

PREPARER LA PARTIE

Ce jeu de rôle a été écrit pour un ou une Meneuse de Jeu (MJ) débutante.

Pour jouer, tu as besoin de lire le Guide du Meneur et le Guide des Joueurs et de bien comprendre les règles. N'hésite pas à te créer un personnage et à tester le jeu toute seule pour mieux pouvoir l'expliquer ensuite.

Puis :

- Rassemble de 2 à 4 amis
- Imprime en recto/verso et plie un exemplaire du Guide du Joueur par participant + 1 Guide du Meneur pour toi
- Quelques crayons et une gomme
- Une poignée de dés à 6 faces + 1 dé à 20 faces

Lorsque la partie commence, convient avec les autres joueurs de sa durée : de combien de temps disposez-vous ?

⇒ N'hésite pas si vous manquez de temps à sauter des passages de l'aventure en créant une ellipse

Fixe un tour de parole (par exemple dans le sens des aiguilles d'une montre)

⇒ Cela permet à tous les joueurs de participer et d'éviter qu'un joueur bavard prenne trop de place au détriment d'autres

Lorsque les joueurs ne sont pas d'accord, demande leur de voter à main levée

⇒ Cela permet de gagner du temps et que tout le monde s'exprime. En cas d'égalité, c'est au joueur dont c'est le tour de décider

LANCER LA PARTIE

Rien de tel pour lancer une partie que d'annoncer aux joueurs une menace ou un défi ! Dans le module intitulé le Temple du Mal, tu peux utiliser les 3 **tables aléatoires** pour pimenter le début de ta partie : "le groupe arrive devant l'entrée ... alors qu'un tigre-garou blessé sort en titubant des lourdes portes d'acier. Il semble de très agressif. Que faites-vous ?"

PENDANT LA PARTIE

Une partie de jeu de rôle est une conversation entre ses participants. Tu décris l'environnement du donjon, ses monstres et ce que font tous les personnages que rencontrent les joueurs. Les joueurs décrivent ce qu'ils veulent faire et tu juges de ce qui arrive.

Tu as deux outils très simples et très puissants pour t'aider.

1. Lorsque tu as fini de décrire une menace ou un nouvel endroit, demande : "Que faites-vous ?"
2. Quand un joueur décrit ce qu'il veut faire, demande-lui : "Comment fais-tu ça?"

Aux joueurs de répondre en expliquant ce que leurs personnages essaient de faire ou comment ils le font

Ton rôle est d'être impartiale sur le destin des personnages : soit leur plus grande fan, mais ne triches pas et lance les dés devant les joueurs. Si un personnage vient à mourrir, assure toi que le joueur puisse rejoindre l'aventure au plus vite avec un nouveau personnage.

Le monde de Morte Plaine est impitoyable.

Encourage les joueurs à être créatifs et à sortir des sentiers battus. Autorise les à négocier avec les monstres, sauter par dessus des précipices, bricoler des objets étranges. Il n'y a pas de limite!

LANCER LES DES & AUTRES REGLES

Ne demande pas aux joueurs de lancer les dés pour savoir si leurs personnages réussissent des actions qui sont le B-A-BA de la vie d'un aventurier.

Cependant, lorsqu'un personnage doit **Eviter des conséquences terribles** OU **Accomplir un Exploit Incroyable**, demande au joueur un jet de 1d6 sous ses Points de Vie (PV) actuels : il doit faire moins que son score de PV actuels.

Qu'est-ce qu'un Exploit Incroyable ? quelque chose de surhumain, presque impossible et terriblement

héroïque ! Les **Guerriers** sont naturellement plus doués que les autres pour ça.

Les **Magiciens** dépensent leurs PV pour lancer des sorts puissants. Les **Voleurs** ont des tas d'objets pour faire des trucs fous.

N'oublie pas : **toutes les attaques infligent 1d6 dégâts**, moins le score d'armure, qu'il faut retrancher au score de PV de celui ou celle qui subit l'attaque.

(Il n'y a pas de jet pour toucher : c'est automatique !)

Les attaques particulièrement puissantes peuvent causer **2d6 dégâts**, mais ont un coût : demande au joueur concerné un prix significatif. Comme "Tu frappes si fort, que le manche de ta hache se brise".

