New Day 666

Making pointless dice rolls make a point about life

Règles

1. Imagine un personnage, une époque et une quête.
Écris-les en une phrase. La quête est une boussole : elle donne une direction à tes journées, jamais une promesse.
Ex. : 18e siècle, un jeune homme en quête de sens, à la recherche du père qui l'a abandonné à sa naissance.

2. Chaque jour, lance trois dés à six faces.
Tu ne peux ni relancer ni choisir : tu ne fais que raconter.

3. Lis les trois dés d'un seul regard.
Plus ils sont bas, meilleure est la journée. Ne calcule rien : raconte ce que les dés t'inspirent, même si ce n'est presque rien. Un dé qui s'écarte des deux autres marque la journée. Trois dés proches lui donnent une couleur franche.

Les bons jours rapprochent de la quête, les mauvais l'éloignent, mais rien n'est garanti. Un indice peut être faux, et un père retrouvé peut décevoir. Une seule fois dans la partie, tu peux transformer ta quête.

Exemples :

> **4 · 3 · 6.** Une journée sans éclat. Le jeune homme travaille au port, mange, dort. Le soir, il se cogne l'orteil contre le pied du lit et jure pendant dix minutes. C'est tout ce dont il se souviendra.

> **1 · 2 · 2.** Une journée presque trop belle. Un marchand reconnaît le nom de son père et l'invite à dîner. On ne sait pas encore si le renseignement vaut quelque chose.

> **6 · 6 · 2.** Le ciel est lourd et tout va de travers. La journée tient à ce 2 : un inconnu lui prête un manteau, une porte reste ouverte. Le jeune homme ne sait pas à quel point il était près de tout perdre.

4. Si tu obtiens trois 6 dans la même journée, tu perds.
Le personnage meurt. Imagine ce qui le tue, puis réponds :

- Où en était-il de sa quête ?
- Qui se souviendra de lui ?
- Quel moment de sa vie comptait vraiment ?

Il n'y a pas de bonne réponse, et pas de victoire. Compte seulement les jours vécus.

Vidéo explicative

Révision #3
Créé 2026-05-12 08:36:25 UTC par Admin
Mis à jour 2026-11-11 18:32:36 UTC par Admin