efficace avec toutes les créatures: il se peut que certaines d'entre elles y soient insensibles. Si le cas se présente, vous en serez averti au cours de votre mission. Si vous choisissez cette discipline, inscrivez sur

votre *Feuille d'Aventure* : Puissance psychique ; 2 points d'HABILETÉ supplémentaires.

Communication Animale

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

Si vous choisissez cette discipline, inscrivez : Communication Animale sur votre *Feuille d'Aventure*.

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. Si vous choisissez cette discipline, inscrivez : Maîtrise Psychique de la Matière sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous remplissez avec succès la mission qui vous est assignée dans ce premier livre de la série du Loup Solitaire, vous aurez le droit d'ajouter une Discipline Kaï supplémentaire à celles que vous possédez déjà. Lorsque vous lancerez dans la nouvelle aventure que vous propose le prochain volume de la série (intitulé *La Traversée Infernale*), vous pourrez ainsi faire usage de six disciplines Kaï (les cinq premières étant acquises une bonne fois pour toutes), de même que des Objets Spéciaux que vous aurez décidé de conserver au cours de votre première mission. Sachez en effet que, de livre en livre, votre expérience grandira chaque fois que vous aurez accompli une mission : vous pourrez, de cette façon, espérer atteindre un jour la complète maîtrise de l'art et de la science des Moines Kaï.

ÉQUIPEMENT

Au départ de votre aventure, vous êtes vêtu d'une tunique et d'une cape de Seigneur Kaï, toutes deux de couleur verte. Le matériel dont vous disposez pour assurer votre survie est par ailleurs réduit au minimum. Vous possédez une Hache (inscrivez-la dans la case Armes de votre *Feuille d'Aventure*) et un Sac à Dos qui contient un Repas (Notez-le dans la case Repas

de votre *Feuille d'Aventure*). 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, utilisez la *Table de Hasard* à la manière qui vous a été expliquée précédemment ; le chiffre que vous obtiendrez représentera le nombre de Couronnes (c'est le nom de la monnaie en cours dans ces régions) dont vous disposez au début de votre mission (inscrivez ce nombre dans la case Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*).

Dans les ruines fumantes du monastère détruit, vous avez découvert une Carte Géographique qui vous permet de vous orienter (inscrivez-la dans la case Objets Spéciaux de votre *Feuille d'Aventure*). Cette carte est soigneusement rangée dans une poche intérieure de votre tunique. Vous avez également découvert l'un des objets suivants :

1 UNE ÉPÉE (Armes).

2 UN CASQUE (Objets Spéciaux), il ajoute 2 points d'ENDURANCE à votre total.



3 DEUX REPAS (Repas).



4 UNE COTTE DE MAILLES (Objets Spéciaux), elle ajoute 4 points d'ENDURANCE à votre total.



5 UNE MASSE D'ARMES (Armes).

6 UNE POTION DE GUÉRISON (Sac à Dos), elle vous rend 4 points d'ENDURANCE lorsque vous la buvez à l'issue d'un combat, mais vous ne disposez que d'une seule dose.



7 UN BATON (Armes).

8 UNE LANCE (Armes).

9 DOUZE COURONNES (Pièces d'Or).



o UN GLAIVE (Armes).

Pour savoir quel est l'objet que vous avez découvert dans la liste ci-dessus, utilisez la *Table de Hasard*. Le chiffre qu'elle vous donnera vous renverra à l'objet en question. Notez-le ensuite sur votre *Feuille d'Aventure*, dans la case indiquée entre parenthèses, et modifiez s'il y a lieu votre total d'ENDURANCE.

Répartition de l'équipement

A 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 : elle est rangée dans votre Sac à Dos.

4 COTTE DE MAILLES : vous en êtes vêtu.

5 MASSE D'ARMES : portée à la main.

6 POTION DE GUÉRISON : elle est rangée dans votre Sac à Dos.

7 BÂTON : porté à la main.

8 LANCE : portée à la main.

9 COURONNES D'OR : elles sont rangées dans votre bourse.

o GLAIVE : porté à la main.

Combien d'objets pouvez-vous transporter ?

Armes

Vous ne pouvez pas emporter plus de deux armes.

Objets contenus dans votre Sac à Dos Ils doivent obligatoirement être rangés dans le Sac à

Dos, mais la place y est comptée et vous ne pouvez y transporter que huit objets (Repas inclus).

Objets spéciaux

Les objets spéciaux ne sont pas rangés dans votre Sac à Dos. Lorsque vous aurez la possibilité d'acquérir l'un de ces objets spéciaux, il vous sera indiqué de quelle manière il convient de le transporter.

