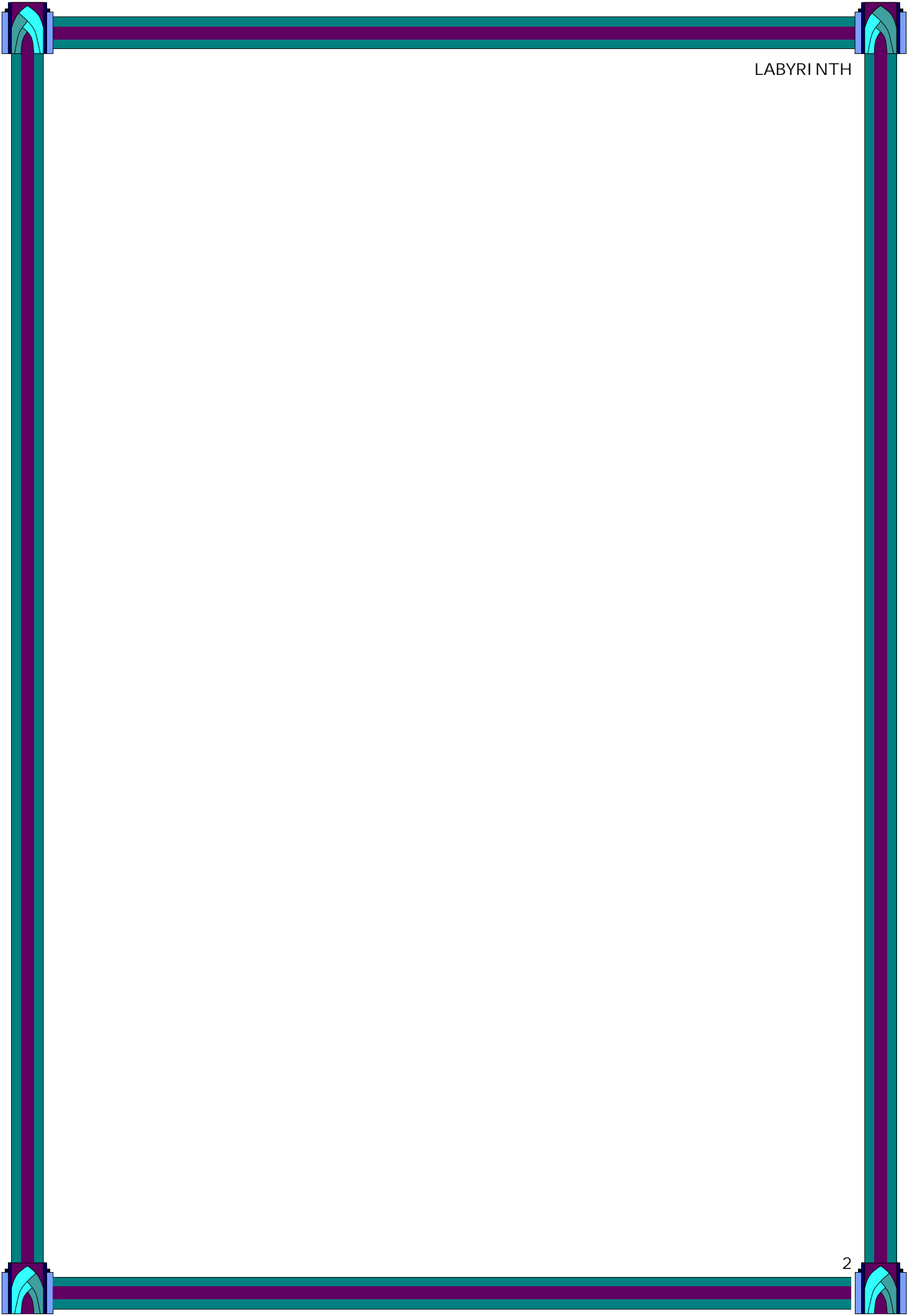


LABYRINTH



LABYRI NTH

Sommaire

REMERCIEMENTS ET INSPIRATIONS	6
UNIVERS	9
L'ARRIVÉE	10
LES PERSONNAGES ET LES LIEUX	11
L'Empire	11
La Religion	14
La Mort	16
L'Inconnu	18
LA VIE	19
Le Temps	19
Les Condamnés	19
Les Sujets	19
Les Croyants	20
Les Esclaves	20
Les Enfants	20
LES STATUTS	21
Dans l'Empire	21
Dans la Religion	24
Dans la Mort	28
Les Lieux Communs	31
Les Métiers	37
Les Échanges	39
Les Lois	44
LA SURVIE	45
La Flore	45
La Faune	47
Les Maladies	52
Les Dangers	53
L'HERMITE ET LES CONDAMNÉS	55
QUI SONT-ILS ?	56
L'INTERPRÉTATION	56
L'AMBIANCE	57
LA PRISE EN MAIN	57
LES THÈMES	58

LA CRÉATION ET L'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE	60
LES AVANTAGES ET LES DÉSAVANTAGES	62
LES RÔLES	65
LE POTENTIEL	66
LES CAPACITÉS PRIMAIRES	67
LES ATTRIBUTS	70
LES CAPACITÉS SECONDAIRES	71
LES DOMINANTES	74
LA MÉMOIRE	74
LES GANTELETS	75
LA VITALITÉ	75
LA TOUCHE FINALE	75
L'EXPÉRIENCE	78
LE SYSTÈME DE JEU	81
LA BASE DE DÉ	82
LES JETS	82
LES POINTS DE RÉUSSITE ET D'ÉCHEC	83
LES CRITIQUES	83
LE POTENTIEL ET LES ATOUTS	84
LES GANTELETS	85
LES DOMINANTES	86
LA MÉMOIRE	87
LA RÉDEMPTION	88
LA NÉCROS ET LA CONSCIENCE COLLECTIVE	88
LA SANTÉ	89
SE PERDRE DANS LE LABYRINTH	90
LES GANTELETS	93
LES RÈGLES	94
LES TECHNIQUES	95

L'Inconnu	95
L'Empire	97
La Religion	99
La Mort	101

NOTES SUR LES GANTELETS	102
-------------------------	-----

LES COMBATS	103
-------------	-----

LE DÉROULEMENT	104
----------------	-----

LES TYPES D' ACTIONS	105
----------------------	-----

Manœuvres	105
Les attaques	106
<i>Attaque armée</i>	106
<i>Au Corps à corps</i>	106
Un Exemple de Combat	108
Les Situations	112
Les Combos	112

ANNEXES	113
---------	-----

NOTES DES AUTEURS	114
-------------------	-----

LEXIQUE	115
---------	-----

Remerciements et Inspirations

Nous remercions :

Anthony pour sa participation au projet.

David pour sa nouvelle d'introduction.

La petite Hélène et Sandrine pour leur relecture (nécessaire, voire même vitale).

Frédéric pour son aide en ce qui concerne les illustrations.

Nous-même pour notre courage et notre détermination.

