

JEUX DE RÔLES INTENSIF

Une aventure sur 2 semaines c'est possible ! Dans un monde imaginaire inventé par notre maître de jeu, tu pourras explorer différentes quêtes et aller encore plus loin qu'à l'habitude. N'oublie pas ton jeu de dés!

TRANSPORT

S'il y a transport, il sera à 9h.

MATÉRIEL

Les jeunes doivent avoir leurs dés

Crayons

Gomme à effacer

Taille-crayon

Collège St-Charles-Garnier

1150 boulevard René-Lévesque O.

Québec QC G1S 1V7

AU PROGRAMME

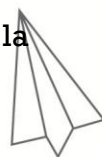
L'animateur préparera une quête auquel les joueurs devront tout faire pour atteindre leur objectif.

Exemple de quêtes :

-Devoir détruire un talisman afin d'éviter la destruction du monde

-Empêcher un mage noir de prendre contrôle d'un royaume

Le lundi, les joueurs créeront leur personnage, le maître de jeux les intégrera dans la quête et la partie commencera.



RÈGLES DE SÉCURITÉ

- Écouter les consignes du spécialiste
- Respecter le matériel
- Demander la permission avant de quitter le local
- Respecter les opinions des autres jeunes de son groupe

