

Contes et Légendes du Petit Peuple





Sommaire :

Introduction

Qu'est-ce que le Petit Peuple, d'où vient-il où va-t-il ?

Créer un Personnage

Aide aux Joueurs.

Jouer une partie

Règles de base

Conseils pour les Scenarii

Aide aux meneur de jeu

Annexes

Fiche de personnage vierge

liste des métiers

liste des peuples

Remerciements et Postface

aux lecteurs et aux autres



Introduction

Il y a fort longtemps, le Petit Peuple vivaient parmi ceux qu'ils nomment désormais « Les Grands Pieds » mais lassés de se faire marcher sur les leurs, ils finirent par désertier les cheminées et les pantoufles, les écuries et les placard, bref tous les logis qu'ils s'étaient aménagés à nos côtés.

Farfadets, Lutins, Gnomes, Korrigans et Fées ont quitté nos villes et nos campagnes pour s'installer « *très loin d'ici dans un pays secret, caché, bien à l'abri des grands pieds qui pourraient tout écraser....* »

Les Contes et Légendes du Petit Peuple vous offre la possibilité d'incarner ces petits êtres grands par le cœur et de former un groupe d'aventuriers dirigés par un Meneur de Jeu, à qui milles et une péripétie arriveront.

Pour vous changer en un membre du Petit Peuple, vous n'aurez besoin que d'un crayon, une feuille de papier, trois dès et de toute votre âme d'enfant. Car si les règles simplifiées de ce jeu de rôle permettent aux plus jeunes d'entre nous de participer, c'est souvent aux adultes de fournir les plus importants des efforts pour plonger dans ce monde qu'ils ont parfois oublié.

Accrochez-vous et bon voyage ...

Foliché, le Farfadet.



Créer Un Personnage

Nul être, pas même un Troll ne naît sans nom. C'est par cela que nous commencerons, il vous faut vous trouver un nom.

Attention, je ne parle pas d'un simple nom qui sonnerai bien dans vos oreilles, ah ça non ! Les noms ont un sens, il est important que le votre soit le reflet de ce que vous êtes, allez donc jeter un œil aux annexes vous y trouverez une liste des noms de lutins et leur signification, après à vous de vous débrouiller, faites preuve de créativité.

C'est bon vous avez votre nom ? Fort bien ... prenons le temps d'en apprendre plus sur vous, à quel Peuple appartenez vous ? Il existe six Peuples, les Lutins, les Fées, les Farfadets, les Gnomes, les Korrigans et les Leprechaun. Tous les peuples contiennent à peu de choses près autant de mâles que de femelle, à l'exception des Fées qui ne sont que des femelles et des Korrigans qui ne sont que des mâles. Si vous voulez en savoir davantage sur les Peuples, n'hésitez pas à consulter les annexes, vous y trouverez une liste et une description détaillée de chaque Peuple.

A présent que nous savons qui vous êtes, nous allons devoir vous examiner de plus près. Tous les représentant du Petit Peuple possèdent trois dons, l'Adresse, le Courage et la Malice. Ces dons sont unique et caractérisent chacun.

Bien entendu il est impossible d'être bon partout, vous allez devoir faire un choix, ou vous en remettre au sort. Vous devez déterminer si vous êtes faible, moyen ou fort à chaque don. Sachant que vous devez posséder un don faible, un don moyen et un don fort.

Si vous pensez qu'il vaut mieux laisser le sort décider pour vous, lancez vos trois dès l'un après l'autre. Le premier détermine votre Courage, le seconde votre Adresse et le dernier votre Malice, le dès affichant le score le plus bas sera votre don faible, le plus haut votre don fort et celui du milieu votre don moyen.

Si vous avez encore des questions au sujet des Caractéristiques reportez vous aux annexes, un chapitre leur y est consacré.



Créer Un Personnage (suite)

Nous y sommes presque, vous allez bientôt pouvoir débiter votre aventure, une dernière chose reste à déterminer, votre métier. Bien entendu comme bon nombre de gens du Petit Peuple vous n'êtes pas manchot, mais cela ne veut pas pour autant dire que vous sachiez correctement vous servir de vos dix doigts.