Aaron qui a bien voulu subir des tonnes de choses pour une bien maigre pitance.

Le créateur du Tarot de marseille.

Mon ordinateur pour avoir été si lent à taper tous ces textes (2Go, 166Mhz, Pentium MMX).

Et bien sur, tous ceux dont les remarques nous auront permis d'améliorer de jeu : Matt, Benoit et vous.

Inspirations :

Le film Spawn et les Comics, pour leur esthétique et leur ambiance.

Witchblade, pour l'idée des Gantelets (et en plus ça nous a permis de nous rincer l'œil).

Stargate S-G 1, pour l'idée du pénitencier labyrinthe (épisode XX).

Juan Gimenez, pour ses superbes illustrations sur les atouts.

Prophecy de Halloween, pour certains aspects du système de jeu.

Vampire de White Wolf, pour d'autres aspects du système de jeu.

L'ambiance des jeux Games Workshop, notamment Warhammer 40K et Inquisitor.

Le film Dark City pour son ambiance, son esthétique et son désespoir.

Le film Cube, pour nous avoir permis de savoir ce qu'il ne faut pas faire.

Un couloir sombre. Très, trop sombre. Une fuite haletante.

A dix pas de là, une oreille exercée aurait entendu les halètements des poumons qui protestaient contre cet effort.

Ces halètements, on les devait à un homme qui fuyait. Qui fuyait depuis des jours, des semaines. Qui fuyait sans s'arrêter. Qui fuyait pour sauver sa vie, même si au fond de lui il n'était pas vraiment sûr de savoir pourquoi il fuyait. L'homme s'arrêta quelques minutes, reprenant son souffle, appuyé contre les parois du boyau rocheux dans lequel il s'était engagé. Aussitôt, comme si cette pause permettait à son cerveau de fonctionner, des images lui vinrent à l'esprit. Des images de son arrivée dans ce lieu maudit que ses habitants nommaient Labyrinth.

Lorsqu'il était arrivé ici, condamné, il avait été désarçonné par ce monde prison. Dépouillé de ses vêtements, il avait reçu des loques immondes qui, lui avait-on dit, avaient appartenu à un autre condamné à mort depuis, dépouillé de sa mémoire, avec pour seul souvenir son nom et un sentiment de culpabilité exacerbé par la solitude. On lui avait tondu le crâne, sans doute pensait-il afin de lui enlever son identité, et pire que tout, on avait soudé à sa chair des bracelets torsadés qui partaient de sa main droite pour rejoindre son épaule. Un "gantelet", comme les autres condamnés disaient.

Puis il avait été amené devant le "Jugement", une grande pierre de lumières mêlées. Il y avait peu d'attention, toutes notions de jugement lui paraissant très éloignées de sa situation actuelle.

Sans écouter ce qu'on lui avait dit, baigné de lumière rouge, l'homme s'était repu de cet univers qui s'était ouvert à lui, cet univers où, il l'avait compris, la loi du plus fort régnait. A cette pensée, l'homme avait eu un sourire de loup.

Il avait ensuite été conduit devant ceux qui, comme d'autres condamnés avant lui, régnaient sur le Labyrinth : l'Empereur et l'Impératrice. Tout ce qu'il avait retenu de cette entrevue c'était deux masses enfermées dans des scaphandres de survie, sorte de costume gonflé de ressources. Et un regard aussi. Le regard de pitié que lui avait envoyé l'Empereur.

Plusieurs semaines avaient passé, plusieurs semaines durant lesquelles l'homme s'était révélé à coup de terreur et de meurtres, il s'était taillé un petit territoire dans un recoin des plus sombres du Labyrinth, là où une lumière bleu nuit régnait.

Puis sa fuite avait commencé. Un soir de terreur. Un soir où il avait entamé une chasse et où il était devenu la proie. La chasse était pour lui un moyen de se détendre. Savoir qu'une femme fuyait devant lui, apeurée, terrorisée car ne se sachant aucune échappatoire, cela le portait presque jusqu'à la jouissance. Lorsqu'il avait rattrapé sa proie et assouvi sa soif de sensations, les murs s'étaient enflés. La peur l'avait saisi et il ne savait toujours pas pourquoi. La seule chose qu'il savait, c'est qu'il devait s'enfuir.

Soudain les murmures le sortirent de sa rêverie. Du couloir où il venait progressaient de petits bruits, des petites voix qui disaient, si on y prêtait attention, de s'enfuir. Les murmures dépassèrent l'homme et il ne bougea plus. Il ne voulait plus s'enfuir. Et de toute façon, il était trop fatigué pour cela.

Regardant son gantelet, il se concentra un peu comme il avait appris à le faire. Sous ses yeux, un gant griffu et muni de deux fouets barbelés. Le Lacérateur comme il l'avait appelé.

Il sonda l'obscurité. Devant lui, les murs s'écartèrent, comme pour laisser passer une force mystérieuse. S'appuyant contre une paroi, le dos au mur, l'homme accentua sa vision et surpris, sursauta. Des points rouges commençaient à apparaître dans le néant. C'était la première fois qu'il voyait une telle chose durant sa fuite.

Les points rouges se muèrent en taches, les taches en mouvements, les mouvements en silhouette. Bientôt quelqu'un apparut devant l'homme. Et il se mit à rire en voyant son poursuivant, une femme se tenait devant lui. Une femme ! Se reprenant, il détailla la silhouette immobile. Très belle, elle n'aurait pas dépareillé sur son tableau de chasse. Vêtue de cuir noir moulant, toute une partie de son corps était dissimulée par une grande cape noire, bordée de rouge. Tant et si bien que seules sa poitrine et son bras gauche dépassaient de l'amas de tissu. Son visage, au ton glacial, était à moitié dissimulé par une large visière optique.

" Qui es-tu ? " cria l'homme que ce calme effrayait. " Que me veux-tu ? "

La seule réponse de la femme fut un sourire. Toujours glacial. " D'accord..." murmura l'homme. Puis il sauta vers son interlocutrice et lança le Lacérateur en avant. Comme si pour elle le fouet avait été aussi rapide qu'une pierre roulant à terre, la femme se décala sur la droite et leva le bras. Le fouet s'y enroula. L'homme ricana mais son sourire mourut lorsqu'il vit celui de son adversaire qui redoublait. violemment, le prenant au dépourvu, la femme tira sur le fouet, enfonçant par la même encore plus profondément les barbelés du fouet dans son bras. Elle sourit de plus belle. Déséquilibré, l'homme roula à terre jusqu'à n'être plus qu'à un mètre de la femme.

