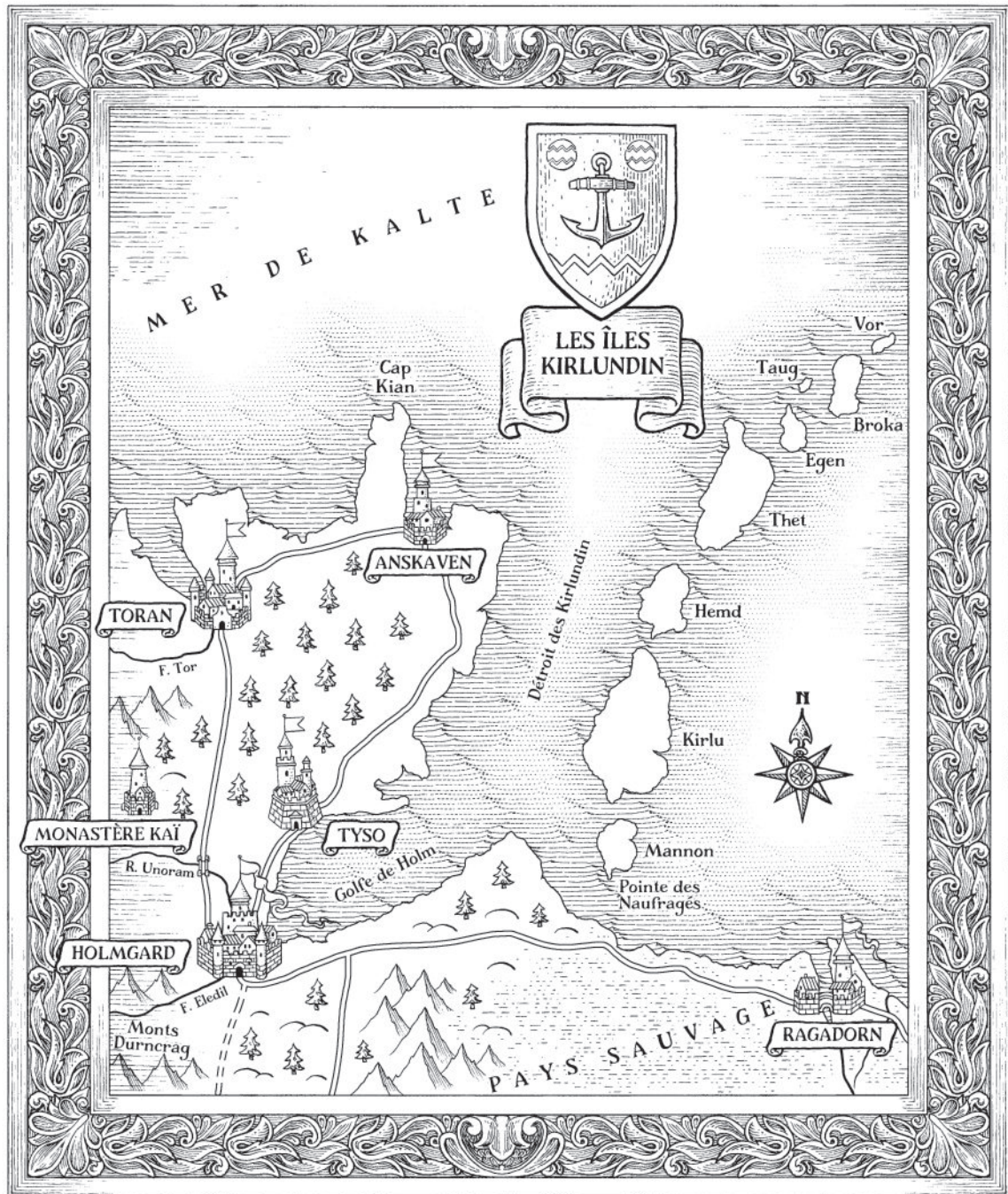


son nom est

*Initié dans les
Disciplines Kai*



SOMMERLUND



Plaines	Forêt	Terres en Friche	Collines	Montagnes

Île de Kirilu



0 10 20 30 40 50

ÉCHELLE EN MILES

Neige d'Automne

Tome 1

Le Puits des Ténèbres

Écrit par Martin Charbonneau

Édité et Augmenté par Joe Dever

Illustrations intérieures & Couverture de Gary Chalk

Cartes par Francesco Mattioli

Direction de projet, corrections, mise en page par Mikaël Louys

Corrections additionnelles par Vincent Lazzari / Scriptarium

Cette édition est publiée en 2016 by Megara Entertainment SARL

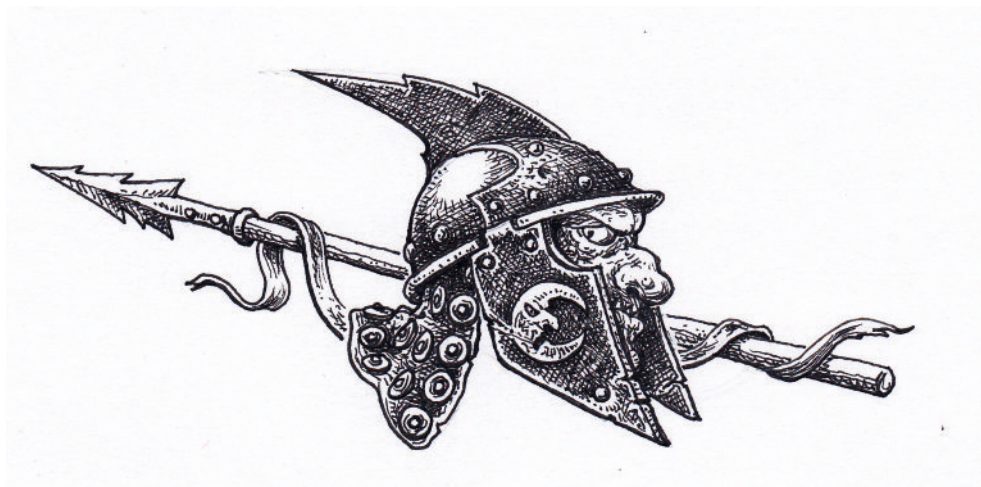
Copyright du Texte © 2016 Martin Charbonneau & Joe Dever
Tous droits réservés.

