

GRAINES D'AVENTURE



les P'tits Pitches

INFOS SUR LE JEU



Tu es une graine de héros de la nature, un protecteur au grand cœur lié à l'Arbre-Monde. Ton destin ? Parcourir ce royaume végétal pour relever des défis et protéger l'équilibre de la forêt. En t'alliant à d'autres héros, tu découvriras que vos forces se complètent comme les branches d'un même arbre.

1 Crée ton personnage
lance les dés et dessine ton monde



"Je m'appelle Lino et j'ai peur des escargots!"



2

Pioche une quête
et pars à l'aventure

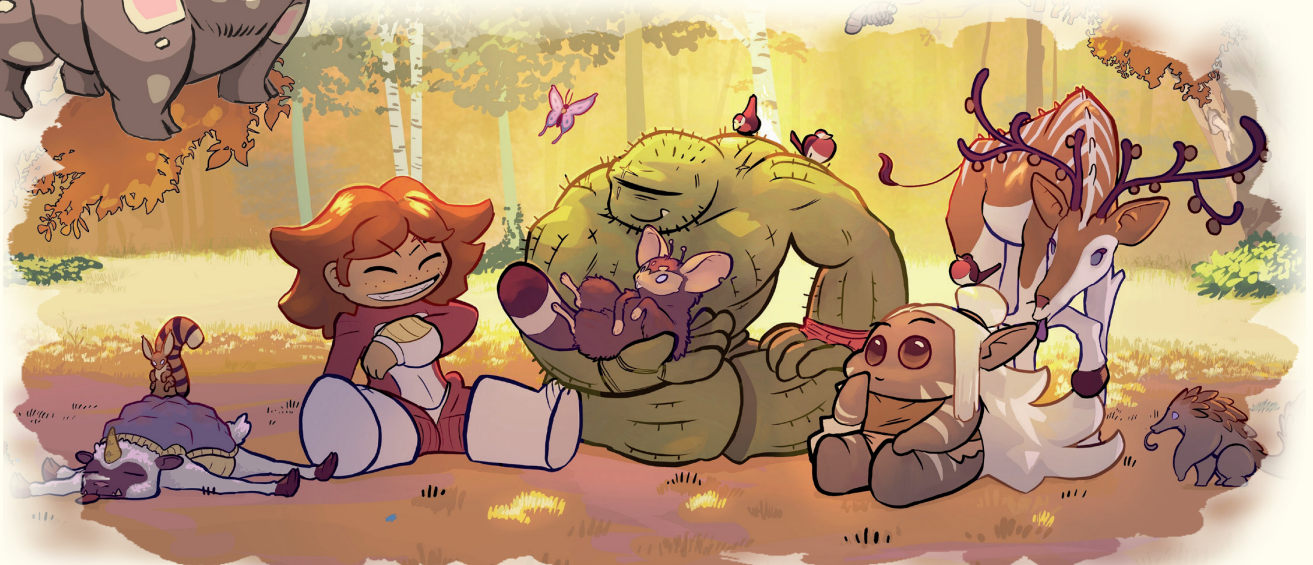


"Rie aie aie, aidez-moi ou je vais devenir zinzin!"



3

Relève les défis avec
tes amis pour gagner
des récompenses !



GRAINES D'AVENTURE

IMAGINE | DESSINE | EXPLORE



Nadia Bès
Julien Bès
Igor Polouchine
Martin Boué
MarieDraw


ORIGAMES

À TOI DE JOUER !



QU'EST-CE QUE TU JOUES ?

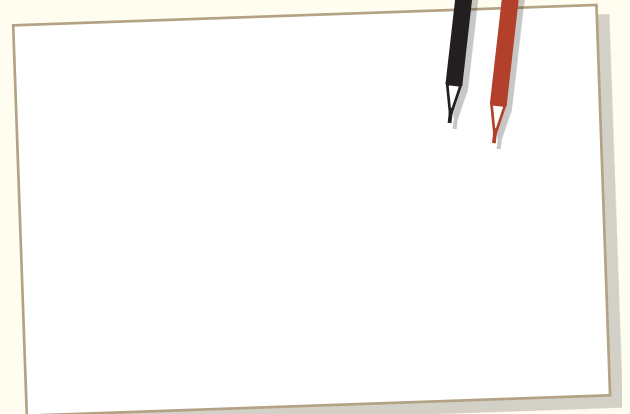
Tu es une graine de héros de la nature, un protecteur au grand cœur lié à l'Arbre-Monde. Ton destin ? Parcourir ce royaume végétal pour relever des défis et protéger l'équilibre de la forêt. En t'alliant à d'autres héros, tu découvriras que vos forces se complètent comme les branches d'un même arbre : seul on brille un instant, mais ensemble on protège tout un monde.