Il existe six métiers différents, chacun vous permettant d'apprendre plusieurs Talents. Ces Talents vous serviront au cours de votre aventure, ne négligez pas cette étape. Une fois votre métier choisi vous ne pourrez plus revenir en arrière.

Vous trouverez une liste détaillée des métiers dans les annexes.

Vous voilà prêt, vous allez pouvoir compléter votre Fiche de Personnage, un exemplaire vierge vous attend en fin d'annexe à laquelle vous ajouterez les objets que vous collecterez dans la case « possessions ». N'oubliez pas d'y ajouter votre portrait et une description de votre physique et de votre mentale.

Jouer Une Partie

Les Parties de Contes et Légendes du Petit Peuple, mettent en scène deux type de participants. Les Joueurs, et le Meneur de Jeu.

Les Joueurs incarnent des membres du Petit Peuple et évoluent selon leur bon vouloir, accomplissant des quêtes ou vaquant à leur occupations.

Le Meneur de Jeu quant à lui, se voit confié la destinée de tout un monde. C'est à lui que revient la lourde tâche d'animer les créatures que les Joueurs rencontreront, et de planter le décor de leurs péripéties.

Le but premier du Meneur de Jeu est de lancer les joueurs dans une quête, et de les guider jusqu'à son accomplissement. Cependant, il lui faut également trouver de quoi rendre leur mission périlleuse et palpitante, il doit les placer dans de rudes situations et les soumettre à de terribles épreuves. Sans pour autant rendre ces obstacles infranchissables.

Le Meneur de Jeu décide donc des rencontres que font les Joueurs et de l'état de l'environnement dans lequel ils évoluent. C'est ensuite aux Joueurs de faire agir leurs Personnages en conséquence.

Pour s'aider le Meneur de Jeu trouvera une table des embûches dans les annexes.

La seule limite aux actes des Joueurs est l'Espoir. En effet, cette ressource indispensable à la réussite de leurs quêtes est le moteur du Petit Peuple. Un Lutin peu disposé d'un joyau magique lui conférant d'immenses pouvoirs, s'il ne croit pas en l'avenir, s'il ne possède pas une once d'Espoir, il n'en fera rien.

L'Espoir varie en fonction des échecs et des réussites des Personnages, si par malheur il arrivait que plus aucun des Personnages n'ait d'Espoir, alors la quête prendrait fin, et tous retourneraient tristes et sales de là où ils venaient.

Vous trouverez plus d'information sur l'Espoir dans les annexes.



Conseils pour les Scenarii

Créer un Scenario est souvent une tâche complexe, qui prend plusieurs jours, pour finalement être joué en quelques heures. Le rôle de Meneur de Jeu est bien souvent ingrat, les Joueurs ne mesurant pas toujours le travail fourni pour la préparation des parties.

Vous trouverez donc ici quelques petits conseils pour démarrer.

La trame de l'histoire est souvent la même, il s'agit de déplacer un objet d'un endroit à un autre, d'aller le chercher ou de le ramener. Parfois, il faut en cours de route défaire un adversaire ou résoudre une énigme. Pour plus de difficulté il est possible d'éparpiller les objets à réunir n les plaçant dans plusieurs environnements différents. N'oubliez pas que vos Personnages sont de très petite taille, un simple cailloux peut causer d'énormes problème, un vulgaire campagnol peut s'avérer redoutable.

Pour simplifier les débuts d'une compagnie, le Meneur de Jeu peut tracer une carte, et la remettre aux Personnages par l'intermédiaire de leur commanditaire.

D'une manière générale, il est important de préparer le périple des Joueurs en définissant par avance les pièges et les embuches qui croiseront leur route.

Si l'inspiration vient à vous manquer, il est conseillé de vous replonger dans les livres pour enfants qui regorgent d'actes héroïques à la porté des Lutins et des Fées. Les légendes et le folklore qu'il soit breton irlandais ou berrichon vous fournira bien plus de scenarii que vous ne pourrez jamais en jouer. N'hésitez pas à vous inspirer d'anecdotes locales que peuvent connaître ou avoir entendu vos Joueurs, en les remplaçant dans un environnement qui leur est familier.

