

BRUNAN

L'Aventure au Comptoir



Livret de règles

- 3 à 6 joueurs à partir de 11 ans -



Introduction

“

La bonne cité de Karlsbourg s'endort tranquillement dans la clarté lunaire alors que le brouillard monte de la rivière Karn. Une ombre passe devant la lune – entre ptérodactyle et gargouille. La bête descend au centre de la ville, vers une maison éclairée et animée.

Nos trois compères Fab, Pak et Brunan, sont attablés dans la salle d'une auberge.

Le tavernier, derrière son comptoir, sert des bières aux clients accoudés. Fab renifle son plat, une montagne de choucroute surmontée d'une

dizaine de cornets de jambon. Pak, lui, compte de la ferraille sur la table, une bourse et un bol de soupe devant lui, il paye la facture...

« les gars, on est raide, même plus une piécette... »

Mais déjà, Brunan, posant sa pinte de porto, arrache un pilon de son poulet rôti sur lit de patates.

« Arf, le meilleur moment de la journée » s'exclame Fab en se tapant le ventre.

« Vous vous rappelez la fois où... »

”

BRUNAN

L'Aventure au Comptoir

Se déroule dans le Monde ancien, un univers imaginaire très proche de notre Europe médiévale. La magie y est très présente. Les sorciers n'y vivent pas cachés. Parfois même, ils sont très connus, puissants et craints.

C



Pour bien commencer...

Les joueurs vont se glisser dans la peau de leur héros préféré en se remémorant « le bon vieux temps » et des anecdotes d'aventures. Asseyez-vous autour d'une table, prenez chacun une fiche de héros en choisissant celui ou celle qui vous convient le mieux. Comme vous le verrez, les personnages sont tous différents. Chacun possédant un caractère, une histoire ainsi que des aptitudes bien particulières.

Trois traits sont communs à tous les héros : **Physique, Mental et Chance**. Ces traits ont une valeur comprise entre 2 et 9. Plus la valeur est élevée et plus le héros est fort dans le domaine concerné.

Le Physique est la capacité à utiliser au mieux sa puissance musculaire pour combattre des créatures ou faire des prouesses athlétiques. Cet attribut sert aussi à impressionner autrui, particulièrement les gardes et les serveuses.

Le Mental est à l'intelligence ce que le Physique est au muscle. Le Mental est aussi utile pour combattre les créatures surnaturelles, car l'esprit peut être plus fort que la matière.

La Chance est un trait intuitif qui mesure autant la capacité à trouver des trésors que celle qui consiste à éviter les embûches, pièges et autres dangers du Monde ancien, ainsi que les caprices du destin, le démon du jeu et les ravages de l'alcool. Car il faut savoir que même si les personnages sont des héros, ils sont loin d'être parfaits. Ils passent en effet une bonne partie de leur temps

à dépenser leur fortune d'une façon peu honorable dans les auberges du Monde ancien.

Les héros possèdent aussi un indicateur de leur état de santé. Celui-ci va de 6 à 0. À 6, le héros est au mieux de sa forme, tandis qu'avoir 0 en **Santé** indique un sérieux manque d'énergie, voire une blessure. Tous les héros débutent avec 6 en santé. Prenez le jeton de Santé et posez-le sur le « 6 » de votre fiche. Et c'est important la Santé, car en fin de partie les points restants seront comptabilisés pour la victoire.

Pour finir, chaque héros possède **deux Capacités**.

Le matériel de jeu

55 cartes de défi, réparties en 7 catégories :

- (10) cartes Combat Mental,
- (10) cartes Combat Physique,
- (8) cartes Objet/Enchère,
- (6) cartes Objet/Trésor,
- (8) cartes Auberge,
- (7) cartes Exploration,
- (6) cartes Magie.

7 fiches de héros

1 plan d'auberge

3 dés (D6)

6 jetons de blessure

un livret d'aventures

un livret de règles

Fiche de héros (frère Dom par exemple)



cartes de défis [7 types différents]

Valeur de Combat

Type de défi

Valeur
en pièce d'or
[PO]



Visuel
(illustration
non contractuelle)

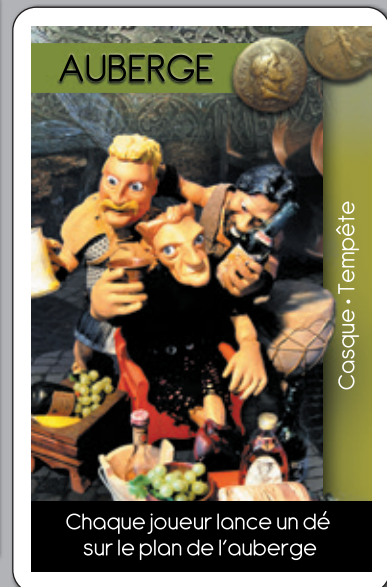


Ambiance !