Les personnages **regagnent tous leurs PV** après un **repas et 10 minutes de repos**. Bien entendu, pendant ce laps de temps les monstres aux alentours ne se tournent pas les pouces. N'hésite pas à demander aux joueurs comment ils se mettent à l'abri du danger.

Le sac de chaque personnage peut contenir 10 petits objets. Les joueurs doivent expliquer comment leurs personnages parviennent à transporter de gros objets lourds et encombrants. "Comment fais-tu ça?"

JOUER LES MONSTRES

La plupart des monstres ont **1d6 PV** et une **capacité spéciale** qui les rendent mémorables. Les plus **petits monstres** ont 3PV, mais ils attaquent en bande. Les **gros monstres** ont 3d6PV et 1 en armure.

Mais tous les monstres ne vont pas automatiquement attaquer les joueurs ! Ils ont leur propre vie, leurs buts, leurs besoins et leurs humeurs.

Les monstres n'attaquent directement que sur un résultat de 1 ou 2 sur 1d6. Mais ils se méfieront toujours des personnages. Eux aussi vivent dans cet univers foutraque et dangereux ! Et ils auront certainement entendu parler de la Quête des joueurs.

Quelques idées de capacités spéciales de monstres :

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| 1. appelle des renforts | 11. vol |
| 2. capture avec des filets | 12. paralise |
| 3. demande un duel singulier | 13. annule les effets de la Magie |
| 4. lance des sorts | 14. charme ses adversaires |
| 5. utilise le terrain à son avantage | 15. radioactif |
| 6. devient fou de rage | 16. dispose de nombreuses armes |
| 7. lit dans les esprits | 17. se multiplie |
| 8. sang acide | 18. attire les objets métalliques |
| 9. explose | 19. force surhumaine |
| 10. utilise des gaz aveuglant | 20. vampirisme |

LEUR QUÊTE

L'humanité est mourrante. Morte Plaine est devenu un lieu dangereux pour celles et ceux qui y survivent.

Les personnages ont été envoyés par les anciens de leur village pour explorer un très ancien Temple du Mal. Ils doivent en rapporter des artefacts qui pourraient aider leur communauté à survivre dans ce monde étrange.

Tous les objets de valeurs que les personnages pourront ramener leur apporteront prestige et honneur.

Les objets ont une valeur de prestige égale à leur beauté et leur utilité. 100 XP (Point d'eXpérience) = +1 à leurs Points de Vie maximum.

N'oublie pas de rappeler cette règle très importante ! Les joueurs doivent s'organiser pour rapporter ces objets au village afin de pouvoir devenir plus forts. Ou ils peuvent aussi utiliser ces objets : à eux de se montrer créatifs ! Comme toujours, tu es seule juge de ce que ces objets peuvent faire ou ne pas faire.

Cette collecte d'objets est particulièrement importante pour les **Magiciens** qui ne débutent qu'avec 1 ou 2 PV et doivent les dépenser pour lancer leurs sorts.

IL MANQUE UNE REGLE

Comment gère t'on un avantage ? Que se passe-t-il quand les rations de nourriture ont toutes été consommées ? Combien de temps durent les voyages ? Peut-on avoir un bonus de PV pour rendre le jeu plus facile ?

C'est à toi de créer une règle ou d'adapter le jeu si tu penses que cela est nécessaire. N'hésites pas à créer des règles maison "à la volée", pendant une partie. Fais en sorte qu'elle soit simple et que cela reste rapide et fun !

Cela te permettra de t'approprier le jeu et d'en faire une version unique. Ta propre version du jeu.

DERNIERS MOTS

J'espère que tu t'amuseras bien avec tes amis en jouant aux Contes de Morte Plaine.

N'oublie pas de respecter le consentement des joueurs et de demander pourquoi leurs personnages agissent, qu'est-ce qu'ils essaient réellement de faire. Cela te facilitera d'autant la tâche. Vous vous amuserez plus si tout le monde à la table se comprend.