ISBN 979-10-93943-14-5

Deuxième impression française révisée.

Basé sur les livres *Loup Solitaire* de Joe Dever 1984-2016
'Loup Solitaire' est une marque déposée appartenant à Joe Dever.
Tous droits réservés.

Envoyez-nous vos remarques concernant cet ouvrage
et cette nouvelle saga à l'adresse e-mail suivante :
contact@megara-entertainment.com



Introduction par Joe Dever

Je suis très heureux de vous annoncer les débuts d'une nouvelle saga mythique qui compte enrichir encore plus le monde de Loup Solitaire, le Magnamund.

Martin est un écrivain talentueux qui a jeté les bases d'une nouvelle icône à incarner : Neige d'Automne - une Konor du Nouvel Ordre Kai - l'équivalent chez les femmes d'un Seigneur Kai.

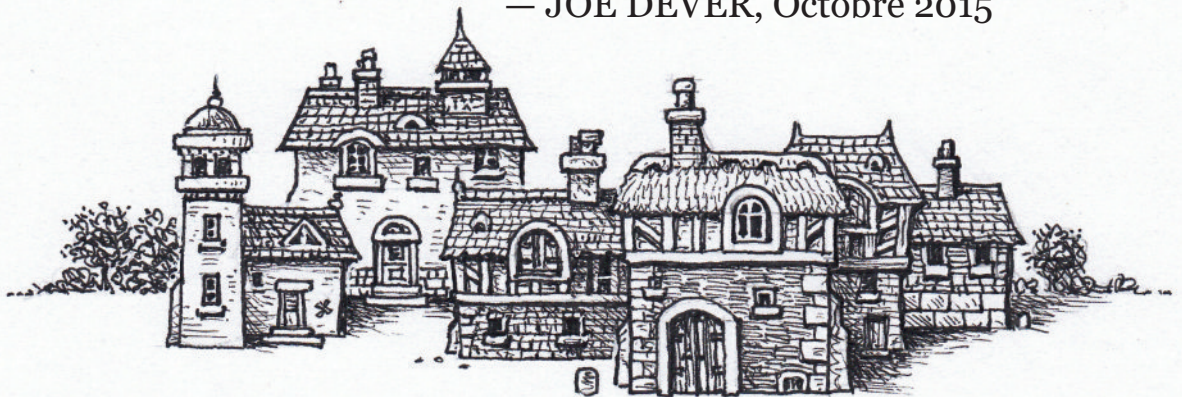
“Le Puits des Ténèbres” ouvre une nouvelle fenêtre d'aventure dans la province du Sommerlund, avec le commencement d'une histoire épique dont les suites se dérouleront aux confins de ce royaume, et même au-delà.

Je tiens à remercier Gary Chalk pour avoir produit dans cet ouvrage de magnifiques illustrations, parmi les plus détaillées qu'il m'ait été donné de voir ces dernières années.

C'est extraordinaire de voir son retour, à bord du bon vieux “navire” Sommerlund. Mes remerciements vont également à l'exceptionnel cartographe Francesco Mattioli et à l'éditeur Mikaël Louys pour avoir porté ce projet de sa conception à son accomplissement.

Sa compétence, son implication personnelle, et son constant souci du détail ont pu rendre possible le livre que vous tenez à présent dans vos mains. Pour nous tous, pour Kai et le Sommerlund !

— JOE DEVER, Octobre 2015





FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

ENDURANCE

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

DISCIPLINES KAÏ

RANG KAÏ

SAC A DOS (8 objets maximum)

1.	5.
2.	6.
3.	7.
4.	8.

Chaque repas compte pour un objet dans le sac à dos.
Retirez **3 points d'endurance** si vous n'avez pas de nourriture
lorsque vous recevez l'instruction de manger.



FEUILLE D'AVENTURE

OBJETS SPÉCIAUX (12 maximum)

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____

BOURSE (50 pièces d'or maximum)

ARMES (2 maximum)

1. _____
2. _____

Combat livré avec une arme et la maîtrise de cette arme : +2 P.H.
Combat livré sans arme : -4 P.H.

FLÈCHES

Vous devez posséder un carquois pour transporter des flèches



DETAILS DES COMBATS

Neige d'Autome
ENDURANCE

Quotient d'attaque

Ennemi
ENDURANCE



PROLOGUE

Depuis maintenant six ans, vous étudiez au Monastère Kaï sous la tutelle des maîtres du Nouvel Ordre, fondé par le légendaire Seigneur Kaï Loup Solitaire. Vous avez démontré de grandes aptitudes et maîtrisez déjà pleinement cinq des Disciplines Kaï élémentaires, ce qui fait de vous une Initiée de l'Ordre Kaï. Vos parents vous ont baptisée Kania, mais aujourd'hui, vous êtes mieux connue sous votre nom Kaï, Neige d'Automne.

Récemment, une missive est parvenue au roi du Sommerlund, envoyée par les pêcheurs du hameau de Côte d'Argent.

Ce petit village côtier est situé sur l'île de Kirlu, la terre la plus vaste de l'archipel des Kirlundin. Les habitants du hameau demandaient l'aide de l'armée royale et affirmaient avoir aperçu des créatures des Royaumes des Ténèbres, notamment des Gloks, dans l'intérieur de l'île. Tout d'abord, la requête a été reçue avec scepticisme, mais lorsque les pêcheurs de Côte d'Argent ont refusé d'approvisionner les navires marchands en saumons rouges, très recherchés pour leur saveur exquise, le roi a finalement accepté de dépêcher un inspecteur sur les lieux. L'Ordre Kaï a naturellement été mis au courant de la situation. Lorsque les rumeurs troublantes de présences ennemies au Sommerlund sont parvenues aux oreilles du Grand Maître Kaï, celui-ci a accepté de désigner un investigateur. Or, il s'avère que la mission a échoué à votre tuteur, le Maître Kaï Flamme d'Argent.