Capacité de l'objet

Mots secrets à faire deviner [défi Magie]





Préparation

Une fois que chaque joueur a choisi un héros, rangez ceux qui ne servent plus à rien dans la boîte, leur tour viendra lors d'une prochaine aventure...

Disposez le plan de l'auberge au centre de la table.

Mélangez maintenant les cartes de défi. Faites-en une pioche (si en cours d'aventure, la pioche est vide, formez-en une nouvelle avec les cartes défaussées).

Chaque joueur tire deux cartes dans la pioche et les garde secrètes. Elles vous indiquent le nombre de pièces d'or (PO en abrégé) ou les objets que votre héros possède en début de partie.

Chaque carte de défi vaut entre 1 et 4 PO. Leur valeur est indiquée par le nombre de pièces, en haut, à droite, sur la carte.

Rangez ces cartes sur l'emplacement « bourse » de votre fiche de héros. Pour éviter la convoitise des autres joueurs, toutes les cartes que vous mettez dans votre bourse sont rangées face cachée !

Certaines cartes représentent des « objets » : leur usage est indiqué en bas de la carte. Vous pouvez décider d'utiliser l'objet comme tel : dans ce cas, rangez-le, face visible, sur la zone « Objets neufs » de votre fiche de héros. Vous pourrez alors utiliser l'objet en cours d'aventure. Si l'objet ne vous intéresse pas, vous devez dans ce cas prendre seulement en considération la valeur en PO de la carte et la ranger, face cachée, dans votre bourse.

Pour finir la préparation du jeu, prenez un jeton et posez-le sur le « 6 » de votre jauge de Santé : à 6, le héros est en pleine forme, vif comme l'éclair et frais comme un gardon.

En revanche, avec 0 en Santé, il est mou, amorphe. Le moindre effort l'épuise, il n'est quasiment plus bon à rien et il n'a qu'une envie : se reposer et sauver sa peau en combat !

Mettez les dés au milieu de la table.

Voilà, vous êtes prêts à jouer !

Déroulement d'une partie

Une partie se compose d'autant d'aventures qu'il y a de joueurs. Si vous êtes 5, vous aurez à réaliser 5 aventures.

1 > Désignation du premier guide.

Le joueur qui présente la plus grande cicatrice débute la partie. Il est le guide de la première aventure. Son rôle consiste à raconter une histoire dans laquelle les autres joueurs incarnent leur héros. A la fin de l'aventure c'est le joueur situé à sa gauche qui devient le nouveau guide pour l'aventure suivante et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur soit guide une fois.

2 > Préparation.

Au début d'une aventure, le guide pioche 4 cartes de défi et il les consulte secrètement.

S'il pioche trois fois le même type de carte défi (3 cartes Combat Mental par exemple), il peut tirer 4 nouvelles cartes : il replace alors les cartes précédentes dans la pioche et mélange le tout.

3 > Introduction de l'aventure.

Le guide jette deux dés et consulte la table d'introduction au verso du livret d'aventures. Le premier dé est pour les dizaines, le second, pour les unités. Cette table d'introduction permet d'entamer un récit. Tous les récits débutent par une phrase d'introduction :

« Sacrebleu ! Vous souvenez-vous de cette fois où nous... »

(ou quelque chose d'approchant...) et se termine par le tirage obtenu sur la table de départ.

Par exemple, si vous faites 5 et 2 aux dés, vous obtenez une phrase d'introduction telle que : « Sacrebleu ! Vous souvenez-vous de cette fois où nous avons parcouru le monde à la recherche d'une mystérieuse cité perdue ?

Si ce tirage ne vous inspire pas, n'hésitez pas à rejeter les dés. Cette table doit vous aider à lancer une partie : elle n'est pas là pour vous bloquer. Utilisez-la comme telle, voire, ne l'utilisez pas si vous estimez ne pas en avoir besoin ! **Il est cependant obligatoire de commencer votre narration par une phrase d'introduction.**

Une fois que le guide détient sa phrase d'introduction et ses 4 cartes de défis, il peut prendre le temps de réfléchir sur la façon de coordonner ces différents éléments. Il s'inspire des cartes et imagine une histoire dans laquelle il peut facilement insérer les cartes de défi. Il les classe dans l'ordre de son choix.

Cela peut paraître un peu compliqué d'imaginer l'histoire en si peu de temps mais en pratique, c'est plus simple à réaliser qu'on ne le pense. Des exemples sont donnés dans la description des cartes de défi et dans le livret d'aventure.