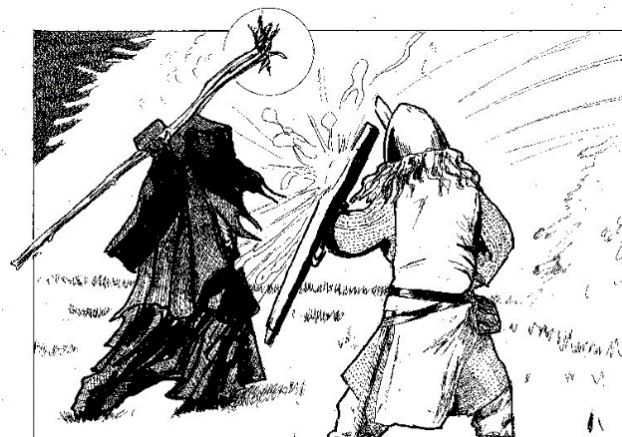
La façon dont toi et tes amis jouez vous appartient. Ne laisse personne vous dire comment vous amuser. Trouvez ce qui vous convient avant tout.

Enfin, n'hésite pas à me faire des retours. Et qui sait, le jeu connaîtra peut être une suite et de nouveaux modules d'aventure.

Twitter : <https://twitter.com/matthieub>

LES CONTES DE -- MORTE PLAINE

GUIDE DU MENEUR



Traduction et adaptation libre du jeu [Tales of Mordhearse Hyperlite](#) réalisée pour la [Jam Donjons pour débutants](#) par Matthieu Bé
Ce jeu est sous licence CC-BY-NC-SA.

Illustrations par [SudsySutherland](#). Document basé sur le génial [How To Make Cool TTRPG Phamplets](#) par Guilherme Gontijo.

Conseils tirés de Principia Apocryphia par Ben Milton et Stephen Lumpkin. Conseils de préparation de partie glanés auprès de Jan Van Houten et son jeu [Sodalitas](#)

Un jeu pour toutes celles et ceux qui voudront s'émerveiller et rigoler autour d'une table et d'une poignée de dés. Pour y jouer, l'un de vous devra prendre le rôle de Meneur de Jeu (MJ), les autres étant les Joueurs. Le MJ devra lire le Guide du meneur

Dédié à [Eric Nieudan](#) qui m'a fait comprendre et aimer la donjonade.

1 - L ENTREE

De large portes coulissantes en fer donnent sur un hall d'entré dont le sol en pierres froides fait résonner les échos. De grands arbres poussent à travers le sol ouvert par endroit. Ils poussent grâce aux longs puits de lumière du plafond effondré. Des plantes croissent le long de nombreux piliers majestueux. Au centre du mur nord, une **magnifique fontaine en marbre** avec une eau stagnante verte. **3d6x10 boules en verre (1XP chacune)** sont visibles au fond. **L'eau est hautement corrosive**, de petits animaux morts flottent à la surface. Les arbres abritent une tribu de **12 singes hurleurs (3PV, 2 dommages)** qui poussent des cris stridents si les personnages leur cherchent des noises. Ils sont faibles et peuvent facilement être mis en fuite. Il y a **1 chance sur 1d6** par tour de combat pour que Lumek le Rôdeur entende leurs cris.

2 - LE HALL AUX VISAGES

Un long couloir encadré de Visages en laiton corrodés du sol au plafond.

Des taches de sang, meubles cassés, tubes de verre, inventions étranges, merveilles en plastique, des livres déchiquetés et des tas d'os sont éparpillés. **Lumek le Rôdeur (4d6 PV, 1 armure)** est accroupi à l'emplacement marqué d'un "a" sur la carte, dévorant les restes d'un cadavre, mais il filera vers l'emplacement marqué d'un "b" et tentera de tendre une embuscade aux personnages s'il prend conscience de leur présence. Il est silencieux, extrêmement fort, infiniment patient, bêtement naïf, et il n'abandonne jamais la chasse.

La porte secrète menant en 3 est cachée est située dans le deuxième Visage. Chaque visage est sensiblement identique, mais la porte peut être détectée par un examen plus attentif : la langue et les lèvres sont exemptes de corrosion. Des traces d'érosion qui coulent des yeux comme des larmes. Les débris qui jonchent le sol devant le Visage ont été

déplacés. Sur sa langue est inscrit **JE DEVORE TES HURLEMENTS** en Syllimique Ancien. La porte secrète peut être ouverte en insérant sa tête dans la bouche et en hurlant, ce qui retentit à travers la bouche de chaque Visage du couloir comme un long gémissement.