Vous trouverez dans les annexes des exemples de rencontres et de lieux pour vous aider à étoffer vos scenarii.

Annexes

Vous êtes ici dans les annexes, vous y trouverez des informations sur tous les éléments des contes et Légendes du Petit Peuple.

Noms du Petit Peuple et signification :

(m) = prénom masculin

(f) = prénom féminin

(x) = prénom mixte

(m) **Aberthol** : *sacrifice*

(m) **Aedd** : *feu*

(f) **Afanen** : *framboise*

(x) **Afon** : *rivière*

(x) **Alan** : *faon*

(m) **Alawn** : *harmonie*

(m) **Albannwr** : *qui vient d'Écosse*

(f) **Aziliz** : de *adal* signifiant *Noble* et *Haïd* signifiant *Lande*

(f) **Almeda** : de *Mael* signifiant *princesse*

(m) **Alwin** : de *Al* signifiant *tout* et *win* signifiant *ami, ami de tous.*

(m) **Amaethon** : *cultivateur*

(m) **Amerawdwr** : *empereur*

(m) **Anaw** : signifiant *riche*

(m) **Andras** : de *Andros* signifiant *courageux, viril*

(m) **Aneurin** : *modeste*

(m) **Anfri** : *Disgrâce, Laideur*

(f) **Angharad** : *aimé*

(f) **Anwen** : *très belle*

(f) **Aranrhod** : variante de **Arianrhod**

(m) **Arian** : *argent*

(f) **Ell** : *généreux*

(f) **Rhod** : *la roue*

(f) **Wen** : *blanche*

(m) **Gwyn** : *brillant*

(m) **Arth** : *ours*

(m) **Arvel** : *colline, mont*

(m) **Arwystl** : *garantie*

(m) **Baglan** : *crosses*

(m) **Bedwyr** : *manchot*

(m) **Beli** : *Divinité*

(m) **Berwyn** : *de Bari tête et wyn blanc*

(m) **Bethan** : *pleinitude*

(m) **Bev** : *fils de*

(m) **Bleddyn** : *loup*

(f) **Blodeuwedd** : *visage de fleur*

(f) **Blodeuwez** : *forme de fleur*

(f) **Blodwen** : *fleur blanche*

(m) **Braen** : *corrompu*

(m) **Braith** : *tâcheté*

(m) **Bran** : *corbeau*

(m) **Brochfael** : *de Broch signifiant blaireau et de Mael signifiant prince*

(f) **Bronwen** : *de Bron signifiant sein et Wen signifiant blanc*

(m) **Brynmor** : *grande colline*

(m) **Bydan** : *Monde*

(m) **Cadell** : *Combat*

(m) **Cadeyrn** : *de Cad signifiant Combat et Tiern signifiant Chef*

(m) **Cadwalader** : *de Cad signifiant Combat et de Gwaladr signifiant Meneur*

(m) **Cadwgawn** : *Glorieux au combat*

(m) **Caerwyn** : *de Caer signifiant Forteresse et de Gwyn signifiant Blanc*

(f) **Cain** : *Beau*

(m) **Caradoc** : *Aimable*

(m) **Carannog** : *Affectueux*

(f) **Caron** : *Amour, Aimer*

(f) **Catrin** : *Pur*

(m) **Ceidio** : *Sympathique*

(m) **Celyn** : *Houx*

(m) **Clydog** : *Discret*

(f) **Creirwy** : *Joyau, Perle*

(m) **Cynydd** : *Chasseur*

(m) **Cystenian** : *Persévérance*

(f) **Deryn** : *oiseau*

(f) **Dilys** : *Véritable*

(m) **Dona** : *Profond*

(m) **Dyfrig** : *Eau*

(m) **Einion** : *Enclume*

(f) **Eira** : *Neige*



Peuples :

Les Peuples différencient les personnages selon leurs origines, elles indiquent les caractéristiques de départ des personnages. A l'exception des Fées et des Korrigans, chaque Peuple peut être jouée en tant que personnage féminin ou masculin.