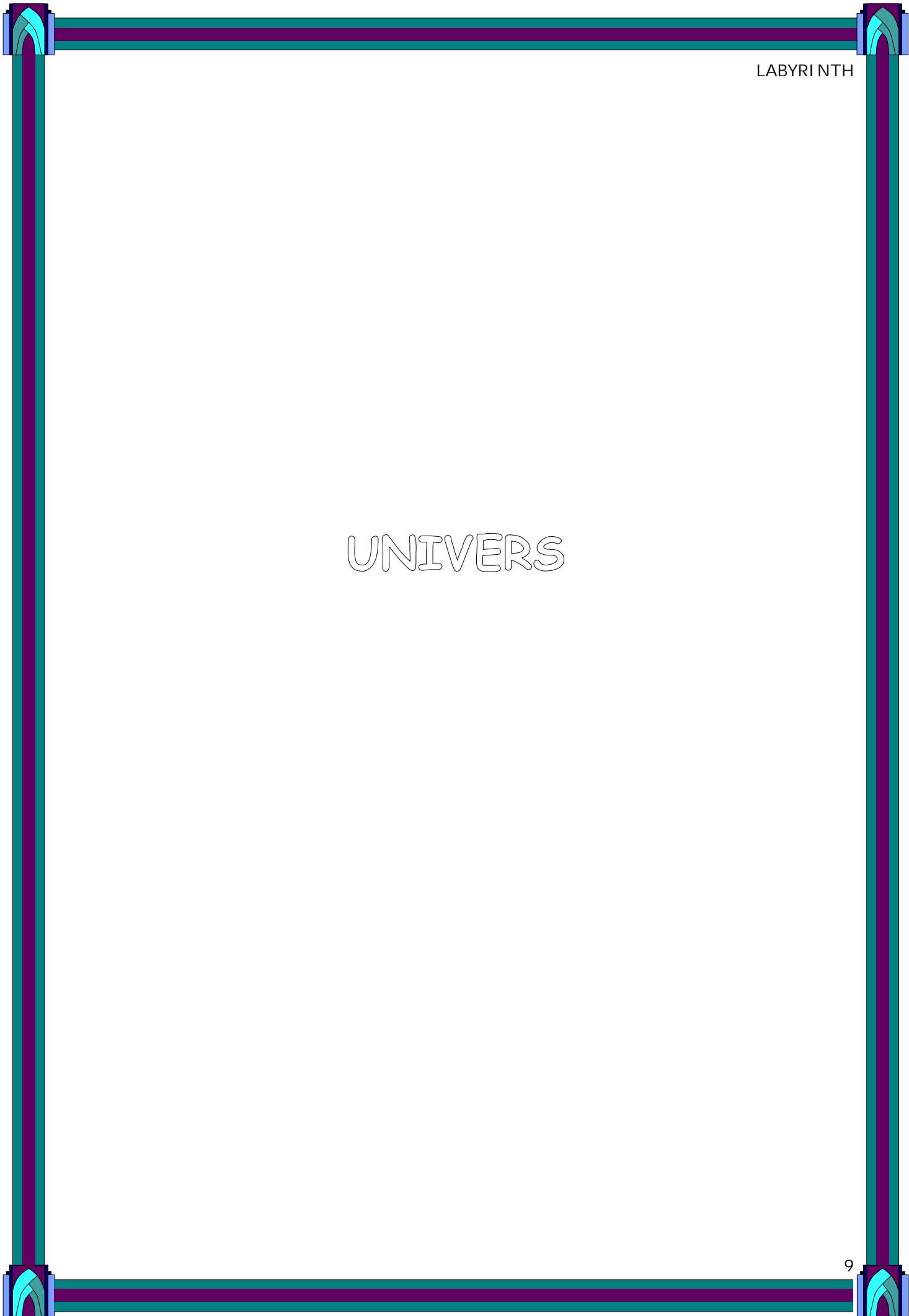
Cette dernière dégagea son autre bras de sous la cape, dévoilant une grande épée d'un rouge sombre, comme ayant absorbé le sang et l'âme de milliers d'êtres. D'un geste sec, elle leva la lame, tranchant au passage les lanières du fouet. L'homme hurla.

- " Mais que me veux-tu, bordel ? " cria-t-il en tenant le moignon de son gantelet. La femme avança, levant son épée. - " C'est pour les femmes ? C'est ça ? " continua-t-il. " Mais putain, c'était pas la peine de le prendre comme ça ! Suffisait de demander ! "

La femme secoua la tête de gauche à droite, souriant jusqu'à faire apparaître de belles dents blanches. Des dents de prédatrices. - " Non ! Comment ça non ! Pourquoi tout ce foutoir alors ? " Pour la première fois, la femme parla.

- " Tu vas mourir..." Dit-elle d'un ton joyeux et grave à la fois "... car tu es condamné. Et je suis La Justice. "

Puis l'épée s'abattit.



UNIVERS

L'Arrivée

Sont plongés dans le Labyrinth les criminels notoires... Il s'agit d'une sorte de purgatoire où sont envoyés les condamnés à mort de tout temps et de tous lieux. Tous les genres (du voleur de quartier au serial killer et j'en passe...) cohabitent dans ce lieu sombre, humide et dangereux. Tout ce petit monde a ainsi dû s'organiser pour réussir à vivre, ou plutôt à survivre..., dans le Labyrinth.

C'est pour cela que furent mises en place les Trois Grandes Institutions que sont :

- L'Empire : dirigé par l'Empereur et l'Impératrice*
- La Religion : avec à sa tête ... Le Pape*
- La Mort : contrôlée par le Diable*

Ce lieu voit ses habitants réduits à se nourrir de quelques champignons nauséabonds ou bien de vilaines petites créatures à peine comestibles... D'où au fil des cycles, la fondation et la prospérité d'une société hiérarchisée où règne la loi du plus fort. Ainsi, la cruauté sévit, les petits meurtres entre ennemis vont bon train et se multiplient dans les coins glauques et sordides... (ça donne envie, non ??)

Les nouveaux arrivants dans cette prison, privés de leurs souvenirs, sont équipés de Gantelets qui leur permettent d'accéder à leur demeure (leur cellule) ainsi qu'à se défendre de leurs semblables. Grâce à eux, ces derniers pourront se frayer une place dans la vie sociale du Labyrinth...

Mais attention, le Labyrinth est sournois : il est infini. Il n'y a donc encore aucune limite connue à ce milieu hostile... Bonne Rédemption !

Les Personnages et Les Lieux

L'Empire

L'Empereur et l'Impératrice

Ces deux figures sont toujours un couple de criminels ayant battu le précédent dans l'arène de combat. A l'issue de ce combat, les nouveaux régnants abandonnent leurs identités propres pour régner sur le Labyrinth mais cette place est sans issue sauf si l'on considère la mort au défi comme une manière d'en sortir. Cependant, ils gagnent l'immortalité qui leur octroie leur sagesse et leur intelligence. Cette immortalité est rendue possible grâce à leurs scaphandres de survie, marque distincte des personnes importantes du Labyrinth. Cette sagesse leur donne la liberté de régner sur leurs Sujets avec autant de justesse que possible et même si l'Empereur parle peu, il prend soins des Condamnés sous sa protection en les nourrissant et en leur trouvant une cellule dans la Cité du Mat. Les condamnés appelés alors "les Sujets", lui doivent obéissance en retour. Une autre tâche allouée à l'Empereur est de combattre le Diable, en accord avec le Pape et la Papesse. Ces derniers l'aident notamment dans la gestion de l'empire en le prévenant, par exemple, de l'entrée du chariot dans l'antre du labyrinth, et grâce, bien sur, à l'assistance des Sœurs en ce qui concerne la technologie.

