

TWEET & SWORD

Un monde fantastique. Des hommes, des nains, des elfes, le peuple nuisible et quelques héros. Un monde où seuls les oiseaux sont doués pour la magie. Il n'y a pas de magicien, seulement des dresseurs qui parlent aux oiseaux. Il a été dit que des héros viendraient pour renverser l'ordre du monde afin qu'il entre dans une ère nouvelle ...

Pour commencer, il faut que meneur et joueurs possèdent un compte Twitter actif avec plusieurs followers. Il faut aussi que la partie se déroule dans un lieu où les participants ont accès à internet. Le jeu commence. Le meneur mène, il décrit le contexte, l'adversité et les personnages non-joueurs. Les joueurs réagissent.

Pour agir un personnage doit écrire un tweet exprimant son action dans la limite des 140 caractères. C'est en fonction du nombre de réponses, favoris et retweet que le meneur estime si l'action réussit ou pas (un succès par notification). Le meneur est invité à pondérer la difficulté par rapport au nombre de followers du joueur ainsi que le moment où le tweet est envoyé.

- Tweet rédigé en roleplay bonus de +1
- Tweet avec des hastags génériques (#JDR, etc.) malus de -1
- Tweet avec des demandes de notifications, (#RTplease, etc.) malus de -2



Notification + roleplay = 2 succès