Lutin : petit homme malicieux qui aime jouer des tours aux autres. Il ne mesure que cinq centimètre de haut et porte un grand bonnet pointu de couleur vive. Certains lutins portent la barbe mais la plus part la taille de peur de se prendre les pieds dedans. Ils sont d'une grande habileté avec toutes sorte d'outil mais n'aime pas travailler trop longtemps. Les Lutins débutent avec 1 point d'Espoir maximum de plus que les autres Peuples.

Farfadet : petit homme haut de cinq à sept centimètres, à la peau grise ou brune, il ne prête pas grande attention aux habits qu'il porte et par conséquent est souvent sale. Il aime rendre service et se débrouille assez bien avec les outils de jardinage ou les animaux mais s'avère affreusement maladroit avec tous ce qui est chaud. Lorsqu'ils sont immobiles, les Farfadets peuvent se changer en champignon, mais si on essaye de les manger ils redeviennent Farfadets.

Fée : petite créature à l'allure de femme mesurant près de six centimètres de haut et dotée d'une paire d'ailes semblables à celles d'un papillon. Elle aime la douceur et le calme, apprécie la musique et le bruit des rires mais déteste pas dessus tout les travaux manuels. Les Fées savent voler.

Gnome et Gnomide : petite créature rondouillarde qui vit sous terre et qui aime la tranquillité. Ils ne sont pas très sociables mais savent se défendre. Les Gnomes mesurent six centimètres environ et se vêtissent d'habits brun et chaud tandis que les Gnomides sont plus petites et préfèrent les vêtements légers et colorés. Ils voient parfaitement dans le noir et la nuit et aiment tous ce qui brille.



Peuples (suite)

Korrigan : petits êtres à la peau jaune brune et aux long cheveux noirs, les Korrigans sont des cousins des lutins. Mesurant près de sept centimètres, ils portent des chapeau violet et des chemises rouges vif. Ils aiment l'eau et les marais et sont les seules à savoir nager.

Leprechauns : Proche parent des Gnomes, les Leprechauns sont légèrement plus petits et portent des habits vert pomme et une barbe rousse taillée en carré. Ils vivent dans les vergers et les prairies et aiment s'occuper des animaux et des fruits. Ils sont de bonne compagnie et d'une grande générosité. De plus les Leprechaun peuvent marcher sur les Arc-en-ciel, à condition qu'ils ne soient pas trop haut pour eux.



Caractéristiques :

Par souci de simplicité, les caractéristiques sont limitées à trois plus une. Les trois primaires le Courage, l'Adresse et la Malice doivent être rangées en trois catégories : faible, moyenne et forte. Chaque personnage doit posséder une caractéristique faible, une moyenne et une forte. Ainsi un personnage ayant une adresse faible, une malice moyenne et un courage fort sera « *maladroit, malicieux et très courageux.* »

L'Espoir est le même pour tous en début de partie.

***Le Courage**, qui représente autant le charisme que la force et la volonté du personnage. Sa capacité à surmonter sa peur et à s'imposer. Il détermine le nombre d'échec que peut subir le personnage avant de renoncer à sa quête, et sa capacité à remonter le morale de ses compagnons qui auraient renoncés.

***L'Adresse**, qui représente la dextérité et l'habileté du personnage, son aptitude à manipuler les objets, à atteindre une cible ou à faire preuve de souplesse physique. Elle détermine ses chances de réussite dans la plus part de ses actions.

***La Malice**, qui représente la sagesse, l'intelligence et la vigueur d'esprit du personnage. Elle détermine le nombre de choses qu'il peut apprendre et la vitesse à laquelle il comprendra les choses qu'on lui explique. Plus le personnage sera malicieux plus il retiendra de choses.

***L'Espoir**, il symbolise l'envie de continuer l'aventure de votre personnage. A chaque échec il perd un point d'Espoir. Lorsqu'il ne lui en reste plus aucun, il s'assied simplement par terre et attend. Il est possible de redonner de l'Espoir aux personnages, selon les conditions de la partie. Chaque personnage débute avec 5 points d'Espoir maximum, perd 1 point d'Espoir à chaque échec et en regagne 1 tous les 5 succès, les succès ne peuvent faire remonter l'Espoir au delà de sa valeur maximum. Lorsqu'il accomplit 10 succès le personnage gagne 1 point d'Espoir maximum supplémentaire.