4 > Le guide débute son histoire.

Il peut faire mine d'évoquer un vieux souvenir. Les héros des autres joueurs feront partie intégrante de cette aventure.

Par exemple, le guide peut entamer son récit par cette question : « Sacrebleu ! Vous souvenez-vous de la fois où nous avons parcouru le Monde ancien avec une carte au trésor prétendue vraie ? »

Et, quelque soit la réponse des autres joueurs, il poursuit sa narration comme il l'entend. Il peut aussi tenir compte des opportunités contenues dans les commentaires des autres joueurs pour étoffer ou personnaliser l'aventure.

5 > Déroulement de l'aventure.

La structure de l'aventure s'articule autour des 4 cartes de défis en possession du guide.

Exemples

S'il veut jouer une carte Combat Mental ou Combat Physique, il peut continuer comme ceci :

« Alors que nous sommes perdus dans la forêt de Fountain-Blow, surgit un goblin qui

porte un fagot de bois. A notre vue, il le jette à terre et, saisissant sa lourde cognée, il charge l'écume aux lèvres ! »

S'il veut jouer une carte Objet/Trésor, il peut continuer comme ceci :

« En fracturant le coffre du donjon de Lich-Lianne, nous découvrons un fabuleux trésor mais aussi une Boule de Cristal aux pouvoirs prodigieux. »

S'il veut jouer une carte Objet/Enchère, il peut continuer comme ceci :

« En marchant dans la rue votre regard se porte sur l'étal d'un marchand ambulant qui expose un magnifique Marteau de Guerre. »

S'il veut jouer une carte Auberge, il peut continuer comme ceci :

« Surprise, la dalle bascule en écrasant un casier de bouteilles contre un énorme tonneau. En fait, le passage secret conduisait tout droit dans la cave de l'auberge. N'écoutant que notre soif, nous en profitons pour nous rincer le gosier, à l'oeil. »

S'il veut jouer une carte Exploration, il peut continuer comme ceci :

« D'abord, nous avons fait un long trajet avant d'arriver au trésor. Nous avons traversé bien des forêts, des montagnes enneigées et des plaines verdoyantes. Mais qui se rappelle encore exactement du fameux périple que nous avons accompli ? »

S'il veut jouer une carte Magie, il peut continuer comme ceci :

« Gesticulant comme un moulin à vent dans la tempête, le druide entonne une incantation

d'une voix rauque. L'air s'électrise et nos oreilles bourdonnent. »

6 > Fin de l'aventure

Quand le guide a joué toutes ses cartes de défis, son rôle est terminé, il conclut alors son histoire en rappelant sa phrase d'introduction.

Exemple:

« C'est ainsi que nous avons passé 2 ans à sillonner le Monde ancien sans trouver le trésor perdu. Mais que d'aventures ! »

Note sur la place du guide dans l'aventure.

Le guide peut être impliqué dans un défi. Dans ce cas, il reste l'arbitre et le juge de son aventure. S'il doit départager une égalité, c'est toujours lui qui a le dernier mot et, dans la mesure du possible, il doit être juste et honnête.

Changement de guide.

Une fois l'aventure terminée, le joueur situé immédiatement à sa gauche devient le nouveau guide. Pour l'aventure suivante il s'empare du livret d'aventures (et retour à la phase 2).

7 > Fin de partie

Une fois que tous les joueurs ont été guide, la partie s'achève. Chaque joueur compte alors le nombre de pièces d'or (PO) qu'il a accumulé dans sa bourse, en y ajoutant la valeur des objets qu'il possède encore (les objets neufs ou utilisés rapportent leur montant en PO) ainsi que le niveau final de sa jauge de Santé.

Le résultat de cette addition donne le score du joueur pour la partie.

Le joueur dont le score est le plus élevé est le gagnant. En cas d'égalité la victoire est partagée.





Les défis

Les cartes de défis possèdent trois paramètres communs :

- **un intitulé** : il indique le type de défi et en précise parfois les règles. Il y a 7 types de défi : Combat Mental, Combat Physique, Objet/Enchère, Objet/Trésor, Auberge, Exploration et Magie.
- **une valeur en Pièces d'Or (PO)** : le plus souvent, le héros qui sort victorieux d'un défi gagne cette carte. Sa valeur lui permet de se constituer son trésor.
- **deux mot secrets** : ils sont utilisés pour les cartes de défis « Magie ».