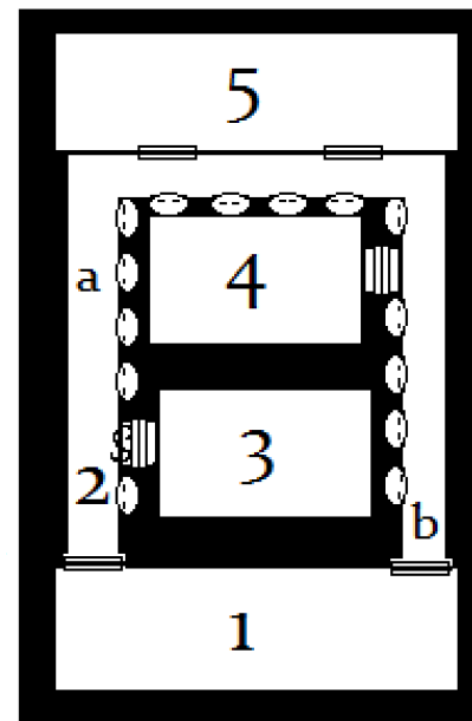
3 - TUBES EN PAGAILLE

Les murs sont composés de centaines de cylindres en verre de différentes tailles et formes, contenant un fluide orange et des embryons difformes. La pièce est habitée par **3 petits vieillards hideux (d6 HP)** vêtus de **costumes élégants (10 XP)**, portant chacun un **collier en argent (30 XP)** et qui souhaitent achever leurs expériences. Ils survivent en mangeant des enfants. Ils seront alertés lorsque les personnages entrèrent et ils demanderont des explications. Ils ont un accord avec Lumek : ils lui fournissent de la chair fraîche à dévorer et il protège leur laboratoire. Ils sont lâches et imploreront de les laisser en vie mais essaieront d'attirer les personnages vers Lumek. En dernier recours, ils portent des dagues empoisonnées.

Caché sous une trappe du plancher se trouve un compartiment secret contenant : **une Corne Hypersonique en cristal bleu (50XP)**, **une Plaque de Métal qui Fredonne en présence de créatures à sang froid (40XP)**, **64 écailles du Maître des Etoiles Mnguixe (2XP chacune)**, et une **Urne de Gaz Caustique Liquide Étouffant (20XP)**.

4 LE REPAIR DE LUMEK

Une des Visages a été arraché du mur, révélant le repaire de Lumek, où il dort dans un tas d'os et de métal tordu. La tanière est gardée par une vigne accrocheuse. Si Lumek n'est pas au courant de la présence des personnages, il y a une chance sur dix qu'il soit ici, enterré dans les tas d'os. D'anciens écrans d'ordinateurs sont suspendus aux murs métalliques, l'un d'entre eux contient un **Disque de Données en Céramique écrit en Haut Faluxien** d'une valeur de



100XP si décodé... Sous le tas d'os se trouve **une fosse de 3 mètres** qui, si on creuse, contient un **Anneau de Cauchemars en Aluminium (20XP)**, un **Périscope d'Observation des Terres Fertiles (100XP)**, une bouteille contenant **100**

Tablettes de purification d'eau (50XP), **3 tombes vides** et une **tombe Luminescente** contenant un **Ancien en Cryostase**. Il vivait quand le temple a été construit. Il est amical mais sénile et en proie à des poussées de colère. Il parle le Syllimique Ancien, mais pas notre langue, et il ne sait pas qu'il porte en lui une maladie très contagieuse.