PROLOGUE (suite)

Étant son élève la plus douée, vous avez été choisie pour l'accompagner à Côte d'Argent. Selon Flamme d'Argent, cette mission à faible risque sera très bénéfique pour votre apprentissage, qui commence à montrer des signes de stagnation au Monastère. « Je crois que l'excursion te fera du bien, Neige d'Automne. Si tu veux accéder au rang d'Aspirante, tu dois pousser davantage ton entraînement. »

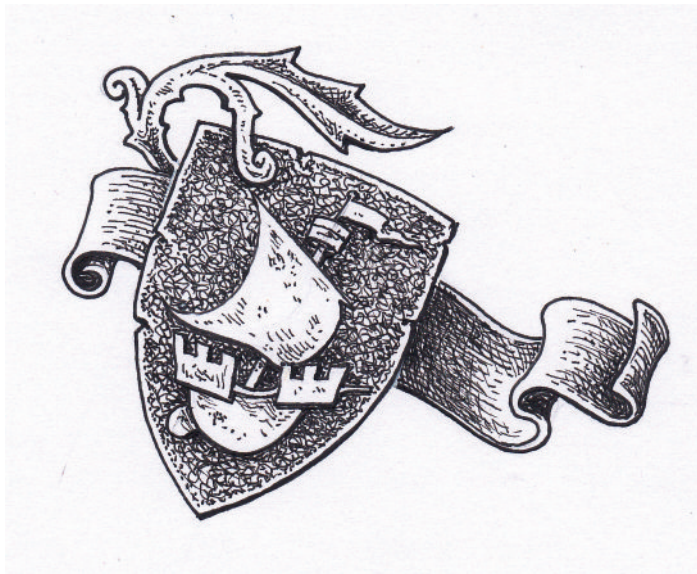
En dépit du reproche implicite, vous êtes fière d'avoir été choisie pour ce voyage. Un élève Kai n'a pas souvent l'occasion de quitter le Monastère au cours de sa formation.

Par conséquent, vous vous êtes préparée avec soin, redoublant même d'efforts aux exercices, de peur de perdre la faveur de votre maître dans les derniers jours avant le départ. Enfin, le moment est venu.

Montés sur une paire de pur-sang, vous et Flamme d'Argent avez pris la route de Holmgard, la capitale du Sommerlund, où un navire marchand doit vous embarquer et vous conduire à Kirilu.

« As-tu songé à emporter tout ton équipement ? » demande votre maître.

Vous hochez affirmativement la tête...



REGLES DE CE LIVRE-JEU

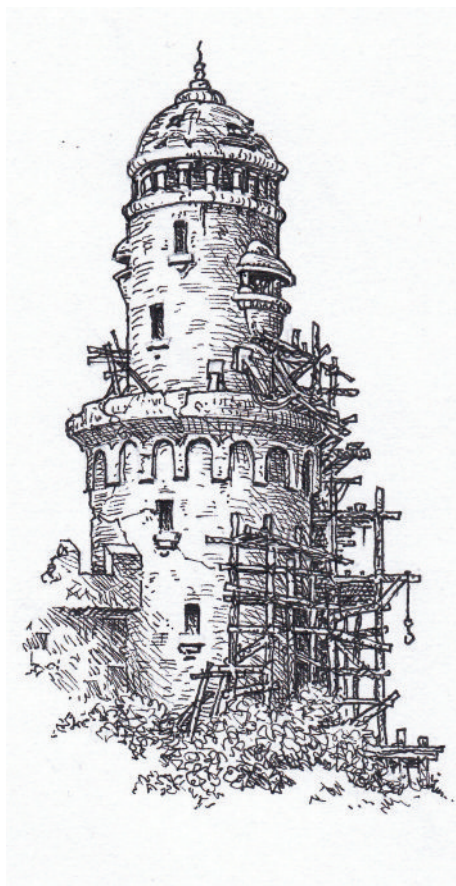
Vous allez bientôt incarner une jeune Initiée Kai nommée Neige d'Automne et surmonter avec elle de nombreux périls.

Avant de commencer votre aventure, vous devez déterminer les résultats de votre entraînement au Monastère Kai. Comme dans la série originale Loup Solitaire, vous disposez d'un total d'Habilité, d'un total d'Endurance, et de cinq Disciplines Kai de votre choix.

Statistiques

Votre Habileté représente votre adresse au maniement des armes. Elle sera comparée à celle de votre adversaire lorsque vous devrez livrer combat.

Votre Endurance représente votre vitalité. Si elle tombe à zéro dans le déroulement de l'aventure, cela signifiera votre mort, et vous devrez recommencer l'aventure.



Vous commencez l'aventure avec 15 points d'Habilité et 25 points d'Endurance.

Si vous le désirez, vous pouvez ajuster ce profil de départ en échangeant 1 point d'Habilité contre 3 points d'Endurance, dans un sens ou dans l'autre, une ou plusieurs fois.

Sachez cependant que votre total initial d'Endurance deviendra votre total maximal d'Endurance lorsque l'aventure sera commencée. Vous ne pourrez jamais le dépasser, sauf circonstances exceptionnelles.

Disciplines Kai

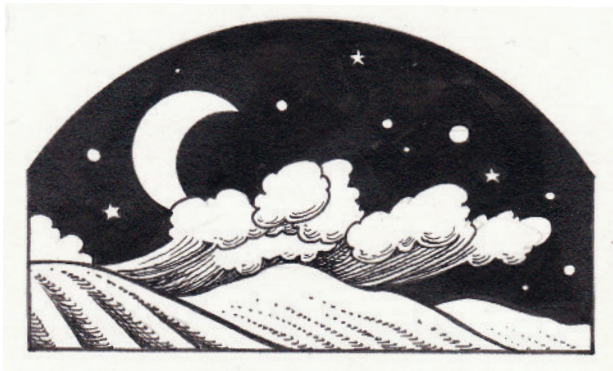
Vous avez le rang d'Initiée Kai, ce qui signifie que vous maîtrisez 5 des 10 Disciplines Kai élémentaires. Choisissez-les judicieusement, car dans une situation périlleuse, la mise en pratique de l'une d'elles pourrait vous sauver la vie.