COMBAT (Physique ou Mental)

Au cours de l'aventure, les héros font parfois de mauvaises rencontres avec des monstres. Souvent, cela dégénère en combat. Lorsque le guide doit jouer une carte de défis « Combat », qu'il soit Physique ou Mental, il intègre à sa narration une présence malveillante et hostile.

1) Difficulté du combat

Pour déterminer la difficulté du combat, le guide jette un dé et l'additionne à la valeur de Combat de la carte. Plus ce total est élevé et plus la créature est un adversaire coriace.

Le guide indique alors qu'un combat Mental ou Physique est déclaré (suivant le type de carte).





Il nomme et décrit l'adversaire qui va affronter l'équipe de héros.

Le guide ne doit pas communiquer la difficulté du combat aux joueurs mais il doit donner un indice sur la puissance de la créature à partir du résultat du dé.

Par exemple, avec un 6 au dé, le guide présente le Gobelin des bois comme « enragé » alors qu'avec un 1, il est plutôt « chétif ».

2) Test de combat

Tous les personnages participent au combat (peu importe leur état de Santé). Chaque joueur jette un dé et l'additionne à la valeur du trait concerné par le combat (Physique ou Mental).

Si un joueur obtient un « 6 » au dé, il relance son dé et additionne ce résultat à son total. On peut ainsi faire plusieurs 6 de suite et relancer pour faire un score astronomique.

Les personnages des joueurs qui obtiennent un résultat au moins égal à la difficulté du défi blessent la créature et peuvent prétendre à la victoire (voir 3).

Les autres, ceux qui échouent à ce test, perdent 1 point de Santé (ils baissent le jeton d'un cran sur leur jauge de santé).

Si aucun des personnages ne parvient à atteindre la créature, celle-ci remporte le combat. La carte de défi est défaussée et tous perdent 1 point de Santé (on ne peut pas descendre en dessous de 0). Le combat s'achève alors sur la victoire de la créature.

3) Jet de blessure

Les joueurs des personnages qui ont blessé la créature jettent un dé, le plus haut score remporte la carte de défi. L'heureux vainqueur pose alors cette carte, face cachée, sur la bourse de sa fiche de héros.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus haut score dans le trait concerné (Physique ou Mental) qui remporte la carte.

Si un seul joueur doit faire le jet de blessure, il remporte automatiquement la carte.

4) Utilisation des Objets et des Capacités

Des Objets ou des Capacités peuvent modifier le déroulement du combat (test de combat et jet de blessure). N'oubliez pas d'en tenir compte si vous les utilisez. Par exemple, les Bottes de Rapidité permettent de rajouter 2 au test de combat, tandis que les lunettes magiques permettent de mieux viser et ajoutent 1 au jet de Blessure.

Exemple : Eric est le guide. Il raconte une histoire qui va amener les héros à exorciser un sinistre

château hanté. Il possède une carte de défi « Combat Mental » qui montre 3 squelettes.

Il raconte : « Enfin, nous sommes arrivés au château Lafiot-Rotenshield. Il a l'air désert, ce château, une vraie ruine. A peine avons-nous franchi le pont-levis verrouillé que de lugubres gémissements sortent des caves et que le brouillard monte subitement des vignes. Le temps de sortir nos armes, trois squelettes font irruption, fendant la brume... »

Eric pose alors sa carte face cachée sur la table et les autres joueurs (Lionel, Jean-Luc et Myriam) se préparent à l'assaut.

Eric lance secrètement le dé et obtient un 4 : « les trois squelettes vous dépassent d'une tête et sont équipés d'armures rouillées ».

La difficulté de ce combat est donc de 5 (valeur de Combat Physique des squelettes) + 4 (au dé) soit 9.

Après avoir lancé leurs dés et calculés leurs totaux respectifs, Myriam déclare 8, Jean-Luc 12 et Lionel 9.

« Grâce à Jean-Luc et Lionel, les 3 squelettes s'effondrent au sol en poussière », dit Eric.
« Faites votre jet de blessure. »

Jean-Luc obtient un 5 sur son jet de dé et Lionel se contente d'un 2. Jean-Luc remporte la carte défi. Il constate qu'elle lui rapporte 1 PO.

« Qu'est-ce que je leur ai mis ! » s'exclame-t-il avant de la mettre, face cachée, dans sa bourse.

MAGIE

Ce défi consiste pour le guide à faire deviner un mot aux autres joueurs en le mimant (rappel : mimer implique une expression gestuelle sans paroles ni bruitages).

Pour pouvoir utiliser une carte de défi Magie, le guide doit intégrer dans sa narration une action magique. Il pioche alors une carte du talon et consulte les 2 mots secrets inscrits verticalement dans le cartouche coloré sur la droite.