Les portes métalliques menant à **5 - LA CHAMBRE SCÉLLÉE** sont fermées par un système pneumatique et ont un symbole hélicoïdal inscrit sur elles. Elles s'ouvrent si le sang d'un non-mutant est placé dans les réceptacles près des portes. La salle à l'intérieur abrite une cuve de clonage et des banques de données contenant les génomes de toutes les formes de vie vivant sur Terre il y a cinquante mille ans. Les murs sont composés de **256 carreaux de**

porcelaine blanche ignifugée (5XP chacun) recouverts de centaines de minuscules inscriptions en Syllimique Ancien qui détaille la maintenance et l'utilisation de la machine de clonage. La **Machine** est construite dans un métal solide mais léger, en verre, en cristal, en verre et diverses pièces électriques d'une valeur totale de **1000XP**. Elle n'est approvisionnée en électricité, car la génératrice sous l'installation a été détruite par l'érosion il y a longtemps.

TABLES ALEATOIRES

Utilises ces tables aléatoires pour peupler le monde loufoque et menaçant de Morte Plaine.

Les personnages font beaucoup de bruit en discutant d'un plan dans un endroit dangereux ? Fais intervenir une rencontre aléatoire tirée sur l'une de ces tables.

Les joueurs décident de partir vers le Nord à la suite du donjon ? Idem. Le retour vers le village se passe-t-il sans encombre ? lances un dé pour le savoir !

Les habitants de la région

1. 6d4 Hommes d'Étain, d'humeur changeante
2. 3d12 Rats Collectionneurs, agressifs
3. la Dame Murmurante, d'humeur changeante
4. des surtensions électriques errantes, non dotés de raison
5. le Roi Gélatine et 9d3 cubes de gélatines, aimables
6. une Horde de 2d8 hommes grenouilles pilleurs, aimables
7. 2d6 vélociraptors, agressifs
8. un tigre-garou errant blessé, agressif
9. 2d12 scorpis-taures, agressifs
10. un moine fou, perdu
11. un Ami-o-tron désassemblé
12. Methuselah le Gredin

Explorer les terres inconnues

1. des Pigmés chassant les restes d'un satellite qui s'est écrasé dans les collines
2. Troupeau de 2d12 Sanglier Intelligents, d'humeur changeante
3. Un robot de combat détruit. Nid de Quetzecotylus
4. La Grand Gueule ; cette grotte est en fait la bouche d'un titan
5. Un troupeau de 12d12 Diplodocus, non doués de raison
6. La petite hutte d'une sorcière cannibale, d'humeur changeante
7. Une source d'eau qui rend la peau translucide
8. Un champ de Coquelicots Tourmenteur, un puissant narcotique
9. Le tombeau des adorateurs des Hommes des Étoiles
10. Une obélisque d'ambre, entouré d'ouragans
11. La Pale de la Douleur ; poussière grise, eau boueuse
12. La jungle de la Croissance Bactérienne

Quelques villageois

- | | |
|----------------|--------------------------------|
| 1. soldat | 1. affamé, malade |
| 2. jeune fille | 2. obsédée, délirante |
| 3. sorcier | 3. bien informé, secret |
| 4. enfant | 4. amical, dangereux |
| 5. agriculteur | 5. en colère, sans défense |
| 6. ancien | 6. repentant, verbeux |
| 7. mutant | 7. punitif, exigeant |
| 8. bricoleur | 8. obscur, maladroit |
| 9. vagabond | 9. brisé, plein d'espoir |
| 10. déviant | 10. sait des choses étonnantes |

LES CONTES DE MORTE PLAINE

AVENTURE - MPOI

LE TEMPLE DU MAL



Une aventure à jouer avec le jeu de rôle Les Contes de Morte Plaine.

Traduction et adaptation libre du jeu [Tales of Mordhearse Hyperlite](#) réalisée pour la [Jam Donjons pour débutants](#) par Matthieu Bé Aventure est sous licence CC-BY-NC-SA.

CREER TON PERSONNAGE

Lance 1d6 (1 dé à 6 faces) : son résultat indique ta classe et tes Points de Vie (PV) maximum :

... sur 1 ou 2 : tu es un Magicien / une Magicienne

Tes sens sont particulièrement sensibles à la **Magie**. Tire au hasard **3 sorts** dans la liste des sorts *en lançant 3 fois 1d20* :

- | | |
|------------------------------|--|
| 1. charmer une personne | 11. sommeil |
| 2. vision magique | 12. lire les pensées |
| 3. disque flottant | 13. léviter |
| 4. bloquer un passage | 14. téléporter |
| 5. lumière | 15. créer une illusion |
| 6. projectile magique | 16. contrôler les plantes |
| 7. sceaue de protection | 17. transformer |
| 8. glace | 18. guérir les blessures |
| 9. parler toutes les langues | 19. repousser les créatures maléfiques |
| 10. bouclier magique | 20. invoquer un être d'un autre monde |

Les sorts n'ont pas de description précise. Lorsque tu lances un sort, décris ce que tu essaies de faire. Le MJ juge de ce qui advient. Lancer **un sort te coûte 1 PV**, mais le MJ peut demander un coût plus important si ce que tu essaies de faire est **particulièrement puissant**.