L'Empereur et l'Impératrice vivent dans le Mat mais n'en sortent que très occasionnellement. Leur garde personnelle est composée de Sujets on ne peut plus fidèles, les Gardes Impériaux, qui donneraient leur vie pour sauver celle de leurs régnants. Le seul moment où ils ne les protégeront pas est lors du défi, lorsqu'un sujet se croira assez fort pour prendre la place de l'Empereur ou de l'Impératrice. Il lance dans ce cas un défi à l'un ou l'autre, et le gagnant prendra ou gardera son statut (c'est un défi à mort). Souvent les défis sont lancés par des proches, la plupart du temps par des courtisans jaloux ou voyant leurs vies s'achever. A leurs âges, les souverains sont très puissants et ne craignent plus les défis. Ils ont déjà tué de nombreux Condamnés de cette manière.

Lors d'une victoire au défi, la cérémonie qui suit est publique. On ôte aux précédents souverains les scaphandres de survie (si besoin) et on les place, encore fumant de l'énergie libérée pendant le combat, sur les vainqueurs. S'ensuit alors pendant un certain temps, une métamorphose où le scaphandre tente de reconnaître son nouveau propriétaire et fignole ses imperfections. Le scaphandre se soude alors au nouveau souverain dans un bruit d'os qui se déboîtent.

Il est à noter que lorsqu'un des conjoints meurt, sa moitié subit le même sort qu'elle.

Le Mat

C'est une énorme tour blanche et rouge, sa base ressemblant étrangement à un visage. Pour de nombreux Condamnés, le Mat est le centre du Labyrinth car c'est le seul vrai point de repère, situé sous une immense voûte, il permet d'accéder à de multiples couloirs et d'atteindre les étages les plus hauts. Il est protégé par la Garde personnelle de l'Empereur, choisie avec soin parmi les Gardes les plus dévoués.

Ceux qui ont déjà eu l'occasion d'y entrer ont pu remarquer que c'est un véritable labyrinthe à l'intérieur du Labyrinth. Lorsque l'on est autorisé à rentrer à l'intérieur du Mat, cela par la bouche, on pénètre en premier lieu dans un grand hall dont les murs sont tapissés d'alcôves à l'intérieur desquelles se reposent les Gardes composant la quasi-totalité des forces armées de l'Empire, c'est dire l'ampleur de ce hall gigantesque.

Lorsque l'on monte plus haut par un double escalier, on arrive dans des pièces servant de salons privés ou d'espaces de détente. Enfin, au sommet, se trouvent les chambres séparées des deux monarques, elles sont richement meublées et contiennent assez de matériel pour pouvoir assurer la maintenance des scaphandres. De nombreux Sujets ont peur du Mat car ses murs paraissent organiques, toujours suintant. Des légendes racontent que les Premier Gardes de l'Empereur y sont encore "soudés" dans le hall principal, gagnant ainsi l'immortalité leur permettant de servir l'Empire pour l'Éternité. Au sous-sol du Mat se trouve un mausolée, renfermant les cendres ou les dépouilles des souverains précédents.

Au pied du Mat s'est développée la plus grande concentration de population du Labyrinth, cette Cité du Mat y joue le rôle de capitale. Les bâtiments sont construits de brics à bracs mais la vie y semble assez confortable.

L'Amoureux

Fils des souverains, il est jeune et passionné, amoureux de La Force sans pour autant l'avouer. Toujours perdu dans ses pensées, il semble éternellement triste (normal pour un enfant né dans le Labyrinth). Il ne parle qu'exceptionnellement mais paradoxalement essaye toujours de rencontrer les nouveaux arrivants afin de recueillir le plus d'informations et ainsi mieux comprendre le monde qu'il ne pourra jamais voir. En effet, il rêve souvent de reconstruire le monde extérieur ; ce monde dont ses parents l'ont privé et cause de la haine que l'Amoureux porte envers son père. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, l'Amoureux n'a aucun droit de succession sur la place de son père et devra donc affronter l'Empereur comme le reste des sujets s'il veut ravir le Trône. Sa jeunesse l'autorise à se passer, pour le moment, d'un scaphandre de survie mais il en recevra un lors de son passage à l'âge mûr.

L'Amoureux se veut libre de toute obligation et n'a donc aucune position religieuse ou politique vis-à-vis du Labyrinth. Cependant, beaucoup de sujets le verraient bien en prochain Empereur car il est juste et bon avec tout le monde, toute influence des courtisans mis à part.

Son objet fétiche est une protection pectorale qu'il s'est faite souder sur la cage thoracique afin de ne jamais pouvoir recevoir de scaphandre. Il a réussi à se procurer cet objet en allant fouiller dans le mausolée des anciens Empereurs, au sous-sol du Mat.

La Justice

La Justice est une jeune femme très belle, entièrement vêtue de noir et avec une visière devant les yeux. Son but ultime est de rechercher sans cesse le Pendu afin de proclamer sa Sentence ou bien son Pardon. Elle prend, lors de sa poursuite, les mêmes capacités que Le Pendu. Elle reste malgré tout armée d'une énorme épée noire, en office de Gantelet. Elle représente en quelque sorte le service d'ordre du Labyrinth et tente d'arrêter ou d'empêcher les actes criminels au sein du Labyrinth.

Cette tâche ne saurait être incombée à une personne seule c'est pourquoi il n'y a pas qu'une seule Justice, elle se dédouble chaque fois que le besoin s'en fait sentir. Pour cela, elle doit se présenter devant la pierre de Jugement et lui présenter sa requête. Celle-ci lui accorde plus ou moins de duplicata qui mourront une journée après.

On ne sait que très peu de chose sur la Justice mais elle devait être jadis une Condamnée comme les autres car elle porte un scaphandre de survie, ce qui prouve qu'elle est humaine.

Mais personne ne connaît véritablement son histoire, si ce n'est le Pendu à qui elle la raconte avant de l'éliminer ou bien avant qu'il ne mette lui-même fin à sa vie. D'aucuns disent qu'elle a vécu horriblement dans l'amour du Pendu de son temps et qu'il a fallu qu'elle le tue de ses mains.

Le Jugement

La pierre de Jugement est une grande dalle de pierre appuyée contre un mur et sculptée à l'effigie d'un flûtiste, qui sonne lors de l'arrivée des nouveaux " Condamnés ". C'est le Jugement qui désigne le Pendu. Lorsque la pierre duplique la Justice, cela se produit comme une naissance. Elles sortent chacune leur tour d'entre ses ailes et prennent un certain temps avant d'être totalement efficaces.