COMMENT UTILISER CETTE BOÎTE ?

Tu trouveras tout ce dont tu as besoin pour vivre tes premières aventures. N'aie pas peur, il y a plusieurs livrets, mais tu n'es pas obligé de tout lire. Seul le Premier livret est à lire en entier. Les autres ne seront qu'à consulter le moment venu lorsque tu devras déterminer une **région**, une **péripétie**, une **quête** ou un **défi**.



Conseil : utilise un crayon noir pour dessiner ta région et un crayon de couleur pour dessiner ton aventure



LES FICHES DE PERSONNAGES

Tu trouveras **5 personnages** prêtirés, prêts à jouer, mais aussi des fiches vierges pour créer tes propres personnages.



LE PREMIER LIVRET

Il rassemble tout ce qu'il faut pour **créer ton personnage**, pour l'équiper et lui faire vivre des aventures.



LE LIVRET DES RÉGIONS

Chaque **région** est constituée de terres civilisées, humides, sauvages ou nécrosées, tirées au hasard, qui vont influencer les Tests de Compétence.



LES DÉS

Ils servent à **créer ta carte** en définissant des régions. Tu lances les 8 dés sur la feuille blanche. Lors de tes aventures, tu utiliseras 3 dés (jaune, rouge et bleu) pour relever les défis et les péripiéties.



LES CARTES QUÊTES

Au tout début de ton **aventure**, tu pioches une carte **quête** qu'il faudra résoudre.



LE LIVRET DES QUÊTES

Chaque carte dispose d'un numéro. Consulte le livret des quêtes pour découvrir le début de l'histoire. **Tu devras ensuite lancer les dés sur la feuille pour connaître ta destination.**



LE LIVRET DES PÉRIPÉTIES

Lorsque tu franchis les **frontières** entre deux régions, lance un dé pour définir une **péripétie** que tu dois résoudre pour poursuivre ton aventure.



LES RÉCOMPENSES

C'est ce que tu gagnes lorsqu'un **défi** est réussi. Le groupe se met d'accord pour attribuer la carte **récompense** à un des joueurs.



LE LIVRET DES DÉFIS

Une fois arrivé à destination, consulte de livret des défis pour connaître la **Compétence** la plus utile pour résoudre cette situation et la récompense à gagner.

INVENTE DES HISTOIRES

Lorsque tu joues ton personnage, **invente** ce qu'il voit, **raconte** ce qu'il vit, ce qu'il pense, ce qu'il ressent. **Discute** avec les autres joueurs de ce que tu veux faire, de la façon dont tu vas aborder la situation qui se présente. Explique comment tu vas utiliser ta **MAGIE**, ta **PAROLE** ou ta **BAGARRE** ou tout autre compétence. N'hésite pas à inventer des personnages avec lesquels tu peux agir, même s'ils ne sont pas décrits dans la situation. Tout doit être prétexte à raconter des aventures.

• **Exemple** : un Défi te demande d'identifier des phénomènes magiques à l'œuvre dans un port pour que des pêcheurs puissent reprendre leur activité. Tu peux relever ce défi avec la **MAGIE** (c'est la compétence demandée), mais tu pourrais aussi utiliser la **PAROLE** pour récupérer des informations auprès des pêcheurs. Tu pourrais imaginer qu'un pêcheur bien costaud vienne t'embêter et dans ce cas, ce sera la **BAGARRE** ! Ou bien encore, tu pourrais vouloir pêcher des poissons (**SURVIE**) afin que l'un de tes amis puisse les étudier (**SAVOIR**).