



amor fati

Deux joueurs (appelés "Maître du Destin" - MD) se partagent la tâche d'animer et décrire l'univers et ses habitants et inventer le scénario à la volée. Le troisième joueur incarne le personnage principal. On peut décider de permuter ces rôles régulièrement, avec un découpage en scènes.

Parfois l'un des MD décide qu'il est temps d'introduire du suspens, de l'imprévu et de la tension dramatique ou il estime que l'issue incertaine d'une action entreprise nécessite de consulter le destin.

Il explique alors brièvement ce qu'il souhaite introduire comme tension narrative ou incertitude :

- l'aubergiste est-il bien disposé envers le héros ?
- le voyage en mer se passe-t-il sans encombre ?
- le héros parvient-il à vaincre un adversaire coriace ?

Une question peut être posée à tout moment à propos du contexte et ne vise pas seulement à la résolution d'action.

On procède à un vote : chaque MD vote soit en faveur soit en défaveur (en montrant simultanément leur pouce vers le haut ou vers le bas).

Si les deux MDs votent en défaveur, on jette deux dés et on retient le plus bas score.

Si l'un vote en faveur et l'autre en défaveur, on jette un seul dé.

Si les deux votes en faveur, on jette deux dés et on retient le plus haut score.

1-3 : Action ratée / situation défavorable

4-6 : Action réussie / situation favorable

Il revient au MD qui n'a pas demandé le vote d'interpréter et raconter les conséquences, en fonction du résultat du dé.