Chaque matin, tu peux remplacer un sort en lançant 1d20.

Lance 2 fois 2d6 pour déterminer comment la magie t'a changé :

- Lance 1d20 pour obtenir un sort supplémentaire
- Tes membres peuvent s'étirer
- Ton sang corrode le métal
- Lecture limitée des pensées
- Tu ressens le lieu où se trouve les choses qui ont été perdues
- Les chats t'aiment beaucoup, des chauves-souris nichent dans tes cheveux, tes ongles poussent très vite
- Tu peux donner tes PV à d'autres personnes
- Quand tu meurs, vos compagnons peuvent tirer un embryon de ton estomac et élever l'enfant à l'intérieur. 2d6 mois plus tard il devient un clone de toi
- Un serpent apprivoisé vit dans ta gorge. Sa morsure est venimeuse (une fois par partie, la victime lance un d6 sous ses PV actuel ou meurt), il ne dit que des mensonges.
- Monstrueux. Lance 1d6, tu as : 1. des pinces de crabe 2. une tête de dragon 3. des doigts de gecko 4. tiges oculaires 5. ailes de chauve-souris 6. tentacules de poulpe
- Tu as une fée comme compagnon. Elle peut parler et voler. Boire de son sang sauve les mourants.

... sur 3 ou 4 : tu es un Voleur / une Voleuse

Tu peux te **Fondre dans les Ombres** tant que tu restes silencieux et que tu te déplaces lentement ; tu surprends tes ennemis, sauf si tu obtiens un **1 sur un jet de 1d6**. Ajoute alors **tes PV actuel à ton attaque**.

Tu peux **ouvrir toutes les serrures**, si tu prends suffisamment de temps. Tes sens sont particulièrement sensibles au **Danger**.

Lance 3 fois 1d20 pour ton équipement spécial :

- | | |
|---|-------------------------------------|
| 1. grappin + corde de 15 m | 12. miroir pour voir dans les coins |
| 2. tige métallique extensible | 13. pics paralysant |
| 3. lanterne qui ne s'éteint jamais | 14. piège à loup |
| 4. des dés pipés | 15. filet de pêche |
| 5. d6 bombes soporifiques | 16. boussole indiquant le sud |
| 6. sac multipoche (+5 objets max dans ton Sac) | 17. boîte à outils gnome |
| 7. boomerang | 18. masque effrayant |
| 9. arc et 20 flèches, dont 1d6 flèches magiques | 19. rapière scintillante |
| 10. 3 fioles de colle, graisse et acide | 20. fiole contenant un Esprit |
| 11. un rat apprivoisé sachant parler | |

... sur 5 ou 6 : tu es un Guerrier / une Guerrière

Quand tu attaques, **ajoute tes PV actuels aux dégâts**. Tu débutes ta quête avec un bouclier (+1 d'armure, sacrifie le pour ignorer une attaque) et au choix : une épée, une lance ou une hache.

Ton **Code de Guerrier** te permet de : (*lance 2d6*)

- parler avec les morts
- être immunisé à la peur
- commander aux humanoïdes de petites tailles
- être l'ami des gnomes
- chevaucher des loups
- te remettre de la première fois où tu seras laissé pour mort
- lancer des couteaux avec une précision sans faille
- combattre deux ennemis à la fois
- restaurer d6 Points de vie à quiconque, une fois par partie, dans la limite de ses PV max
- tenir à distance les Morts Vivants
- Bénir un ami une fois par jour (tous ses jets se font avec un avantage pendant une heure)

Chaque personnage débute avec un sac, une dague, et au choix : **3 torches OU 3 jours de nourriture**.

