



# BRUNAN

L'Adventure au Comptoir



# Pour bien commencer...

*Brunan, l'Aventure au comptoir est un jeu narratif, c'est-à-dire un jeu où l'on raconte une histoire. Ce livret vous propose une partie d'initiation prête à jouer. Il vous permettra d'explorer l'univers de Brunan tout en découvrant les règles du jeu.*

*Pour jouer, réunissez quelques amis et réalisez, dans l'ordre, les 3 étapes suivantes.*

## 1 Asseyez-vous autour d'une table et choisissez un chacun un héros.

Prenez le temps de lire sa fiche pour découvrir son caractère et connaître ses capacités. Chaque héros en possède deux.

La première est utilisable en cours de partie, la seconde intervient à la fin.

### Préparation du matériel :

Prenez un jeton et placez-le sur l'emplacement « 6 » de la jauge de Santé de la fiche de votre héros.

Les dés ainsi que le plan de l'auberge sont disposés au milieu de la table.

Les cartes de défis sont battues et posées, face cachée, en une pile au centre de la table.

## 2 Vous êtes maintenant prêt à jouer. Chaque joueur joue à son tour le rôle du guide.

Ce dernier a la tâche de lire une histoire, un souvenir d'aventure dans lequel les autres joueurs sont les héros, les personnages principaux.

Le premier guide est celui qui montre la plus grande cicatrice.

Celui-ci, doit animer la première partie. Le joueur situé immédiatement à sa gauche, sera le deuxième guide qui se chargera de la deuxième aventure et ainsi de suite, en fonction du nombre de joueurs.

La partie prend fin lorsque chacun des joueurs a été guide.

## 3 Le guide commence par prendre rapidement connaissance de l'aventure à animer.

Afin de ne pas gâcher votre plaisir, ne lisez pas une autre histoire que celle dont vous êtes le guide !

Allez chercher secrètement dans l'ordre de la pile de carte, les cartes de Défi définies pour l'aventure en cours. Battez la pile restante et reposez-la.

Vous devez avoir entre les mains 4 cartes de Défi prévues pour l'aventure.

Commencez à conter l'histoire, en lisant à voix haute l'aventure. Ne lisez pas, aux autres joueurs les éléments **[entre les crochets]**, il s'agit d'indications qui vous sont uniquement destinées et qui renvoient à une carte de Défi précise. Dans ce cas, tirez de votre main la carte concernée et reportez-vous dans le livret de règles, au chapitre « Les défis » (page 9), afin de voir comment le résoudre.

Une fois le défi résolu, reprenez le cours de votre récit.

Après avoir fini votre histoire, passez les livrets au joueur qui suit pour qu'il raconte à son tour son histoire, avec les mêmes consignes. Et ainsi de suite...



les aventures !

# Aventure n°1 Le Cristal Vert

PRÉPARATION : Cartes de Défi à prendre dans la pile de cartes

[OBJET/Enchères]

[COMBAT/Physique]

[COMBAT/Mental]

[OBJET/Trésor]

**M**orbleu, vous rappelez-vous la fois où nous avons sauvé un village d'une destruction certaine ?

Nous arrivons tard dans un village pendant une nuit de tempête. L'aubergiste nous conduit dans notre chambre pour ne pas déranger les autres clients. Au matin, du brouhaha dans la rue nous réveille. Nous descendons au rez-de-chaussée et nous découvrons que l'auberge est vide.

Dehors, les rues sont noires de monde. Toute la population est habillée en vert et des échoppes bigarrées proposent des colifichets, des poudres, des potions mais aussi de véritables reliques magiques. Un passant nous déclare qu'il s'agit du Festival de la Magie Verte et nous indique que les étrangers sont les bienvenus à cette fête.

Un peu plus loin, un marchand nous accoste pour nous proposer d'acheter un **[OBJET/Enchère : décrire la carte et ses effets puis réalisez sa vente]**. Plus tard, nous trouvons sur la place publique une foule immense rassemblée. Sur une estrade, un magicien tout de vert vêtu finit son discours par « ... car le temps nous est compté et seul je ne pourrai qu'échouer. » Le magicien, nous apercevant, s'écrie alors : « voilà des étrangers, qu'on les conduisent à moi. »

Des gardes fendent la foule et nous accompagnent vers l'estrade.

En arrivant près du magicien, nous remarquons un cristal vert pendu à son cou. Il nous explique alors qu'un crapaud monstrueux dort au fond des marais avoisinants depuis que Calcidorius le Grand l'a vaincu par magie, il y a 150 ans.

