

# Le Signal

## *Solo, rapide, sensoriel et environnemental*

### **But du jeu :**

Tenir le plus longtemps possible face à des « événements » de ton environnement, en improvisant des choix. Une partie dure environ 2 à 5 lancers.

## ? **Matériel requis**

- 1 dé à 20 faces (d20)
- Ton environnement immédiat

## ? **Mécanique de base**

### 1. **Regarde autour de toi.**

Choisis un "élément de l'environnement" qui pourrait représenter un défi ou une opportunité (ex : une voiture garée = "zone à éviter", un oiseau = "messenger", une poubelle = "abri douteux", un passant = "rencontre"). Tu peux utiliser ce que tu vois directement, ou bien faire un tour d'horizon rapide et improviser.

### 2. **Interprète le contexte :**

Imagine que tu es un survivant / explorateur / espion dans ce monde. L'élément choisi devient un **événement** à résoudre. Exemple :

- "Un chien me fixe : suis-je repéré ?"
- "Ce lampadaire clignote... un signal ?"
- "Cette vitrine a un reflet suspect... quelqu'un me suit ?"

### 3. **Lance le dé !**

Utilise le résultat du d20 pour définir la réussite ou l'échec de ton action / réaction :

Résultat	Réussite/Échec	Interprétation
1-4	échec critique	les choses empirent
5-9	échec partiel	tu réussis, mais à un prix
10-14	réussit mitigée	tu t'en sors, sans plus
15-19	belle réussite	tu maîtrises la situation
20	coup de génie	tu retournes la situation à ton avantage total

4. **Imagine la suite** en une phrase. Puis choisis un nouveau détail autour de toi et recommence.

## ? Exemple de partie (1 minute)

- **Événement** : Un corbeau se pose sur un lampadaire. Il croasse.
- **Action** : J'essaie de le comprendre : est-ce un avertissement ?
- **Jet** : 12 → **réussite mitigée**
- **Conséquence** : J'ai une intuition floue. Le danger est proche, mais où ?

→ Je vois un banc couvert de graffitis. Peut-être un message codé ?

→ Et on continue pour 2 ou 3 scènes... Puis on range le dé, satisfait d'avoir "vécu" une mini-aventure.

## ? Variantes

- **Mode challenge** : Tenter de survivre à 3 ou 5 événements sans tomber à 3 "échecs critiques" (1-4).
- **Mode journal intérieur** : Chaque lancer représente une pensée intérieure. On résout un conflit mental lié à ce que l'on voit.
- **Mode espion / surnaturel / médiéval**, selon les envies de roleplay.

## ? Extension : Le Sixième Signe

### *Mode Lovecraft – Ajout d'une jauge de folie*

Ajoute une **tension mentale** à l'expérience. Tu cherches toujours à comprendre... mais la vérité pourrait **te détruire**.

## ? Objectif

Découvrir la **vérité occulte** qui rôde autour de toi **avant de perdre la raison**.

## ? Mécanique de lucidité

- Tu commences avec **3 points de lucidité**.
- À chaque lancer de dé, applique aussi l'effet sur ta santé mentale :

Résultat	Effet mental
1-4	<b>Perte de 1 point de lucidité</b> (hallucination, frayeur incontrôlable)
5-9	<b>Trouble mental léger</b> : tu résistes, mais ton esprit vacille. Rien ne change, <b>mais le prochain trouble mental fera perdre 1 point de lucidité</b> .
10-14	<b>Stabilité mentale</b> : tu résistes. Rien ne change.

Résultat	Effet mental
15-19	<b>Clarté précaire</b> : tu reprends tes esprits. Aucun effet, mais tu peux ignorer le prochain <b>effet mental négatif</b> .
20	<b>Révélation lucide</b> : +1 lucidité (max 3) et un indice mental clair apparaît (interprète-le librement).

## ? Fin de partie (en mode Lovecraft)

- **0 lucidité** : tu as sombré. Tu n'as plus la force d'interpréter le monde.
- **2 révélations (deux 20)** : tu as vu à travers le voile. Tu sais... et tu es encore debout.
- Sinon, arrête quand tu veux, avec un niveau de lucidité et une certitude plus ou moins stable.

---

Révision #2

Créé 2025-06-13 10:36:32 UTC par Admin

Mis à jour 2025-06-13 10:57:32 UTC par Admin