Il détermine le mot secret à faire deviner en demandant au joueur situé à sa gauche : « mot de droite ou mot de gauche ? ». Il commence alors à mimer jusqu'à ce que le mot soit trouvé ou que les joueurs décident d'abandonner.

Le joueur qui trouve le mot secret tire au hasard l'une des cartes suivantes : celle du défi Magie ou celle piochée pour déterminer le mot secret, il la met dans sa bourse. Le guide garde l'autre carte pour sa propre bourse.

Si personne ne trouve le mot secret et que les joueurs abandonnent, les deux cartes sont défaussées.

Des Objets, comme des Capacités peuvent modifier le déroulement du défi Magie. N'oubliez pas d'en tenir compte. Par exemple, Pak a une capacité qui lui permet de connaître l'initiale du mot secret.

Exemple : Jean-Luc est le guide. Il raconte une histoire qui va amener les héros à ouvrir une porte dimensionnelle.





*Il possède une carte de défi Magie qui vaut 2 PO.
Il raconte :*

« L'adresse que nous a donnée l'aubergiste est la bonne : la boutique en question s'appelle : Guérarht Majax - Apothicaire. Après une demi- heure d'âpres négociations, le gérant accepte de nous céder un baril de Poudrapentakl à vil prix. C'est après que Frère Dom a répandu cet ingrédient indispensable sur le plancher de notre chambre qu'il commence à entonner l'invocation rituelle. »

Jean-Luc pose alors la carte de défi Magie sur la table, tire une carte de la pioche qu'il regarde secrètement. Il demande à Lionel, situé à gauche : « mot de droite ou mot de gauche ». Lionel choisit le mot de gauche, Jean-Luc explique qu'il a une minute pour faire deviner ce mot (il s'agit du mot « Tonneau »).

Il regarde sa montre et commence à mimer.

35 secondes de gesticulations plus tard, c'est Eric qui trouve.

Jean-Luc montre alors la carte qu'il a tirée. Elle possède une valeur de 3 PO. La carte de défi Magie, elle, en vaut 2. Jean-Luc les mélange et les tend, faces cachées, à Eric qui en tire une. Eric jubile et il ajoute la carte qui vaut 3 PO à sa bourse.

Jean-Luc conclut cet épisode magique par :

« le passage entre les dimensions est désormais ouvert. Osez-vous le franchir ? Vous distinguez des silhouettes cornues et menaçantes qui se massent, peu à peu, derrière le portail... »

EXPLORATION

Il est très courant au cours d'une aventure que les héros explorent un espace inconnu voir hostile. Ceci est l'enjeu de ce type de carte.

Pour utiliser une carte de défi Exploration, le guide doit intégrer dans sa narration un déplacement ou un voyage.

Il énumère alors les trois indications possibles présentées en haut de la carte.

Les joueurs doivent retrouver la séquence du défi. Celle-ci est composée d'une série de six indications. La solution est rédigée en entier au bas de la carte.

En commençant par le joueur situé à gauche du guide et dans l'ordre des aiguilles d'une montre, chacun tente de trouver la solution en faisant une proposition, indication par indication.

Le guide acquiesce à chaque indication correcte, le joueur peut alors continuer sa proposition en répétant toute la séquence.

A la première erreur, la main passe et le joueur suivant doit reprendre la séquence du défi depuis le début.

Dès qu'un joueur formule une proposition en tout point conforme à la séquence entière de la carte, il gagne la carte de défi Exploration dans sa bourse.

Des Objets ou des Capacités peuvent modifier le déroulement des cartes de défi Exploration.

Par exemple : la Boule de Cristal permet de regarder la solution de la carte de défi Exploration pendant 10 secondes.

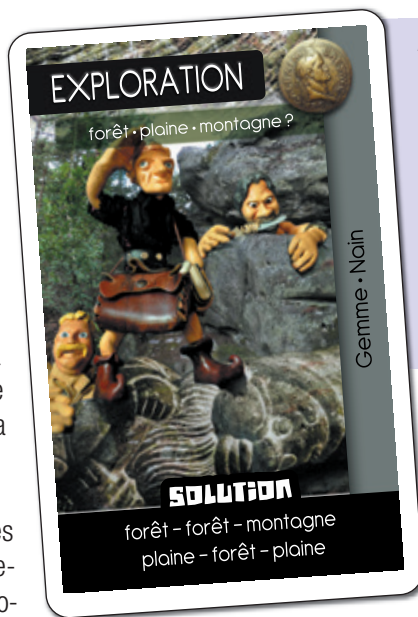
Exemple : Myriam veut jouer une carte de défi Exploration. Elle décide de la mettre en scène ainsi : « A peine sortis de Karlsbourg, nous avons pris la direction du Pic de l'Ami Randole, en traversant la Forêt Sgump. Nous avons parcouru des forêts, des montagnes et des plaines. Mais qui se rappelle encore aujourd'hui de l'itinéraire exact ? » demande-t-elle aux joueurs.