« La relique magique pendue à mon cou m'a été confiée par mon père, arrière petit-fils de Calcidorius. Elle retient ce monstre en sommeil mais son pouvoir s'est subitement tari. Il va se réveiller et détruira à coup sûr le village. Nous devons l'occire tant qu'il dort encore. Merci de m'accompagner dans cette quête. Un trésor vous attend sur place ! »

La foule nous accompagne jusqu'à la sortie du village en nous encourageant.

Après quelques heures de voyage dans les marais, le magicien nous alerte :

« *Je crois que nous sommes suivis par quelque chose de...* » Il n'a pas le temps de finir sa phrase qu'une créature surgit de derrière un saule aux racines noueuses.

**[COMBAT/Physique : décrivez la créature puis réalisez le combat physique].**

- > Si le combat est une victoire : après une dernière cabriole, la créature bascule en arrière dans les marais.
- > Si le combat est un échec : devant cette situation catastrophique, le magicien fait apparaître un brouillard magique qui nous permet de nous enfuir.

Plus tard, nous arrivons à un îlot. Le magicien n'en mène pas large. Il détache alors le cristal vert de son cou et le dépose au sol. Des filets de brume s'enroulent alors autour de nous tandis qu'un gémissement se fait entendre. Un monstre se matérialise peu à peu devant nous. Le magicien tombe à genoux quand une voix rauque s'élève :

« *Indigne descendant, tu veux fuir la charge que ton père t'a confiée ! Tu veux déposer ce cristal et abandonner le village ancestral ? Moi, Calcidorius le Grand, j'ai réussi à contrôler ce village avec cette histoire de crapaud et à assurer ainsi la prospérité de ma descendance. Je vais corriger ce dernier et indigne membre de ma lignée.* »

Un **[COMBAT/Mental]** commence **[décrivez le type de monstre dans lequel Calcidorius s'est incarné puis réalisez le combat mental].**

- > Si le combat est une victoire : le monstre pousse alors un cri et s'évanouit dans une lueur verte. Le cristal vert vole en éclat. Le magicien nous remercie et après une rapide incantation, il disparaît, nous laissant seuls dans les marais.
- > Si le combat est un échec : le monstre nous repousse et sous forme astrale, il s'engouffre dans la bouche du magicien qui explose en une myriade de particules lumineuses. Le silence revient sur l'îlot.

Après avoir fouillé l'ensemble de l'îlot, nous découvrons sous une grosse pierre le trésor promis **[OBJET/Trésor, décrivez l'objet et déterminez à qui il revient].**

De retour au village, grâce à un subtil mensonge, les villageois sont ravis d'apprendre que nous les avons sauvés mais attristés que le magicien est mort lors du combat contre le crapaud. **Nous sommes ainsi devenus les héros de ce village que nous avons sauvé d'une destruction certaine.**

## Le saviez-vous ?

### Les Cristaux de Magie Verte

Le thaumaturge Calcidorius avait trouvé le moyen de compresser l'essence même de la magie dans des cristaux. Ainsi, il s'épargnait les fatigants rituels de concentration spirituelle et il pouvait disposer spontanément d'une quantité importante d'énergie mystique. Les plus puissants de ces cristaux puisent leurs ressources dans les forces naturelles ambiantes, ils peuvent régénérer leur réserve magique et sont de couleur verte. Très rares dans le Monde Ancien, ils constituent un atout très précieux pour tout pratiquant des Arts Etranges.

les aventures !

## Aventure n°2

# Les Ruines Epicées

PRÉPARATION : Cartes de Défi à prendre dans la pile de cartes

[COMBAT/Physique]

[AUBERGE]

[OBJET/Trésor]

[COMBAT/Mental]

**S**acrebleu, vous rappelez vous la fois où nous avons visité les vestiges d'une civilisation disparue ?

Nous sommes dans une taverne quand un vieux nain en toge nous sollicite :

*«Je suis Eloydel, je recherche des aventuriers courageux pour m'escorter dans les montagnes. Le trajet se fera en radeau puis à dos de mules. Rendez-vous demain au port fluvial. Vous serez bien récompensés.»*

C'est ainsi que nous embarquons avec lui, trois mules et dix caisses en bois. Les deux premières journées sont bien calmes. Le nain reste renfrogné à lire ses vieux papiers en tenant le gouvernail. Ensuite, nous nous engageons sur un vaste lac. Là, une flotille de canoës surgit et nous encercle.

**[COMBAT/Physique : décrivez les adversaires et effectuez le combat]**

- > Si le combat est une victoire : le premier assaut est vite repoussé et les autres préfèrent prendre le large.
- > Si le combat est un échec : ils nous volent deux caisses et une mule, au grand dam d'Eloydel.

