

TWIST OF FATE

Maître du jeu :

Le MJ incarne ici un personnage d'une époque, d'un univers au choix. Celui-ci doit disposer d'un léger background afin de lancer l'aventure.

Exemple : chevalier sauvant une princesse.

Les Joueurs :

Ils incarnent les dieux de l'univers choisi, ils peuvent donc être bons, neutres ou mauvais. C'est à eux de veiller sur le destin du personnage.

Une fois le background et le personnage présenté :

Phase 1 :

Chaque joueur dieux pourra placer sur le chemin du personnage nombre de péripéties, bénéfiques ou malveillantes (pour l'exemple ici : un dragon, un marchand, etc).

Phase 2 :

le Maître du jeu raconte comment le personnage réagit face aux éléments donnés par les joueurs puis adapte la suite de l'histoire.

Retour à la phase1

Règlementation :

À chaque début de phase, chaque joueur dispose de 6 points d'action. Pour chaque élément rajouté, lancez 1D6 et déduisez le score de votre quota. Tant que vous pouvez dépenser des points vous pouvez agir. (Attention, si par exemple vous faites 6 et qu'il vous reste 1 point : rien ne se passe)

Le maître du jeu ne dépensera pas de point pour les actions découlant des éléments introduits par les joueurs, mais pour toutes les nouveautés qu'il instaure.

Le personnage dispose de 10 points de vie, certaines actions, sur l'accord de tous pourront lui en faire perdre : à 0 il meurt.

Bonus : changer le système de dé pour plus d'action (20 points pour 1D20 etc.)