Chasse

Vous savez chasser le gibier et reconnaître les végétaux comestibles. Vous avez d'excellents réflexes et l'acuité de vos sens est supérieure à la moyenne. Lorsque vous devez consommer un Repas, vous pouvez choisir d'employer cette Discipline pour trouver de quoi manger, sauf dans les régions désertiques.

Orientation

Vous savez toujours où est le nord. Vous savez également suivre quelqu'un à la trace, retrouver la piste d'une personne disparue, et vous orienter dans les rues d'une ville.



RÈGLES DE CE LIVRE-JEU

Camouflage

Vous êtes passée maître dans l'art de la dissimulation. Vous savez rester parfaitement immobile et silencieuse pour éviter de révéler votre présence.



RÈGLES DE CE LIVRE-JEU

Communication Animale

Vous avez une affinité spéciale envers les animaux. Vous pouvez communiquer avec certains et en influencer d'autres. Vous connaissez aussi les stratégies à employer lorsque confrontée à une bête sauvage.



Guérison

Vous savez soigner vos blessures et celles des autres.

Cette Discipline vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'Endurance à chaque fois que vous lisez un paragraphe sans combat ou blessure, sans toutefois dépasser votre total initial.

Un paragraphe sans combat commence par un numéro écrit en gris à la place de noir, comme ceci par exemple :

246

Guérison autorisée

318

Guérison non autorisée

Vous ne pourrez vous guérir grâce à votre Discipline de guérison que dans les paragraphes dont le numéro est grisé.



Maîtrise des Armes

Vous savez manier une arme donnée avec expertise.

Si vous utilisez cette arme dans un combat, vous bénéficiez de 2 points d'Habilité supplémentaires.

Utilisez la Table de Hasard pour connaître votre arme de prédilection :

0 Poignard

1 Lance

2 Masse d'Armes

3 Sabre

4 Marteau de Guerre

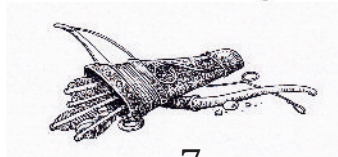
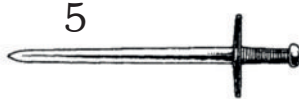
5 Épée

6 Hache

7 Arc

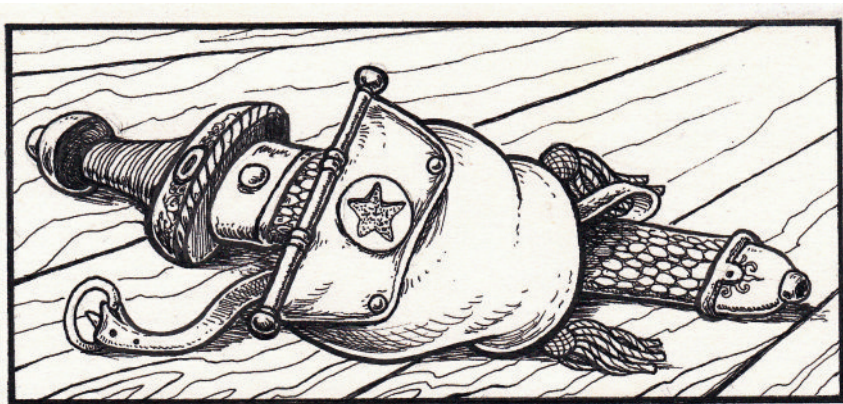
8 Bâton

9 Glaive



Si vous combattez sans arme, vous devez réduire votre Habileté de 4 points.

Par ailleurs, vous ne pouvez commencer le jeu avec l'arme dont vous avez choisi la Maîtrise, car votre Mentor souhaite que vous vous entraîniez avec une autre arme lors de cette quête afin de parfaire vos connaissances martiales.



RÈGLES DE CE LIVRE-JEU

Sixième Sens

Vous êtes douée d'une intuition surnaturelle qui peut vous avertir d'un danger imminent ou vous suggérer la nature d'un objet inconnu. Vous pouvez aussi deviner les vraies intentions des gens.

Puissance Psychique

Vous êtes capable d'attaquer télépathiquement un adversaire. Cette faculté vous permet d'ajouter 2 points à votre total d'Habilité lorsque vous l'utilisez dans un combat. Certaines créatures y sont toutefois immunisées.

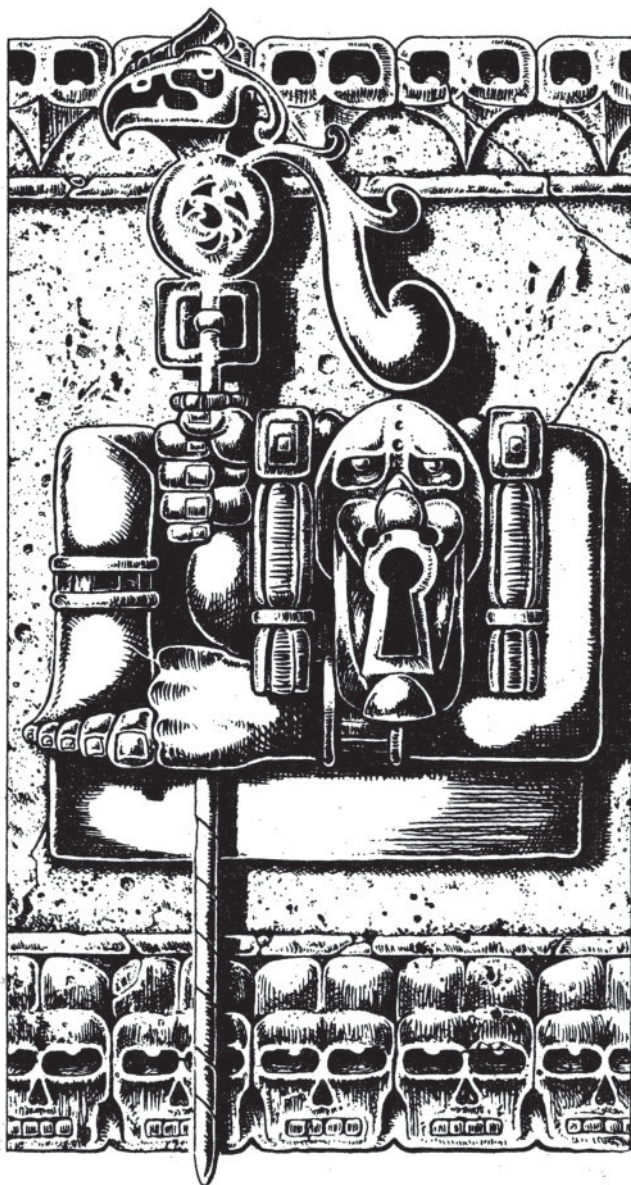


Bouclier Psychique

Vous connaissez les moyens de défendre votre esprit contre une Puissance Psychique ennemie. Vous savez aussi résister aux sortilèges et aux illusions.