Un soir, nous apercevons un ponton et une maison fortifiée sur la rive. En accostant, nous sommes accueillis par une serveuse qui nous souhaite la bienvenue à l'Auberge des Terres Maudites. Elle nous conduit à son père qui nous explique qu'au millénaire dernier, une terrible bataille a opposé des hommes avec des créatures monstrueuses. Depuis ce jour, les montagnes restent hantées par les combats magiques qui s'y déroulèrent. Mais la fatigue du trajet, la bonne cuisine et le décolleté de la serveuse l'emportent sur ces souvenirs funestes **[AUBERGE, résolvez la carte-défi]**.

Au matin, nous prenons le chemin des montagnes avec les mules. Après avoir traversé trois cols escarpés, nous débouchons dans une vallée sinistre. Le sol est de sable gris et des ruines affleurent ça et là. Eloydel nous indique que notre voyage est terminé. Il ouvre les caisses qui, à notre surprise, contiennent du matériel de jardinage. Il nous éclaire : *«La magie contenue dans ces sols est encore forte. En cultivant cette terre, nous allons*

*pouvoir la récupérer. J'ai élaboré des graines de piments qui drainent la magie.» Il nous présente alors un sac qu'il vient avec précaution de sortir de sa toge.*

C'est ainsi que nous sommes devenus des aventuriers jardiniers. Le travail en lui-même n'est pas fatigant (labourer, sarcler, arroser), mais le sol regorge d'os et de squelettes étranges. Un jour, nous avons même trouvé un **[OBJET-Trésor : décrire la carte et ses effets puis déterminez à qui il revient]**. Ce qui reste le plus gênant, ce sont les cauchemars qui peuplent chacune de nos nuits. Eloydel, lui, passe ses journées à explorer les ruines en solitaire.

Petit à petit, les piments poussent, fleurissent, fructifient et se mettent à mûrir. Eloydel nous aide à les récolter, les examine consciencieusement et déclare :

*« Le Piment des Squelettes fera notre fortune. Il regorge de magie et va devenir l'épice de prédilection des magiciens. Faites une seconde récolte pendant que je teste celle-ci ».*

Les jours suivants, Eloydel se fait rare mais nos cauchemars cessent. L'ambiance devient plus tendue lorsque qu'Eloydel se met à changer, devient blafard avec le regard fixe et vitreux. Il nous évite, nous laisse des consignes écrites et il passe ses journées à psalmodier sous sa tente. Une espèce de bosse devient visible dans son dos.

Une nuit alors que nous nous préparons à partir discrètement, il se rue sur nous en hurlant. En fait, il s'est transformé en une créature ignoble issue du Passé. **[COMBAT/Mental : décrivez la créature et effectuez le combat ]**

- > Si le combat est une victoire : le monstre terrassé, des racines jaillissent du sol et l'emportent sous terre. Quand elles se dirigent vers nous, nous fuyons.
- > Si le combat est un échec : notre fuite est épouvantable. Eloydel utilise toute sa magie contre nous et c'est pur miracle que nous en réchappions.

De retour à l'Auberge des Terres Maudites, nous préférons inventer une histoire d'accident de montagne et garder notre secret car **nous avons visité les vestiges d'une civilisation disparue.**

## Le savez-vous ?

### Le Piment des Squelettes

Depuis que la recette est mieux maîtrisée suite aux travaux de Maître Ducroc, le Piment des Squelettes s'est rapidement imposé comme l'épice des magiciens.

Dans sa version simple, il permet à son utilisateur de se décaler très légèrement dans le temps. C'est ainsi que bon nombre de mages de combat se déplacent de quelques secondes en avant pour se protéger eux-mêmes de leurs adversaires lorsqu'ils réalisent une incantation un peu longue. En version complexe, le Piment des Squelettes permet un repérage magique d'une zone pour connaître l'emplacement de chacun des trésors enfouis, mais ce mélange est encore instable et les effets secondaires ne sont pas tous maîtrisés.

Le Piment des Squelettes reste encore interdit dans les tournois officiels de Brunan.

les aventures !

## Aventure n°3

# L'attaque des Etrilles

PRÉPARATION : Cartes de Défi à prendre dans la pile de cartes

[EXPLORATION]

[COMBAT/Physique]

[AUBERGE]

[COMBAT/Physique]

**S**acrebleu, Vous rappelez vous la fois où nous avons trinqué avec des Hommes-crabes ?

Notre aventure débute sous les meilleurs auspices. Après avoir escorté un navire marchand à bon port, nous rentrons au pays pour y dépenser notre richesse nouvelle. Hélas, une tempête nous surprend en pleine nuit et le naufrage est inévitable. Le choc avec l'eau noire glacée nous assomme.