Elle se tourne vers le premier joueur à sa gauche : Eric fait mine de chercher et dit : « plaine ? » « Non », lui dit Myriam, qui a la réponse sous les yeux.

Elle passe au joueur suivant, situé à gauche d'Eric. Jean-Luc qui essaye : « Euuuh, forêt ? »

« Correct ! » s'exclame Myriam. « Et après ? » Jean-Luc reprend dans l'ordre : « forêt - plaine »

« Non », lui dit Myriam, qui passe à Lionel « forêt, forêt ? »



... et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'entre eux trouve la bonne séquence indiquée sur la carte qui était : forêt - forêt - montagne - plaine - forêt - plaine. Le premier joueur qui annonce cette séquence gagne la carte de défi qu'il place dans sa bourse.

OBJET

Les héros sont friands d'accessoires qui leur confèrent des avantages

pour vaincre l'adversité et en même temps susciter la jalousie des autres.

Un objet peut être utilisé deux fois seulement durant la partie avant d'être défaussé. Quand on obtient un objet, on le pose sur l'emplacement « Objets neufs ». A la première utilisation, la carte sera déplacée du côté des « Objets utilisés ». La seconde fois, elle est défaussée.

Il y a deux types de carte de défi Objet : les cartes Objet/Enchères et les cartes Objet/Trésor.

Objet/Enchères

Quand le guide veut utiliser une carte de ce type, il doit intégrer dans sa narration un épisode d'achat de matériel.

Il décrit l'objet mis en vente et présente ses capacités.

Pour l'obtenir, les joueurs doivent enchérir dans l'ordre du tour (en commençant par le joueur situé immédiatement à gauche du guide), avec les PO de leur bourse.

Le héros qui offre le plus, acquiert l'Objet.



Le joueur se défausse du montant de son enchère (attention, il n'y a pas de banque, on ne rend pas la monnaie) et il prend la carte qu'il pose, côté « Objets neufs » de son personnage. Les autres joueurs gardent leurs PO.

Le guide gagne l'une des cartes (tirée au hasard) parmi celles utilisées pour le paiement de l'enchérisseur gagnant. S'il n'y a pas d'enchère, la carte est défaussée.

Des Objets ou des Capacités peuvent modifier le déroulement des cartes de défi Objet/Enchère. Par exemple : Jihef a une Capacité qui lui permet de payer à moitié prix ses enchères.

Exemple : Jean-Luc, le guide de cette manche, veut utiliser une carte Objet/Enchère il raconte :

« Alors que le souk va bientôt fermer ses portes, un homme barbu nous accoste :

- Hé mon ami, veux-tu investir dans l'acier nain ? dit-il en ouvrant son burnous découvrant, pendu à sa ceinture un gros Marteau de Guerre. »

- J'ai bien envie, mais je suis à sec... »

dit Myriam, qui, sans une PO, décline l'offre.

« Lionel, le marteau irait bien avec ta cotte de maille.

- Soyons fou ! J'en offre 2 pièces d'or !

- 3 ! »

s'exclame Eric, dont le regard luit de convoitise. Jean-Luc refait un tour :

« Myriam, toujours pas ?

- Non, non, vraiment, je suis toujours aussi pauvre qu'il y a 10 secondes...

- Lionel ? Tu ne vas pas laisser un chef d'œuvre de l'artisanat nain dans les mains d'Eric ?

- Non, c'est sûr ! Allez, je t'en offre 4 ! »

Eric rétorque :

« Garde ton marteau, de toute façon, même sans lui, je suis plus fort que toi !

- Ok, Lionel » *dit Jean-Luc.*

« Le marteau est à toi, fait voir la couleur de tes 4 pièces d'or ! »

Lionel prend deux cartes de sa bourse (celle qu'il a obtenu d'un combat contre des gobelins (valeur 1) et celle qu'il possédait en début de partie (valeur 3). Il les tend face cachée à Jean-Luc qui s'empare d'une au hasard. Le guide la met dans sa bourse et il défasse l'autre.

Objet/Trésor

Les trésors sont souvent cachés et piégés : il faut être perspicace et observateur pour les récupérer. Pour utiliser une carte de défi Objet/Trésor, le

guide doit intégrer dans sa narration une trouvaille.