Le Soleil

Énorme salle éclairée par des inscriptions rouges sur les murs. La salle est autrement très sombre et la lumière murale suit un cycle de 24h, en synchronisation avec l'éclairage du Labyrinth. Les inscriptions des murs portent sur le Labyrinth en lui-même, sur les personnes y vivant et sur les différents actes des précédents Empereurs. On trouve souvent l'Empereur dans cette salle, tentant de déchiffrer les inscriptions, à la recherche d'une sortie possible. C'est ici qu'il acquiert sa sagesse.

Le lieu en lui-même est très beau, il donne du baume au cœur à quiconque vient s'y réfugier et répond aux questions que l'on peut se poser. Le seul recoin sombre de la pièce se trouve en son centre, limite de l'éclairage mural, souvent, l'Empereur s'y trouve, à l'abri des regards et de la foule. Ce lieu est aussi très important pour le Pape, il le considère comme un véritable livre saint.

La Religion

Le Pape

Le Pape règne sur une petite partie du Labyrinth mais dispose de serviteurs et de Moines guerriers totalement dévoués à sa cause. Cependant, Le Pape a une personnalité très changeante du simple fait qu'il ne reste que très peu de temps Pape. En effet, il change constamment d'identité, car il arrive souvent qu'un Croyant soit appelé à le succéder lorsqu'il est prêt à sortir du Labyrinth. Il est alors connecté à une matrice qui va le garder en vie alors que son corps se décomposera lentement sous l'effet de la Rédemption.

Vous l'avez donc compris, pour les fidèles du Pape, cette Rédemption est la voie de sortie du Labyrinth et c'est pour cela qu'elle attire tant d'adeptes.

Le Pape a la lourde tâche d'arbitrer les discussions, de répandre la bonne parole dans le Labyrinth et d'assurer la distribution des rations lors de l'arrivée du Chariot.

La Papesse

Seule la Papesse reste la même dans "La Maison De Dieu" car elle est non seulement immortelle, gardée en vie grâce à un scaphandre, mais se doit de respecter l'héritage du premier des Papes. On ne la voit que très rarement : lorsqu'il se produit un changement de situation dans le Labyrinth.

La religion du Pape s'appuie sur le fait que le Labyrinth peut tout décider : c'est lui qui éclaire les gens, c'est lui qui les nourrit. Pour le Pape, il faut considérer le Labyrinth comme un moyen amenant les Condamnés à la Rédemption.

La longévité du Pape, à partir de sa nomination, est d'une année environ, parfois plus, parfois moins. C'est en fait la Papesse qui élit le nouveau Pape, afin qu'il réponde aux attentes des Moines mais aussi afin d'empêcher l'Empereur ou le Diable de prendre le dessus l'un ou l'autre. Le rôle de cette institution, créée par la Papesse, est de maintenir l'équilibre dans le Labyrinth afin que personne ne réussisse à en sortir.

La Maison De Dieu

C'est un lieu saint où habitent le Pape et la Papesse. Domaine de pierre noire, ressemblant à un énorme rocher échoué là. Ce lieu se trouve sous une énorme voûte donnant sur de nombreux étages du Labyrinth. Lorsque l'on rentre dans la Maison De Dieu on a l'impression de rentrer dans une caverne : les roches sont éclatées, des débris jonchent le sol... La première pièce est un hall, donnant à gauche sur un énorme couloir qui fait toute la longueur du bâtiment et à l'intérieur duquel sont réparties les cellules des moines guerriers. A droite se trouve une très grande pièce au centre de laquelle se trouve un grand pilier composé de tuyaux et de consoles, orné d'inscriptions gravées avec à son pied le trône du Pape qui prend place dans une alcôve adéquate. La Papesse, quant à elle, ne se repose jamais dans La Maison De Dieu, mais surveille les connections du Pape avec le Labyrinth afin que tout se passe bien.

Le Chariot

Le Chariot est un énorme train naviguant sur un unique rail, amenant des vivres et du matériel aux Condamnés du Labyrinth. Ce train est véritablement monumental mais il est impossible de rentrer à l'intérieur.

Son arrivée est annoncée par le Pape qui assurera lui-même la distribution, en commençant par l'Empereur et l'Impératrice. Son arrivée annonce une période de joie et de fête à l'intérieur du Labyrinth. Cependant, son apparition est plus qu'épisodique et n'est en aucun cas régulière ni déterminée par une sorte de calendrier.

La Force

La Force est une belle jeune fille, accompagnée d'une énorme panthère noire qui semble la protéger. Elle ne peut faire autrement que de suivre le chariot, c'est son destin. Très courageuse, elle ne se laisse pas faire et nie l'amour que lui porte l'Amoureux. Le Chariot reste dans l'enceinte du Labyrinth pendant quelques cycles, jusqu'à ce qu'il soit vide. A ce moment, le Chariot rappelle la Force qui est obligée de repartir avec lui. Nul ne sait de quoi elle vit durant sa sortie du Labyrinth mais lorsqu'elle revient, tout le monde peut remarquer qu'elle a rajeuni alors que dans le Labyrinth, elle vieillit très rapidement d'une dizaine d'années en quelques cycles.

La Force ne possède aucun Gantelet mais on peut supposer que la panthère qui la suit est une créature dont les capacités ressemblent étrangement à celle des Gantelets les plus puissants.

La Tempérance

C'est un endroit plaisant, rempli de verdure, sous un dôme qui permet d'entrevoir les étoiles. Cette salle contient un lac qui est toujours limpide. Elle renferme la Cité légendaire que tous les Condamnés recherchent.

Seul l'Hermite connaît son emplacement. Le fait de boire de son eau guérit des maladies et blessures, et lorsque l'on brouille sa surface, le lac nous révèle des événements survenus ou à venir.

Personne n'est encore revenu de la Tempérance pour vérifier ces dires.

L'Étoile

Cette pièce se situe à proximité du Jugement. C'est ici que les condamnés peuvent apprendre à survivre dans le Labyrinth, quelles personnes à respecter et aussi comment utiliser leur gantelet... Les inscriptions sur les murs y sont vertes.

D'aucun disent qu'elle est bénéfique et qu'elle protège les Condamnés des irrutions incessantes des légions de la Mort, du Diable.

La Mort

La Lune

Cette pièce est comparable au Soleil mais les inscriptions y sont bleues et d'un tout autre ordre. Elles listent tous les grands criminels ayant résidé dans le Labyrinth et leurs différentes manières de procéder. Elles expliquent en détail l'art de faire souffrir, de torturer, tant moralement que physiquement. C'est un recueil de tortures. Cette pièce se trouve dans le domaine du Diable. Ce lieu a véritablement une influence malsaine, y rester donne des idées de souffrance, inculque la haine, pousse à la tentation. On y retrouve toutes les religions et autres sectes obscures ayant existé à un moment ou à un autre, cette pièce est maléfique.

Elle est aussi le lieu de réunion des Élites, c'est ici qu'elles prendront les décisions importantes, bien sûr sous la présidence du Diable.