Le soleil nous réveille allongés sur une plage au milieu de nombreux débris. Nous ne sommes plus que nous ... **[indiquez le nombre de joueurs]**. C'est alors que nous avisons trois silhouettes hideuses à la lisière de la jungle. Elles ressemblent à un mélange d'orcs et d'insectes avec des pattes, des pinces et des épines en tous sens. En nous mettant en garde, nous observons qu'elles nous fixent avec une immobilité déconcertante. En nous rapprochant pas à pas, nous découvrons qu'il s'agit de cadavres d'un genre d'homme-crabes dressés sur des pieux.

Par précaution, nous décidons d'explorer la côte depuis la plage. Elle est très sauvage et nous traversons des paysages très variés. **[EXPLORATION, présentez puis résolvez la carte]**.

Nous observons ça et là d'autres statues de cadavres d'hommes-crabes, toutes tournées vers la mer.

Après une demi-journée de marche, nous arrivons dans une baie où cinq silhouettes s'affairent à charger une chaloupe. En entendant nos cris de joie, ils se regroupent et nous montrent que nous ne sommes pas les bienvenus.

**[COMBAT/Physique : décrivez les créatures concernées habillées comme des pirates et résolvez le combat]**

> Si le combat est une victoire : les pirates sont encore plus patibulaires morts que vivants mais la victoire nous appartient !

> Si le combat est un échec : après nous avoir fait déguerpir dans la jungle, ils embarquent dans la chaloupe et partent vers le Nord.

Dans un cliquetis étonnant, un homme-crabe, vivant celui-ci, s'extirpe de la jungle et s'avance vers nous. Il lève ses quatre pattes supérieures humblement. Quand il arrive à

dix coudées de nous, une voix grinçante jaillit de ses mandibules :

« *Monstres pirates ennemis des naufragés et des Grands Crabes. Pirates pillent œufs de tortues pour les vendre. Tortues moins nombreuses et Grands Crabes avoir la faim. Si pirates chassés, Grands Crabes sauvés. Si naufragés aident Grands Crabes, bateau des pirates pour eux.* » Cette proposition vaut le coup d'être abordée.

Tout en nous parlant, il nous guide dans la forêt. Les pirates vivent dans un fortin sur pilotis, dans une grande baie au Nord. Les hommes-crabes ne sont pas assez discrets pour s'en approcher et pas assez agiles pour s'y hisser. Notre mission est d'entrer de nuit dans le fortin et d'en descendre la rampe d'accès pour que les hommes-crabes s'emparent du lieu. Nous arrivons à leur cité faite de huttes couvertes de boue séchée à l'allure sinistre. Mais leur cuisine est plus avenante que leur architecture et ils nous régalent de tranches de rôti de tortue arrosées de vin de palme.

**[AUBERGE, résolvez la carte ]**

Juste avant le lever du soleil, nous profitons de la marée basse pour nous approcher du fortin. Le bateau des pirates est ancré plus loin. Après une rapide escalade, nous neutralisons les deux gardes qui surveillent la rampe. Nous commençons à la descendre quand nous sommes surpris par un monstre pirate qui hurle à la rescousse.

**[COMBAT/Physique : décrivez le groupe de monstres pirates en renfort et résolvez le combat]**

- > Si le combat est une victoire : une dizaine de pirates passent de vie à trépas. Soudain,...
- > Si le combat est un échec : les pirates nous encerclent et nos chances de survie s'amenuisent grandement quand, ...

... les hommes-crabes jaillissent dans le fortin et se jettent sur les pirates. C'est un vrai carnage, car les hommes-crabes sont de terribles adversaires en combat rapproché, avec leurs pinces et leurs carapaces. Toutes les créatures pirates sont exterminées.

Le chef des Grands Crabes tient alors sa parole et le bateau des pirates nous est remis avec des vivres, le soir même. Avant de partir, nous fêtons notre victoire et **c'est ainsi que nous avons trinqué avec des hommes-crabes !**

## Le saviez-vous ?

### Le Vin de Palme des hommes-crabes

Peu de négociants orientaux ont réussi à négocier avec la société des hommes-crabes qui vivote dans les Iles Isolées du Grand Sud. Experts dans la valorisation d'un environnement hostile, ils savent concocter un breuvage rude à partir de palmiers sélectionnés depuis des générations, pour la force de leur sève, mais aussi avec des plantes encore mystérieuses. C'est par une succession complexe de macérations, de fermentations et de distillations qu'ils obtiennent ce breuvage qui permet temporairement d'élargir son champ de conscience. Les combattants comme les magiciens apprécient cette boisson qui leur permet de dépasser leurs limites physiques et intellectuelles dans des situations délicates.

les aventures !