Métier :

Chaque métier possède ses propres talents. Il est impossible d'appartenir à plusieurs corps de métier à la foi, s'il désire changer de métier, le personnage doit abandonner l'ancien et en oublier tous les talents.

Bûcheron : solide et puissants, les bûcherons sont grands et forts et manient leur hache avec talent. Ils sont capables aussi bien de couper du bois pour le feu que de participer à la construction d'une cabane ou d'un radeau. En cas de coup dur ce sont d'excellents combattants.

Éleveur : patient et habiles, les éleveurs s'entendent bien avec la plus part des animaux et savent même parler à certains. Ils ne sont pas très forts mais sont très doués de leurs mains pour tous les petits travaux.

Agriculteur : aussi fort que les bûcherons, les agriculteurs sont capables de s'occuper des plantes et de les cultiver, ce travail épuisant demande une grande résistance, c'est pourquoi ils sont les plus endurants.

Musicien : frivoles et joyeux, les musiciens aiment distraire leur compagnie avec des chants et des musiques, ils redonnent espoirs à ceux qui n'en ont plus et animent les soirées au coin du feu.

Cuisinier : attentif aux autres, les cuisiniers s'assurent que chacun mange à sa faim, ils prennent soin de leurs compagnons et font en sorte d'aider ceux qui souffrent.

Professeur : rusé et instruit, les professeurs guident les autres lorsque le doute obscurcit leur chemin. Ils font preuve d'un grand sens de la déduction et résolvent les énigmes les plus compliquées.



Talents :

les talents nécessitent de la malice pour être appris. Chaque personnage peut en apprendre 2 de son métier, mais s'il est malicieux il en apprendra 3 et s'il est très malicieux il en apprendra 4.

Chaque fois qu'il désire se servir d'un de ses talents, le personnage doit effectuer un ou deux jet de dés en rapport avec les caractéristiques du talent, s'il réussit les deux c'est un succès, s'il loupe les deux c'est un échec et il perd un point d'Espoir, s'il en loupe 1 sur les deux c'est un échec mais il ne perd pas d'Espoir.

Pour réussir son jet de dés le Personnage doit réussir à faire un 6 ou plus. Il lance un nombre de dés croissant en fonction de la caractéristique. S'il est faible il lancera 1 dés, s'il est moyen il en lancera 2 et s'il est fort il en lancera 3. Les résultats des dés sont additionnés et le jet est déclaré réussi ou échoué.

de bucheron :

- couper du bois (courage)
- reconnaître les arbres (malice)
- déplacer de lourds objets (courage)
- construire des choses en bois (courage et adresse)

d'éleveur :

- reconnaître les animaux (malice)
- parler aux animaux (malice et adresse)
- soigner les animaux (malice et adresse)
- monter sur les animaux (courage et adresse)

d'agriculteur :

- transporter de lourds objets (courage)
- reconnaître les plantes (malice)
- déplacer de lourds objets (courage)
- grimper aux arbres et aux plantes (adresse et courage)



Talents (Suite)

de musicien :

- siffler (malice et adresse)
- redonner du courage à tous les compagnons (adresse et courage)
- raconter une histoire pour faire passer le temps (malice)
- encourager tous les compagnons (adresse et malice)

de cuisinier :

- faire à manger avec des choses cru (adresse et malice)
- réparer un outil casser (adresse)
- faire du feu (adresse et malice)
- reconnaitre les fruits (malice)

de professeur :

- parler plusieurs langues (malice)
- dessiner un schéma (malice et adresse)
- lire et écrire (malice)
- chercher des indices (malice et adresse)

FICHE PERSONNAGE

Nom :

Portrait :

Âge :

Métier :

Talents :

Caractéristiques :

Courage

Adresse

Malice

Description physique et mentale :

Possessions :

Idées de Scenarii

Un Festin royale (scénario pour jeunes joueurs)