Pièces d'Or

Elles sont toujours rangées dans la bourse attachée à votre ceinture. Cette bourse ne peut pas contenir plus de cinquante Pièces d'Or en tout.

Nourriture

Vous transportez votre nourriture dans votre Sac à Dos et chaque Repas compte pour un objet. Tous les objets qui peuvent vous être utiles et que vous aurez la possibilité d'acquérir au cours de votre aventure sont indiqués avec leur initiale en lettre capitale. Chaque fois que vous déciderez d'emporter l'un de ces objets avec vous, il vous faudra l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces acquisitions seront rangées dans votre Sac à Dos sauf s'il vous est spécifié qu'il s'agit d'un Objet Spécial.

Comment utiliser votre équipement ?

Armes

Les armes vous aident à combattre vos ennemis. Si vous avez choisi la discipline de la Maîtrise des Armes et que vous disposez de l'arme qui vous a été attribuée par la *Table de Hasard*, vous aurez le droit d'ajouter 2 points à votre total d'HABILETÉ. Si vous êtes obligé de combattre sans arme, vous devrez déduire 4 points de votre total d'HABILETÉ et vous battre à mains nues. Si vous découvrez une arme au cours de votre aventure, vous pouvez la garder et l'utiliser, mais rappelez-vous que vous n'avez pas le droit de posséder plus de deux armes à la fois.

Objets contenus dans votre Sac à Dos

Au cours de votre quête, vous découvrirez divers objets qui pourraient se révéler utiles et que vous souhaiterez peut-être conserver (rappelez-vous que vous ne pouvez transporter que huit objets dans votre Sac à Dos). Vous avez le droit à tout moment d'échanger l'un de ces objets ou tout simplement de vous en débarrasser, mais il vous est interdit de le faire lorsque vous êtes engagé dans un combat.

Objets spéciaux

Chacun de ces objets possède des propriétés bien particulières. Parfois, ces propriétés vous seront décrites au moment même de la découverte de l'objet, d'autres fois, il vous faudra attendre qu'elles se révèlent au cours de votre aventure. Pour vous aider à trouver votre chemin, vous disposez d'une carte que vous avez sauvée des cendres du monastère détruit.

Pièces d'Or

La monnaie en cours dans le royaume est la Couronne qui se présente sous la forme d'une petite pièce d'or. Au cours de votre aventure, vous pourrez utiliser ces Couronnes pour vos frais de transport ou de nourriture, mais également, si besoin est, pour corrompre certains personnages peu scrupuleux. Nombre de créatures que vous serez amené à rencontrer possèdent des Couronnes d'or. Chaque fois que vous tuerez l'une de ces créatures, vous aurez le droit de vous emparer de ses pièces d'or et de les conserver dans votre bourse.

Nourriture

Tout au long de votre quête, vous aurez besoin de vous nourrir à intervalles réguliers. S'il ne vous reste plus de vivres lorsque vous serez dans l'obligation de prendre un repas, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE. Mais si vous avez choisi, parmi les Disciplines Kaï, celle de la chasse, vous n'aurez pas à rayer un

Repas de votre liste d'équipement chaque fois que vous devrez manger.

La Potion de Guérison Elle vous rend 4 points d'ENDURANCE lorsque vous la buvez après un combat. Mais vous ne disposez que d'une seule dose. Si au cours de votre aventure, vous venez à découvrir d'autres potions, leurs effets vous seront indiqués en temps utile. Toutes les Potions de Guérison doivent être rangées dans votre Sac à Dos.

Règles de combat

Au cours de votre mission, vous aurez parfois à combattre un ennemi. Le texte vous précisera en chaque circonstance quels sont les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'ennemi en question. Le Loup Solitaire (c'est-à-dire vous-même) devra alors s'efforcer de tuer son adversaire en réduisant à zéro les points d'ENDURANCE de ce dernier, tout en essayant lui-même de perdre le moins possible de points d'ENDURANCE au cours de l'affrontement. Au début de chaque combat, inscrivez le total d'ENDURANCE du Loup Solitaire, ainsi que celui de l'ennemi sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces indications devront être portées dans la case Compte Rendu des Combats.

Chaque affrontement se déroule de la manière suivante :

1 Ajoutez à votre total d'HABILETÉ les points supplémentaires que certaines Disciplines Kaï peuvent vous donner.

2 Soustrayez du total ainsi obtenu les points d'HABILETÉ de votre adversaire. Le résultat de cette soustraction vous donnera un *Quotient d'Attaque*. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*.