## Aventure n°4

# La Chasse Impériale

PRÉPARATION : Cartes de Défi à prendre dans la pile de cartes

[AUBERGE]

[COMBAT/Physique]

[MAGIE]

[EXPLORATION]

**V**entrebleu, vous rappelez vous la fois où nous avons accompagné l'Empereur à une chasse à courre ?

Tout commence alors que nous arrivons à la Cité Impériale de Karlbourg. Nos récentes aventures ne nous ont pas permis d'améliorer nos finances. Aussi nous avons choisi de nous installer dans une auberge minable à la périphérie du Marché. L'aubergiste nous prend en pitié et nous propose d'aller lui cueillir des champignons dans la Forêt de Totberg, en échange du gîte et du couvert.

Munis de paniers, nous arpentons les futaies et les taillis. A midi, nous avons une belle récolte de bolets. Nous décidons alors de pique-niquer. Les provisions de l'aubergiste sont succulentes et son vin délicieux, quoique corsé. **[AUBERGE, résolvez la carte ]**

Nous finissons à peine de digérer ce repas quand nous apercevons une patrouille d'une dizaine de gardes impériaux en armure lourde. Assez sèchement, ils nous intiment l'ordre de déguerpir car l'Empereur est à la chasse dans le secteur. « *Cette partie de la forêt est interdite au peuple. Allez roder plus loin !* ».

Résolus à ne pas froisser notre souverain, nous nous enfonçons encore plus loin dans la Forêt de Totberg. Le secteur est riche en fougères mais les champignons y sont plus rares. Notre sang ne fait qu'un tour quand nous entendons des hurlements qui se rapprochent à vive allure. **[COMBAT/Physique : décrivez les créatures et résolvez le combat]**

- > Si le combat est une victoire : ces monstres sont moins menaçants en plusieurs morceaux, maintenant.
- > Si le combat est un échec : après quelques échanges laborieux, nous réussissons à nous hisser dans un accueillant chêne séculaire. Après quelques tentatives pour grimper au tronc, les créatures partent au loin.

Peu rassurés par cette rencontre, nous décidons de rentrer vers Karlsbourg quand nous entendons des appels à l'aide. Nous découvrons dans une clairière, un cavalier en mauvaise posture. Son cheval est enlisé dans une belle tourbière, jusqu'au licol.

La pauvre bête inconsciente s'enfonce doucement. Avec une branche et une corde, nous sauvons l'infortuné cavalier tandis que le cheval disparaît lentement dans la tourbe. L'homme est choqué. En le nettoyant et en le réconfortant, nous découvrons qu'il s'agit de Karl, notre Empereur, en personne. Nous nous agenouillons respectueusement alors qu'il prend la parole.

« *Merci, braves gens. Enfin, le destin m'est favorable. Hier, ma compagnie a été attaquée par Dryam le métamorphe, c'est un magicien rural qui ne supporte pas mes chasses. Il a dispersé ma troupe en changeant mes gardes en (nommer le type de créatures du précédent Combat Physique). Il me piste depuis ce temps. Cette nuit, j'ai dormi dans un tronc comme un bûcheron. Mon cheval me ramenait vers Karlsbourg quand il s'est enlisé. »*

Soudain, une sphère de lumière vive jaillit du sous-bois et nous englobe tous avant de disparaître. **[MAGIE, résolvez la carte]**

Un coup d'oeil circulaire nous fait comprendre que nous avons tous été transformés en cerfs. Un ricanement surnois retentit à nos oreilles :

« *A vous, Majesté, de goûter aux joies de la chasse. »*

La journée qui suit est cauchemardesque. Après avoir erré quelque temps sous ce nouvel aspect, nous sommes poursuivis par toute la compagnie de chasse de l'Empereur. A plusieurs reprises, sa meute nous accule et bien des flèches sifflent à nos oreilles. Notre périple est très long et éprouvant. **[EXPLORATION, présentez puis résolvez la carte]**

Le soir tombé, la chasse cesse d'un coup et le silence revient dans la forêt. La même sphère nous entoure alors et la voix de Dryam s'élève : « *Que ceci serve de leçon à votre Impériale Personne* ».

L'Empereur, qui a repris son apparence et ses atours, est emporté dans les cieux en direction de Karlsbourg. De nouveau sous forme humaine, mais nus comme des vers, nous sommes recueillis par un charbonnier qui nous prête des vêtements, sans questions indiscretes.

**C'est ainsi que nous avons accompagné l'Empereur dans sa dernière chasse à courre.**

## Le saviez-vous ?

### Le Bolet géant de Totberg

C'est à la fin de l'automne sous les frondaisons les plus sauvages de cette grande forêt que pousse le Bolet géant de Totberg. Véritable monstre mycologique à l'arôme très puissant, il nécessite deux ans de macération dans de l'alcool pur et un an de séchage au soleil pour être prêt à consommer. Il est souvent enfilé sur un lacet que les aventuriers du Monde Ancien portent autour du cou. Son effet thérapeutique est fulgurant. Il soigne instantanément toutes les blessures de celui qui l'avale. Mais ce traitement naturel possède sa propre limite. Il est déconseillé d'en manger deux fois dans une même année, sous peine d'éruptions cutanées généralisées et très lentes à guérir. ...

les aventures !