Le Diable

Seigneur d'une partie du Labyrinth, il nie le pouvoir de l'Empereur et se revendique comme le seul et unique gardien du Labyrinth. Il pervertit et tente les Condamnés du Labyrinth afin qu'ils rejoignent la Mort. D'une nature, violente et cruelle, il parle énormément pour manipuler quiconque essaye de lui résister. Il multiplie les attaques contre le Pape et contre l'Empereur dont il ne comprend pas le rôle. Il considère comme son devoir de peaufiner le Labyrinth en se servant d'esclaves qui, d'après lui, ne sont là que pour cela.

Son corps entier est fait de la même matière que les Gantelets des Condamnés, ce qui laisse présager tout le bien qu'il est susceptible d'en faire.

La Mort

C'est un groupe de condamnés furtifs, nerveux et très maigres. Ils sont très nombreux au service du Diable et s'adonnent au cannibalisme. Ils ne croient ni en Dieu, ni en l'Empereur. Pour eux, la survie dans le Labyrinth dépend de la mort des autres. Cette conduite est adoptée par les condamnés fondamentalement mauvais et ils se regroupent dans La Nécropole, mais il n'est pas rare d'en apercevoir errer dans les couloirs. Tous les partisans de la Mort se ressemblent et adoptent les mêmes vêtements, souvent des haillons sales, un scaphandre plus ou moins fiable et très mal entretenu.

La Mort se plaint très bien dans le Labyrinth... comme le Diable. Classés irrécupérables du Labyrinth, ils ne veulent ni être pardonnés, ni purger leurs peines en l'acceptant comme le font les autres. Pour un membre de la Mort, la survie dépend de la nourriture humaine, en prenant une vie humaine ils assurent leur survie.

Le Bateleur

Le bateleur est un homme jovial et très agile. Assez petit, il est vêtu d'une cape qui ne laisse rien voir de son corps. Il traîne toujours dans les recoins du Labyrinth, à la recherche d'informations ou bien simplement pour amuser la galerie. A l'heure de l'histoire, il est le même depuis plus de 5 générations, il a connu 2 Empereurs différents. Le Bateleur est équipé d'un scaphandre de survie auquel il a été raccordé dès son arrivée. Cet équipement lui a permis de survivre et de pouvoir ainsi se moquer de tout. En effet, il n'est soumis à aucun des trois régimes du Labyrinth : il ne doit pas allégeance à l'Empereur, ne croit en aucune légende du Labyrinth, et la violence du Diable ne lui plaît guère.

Le Bateleur est le seul à pouvoir activer la Roue de la Fortune. Le gantelet du bateleur est relié directement à son visage, formant ainsi un masque permanent lui permettant de se forger le visage ou l'expression qu'il désire. Ce gantelet, sans réel pouvoir offensif peut lui permettre tout de même de se défendre.

La Roue de la Fortune

Le but premier du Bateleur est de s'occuper de "La Roue De La Fortune", une énorme machine pleine de rouages grinçants et autres mécanismes bringuebalants. Cette roue a pour fonction de dévoiler le destin (souvent fâcheux) des nouveaux Condamnés dans le Labyrinth par un système de symboles, dont seul le Bateleur est capable d'interpréter le sens. Le mécanisme de mise en route de la roue nécessite le placement de la tête du Sujet à l'intérieur d'un casque. S'ensuit alors le résultat que le Bateleur délivrera suivant son bon vouloir ou bien sous forme d'énigmes.

L'Inconnu

Le Pendu

Il est le plus dangereux criminel du Labyrinth c'est pourquoi il est sans cesse poursuivi par la Justice qui exécutera sa sentence une nouvelle fois. En effet, le Pendu change à chaque fois qu'il est exécuté ; la faute retombant sur le plus grand criminel après lui etc.. Il essaiera toujours de sauver sa misérable existence mais s'il se sent perdu, il prendra alors conscience de ses fautes et ainsi de sa culpabilité et se laissera mourir. Il ne sait malheureusement jamais qu'il est le Pendu. De nombreux Condamnés ne se sont pas réveillés car il n'avaient pas vu qu'ils étaient les prochains sur la liste. Son sort est malheureux car c'est le seul Condamné du Labyrinth qui sera véritablement mis à mort dans le Labyrinth. Il y a très peu de choses à dire sur lui car il change constamment et le peu que l'on puisse ajouter, c'est qu'aucun n'a survécu plus de quelques cycles face à la Justice ou face au remords qu'il éprouve parfois en entendant son histoire.

Le Pendu ne dispose que de son Gantelet d'origine pour se défendre, mais celui-ci, sous la pression de la poursuite, peut faire des miracles en combat contre la Justice et son Épée/Gant.

L'Ermite

L'Ermite est un vieux solitaire, un ancien Condamné devenu Ermite avec le temps. Il est le seul à avoir trouvé l'équilibre parfait entre sa culpabilité et son pardon. En bon Ermite, il ne parle pas beaucoup et réfléchit longtemps avant de répondre à une question.

Son identité est inconnue ; les Ermites se succédant suivant leur choix de vie. L'Ermite peut vivre très vieux grâce au Monde (situé dans un coin reculé du Labyrinth), mais tôt ou tard, il sait qu'il lui faudra laisser sa place à un autre. L'Ermite détient un système de nutrition un peu particulier du fait qu'il se sustente exclusivement des connaissances émanant du Monde par un système de raccord avec son esprit.

Le Monde

Le Monde est une pièce ronde avec tout au long de ses murs, un amas d'ossements humains provenant des corps en décomposition des anciens Ermites. On aperçoit aussi en entrant, de nombreux sièges inoccupés et d'autres remplis de poussière. C'est un endroit qui lui est parfaitement adapté, un "temple" rappelant différents éléments de la vie des précédents Ermites. Le Monde est en constante évolution puisqu'il s'agrandit et prend de plus en plus de place dans le Labyrinth. Il possède aussi la particularité de signaler à l'Ermite en place que sa fin est proche et qu'il doit dorénavant se consacrer à la recherche du nouvel élu appelé à devenir Ermite à son tour. Une fois ce dernier trouvé, l'Ermite en place inculque à l'élus sa nouvelle personnalité faite à partir de celles de ses aînés. Le passage est long et l'élus devra vivre avec l'Ermite pendant un certain temps afin que se crée un lien d'amitié, jusqu'à ce qu'au fil des cycles du Labyrinth, l'élus se fasse raccorder au Monde afin d'y prélever toutes les connaissances qu'il renferme, tout le savoir et les informations sur le Labyrinth, ses habitants et ses secrets. Le nouvel Ermite se voit alors implanter, lors de son raccord avec le Monde, des cellules mémoires qui accroissent ses capacités de souvenir et qui sont à l'origine d'excroissance ; des appendices que le corps finit par assimiler avec le temps.

La Vie

Tôt ou tard, la vie dans le Labyrinth a du s'organiser, des personnalités puissantes ont posé des règles, ont créé des institutions afin que la vie dans le Labyrinth soit possible.