Ton **Sac** te permet de transporter 10 petits objets.

TA QUÊTE

L'humanité est mourante ! Des monstres errants attaquent les villages, des robots fous rodent la nuit !

Toi et tes compagnons avez été envoyés par les anciens de votre village pour explorer un très ancien Temple du Mal. Vous devez en rapporter des artefacts qui pourraient aider votre communauté à survivre dans ce monde étrange. Tous les objets de valeurs que vous pourrez ramener vous apporteront prestige et honneur.

Les objets ont une valeur de prestige égale à leur beauté et leur utilité. 100 XP (Point d'Expérience) = +1 à vos Points de Vie maximum.

COMMENT JOUER

Ton personnage est un aventurier : il réussit automatiquement les actions normales pour un aventurier.

Le MJ peut te demander un jet de dé pour **Eviter des conséquences horribles OU Accomplir un Exploit Incroyable** : tu lances alors 1d6 et tu dois obtenir moins que tes PV actuels. Mais ? Moins j'ai de PV, plus c'est difficile ! Oui, ce n'est pas un bug : **les combats sont mortels et effrayants !**

Chaque attaque cause 1d6 dégâts moins ton **Armure** que tu soustrais à tes PV. A 0 PV ton personnage meurt. Tu peux tenter une attaque sur-puissante à **2d6 dégâts**, mais le MJ t'indiquera alors quel coût cela aura pour ton personnage.

Ton personnage regagne ses PV après **un repas et 10 minutes de repos**.

CONSEILS DE JEU

Au lieu de combattre, négocie ! ruse ! et n'hésite pas à fuir.

Le monde de Morte Plaine est injuste et dangereux : ne t'attends pas à des combats "équilibrés".

Ne te limite pas à ta fiche de personnage, donne libre cours à ta créativité pour résoudre les problèmes.

Joue pour gagner, apprécie de perdre.



LES CONTES DE MORTE PLAINE



NOM: _____

CLASSE: _____



PV: ___ / MAX



ARMURE: _____



XP: _____

CAPACITES SPECIALES / SORTS

MON SAC :

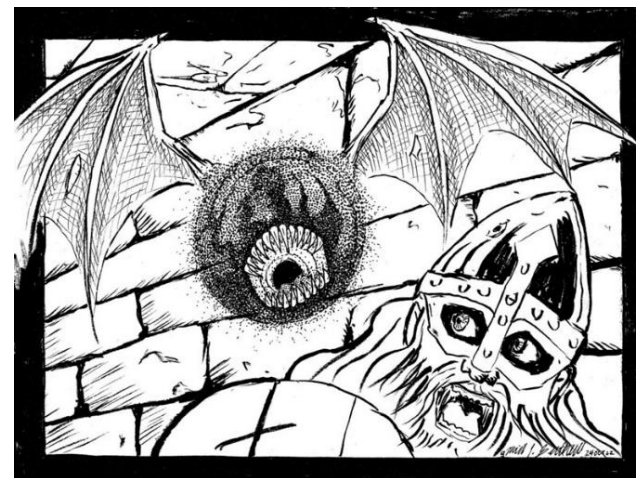
- 1:
- 2:
- 3:
- 4:
- 5:
- 6:
- 7:
- 8:
- 9:
- 10:

NOTES :



LES CONTES DE MORTE PLAINE

GUIDE DES JOUEURS



Traduction et adaptation libre du jeu [Tales of Mordhearse Hyperlite](#) réalisée pour la [Jam Donjons pour débutants](#) par Matthieu Bé

Ce jeu est sous licence CC-BY-NC-SA.

Illustrations par [SudsySutherland](#) & [Setve Colling](#)

Document basé sur le génial [How To Make Cool TTRPG Phamplets](#) par Guilherme Gontijo

Un jeu pour toutes celles et ceux qui voudront s'émerveiller et rigoler autour d'une table et d'une poignée de dés. Pour y jouer, l'un de vous devra prendre le rôle de Meneur de Jeu (MJ), les autres étant les Joueurs. Le MJ devra lire le Guide du meneur

Dédié à [Eric Nieudan](#) qui m'a fait comprendre et aimer la donjonade.