## Aventure n°5

# Les Bandits des Sables

PRÉPARATION : Cartes de Défi à prendre dans la pile de cartes

[EXPLORATION]

[COMBAT/Physique]

[COMBAT/Physique]

[MAGIE]

**S**acredieu, vous rappelez-vous la fois où nous avons créé un nouveau Royaume ?

Un vieillard nous avait parlé de la cité fabuleuse de Bagdead située au cœur du Désert Marave. Ses habitants, aussi appelés Bandits des Sables ont la réputation de connaître le secret de fabrication de l'or en grande quantité. Nul n'avait pu trouver ce lieu. Ceux qui arriveraient à voler leur secret seraient assurés d'une fortune sans limite. C'est ce genre de défi qui nous plaît. Après nous être équipé de chameaux et d'outres en grand nombre, nous sommes partis.

Mais le désert Marave n'est pas si facile à trouver. **[EXPLORATION, présentez puis résolvez la carte]**

Nous marchons dans le désert Marave depuis maintenant 8 jours quand un oasis est repéré au loin. En nous approchant, nous découvrons une immense maison près d'un large bassin rempli d'eau limpide, entourés de jardins et de palmiers. Une centaine de jeunes filles sont occupées à jardiner. En nous voyant arriver, elles s'enfuient se cacher dans la bâtisse. Avec un grand cri, surgit de la maison, une silhouette enturbannée.

**[COMBAT/Physique : décrivez l'adversaire et résolvez le combat]**

- > Si le combat est une victoire : après un combat qui se déroule jusqu'à l'extérieur de l'oasis, nous l'envoyons retrouver ses ancêtres.
- > Si le combat est un échec : nous prenons la fuite dans le désert, poursuivis par notre adversaire. Celui-ci disparaît tout à coup dans un puits. Des cris de rage en jaillissent, qui se transforment bientôt en des hurlements atroces, suivis d'un silence pesant.

De retour à l'oasis, les filles nous expliquent qu'elles ont été achetées, il y a 15 ans, à des marchands d'esclaves par Al Muhit, leur maître. Elles ne le voient presque jamais. Il vit dans sa chambre dont il ne sort qu'une fois par mois. Il les emmène alors dans le désert

pour les faire descendre dans un réseau de puits, autour de l'oasis. Elles doivent en remonter de la poussière d'or. Des insectes géants gardent ce trésor et seules des filles pures et vierges arrivent à les amadouer. Il emmène cet or dans sa chambre et s'enferme de nouveau pour un mois. Elles désespèrent de pouvoir partir un jour de cet oasis isolé de tout. Certaines ont tenté de fuir mais toutes ont été retrouvées mortes de soif plusieurs jours après.

Avides de partir avec notre caravane de chameaux, elles nous mènent malgré tout à la chambre du maître de l'oasis. Une solide porte en métal mat, sans serrure, la ferme. Après une heure d'efforts, alors que nous finissons de la défoncer, une forme spectrale apparaît et nous attaque.

**[COMBAT/Mental : décrivez l'adversaire et résolvez le combat]**

- > Si le combat est une victoire : la forme se rétracte au sol en se dissolvant dans un chuintement.
- > Si le combat est un échec : assommés par notre défaite, nous reprenons conscience quelques heures plus tard. La créature éthérée est partie.

Dans la chambre d'Al Muhit, il n'y a qu'un pentacle tracé au mur. Après quelques minutes de déchiffrement, **[montrez le joueur qui possède le plus score de Mental]**, tu arrives à prononcer le mot de commande. Le pentacle s'illumine et un couloir se matérialise sur le mur. Après des hésitations, nous décidons de l'emprunter.

Nous sommes alors projetés dans une petite pièce avec une porte qui donne vers l'extérieur. **[MAGIE, résolvez la carte]**. En sortant, nous nous retrouvons sur la façade d'une forteresse située au bord d'un fleuve. Malgré notre discrétion pour explorer cet endroit, nous sommes vite repérés par les Bandits des Sables qui l'habitent et notre salut n'est assuré que grâce à notre sens de la fuite. Nous leur dérobons leur unique felouque, amarrée à proximité, qui nous ramène ensuite à bon port.

Plus tard, nous apprenons que les jeunes filles ont emprunté le passage magique et que leur rencontre avec les Bandits des Sables est l'occasion de nombreux mariages. De ces unions, naît toute une population qui sait rapidement exploiter les richesses du désert et peu à peu un nouveau et prospère état se constitue.