Maîtrise Psychique de la Matière

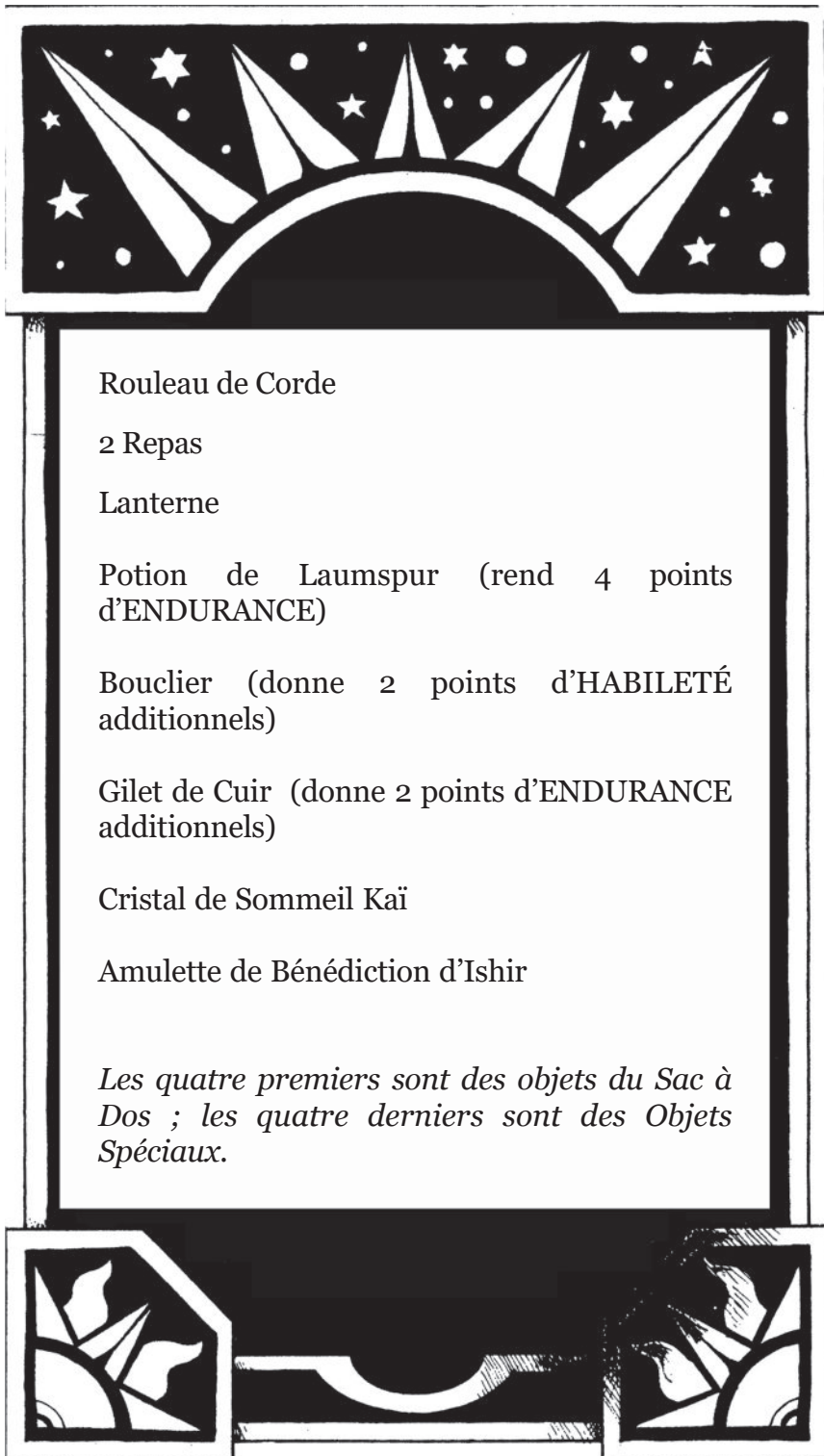
Vous disposez d'un pouvoir limité de télékinésie. Vous pouvez déplacer de petits objets par la puissance de votre pensée. Il vous est également possible de manipuler des mécanismes simples, telles des serrures, sans en posséder la clef.





ÉQUIPEMENT

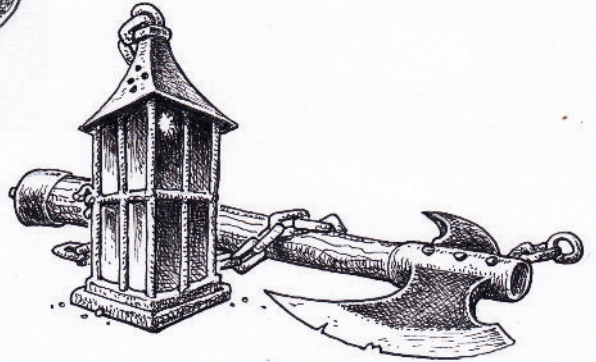
Avant de partir, Flamme d'Argent vous a permis de choisir quatre objets parmi les suivants, en prévision des jours à venir.