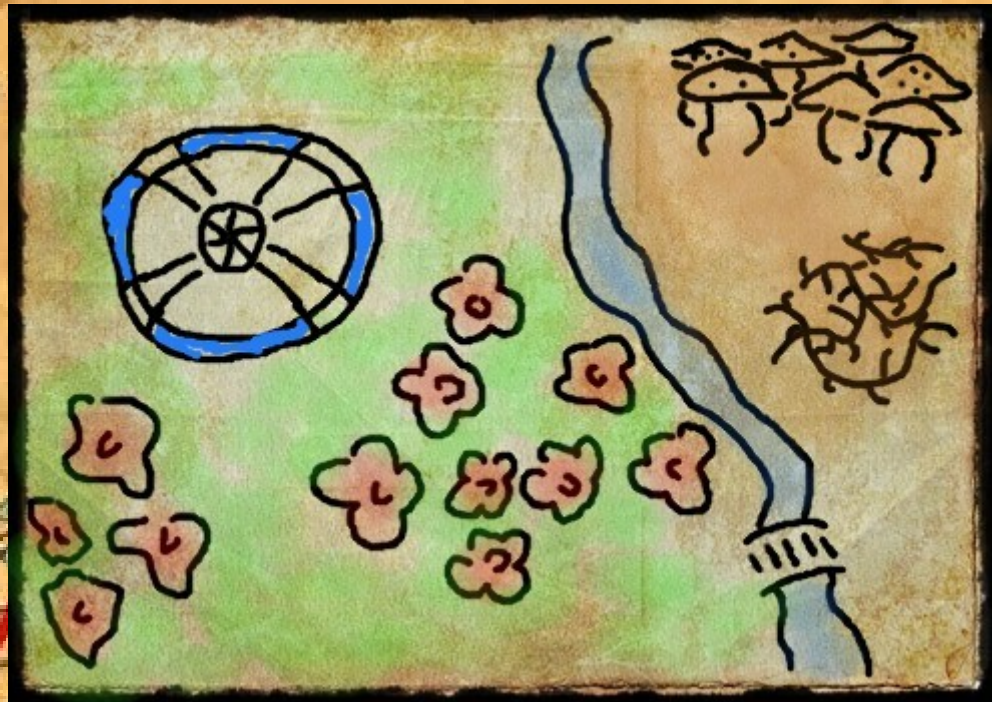
La Reine des Fée organise une grande fête pour son 500ème anniversaire. Tout le Petit Peuple y est convié, des jeux et des spectacles somptueux ont été préparés pour occuper les invités.

Malheureusement, un groupe de croque-mitaines s'est introduit dans les cuisines et a dérobé le gâteau d'anniversaire de la reine des Fées.

Le capitaine des gardes du Palais confie aux Joueurs la rude mission de récupérer la pâtisserie avant la fin de la fête. Ils disposent de trois heures et pas une seconde de plus pour rattraper les croque-mitaines et trouver le moyen de leur reprendre le gâteau.

Avant leur départ, le capitaine des garde leur remet une fleur de liseron chacun, elles sont magique et permettent d'étourdir les croque-mitaines lorsqu'on s'en sert comme d'une trompette.

Carte :





Les champs de coquelicots : Les grand champs de coquelicots qui entourent le château de la Reine des Fée servent d'abri à un grand nombre d'insectes, on y trouve surtout des criquets et des coccinelles. Les pétales des fleurs permettent de voyager sans être vu par les oiseaux ou les Grands-Pieds, mais ils cachent la lumière du soleil et on y vois moins bien.

Le petit pont de bois : Ce vieux pont de bois grince, il semble solide mais tout de même, il ne faut pas avoir peur du vide pour le traverser.

La rivière Cadelfon : L'eau coule vite dans cette rivière et les poissons-chat sont près à gober ceux qui auraient le malheur de tomber. Les bords de la rivière sont boueux, on y vois bien les empreintes mais on se sali et on s'embourbe lorsqu'on marche dedans.

Le mur de ronces : Les ronces des sous-bois ont bien poussées depuis l'été dernier, elles forment un véritable mur d'épines. Le traverser risque de prendre beaucoup plus de temps que de le contourner, a moins d'avoir quelque chose de coupant pour se frayer un chemin.