C'est ainsi que nous avons créé un nouveau Royaume.

## Le saviez-vous ?

### Le Sable d'Escampette des Bandits des Sables

Il s'agit de la version rustique de la célèbre Poudre d'Escampette. Elle est élaborée par les Bandits des Sables à partir de certains sables du Désert Marave. Lancé face à un ennemi, ce sable produit des illusions assez fortes pour permettre de s'éloigner sans risque. En grandes quantités, ce sable peut reproduire de véritables mirages qui désorientent un grand nombre d'individus. Il peut aussi être utilisé comme un fort narcoleptique, même si son ingestion reste problématique par rapport à d'autres poudres plus solubles et donc plus discrètes.

les aventures !

## Aventure n°6

# Meurtre au Temple Nain

PRÉPARATION : Cartes de Défi à prendre dans la pile de cartes

[COMBAT/Physique]

[EXPLORATION]

[MAGIE]

[OBJET/Trésor]

**M**ortedieu, vous rappelez-vous la fois où nous avons enquêté sur la disparition d'un moine ?

Au départ, nous cherchons à réparer nos armes émoussées. C'est ainsi que nous arrivons au Grand Temple du Métal, célèbre pour ses nains habiles.

Le Père nain nous accueille avec respect et nous avait expliqué que Frère Maastar, son meilleur forgeron est parti chercher du minerai avec son novice Farg, depuis 3 jours. Tous commencent à s'inquiéter. Nous partons donc à sa recherche. En route, nous croisons Frère Kadfaol, l'herboriste, qui revient avec sa cueillette de Génépik ainsi que Frère Tock, qui va relever ses pièges avec son chien. A midi, en passant devant une grotte, nous sommes attaqués par un **[COMBAT/Physique, décrivez la créature et résolvez le combat]**

- > **Victoire** : l'adversaire tombe au sol et dans un dernier spasme, il succombe.
- > **Défaite** : l'adversaire nous pourchasse jusqu'à ce que nous nous réfugions en haut d'un rocher. Puis, il s'en retourne dans sa grotte en maugréant.

Après avoir fouillé les environs de la grotte, nous ne trouvons aucune trace de Maastar.

A la tombée de la nuit, alors que nous campons, un hurlement retentit dans le lointain. Malgré la pleine lune et les étoiles, nous n'arrivons pas déterminer l'origine de ce cri. Au matin, nous découvrons, à une centaine de coudées de notre camp, le cadavre de Frère Maastar, au fond d'un ravin, le crâne ouvert.

Nous commençons à peine à le ramener qu'un épais brouillard matinal se lève. Nous n'y voyons plus rien. Il faut nous résoudre à chercher patiemment notre chemin. **[EXPLORATION, présentez puis réalisez la carte.]**

Au Temple, à notre arrivée, tout le monde est accablé par cette nouvelle. Le Père nain écoute notre récit et convoque l'ensemble des moines pour éclaircir ce mystère, quand le jeune Farg arrive en courant : lui et son maître se sont perdus de vue dans le brouillard, au début de la nuit précédente, et il est tellement inquiet qu'il a préféré revenir au plus vite.

Le Père nain explique alors qu'il connaît le coupable et qu'il va le démasquer.

Soudain, l'air se met à crépiter et le Père nain tombe au sol inanimé.

**[MAGIE, réalisez la carte.]**

Les moines sont très affolés et grâce au talent d'orateur de **[montrez du doigt le joueur qui a le plus grand score en Chance ou Mental si égalité]**, le calme revient dans l'assistance.

Les moines nous demandent alors de rechercher le coupable. Nous devons désigner un nain parmi les trois seules personnes qui étaient à l'extérieur : Frère Kadfaol, Frère Tock ou le novice Farg.

**Si c'est Frère Kadfaol qui est désigné**, il hurle son innocence et se saisissant de son bâton de voyage, il nous repousse hors de la salle principale. Il s'enfuit en se jetant par une fenêtre dans le torrent en contrebas, qui l'emporte rapidement au loin.

**Si c'est Frère Tock qui est désigné**, il siffle son chien qui se lance à notre assaut. Le temps de calmer la bête, le maître a quitté le monastère.

**Si c'est le novice Farg qui est désigné**, il avoue avoir trouvé un filon d'or dans la montagne que Frère Maastar ne voulait pas exploiter. Le pousser dans le vide a été un jeu d'enfant. Il se précipite vers la cheminée centrale et il actionne un passage secret qui s'ouvre dans un grincement. Il s'y engouffre en ricanant et le passage se referme devant nous.