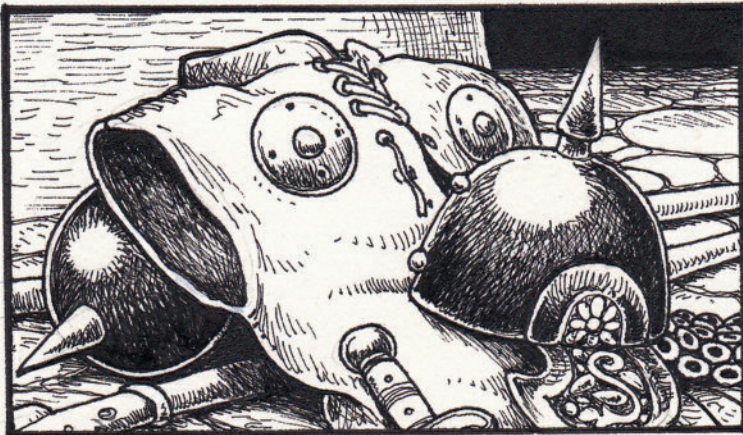
ÉQUIPEMENT (suite)

Le Cristal de Sommeil est rempli d'un gaz somnifère qui sera libéré si vous brisez le globe vitreux.

L'Amulette de Bénédiction vous permettra, une seule fois dans l'aventure, de tirer un autre chiffre aléatoire de la Table de Hasard si vous obtenez un résultat défavorable.



Vous avez également eu la permission d'emporter une Arme, mais pas celle dont vous avez la Maîtrise, le cas échéant.



ÉQUIPEMENT (suite)

Flamme d'Argent estime que vous êtes suffisamment bien entraînée avec cette arme et désire vous obliger à en manier une nouvelle, car un jour, selon lui, vous aurez à les maîtriser toutes.

Cette restriction imposée par votre maître vous a initialement décontenancée, mais puisque la mission ne présente pas de risques graves et que Flamme d'Argent sera là pour vous protéger en cas de pépin, vous vous êtes soumise à sa décision.

Inscrivez l'Arme de votre choix sur votre Feuille d'Aventure, à condition de ne pas choisir celle qui correspond à votre Maîtrise des Armes (si vous avez choisi cette Discipline).

Si vous choisissez l'Arc, vous pouvez y ajouter un Carquois contenant 6 Flèches, à inscrire parmi les Objets Spéciaux.

Enfin, votre bourse contient un certain nombre de Couronnes, les pièces d'or qui représentent la monnaie officielle du Sommerlund.

Tirez un nombre de la Table de Hasard et ajoutez 10 points pour connaître le nombre de Couronnes dont vous disposez.

Lorsque vous serez prête à partir à l'aventure, rendez-vous au **1**.



Transport de l'Équipement

Vous possédez un Sac à Dos pouvant contenir 8 Objets.

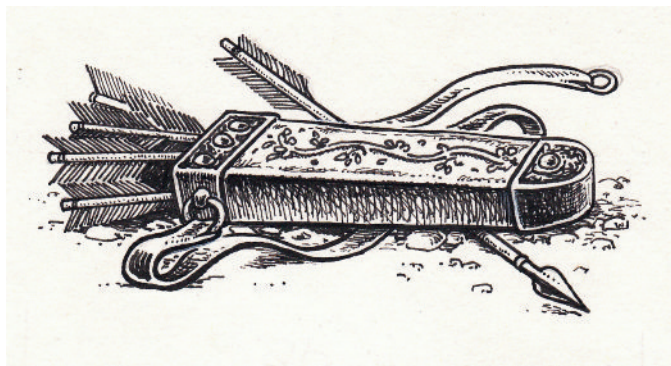
Les objets à ranger dans votre Sac à Dos seront désignés comme tels. En l'absence d'indication, vous devez supposer qu'il s'agit d'un objet du Sac à Dos.

Vous pouvez également ranger des objets ailleurs sur votre personne.

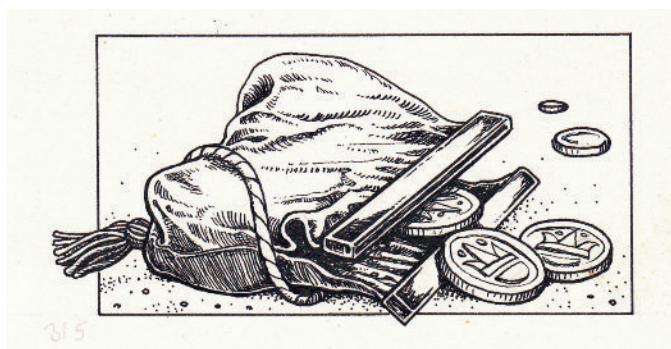
Tous les articles qui ne prennent pas place dans le Sac à Dos sont classés parmi les Objets Spéciaux.

Vous pouvez en transporter jusqu'à 12 en même temps.

Vous pouvez transporter un maximum de 2 Armes. L'Arc compte comme une arme.



Enfin, vous avez une Bourse pouvant contenir jusqu'à 50 Couronnes, la pièce d'or en vigueur au Sommerlund.





RÈGLES ADDITIONNELLES

Utilisation de l'Arc

Si vous avez un Arc, un Carquois et au moins une Flèche, vous pouvez tirer sur vos ennemis, mais uniquement lorsque le texte vous en offre l'occasion.

Un Carquois peut contenir jusqu'à 6 Flèches.

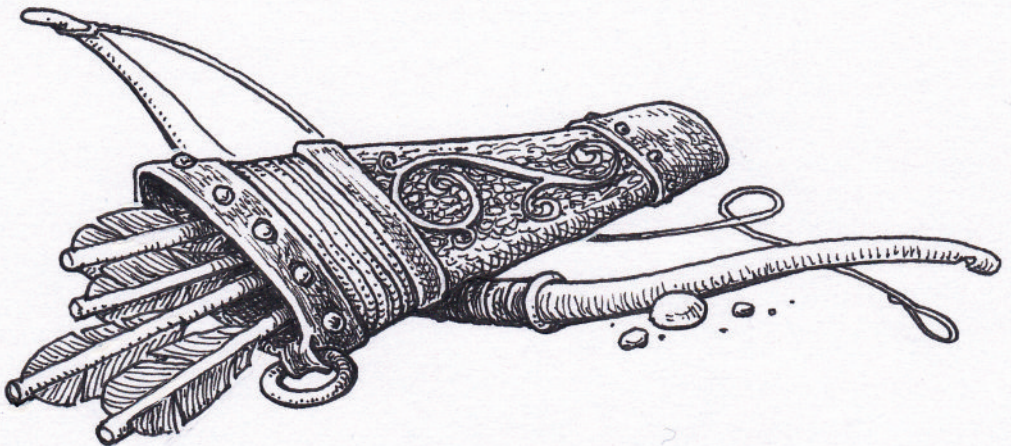
Vous devez en tenir un décompte exact lorsque vous les utilisez.