Le Temps

Afin de calculer le temps, les condamnés ont mis au point des mesures correspondant à leur environnement :

Ainsi, un Cycle correspond à l'alternance de la lumière et de l'obscurité du Labyrinth, ceci est dû à son éclairage dans son ensemble.

100 cycles représentent une Période, chaque Période a un nom et une signification dans le cœur des Condamnés, la période actuelle se nomme la Période de la Raison, et elle en est à son 42ème Cycle.

L'âge d'un condamné se calcule en Périodes à partir du moment où il est entré dans le Labyrinth, ce qui parfois peut sembler étrange, vous trouverez ci après quelques correspondances d'âges :

10 ans/36 Périodes
20 ans/73 Périodes
30 ans/109 Périodes
40 ans/146 Périodes
50 ans/180 Périodes

Les Condamnés

Les condamnés représentent le plus grand nombre de personnes dans le Labyrinth (on pense qu'il existe environ 10 millions de condamnés à l'heure actuelle), on peut donc affirmer qu'ils sont les personnages les plus importants. Ces condamnés sont les marchands du Labyrinth, les forgerons, les récupérateurs, mais aussi les loques humaines.

Les Sujets

Ce sont les Condamnés se trouvant sous la coupe de l'Empereur, soit parce qu'ils demeurent sur son territoire, soit parce qu'ils ont demandé sa protection. Le plus souvent, c'est toutefois qu'ils voient dans l'Empire une institution stable et durable qui peut leur offrir une vie relativement agréable dans le Labyrinth.

Les Croyants

Ces condamnés sont fascinés par le Labyrinth et le considèrent presque comme une entité, ils croient en lui comme ils pourraient croire en Dieu. Les Croyants mènent une vie de sacrifice et d'aide à autrui afin de se faire pardonner leurs crimes passés. Ils considèrent que c'est là le rôle principal du Labyrinth et que le Pape est là pour le prouver. Il est la preuve même que la Rédemption est possible et qu'elle se trouve être une échappatoire au Labyrinth.

Les Esclaves

Déjà soumis et manipulés durant leurs vies passées, les esclaves se sont vite tournés vers la protection autoritaire du Diable et sont victimes de la Peur qu'il inspire. Leur rôle est de poursuivre la construction du Labyrinth, sous les ordres de la Mort durable, et bien sûr sous l'égide du Diable.

Les Enfants

Il y a très peu d'enfants dans le Labyrinth pour 2 raisons majeures, premièrement, de nombreux condamnés sont stérilisés avant leurs arrivés, de plus, l'hygiène dans son enceinte ne permet pas aux mères de mettre au monde des enfants. Malgré tout, les quelques enfants présents sont dotés d'un gantelet et auront sans doute la même vie que leurs parents.

Les Statuts

Il a bien fallu qu'au fil des siècles, le Labyrinth s'organise, ainsi les institutions se sont inventées des grades et des statuts afin de pouvoir régler les conflits. Parfois obscurs, souvent inutiles, ces statuts sont toutefois nécessaires pour pouvoir maintenir ordre et discipline.

Dans l'Empire

La vie au sein de l'Empire est rude mais permet à tout condamné de pouvoir profiter de la sécurité offerte par les gardes et de la stabilité d'une institution en place depuis des siècles. Dans l'Empire, chacun a sa place, chacun peut vivre assez confortablement pour profiter de son incarcération.

Les Sujets

Ils sont le moteur de la société impériale, se sont eux qui la font vivre et prospérer. Le statut de sujet est le plus bas des statuts mais c'est celui qui permet la plus formidable évolution. Les sujets sont soumis à des impôts et se doivent de remplir un rôle actif au sein de l'Empire.

En terme de jeu : pour être sujet de l'Empire, il suffit de posséder au moins 1 point dans sa dominante acquise Empire

Les Gardes

Lorsqu'un sujet montre du goût pour le combat et semble totalement dévoué à l'Empereur, il est élevé au statut de Garde lors d'une cérémonie importante présidée par les courtisans. Les gardes ont pour vocation de protéger l'Empire et donc, par extension, tous les condamnés. Lors de la cérémonie, le garde prête allégeance à l'Empire symbolisé par les courtisans et les chefs de Guerre, et au terme de cela, il reçoit un scaphandre de protection et est initié aux gantelets Impériaux.

En terme de jeu : pour pouvoir être Garde, il faut posséder au moins 1 en dominante acquise Empire, ainsi qu'un potentiel de 2.

Les Lieutenants

Une fois qu'il aura fait ses preuves en tant que Garde, ce dernier pourra être élevé vers la place enviée de Lieutenant. Il aura ainsi à ses ordres un certain nombre de Gardes (souvent 5 ou 6) et on lui confiera un rôle bien défini (protection, incursion...). Le Lieutenant reçoit ses ordres des chefs de guerre directement.

Sa maîtrise des gantelets Impériaux doit être impressionnante.

En terme de jeu : pour pouvoir être Lieutenant, il faut posséder au moins 3 en dominante acquise Empire, ainsi qu'un potentiel de 3 et 2 points de mémoire. De plus, il faut les capacités secondaires commandement (au moins à +2) et troc (au moins à +1).

Les Justicars

Les Justicars sont un peu à part dans l'échelle de l'évolution. En effet, ils n'ont aucun rôle guerrier mais sont utilisés par l'Empereur lui-même pour surveiller toute trace du Diable ou de la Mort dans ses rangs. Dans le passé, Le Justicar Noskaj a ainsi découvert la trahison du Lieutenant Salta, un envoyé du Diable ayant corrompu toute sa garnison. Il les mit tous à mort, seul Salta réussit à s'enfuir.

En terme de jeu : pour pouvoir être Lieutenant, il faut posséder au moins 4 en dominante acquise Empire, ainsi qu'un potentiel de 4 et 3 points de mémoire. De plus, il faut les capacités secondaires commandement (au moins à +3), troc (au moins à +2), empathie (au moins à +2) et représentation (au moins à +1).

Les Chefs de Guerre

Souvent des courtisans, les Chefs de guerre ont pour rôle d'organiser et de planifier les actions des Lieutenants à long terme, dans le but d'anéantir les légions de la Mort.

Leur maîtrise des gantelets Impériaux est impeccable et ils sont les premiers à vouloir défier l'Empereur (on peut en déduire un fort taux de renouvellement).

En terme de jeu : pour pouvoir être Lieutenant, il faut posséder au moins 5 en dominante acquise Empire, ainsi qu'un potentiel de 5 et 5 points de mémoire. De plus, il faut les capacités secondaires commandement (au moins à +5), troc (au moins à +3), empathie (au moins à +3), représentation (au moins à +3) et politique (au moins à +3).

Les Courtisans

Les Courtisans représentent la haute cour. Ils conseillent l'Empereur, ce sont aussi les messagers de l'Empereur pour les hautes affaires. Les Courtisans sont souvent des combattants aguerris et par conséquent de fervents défenseurs de l'Empire, ils forment le commandement de l'armée. Mais le but ultime de chacun est toutefois d'être présent à la cour afin de pouvoir profiter de la moindre faiblesse de l'Empereur dans l'espoir de le destituer lors du Défi (mais aucun n'a survécu à ce jour).