La forêt de cèpes : Ces gros champignons sont gorgés d'humidité, et il fait sombre dans ce sous-bois. C'est sans doute ici que les croque-mitaines se cachent, de grosses limaces gluantes glissent sur les chapeau des cèpes attention à ne pas les toucher elle collent.

Créatures qu'il est possible de rencontrer :

Croque-mitaine : ils sont grands, bêtes et méchants. Les Croque-mitaines mesurent huit à dix centimètre, sont couvert de poil et ont de longues oreilles velues. Ils n'aiment pas la musique et encore moins les rire. Ils sont plus fort que la plus part des membre du Petit Peuple et sentent très mauvais.

Criquet : Ces insectes ne sont pas bien méchant, un peu idiots ils sautent dans tous les sens lorsqu'ils sont dérangés et se font souvent mangés par les oiseaux.

Coccinelle : ces petites bêtes sont très intelligentes et toujours prêtes à rendre service si on leur donne des puceron en échange. Elles savent voler.

Pucerons : Ces petits insectes vivent sur les tiges de coquelicots et se nourrissent de la sève de la plante.

Poisson-Chat : Ils vivent dans la rivière Cadelfon et gobent tout ce qui tombe dans l'eau.





Écureuil : Ces petits habitants des sous bois aiment les noisettes et les baies, ils traînent souvent à la lisière ou près de l'eau, vu leur taille ils n'ont rien à craindre des croque-mitaines ou des poisson-chats.

Limaces : Gluantes et molles, les limaces aiment l'humidité et la fraîcheur. Les oiseaux en raffolent.

Oiseau : Ils volent au dessus des champs de coquelicots et dans la forêts à la recherche d'insectes ou de vers à manger. Ils ne rechigneront pas à picorer un Lutins ou deux à l'occasion.

Table des Embuches :

Lorsque les Personnages entrent dans un nouvel endroit, ou qu'un long laps de temps s'est écoulé, il est possible au Meneur de Jeu d'utiliser la table des embuches pour déterminer les évènements qui surviennent.

Pour cela il lance ses trois dès et observe le résultat de chacun. Si deux dès affichent le même résultat, ils ne donnent lieu qu'à une seule embuche. Si les trois dès affichent le même résultat, aucune embuche ne survient.

Résulta	Embuche
1	Rencontre animale amicale
2	Rencontre animale hostile
3	Rencontre de membre du Petit Peuple amical
4	Rencontre de membre du Petit Peuple hostile
5	Changement de l'environnement favorable
6	Changement de l'environnement défavorable

Postface :

Je tenait à remercier tous ceux qui ont put me donner l'envie d'écrire et le goût que j'éprouve pour les Jeux de Rôles et l'univers du Petit Peuple. La liste des personnes à citer serait trop longues je me contenterai de nommer Tony Wolf et ses Contes du Joli Bois et de la Dragulandie et Gerard Muller et ses Turlutins qui ont tous deux bercé mon enfance, ainsi que Olivier Legrand, l'auteur de Gnome un autre JdRA pour enfant.

A présent j'aimerais m'expliquer sur le pourquoi de ce travail, un JdRA accessible aux plus jeunes comme aux plus vieux, empreint de merveilleux et laissant une immense liberté aux Meneurs de Jeu.

Il me semblait important de peaufiner le travail d'Olivier Legrand qui m'est apparu trop réducteur, afin d'en faire un support capable d'intéresser les joueurs plus âgés sans rebuter les plus jeunes.

Ce travail est soumis à la licence creative common cc-by-nc-sa, ce qui signifie qu'il peut être modifié et repris à condition de citer sa sources et qu'il ne peut en aucun cas faire l'objet d'un quelconque commerce. Il m'a couté une après midi de travail, et ne rapportera rien à personne en dehors du plaisir de partager une partie avec ses ami(e)s.

En espérant que vous prendrez garde à l'avenir de ne pas marcher sur l'un d'entre nous, et que vous nous rejoindrez bientôt « *très loin d'ici dans un pays secret, caché, bien à l'abri des grands pieds qui pourraient tout écraser....* » .

Votre dévoué serviteur,

Feliche, Le Farfadet.