Si vous avez la Maîtrise des Armes à l'Arc, vous pouvez ajouter 2 points à tout nombre aléatoire issu de la Table de Hasard lorsque vous employez votre Arc.

Toutefois, si vous engagez un combat armée uniquement d'un Arc, vous devez vous considérer désarmée et réduire votre Habilité de 4 points.

À moins qu'il n'en soit spécifié autrement, une flèche tirée est toujours perdue.

Vous pouvez avoir plus d'un Carquois.





Nourriture

Vous devez vous assurer de garder des vivres dans votre Sac à Dos, car si vous devez manger et ne possédez aucune nourriture, vous serez affaibli de 3 points d'Endurance.

Chaque Repas compte comme un objet du Sac à Dos.

Si vous avez choisi la Discipline Kaï de la Chasse, vous pouvez y avoir recours au lieu de manger les provisions dans votre Sac à Dos, mais seulement si les circonstances le permettent.





RÈGLES DE COMBAT

Combats

Pour combattre un ennemi, ajoutez à votre Habilité tous les points boni dont vous disposez également. Soustrayez ensuite l'Habilité de votre ennemi de la vôtre.

Le résultat, positif ou négatif, vous donne le Quotient d'Attaque.

Ce Quotient désigne une colonne de la Table des Coups Portés.

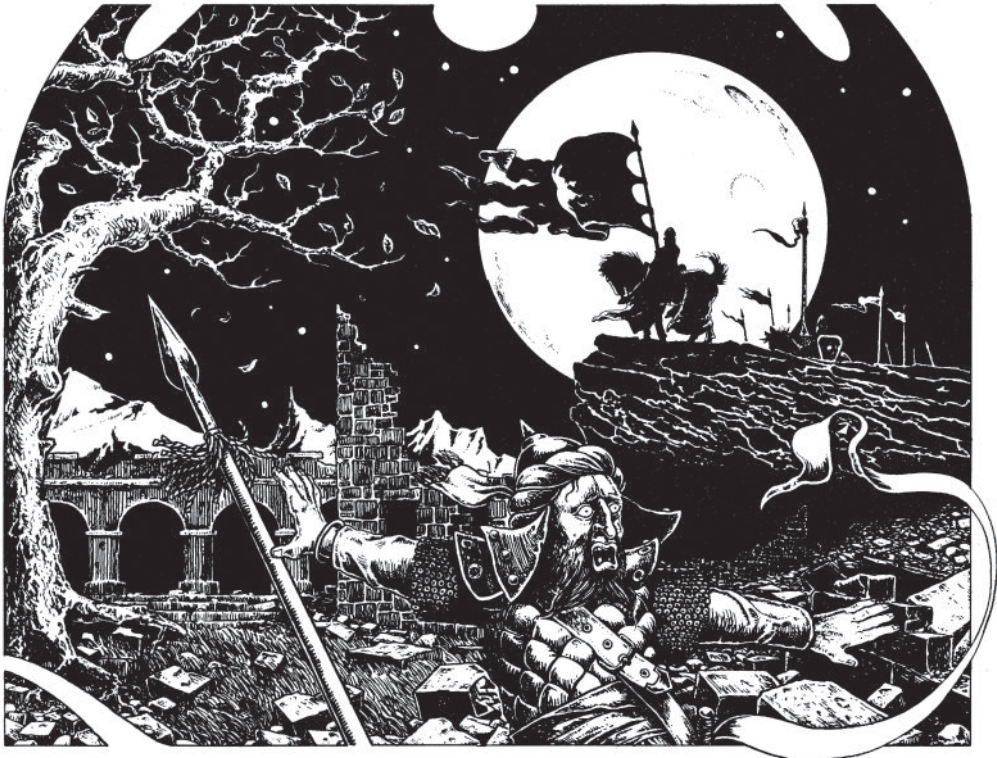
Ensuite, utilisez la Table de Hasard pour obtenir un chiffre.

Ce chiffre désigne une rangée de la Table des Coups Portés.

À l'intersection de cette rangée et de cette colonne figurent les résultats de l'Assaut : les points d'Endurance perdus par Neige d'Automne et ceux perdus par son ennemi.

Recommencez jusqu'à ce que l'un des deux soit vaincu (Endurance ≤ 0).

Si vous perdez un combat, vous devez supposer que votre ennemi vous a tuée, et votre aventure prend fin.





