

# Le Labyrinthe

Un jeu solo (ou à deux) d'exploration mentale d'un labyrinthe mouvant, généré uniquement par un dé et votre imagination.

---

## 📄 But du jeu

Atteindre le **cœur du labyrinthe** en survivant à ses mystères. Tu dois franchir **10 étapes** pour en trouver la sortie.

---

## 📄 Matériel

- 1 dé à 20 faces
  - 1 feuille pour noter :
    - Étapes franchies (Étape 1 à 10)
    - Points de vie (PV, commence à 5)
    - Événements marquants ou objets trouvés (si tu veux)
- 

## 📄 Déroulement du jeu

À chaque tour :

1. Lance le D20
  2. Consulte le **tableau d'exploration** ci-dessous
  3. Applique le résultat
  4. Passe à l'étape suivante si applicable (sauf si un événement t'en empêche)
- 

## 📄 Tableau d'exploration

D20	Résultat	Effet
1	Échec critique	Perds 2 PV et reste à l'étape actuelle
2-4	Piège ou obstacle	Test narratif (tu choisis : perdre 1 PV ou rester bloqué)

D20	Résultat	Effet
5-9	Salle vide, mais déroutante	Reste sur place, ou avance avec malus au prochain tour (-2 au D20)
10-14	Progrès normal	Tu avances à l'étape suivante
15-17	Découverte utile	Avance + gagne 1 bonus (objet fictif, +1 PV ou annule un piège plus tard)
18-19	Avancée rapide	Avance de 2 étapes d'un coup
20	Vision du centre	Avance d'1 étape + au prochain tour, tu relances deux fois et choisis

## ♥ Système de vie

- Tu commences avec **5 PV**
- À 0 PV = fin de la partie, tu es perdu à jamais dans le labyrinthe
- Tu peux récupérer des PV avec certains résultats (15+)

## ▣▣ Mini-système narratif

Tu es libre d'interpréter chaque jet narrativement, selon ton style préféré (sombre, absurde, mystique...).

Par exemple :

“ Étape 4, je fais 3 :

*"Un gouffre s'ouvre sous mes pieds. Je décide de rester en arrière pour éviter le saut. Pas de progrès."*

Ou encore :

“ Étape 7, je fais 18 :

*"Une force invisible me pousse en avant. Deux salles s'effondrent derrière moi. Je file vers l'étape 9 !"*

## ▣▣ Variante à deux joueurs

- Les deux joueurs avancent **chacun leur tour**.
  - S'ils sont à la **même étape**, ils peuvent s'entraider :
    - Un joueur peut sacrifier 1 PV pour relancer le D20 de l'autre.
  - Le premier arrivé au centre peut choisir : **sortir seul** ou attendre l'autre (avec risque narratif à la clé).
- 

Révision #1

Créé 2025-07-07 15:30:59 UTC par Admin

Mis à jour 2025-07-07 15:32:06 UTC par Admin