Pour déterminer lequel des héros s'empare du trésor, le guide jette secrètement (derrière sa main), 3 dés. Il les range dans l'ordre de son choix et obtient ainsi un code à 3 chiffres que les joueurs doivent deviner.

Le joueur situé tout de suite à gauche du guide doit faire une première proposition.

Le guide lui indique alors si sa proposition est correcte ou si elle est inférieure ou supérieure au code secret. Il déclare alors «plus» ou «moins».

Si la combinaison est la bonne, le joueur remporte la carte Objet/Trésor et la range sur l'emplacement «Objets neufs».

Si la proposition n'est pas la bonne, c'est au suivant de faire une proposition en tenant compte de l'indication fournie par le guide.

Et ainsi de suite jusqu'à ce que le code soit découvert.

Exemple : Jean-Luc, le guide de cette manche, veut utiliser une carte de défi Objet/Trésor.

Il raconte : « En retournant le cadavre du Bourgmestre, vous récupérez au sol une petite clé dorée, tombée de sa poche.

En fouillant son bureau, vous découvrez un petit tiroir fermé. Après l'avoir ouvert avec la clé, vous constatez qu'il ne contient que des papiers noircis de caractères illisibles. Alors que vous vous apprêtez à les jeter au feu, vous découvrez une

splendide Hache Multibonienne posée sur le linteau de la cheminée. »

Jean-Luc pose la carte et explique alors que cette hache ciselée il y a fort longtemps par le prêtre sorcier Yrfole, confère un bonus de 2 points au jet de combat physique.

Jean-Luc lance les dés derrière sa petite main potelée. Il obtient 2, 3 et 6 et décide de les ranger ainsi : 632. Myriam propose 421, et Jean-Luc répond « plus ». Eric glousse et propose 554, etc.

Finalement, c'est Lionel qui trouve et il empêche prestement la Hache Multibonienne qui va rejoindre sa pile d'objets neufs.



Des Objets ou des Capacités peuvent modifier le déroulement des cartes

de défi Objet/Trésor.

Par exemple : la Masse des Ours grogne quand elle sent un trésor et elle permet ainsi de faire deux propositions à chaque tour (au lieu d'une), pour une même carte trésor.

AUBERGE

Les héros apprécient de pouvoir se détendre entre deux épreuves, dans une atmosphère cordiale mais virile.

Quand le guide veut utiliser une carte de ce type, il doit intégrer dans sa narration une fête ou toute autre scène d'agapes.

Chaque joueur à son tour lance un dé sur le plan de l'auberge. Sa main ne doit pas passer au dessus du plan. Selon l'endroit où le dé s'immobilise, le jouer peut gagner des points de Santé (aucun

si le dé s'arrête sur le parquet, 1 s'il touche un tabouret et 2 s'il est en contact avec une table). Si le dé sort du plan de l'auberge, le personnage passe un mauvais moment et choisit de perdre 1 point de Santé ou une PO.

Si le dé d'un joueur touche la table de jeu située au centre du plan de l'auberge, il peut récupérer la carte Auberge jouée par le guide qu'il ajoute alors à sa bourse.

Si plusieurs joueurs se retrouvent à la table de jeu, chacun additionne le résultat de son dé avec le trait chance de son personnage et c'est celui qui obtient le plus grand résultat qui l'emporte.

Il ne gagne pas de point de Santé car il passe la nuit à jouer. Si personne n'arrive à la table de jeu ou en cas d'égalité, c'est le guide qui ramasse la carte Auberge.

Des Objets ou des Capacités peuvent modifier le déroulement des cartes de défi Auberge.

Par exemple : Fab a une Capacité qui lui permet de lancer 2 dés au lieu d'un seul et de garder celui de son choix.

Exemple : Lionel, Guide de l'aventure, invite les héros à fêter le résultat de leur dernier combat à l'Auberge de la Vieille Trousse dont la réputation n'est plus à faire. Il prend les commandes...



Myriam lance son dé sur le plan de l'auberge où il s'immobilise contre un tabouret. Elle augmente son score de santé d'un point. « Hé ! Ca ravigotte ton eau qui pique, aubergiste ! ».

Jean-Luc est moins chanceux car son dé reste sur le parquet. Eric, à son tour, lance son dé qui s'arrête sur la table de jeu. Il ramasse la carte « Auberge » qui échappe donc à Lionel, le guide de l'aventure.



Crédits :

Création des règles : Pak Cormier

Direction artistique : Stéphan Perreau

Relecture et corrections : Tony Martin, Stéphan Perreau et Jean-François Silvan

Prises de vues, accessoires et recherches : Tony Martin, Stéphan Perreau et Jean François Silvan

Retrouver toute cette joyeuse bande sur www.brunon.fr



BRUNAN

L'Aventure 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]

Morbleu, 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 détruire 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.