RÈGLES DE COMBAT

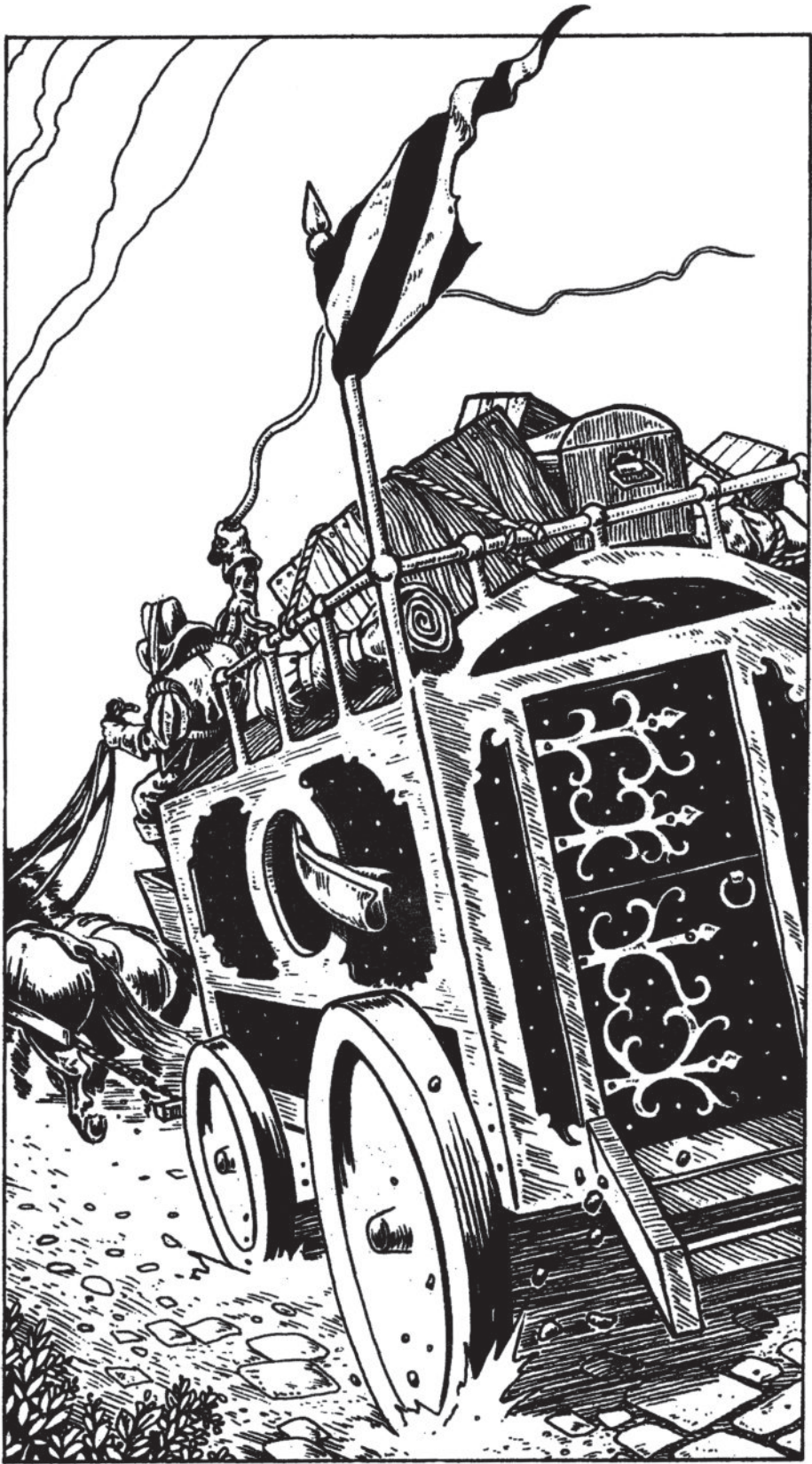
Fuite

Si vous prenez la fuite alors qu'un combat est déjà engagé, votre ennemi tentera de vous frapper une dernière fois dans le dos.

Vous devrez alors livrer un dernier Assaut en tenant compte uniquement de vos propres pertes en Endurance.

Vous ne pourrez fuir que si le texte vous offre cette possibilité.







LE PUIITS DES TÉNÈBRES

1

La chevauchée jusqu'à Holmgard s'est déroulée sans incident. Les contrées du Sommerlund sont très sûres, et rares sont les brigands qui osent s'en prendre aux voyageurs.

Vous avez donc pris place, comme prévu, à bord du Languabarb, un voilier à deux mâts de la marine marchande.

Le capitaine Aguk, un homme bourru et trapu qui fut chasseur de Kalkoths dans les terres glacées de Kalte voilà quelques décennies, vous a accueillis à son bord, et le navire a promptement levé l'ancre.



Vous voguez maintenant sur les eaux bleues du Golfe de Holm, en direction du nord-est.

Kirlu apparaîtra droit devant vous dès que vous serez sortis du golfe et entrés dans le détroit des Kirlundin.

Puisque Côte d'Argent est situé à l'ouest de l'île, vous n'aurez aucun détour à accomplir : vous pourrez voguer directement vers votre destination sans devoir vous aventurer près de la redoutable Pointe des Naufrages au sud.



Vous profitez pleinement de ce voyage pour parfaire votre entraînement et vos connaissances.

Vous soupçonnez d'ailleurs que votre maître vous a choisie exprès pour cela.

Vous ne vouliez pas l'avouer, mais les murs du Monastère commençaient à vous étouffer.

Cela se ressentait dans votre apprentissage. Maintenant que vous êtes en haute mer, vous comprenez sans peine ce qui a poussé Flamme d'Argent, ce vieux rusé, à se faire aider d'une Initiée Kaï dans une mission de tout repos.

En fin de journée, alors que les côtes de Kirlu se dessinent devant le navire, le capitaine annonce qu'une tempête se prépare.

Vous remarquez effectivement de lourds nuages noirs au nord. Pendant que l'équipage expérimenté se prépare à affronter le mauvais temps, Flamme d'Argent vous encourage à participer aux manœuvres.



« Va les aider, Neige d'Automne. Deux mains de plus ne seront pas de trop. »

Vous acquiescez d'un signe de tête, heureuse de vous sentir utile.

Lorsque la pluie se met à fouetter le pont, vous êtes occupée à rentrer l'une des grandes voiles blanches, secondée par un marin robuste à la chevelure noire dont le sourire n'est pas pour vous déplaire.

La distraction vous laisse toutefois à la merci d'une déferlante. Lorsque vous vous redressez, humiliée, vous êtes trempée des pieds à la tête.

Vous n'avez pas le temps de vous morfondre dans l'embarras, car le capitaine se met à crier des ordres. Il devient clair que le navire est en danger.

L'orage est beaucoup plus puissant que prévu. Aguk ordonne à son équipage de mettre le cap sur une crique au sud-ouest de Kirilu, où vous serez à l'abri des vagues écumantes qui bouleversent la mer.

Les vingt minutes qui suivent sont lourdes de tension : à tout moment, vous croyez que le bateau va chavirer et sombrer. Toutefois, les matelots ont l'expérience des colères de l'océan et parviennent à diriger le Languabarb vers la crique salvatrice.

C'est au moment où vous allez y pénétrer que des cris d'alarme se font entendre par-dessus le vacarme de la tourmente.

Utilisez la Table de Hasard.

Si vous obtenez un chiffre entre 0 et 4, rendez-vous au **41**.

Si votre résultat est compris entre 5 et 9, rendez-vous au **63**.