Le Père nain, quand il revient à lui, est très surpris de ce qui s'est passé pendant qu'il était inconscient.

**Si le Novice Farg n'a pas été désigné** : il demande qu'on se saisisse du Novice Farg qui avoue alors avoir trouvé un filon d'or dans la montagne que Frère Maastar ne voulait pas exploiter et qu'il l'a poussé dans le vide pour se débarrasser de lui. Il est emmené dans une cellule sans tarder.

**Si le novice Farg s'est enfui** : il nous remercie de notre aide et nous félicite pour notre discernement même si le Novice s'est échappé.

Avant de repartir du Temple, le Père nain nous donne un **[OBJET/Trésor : décrire la carte et ses effets puis déterminez à qui il revient]** et **c'est ainsi que nous avons enquêté sur la disparition d'un moine.**

## Le saviez-vous ?

### La Pierre d'Affûtage des Nains

Les maîtres-forgerons du Grand Temple du Métal savent depuis des lustres restaurer les lames émoussées et leur redonner un fil tranchant comme au premier jour. Leur secret provient en partie de la qualité des choix qu'ils opèrent pour les minéraux qui entrent dans la composition de leur fameuse Pierre d'Affûtage. Aucune arme, si abîmée soit-elle, ne résiste à l'action de ce savoir-faire mythique. Un grand nombre de contrefaçons circulent mais seule la véritable Pierre d'Affûtage des Nains possède un authentique pouvoir de régénération du métal.

Retrouvez la fine équipe de Brunan sur :  
[www.brunan.fr](http://www.brunan.fr)



# BRUNAN

## Archénum du Guide

### Préparation de l'Aventure

- 1 > Disposez les dés au milieu de la table.
- 2 > Battez les cartes de défis.
- 3 > Tirez 4 cartes (si vous avez 3 cartes de même type vous pouvez recommencer).
- 4 > Posez le reste des cartes, la pioche, au centre de la table.
- 5 > Prenez quelques secondes pour inventer votre aventure en fonction des cartes tirées.

### Résolution des Défis

Combat/Physique	Page 9	Objet/Enchères	Page 13
Combat/Mental	Page 9	Objet/Trésor	Page 14
Magie	Page 11	Auberge	Page 15
Exploration	Page 12		

Pages du livre de règles

### Table d'introduction " Sacrebleu ! Vous souvenez-vous de cette fois où nous..."

- 11 sommes tombés par hasard dans un vieux réseau souterrain ?
- 12 avons retrouvé une princesse enlevée ?
- 13 avons sauvé un village d'une destruction certaine ?
- 14 sommes partis à la recherche d'un enfant disparu ?
- 15 avons combattu un sorcier fou qui voulait détruire le monde ?
- 16 avons aidé une jeune fille à trouver une fleur rare ?
- 21 avons démantelé un complot visant à éliminer le roi ?
- 22 avons détruit sans le vouloir un temple sacré ?
- 23 avons parcouru le Monde Ancien avec une carte au trésor prétendue vraie ?
- 24 avons résolu le mystère de la disparition des dinosaures ?
- 25 avons dû aider des gobelins pour sauver une cité ?
- 26 nous sommes fait avaler par une pieuvre géante ?
- 31 avons été faits prisonniers ?
- 32 sommes tombés nez à nez avec une horde de gobelins affamés ?
- 33 nous sommes perdus dans un labyrinthe maléfique ?
- 34 avons dû fuir face à une armée de fantômes ?
- 35 avons exploré les ruines d'une très ancienne tombe ?
- 36 avons enquêté sur la disparition d'un moine ?
- 41 avons voyagé sur le dos d'un dragon ?
- 42 avons cambriolé un puissant sorcier ?
- 43 nous sommes batus dans l'arène d'une ville souterraine ?
- 44 nous sommes retrouvés suspendus sur une falaise ?
- 45 avons créé un nouveau royaume ?
- 46 avons accompagné l'empereur dans une chasse à courre ?
- 51 avons trouvé le plus gros joyau jamais trouvé dans le Monde Ancien ?
- 52 avons parcouru le monde à la recherche d'une mystérieuse cité perdue ?
- 53 avons failli couler avec un navire marchand ?
- 54 avons évité que deux pays n'entrent en guerre ?
- 55 sommes entrés dans la Cité Interdite ?
- 56 avons provoqué l'éruption d'un volcan ?
- 61 avons ouvert une porte dimensionnelle ?
- 62 nous sommes perdus dans un marais sans fin ?
- 63 avons trinqué avec des hommes-crabes ?
- 64 avons visité les vestiges d'une civilisation disparue ?
- 65 sommes tombés dans un piège tendu par l'ignoble Salamoune ?
- 66 avons failli mettre le feu à une cité entière ?