

Créaventure, mode d'emploi

Bonjour à vous, aventuriers !

Vous trouverez ici nombre de documents pour vous aider à faire du jeu-de-rôle. Afin que vous ne soyez pas perdus parmi tous ces parchemins, j'ai rédigé ce petit texte afin de vous guider dans votre quête...

Bon courage, aventuriers ! Et n'oubliez pas, si vous avez des questions ou des commentaires, vous pouvez venir sur ma page facebook :

<https://www.facebook.com/creaventure.jdr>

(oui je sais, j'ai cassé l'ambiance médiévale ^^).

1 – On ne connaît rien au jeu-de-rôle et on n'a pas de MJ sous la main

(d'ailleurs, on ne sait pas ce que c'est, un MJ).

Le dossier "**TUTORIEL**" est fait pour vous ! Commencez par le document "**Le jeu de rôle c est quoi**" afin d'avoir une idée de ce qui vous attends. Puis laissez-vous guider par le "**Premier scénario Tutoriel**" qui vous expliquera comment jouer. Le sous-dossier "**Matériel tuto**" contient tout ce qu'il faut à imprimer pour pouvoir jouer. Il est aussi possible de plastifier ce matériel ou de le coller sur du carton, si cela vous chante. Je préfère vous prévenir, il y aura aussi un peu de découpage.

2 – Ouais, c'est cool. Et si on veut jouer la suite?

Quoi, déjà ? Et bien il existe quatre autres **Scénarios** dans le dossier "**SCENARIOS INITIATION**" que vous pouvez jouer avec le matériel du dossier "**TUTORIEL**". Ces Scénarios sont moins détaillés mais maintenant que vous avez compris le principe, ça devrait aller... Vous n'êtes pas obligé de les faire dans l'ordre mais c'est mieux de faire le 4ème en dernier car il

demande à être complété par vos soins.

Dans le dossier se trouvent aussi les **Plans** qui vont avec les Scénarios (ils ont le même numéro que leur Scénario... comme c'est bien fait!).

Petite précision : à la fin de chaque Scénario, il est écrit que les personnages gagnent des **niveaux**. Cela veut dire qu'ils améliorent un **Points forts** par niveau gagné. Autrement dit, le bonus de 1 d'un Point fort devient un bonus de 2, ou alors le bonus de 2 devient un bonus de 3. On s'arrête à 3, sinon c'est trop *cheater*.

3 – Avec plus de magie, s'il-vous-plaît!

Mais ? Vous êtes insatiables ! Bon, vous pouvez vous faire plaisir avec le dossier "**CAMPAGNE MAGES**" avec encore 4 nouveaux **Scénarios** (et leurs **Plans**), à faire dans l'ordre, cette fois-ci. Par contre, vous allez devoir changer de **Fiches de perso**, pour jouer des apprentis mages. Vous trouverez aussi dans le sous-dossier "**Matériel mages**" de nouveaux **Pions** et de nouvelles **Cartes** pour jouer cette succession de scénarios (ou "campagne", comme on dit chez les rôlistes... Ah oui, "rôliste" veut dire joueur de "jeu-de-rôle").

Les règles du jeu ne changent pas foncièrement mais le document "**Règles du JDR**" explique comment faire évoluer votre personnage à la fin de chaque histoire, et donne aussi quelques conseils pour les MJ. Et, bien sûr, vous trouver les **Listes** des **Points forts** et des **Magies** pour améliorer vos personnages entre chaque aventure !

Petite précision : Vous trouverez sur les fiches perso le terme **roleplay** ainsi que des **quantités** et des **défauts** sur une des listes. Il s'agit de se mettre dans la peau du personnage, penser et agir comme il le ferait, jouer ses qualités et ses défauts comme au théâtre. On joue ainsi un rôle, on est *roleplay*... ;)

Créaventure, mode d'emploi

4 – On veut créer nos propres scénarios, notre propre suite! Nos personnages à nous!

Avec les **Pions** et les **Cartes** des sous-dossiers "**Materiel tuto**" et "**Materiel mages**", vous avez la possibilité de redistribuer les rôles, comme s'il s'agissait d'acteurs changeant de rôle d'un film à l'autre. À vous de choisir qui seront les personnages principaux (PP) et qui seront les personnages secondaires (PS). Mais pour accompagner cela, il vous manque deux choses : des **Fiches PP** et des **Fiches scénario** (où apparaissent les PS). Vous trouverez tout ça dans le dossier "**KIT CREATION**", en plus des **Plans** pour accompagner vos scénarios.

Petite précision : Vous verrez en bas des **Fiches PP**, neuf cases avec la possibilité d'écrire vos **Points forts** et vos **Magies**. Lorsque vous gagnez un Point fort, vous pouvez soit en prendre un nouveau dans la **Liste** (et mettre 1 dans la case, ce qui correspond au bonus au dé), soit améliorer un point fort déjà écrit sur votre Fiche de PP (et mettre 2 au lieu de 1, ou 3 au lieu de 2). Il en va de même pour les Magies.

Et, bien sûr, pour ceux et celles qui veulent : le sous-dossier "**Documents vierges**" pour plus de liberté de créer ! Il existe plusieurs versions (V1, V2, V3 et V4). À vous de voir celle que vous référez. Bien sûr, rien n'interdit de mélanger les versions selon vos besoins.

Petite précision : Les fiches de la V1 sont composés des **Fiches scénario**, **Fiches lieux** et **Fiches PS**, tandis que les V2, V3 et V4 intègrent lieux, PS et déroulé de l'histoire (scénario) sur un seul document.

Cerise sur le gâteau : Dans "**Plans pour scénario**" se trouve "**Salles modulables**". Des salles, des portes, des escaliers et j'en passe, pour créer vos propres bâtiments ! Elle n'est pas belle la vie ?

5 – On connaît déjà le JDR, on aimerait juste du matos.

Bien sûr ! Pour vous éviter de chercher dans tous les dossiers, j'ai tout classé dans "**MATERIEL DE JEU**". Des pions, des fiches de perso, des plans... et bien plus encore ! ^^

6 – C'est quoi toutes ces coquilles? Il y a des détails qu'on ne comprend pas.

Euh... Oui, bah ça arrive. Si ça vous bloque pour jouer, vous pouvez m'en faire part sur facebook, où je pourrais vous apporter une solution (ou pas ^^). En tout cas, vos retours me permettront d'améliorer tout ça.

J'espère que vous trouverez votre bonheur parmi toutes ces trouvailles, aventuriers. Il ne vous reste plus qu'à tester tout ça. ;)

Carol Bothorel

P.S. : Cette œuvre (Créaventure) est libre, vous pouvez la copier, la diffuser et la modifier selon les termes de la Licence Art Libre <http://www.artlibre.org>