

Session zéro

Introduction générale : ce qu'on vient faire là ? Définir le jeu de rôle.

Choix du jeu

Courtes présentation de l'univers de chacun des jeux disponibles, mais aussi de leurs systèmes et de ce qu'ils peuvent impliquer en terme de narration.

On vote pour le jeu.

Quel genre ?

Quel type d'aventure souhaitent vivre les joueurs, dans quel genre de monde. Ont-ils des personnages types à proposer, des lieux, voire des intrigues qui seraient susceptibles de les aiguillonner.

Quelle tonalité ? Grave, légère, humoristique, tragique ?

Une fois que le jeu, le type d'univers, le ton des aventures à venir sont choisis

FIXER LES LIMITES

Limites : tabou pour la partie

Voiles : choses qui peuvent arriver en partie mais qui ne sera pas décrite, qui se passera hors champ.

Parler de la carte X

Les personnages

Présentation des archétypes.

Rappeler qu'ils vont former un groupe qui doit oeuvrer ensemble.

Choix des joueurs selon leurs envies.

Lancer les attributs principaux.

Creuser l'histoire de leur personnage : les liens entre eux, l'objectif de leur groupe

Questions possibles :

Quel est l'archétype de mon perso ? Comment le résumer en une phrase ?

Que fait-il dans la vie ?

Quelle est sa particularité ? qu'est-ce qui le rend unique ?

Quel lien a-t-il avec sa famille ? Quels proches a-t-il ?

Quel est son objectif à long terme ?

Réfléchir à un secret ?

S'il y a des courageu-ses, proposer de prêter les ouvrages pour qu'ils fassent leur perso de A à Z.

Après, y a plus qu'à...