Exemple

Imaginons que le Loup Solitaire dispose d'un total d'HABILETÉ de 15 et qu'il soit attaqué par un Diable Volant dont les points d'HABILETÉ s'élèvent à 20 : le Loup Solitaire n'a aucune possibilité de fuite, il lui faut combattre la créature qui fond sur

lui. Admettons alors que le Loup Solitaire ait choisi la Discipline Kaï de la Puissance Psychique contre laquelle le Diable Volant n'est pas protégé ; dans ce cas, le Loup Solitaire ajoutera 2 points à son total d'HABILETÉ qui atteindra donc 17.

Il retranchera ensuite le total d'HABILETÉ du Diable Volant de son propre total, ce qui lui donnera un *Quotient d'Attaque* de -3 ($17-20 = -3$). Il faudra alors inscrire - 3 dans la case *Quotient d'Attaque* de la *Feuille d'Aventure*.

3 Lorsque vous connaissez votre *Quotient d'Attaque*, utilisez la *Table de Hasard* à la manière habituelle pour obtenir un chiffre.

4 Reportez-vous ensuite à la *Table des Coups Portés* qui figure à la fin de ce livre. 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 à l'aide de la *Table de Hasard* (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 le Loup Solitaire auront chacun perdu lors de cet assaut. (La lettre E vous donne les points d'ENDURANCE perdus par l'ennemi, les lettres LS, ceux perdus par le Loup Solitaire).

Exemple

Le Quotient d'Attaque entre le Loup Solitaire et le Diable Volant était de - 3. Admettons que le chiffre donné par la *Table de Hasard* soit 6. Le résultat du premier assaut sera alors le suivant : Le Loup Solitaire perd 3 points d'ENDURANCE. Le Diable Volant perd 6 points d'ENDURANCE.

5 Après chaque assaut, notez sur la *Feuille d'Aventure* les modifications intervenues dans le total d'ENDURANCE de chaque 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 numéro 3.

Le combat se poursuit jusqu'à ce que le total d'ENDURANCE de l'ennemi ou du Loup Solitaire ait été réduit à zéro ; celui qui a perdu tous ses points d'ENDURANCE est alors considéré comme mort. Si c'est le Loup Solitaire, - c'est-à-dire vous - qui a succombé, l'aventure est terminée. Si c'est l'ennemi qui est tué, le Loup Solitaire peut poursuivre sa mission mais avec un total d'ENDURANCE moins élevé.

Possibilités de fuite

Au cours de votre aventure, la possibilité d'échapper à un combat vous sera parfois accordée. 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 vous, le Loup Solitaire, perdrez 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 total d'ENDURANCE. Mais rappelez-vous que vous n'aurez le droit de prendre la fuite que si vous y êtes autorisé ; les précisions nécessaires vous seront fournies à chaque fois.

La sagesse Kaï

Votre mission sera infiniment périlleuse, car les Maîtres des Ténèbres et leurs créatures sont des ennemis cruels et rusés qui n'accordent aucune pitié ; ils savent d'ailleurs que vous vous montrerez tout aussi implacable à leur égard. Servez-vous de la carte qui figure au début du livre pour établir votre itinéraire jusqu'à Holmgard, capitale du royaume et but de votre voyage. Prenez des notes à mesure que vous progresserez dans votre quête, elles vous seront profitables lors de futures missions. Vous

allez découvrir de nombreux objets qui vous seront d'une grande aide dans le déroulement de votre aventure. Certains Objets Spéciaux pourront vous être utiles lorsque vous entreprendrez d'autres missions du Loup Solitaire, dans les livres suivants, mais il arrivera également qu'un objet dont vous pensiez pouvoir vous servir plus tard se révèle tout à fait inefficace au moment où vous l'emploierez. Aussi devrez-vous choisir avec discernement les objets que vous décidez d'emporter avec vous. De nombreux Chemins mènent au Palais du Roi, mais seul l'un d'eux vous fera courir un minimum de risques. Pour réussir votre mission, il vous suffira de faire preuve d'un grand courage et de choisir avec discernement les Disciplines Kai que vous souhaitez maîtriser. Vous pourrez alors parvenir avec succès au terme de votre aventure même si vos points d'HABILETÉ et d-ENDURANCE sont faibles. L'honneur et le souvenir des Seigneurs Kai massacrés par l'ennemi seront toujours présents à votre esprit tandis que vous poursuivrez votre périlleux voyage. Un voyage qui commence à l'instant même, de l'autre côté de cette page. Alors, bonne chance...

