



# D-START



A partir de 8 ans



De 2 à 5 joueurs



De 60 à 90 minutes



[Vidéo de présentation](#)

Vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle papier ? Vous connaissez déjà et voulez organiser des séances "clefs en main" ? D-start propose une initiation simple et rapide : le livret de règles fait 8 pages. Pas envie de passer des heures à créer les personnages et à imaginer une quête riche en rebondissements ? La boîte rassemble 10 scénarios (qui s'inspirent de licences bien connues dans la culture populaire), avec pour chacun 5 fiches de personnages dont les compétences se complètent pour mener à bien l'aventure. Guidés par un narrateur qui leur explique ce qui se passe, ce sont les joueurs qui font évoluer l'histoire en imaginant ce que fait le personnage que chacun incarne.

**L'école des mages** : de jeunes sorciers mènent l'enquête dans leur école de magie

**L'étoile d'acier** : des rebelles doivent infiltrer une grande base spatiale

**Les cadets des mousquetaires** : de jeunes mousquetaires partent sauver D'Artagnan

**Kung-Fu Master** : des disciples d'un monastère en Asie essayent de stopper l'invasion d'une armée

**Aqua Aetarium** : des amis veulent sauver un animal des griffes de scientifiques fous

**En territoire zombie** : des survivants portent l'ultime sérum pouvant sauver l'humanité des zombies

**La libération des mutants** : des super héros doivent s'échapper d'un laboratoire secret

**La chute de la Maison Cusher** : un groupe d'adolescents va visiter une maison hantée dans les années 1920

**L'île de la Mort** : des jeunes se retrouvent sur une île... il y a peu d'armes, il ne peut rester qu'un survivant

**Hardcore Gamers** : des joueurs ont été aspirés dans un jeu vidéo