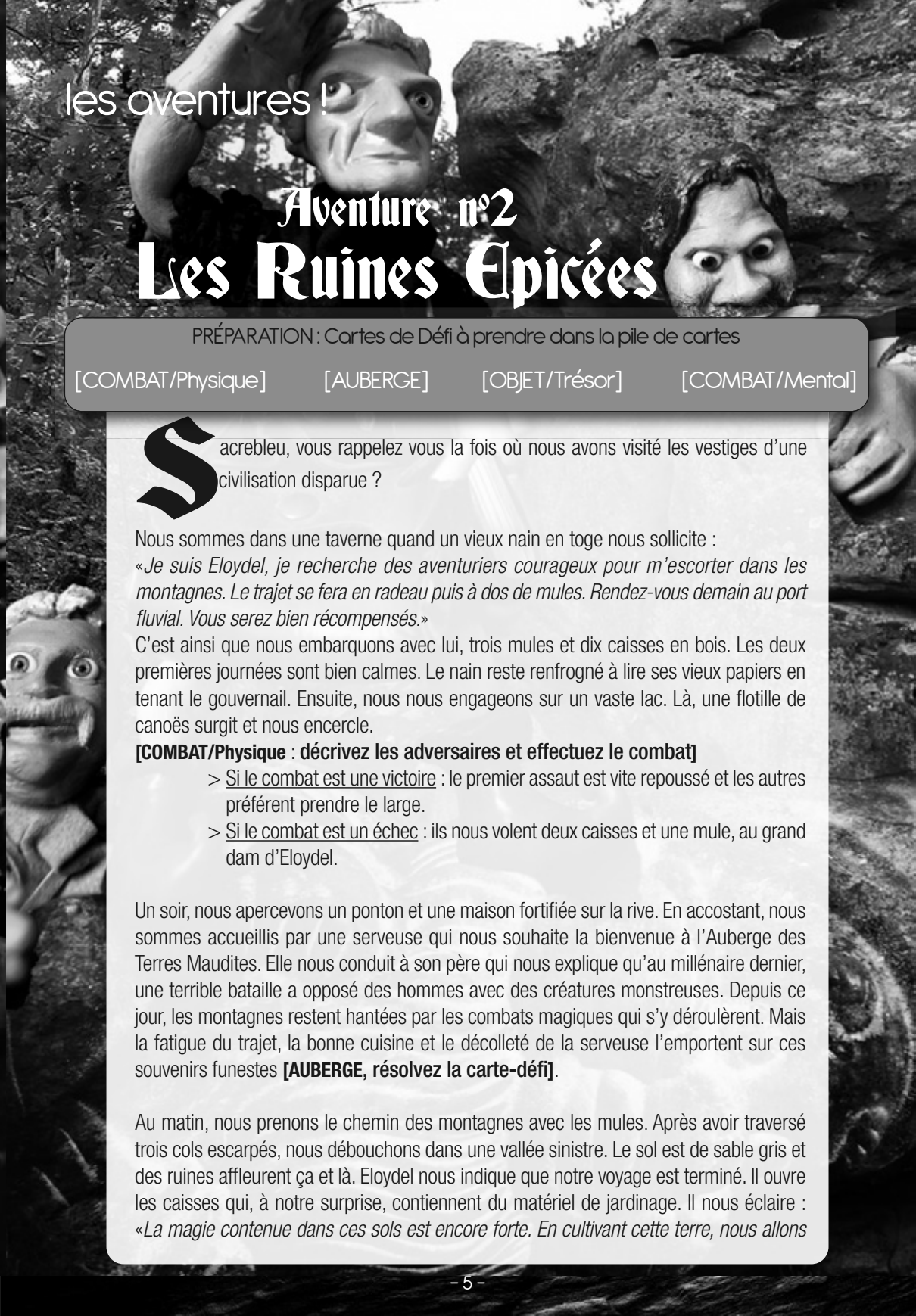
Après avoir fouillé l'ensemble de l'îlot, nous découvrons sous une grosse pierre le trésor promis **[OBJET/Trésor, décrivez l'objet et déterminez à qui il revient].**

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]

Sacrebleu, 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]

Sacrebleu, 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 vitote 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 Imperiale

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

[AUBERGE]

[COMBAT/Physique]

[MAGIE]

[EXPLORATION]

Ventrebleu, 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]

Sacredieu, 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 rive 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]

Mortedieu, 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



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 maudit ?
- 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 combiné 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 ?