Les courtisans les plus connus à ce jour sont :

- Raalos** : il est l'actuel Empereur et seul Courtisan à avoir obtenu Ce titre (et il compte bien le garder).
- Senoj** : il est actuellement le plus proche courtisan de l'Empereur et semble en compétition avec le Bouffon. On le dit sage et patient, il sait qu'il deviendra en toute logique Empereur et attend simplement son heure.
- Olbiad** : il est le plus respecté Chef de guerre, son nombre de victoires face aux légions de la Mort ont fait de lui un héros, ce qui lui a permis d'accéder à la cour. Son caractère d'acier trempé et colérique fait de lui un homme peu social mais un Courtisan d'une grande valeur.
- Nitram** : il est le fourbe de service, le nombre de ses trahisons envers la cour est incalculable. Il est toutefois toléré car le plus grand marchand à ce jour, il est le chef de la guilde des récupérateurs, ce qui fait de lui un mal nécessaire pour l'Empereur.

Jeelo : elle fait partie des courtisanes de l'Impératrice. Elle est la femme d'Olbiad et mère de Neuq. Elle pousse son mari à défier l'Empereur. Le peu de personnes qui ont eu l'honneur de la voir disent que sa beauté n'a d'égale que son ambition.

Refinej : suivante et servante de l'Impératrice. Elle se charge de la maintenance du scaphandre de survie et est la conseillère officielle de l'Impératrice. En terme de jeu : pour être Courtisan, il faut au moins être Justicar de l'Empire et être un ami de l'Empereur (du moins en apparence).

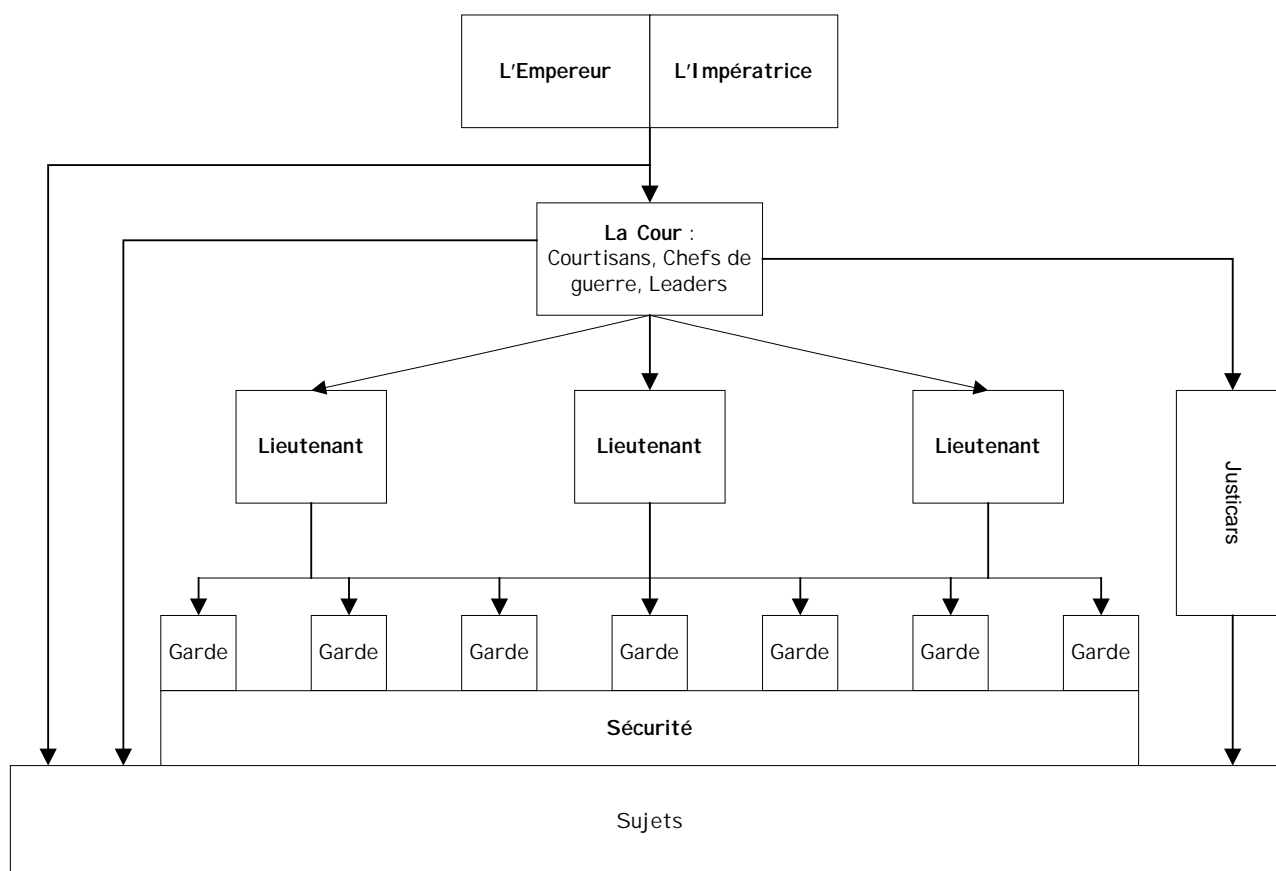
Le Bouffon

Il s'agit du fou de l'Empereur, il préside la cour et sert de conseiller à ce dernier à travers ses fourberies et ses spectacles. Il ressemble au Bateleur et certains prétendent que les deux ne sont qu'un.

Son caractère jovial mais hypocrite fait de lui le parfait serviteur mais le pire des compagnons.

Le Bouffon actuel (nommé Anato)est principalement connu pour son antipathie envers la religion, il ne se passe pas un jour où il ne se moque du Pape afin que l'Empereur s'en méfie. De plus, il semble faire pression sur l'Empereur pour que ce dernier lève enfin une armée contre le Diable.

Organigramme de l'Empire



Dans la Religion

La Religion est une institution très hiérarchisée où de nombreuses personnes détiennent les rênes du pouvoir. Orientée vers le culte de la personnalité, la Religion passe un message plein d'espoir qui donne une raison de vivre à de nombreux Condamnés. Le but ultime de chacun étant de prendre la place du Pape.

Les Croyants

Sont appelés Croyants tous ceux qui ont, d'une manière ou d'une autre, montré leur dévotion au Labyrinth. Ils sont assez nombreux et forment une communauté salubre très organisée. Les Croyants veulent tous évoluer vers les différents statuts religieux afin de se rapprocher du Pape lui-même.

En terme de jeu : pour être Croyant, il suffit de posséder au moins 1 point dans sa dominante acquise Religion et 1 point de rédemption.

Les Prêtres

Ce sont les porte-parole du Pape, ce sont eux qui occupent les Autels et qui apportent sagesse et espoir dans les coins les plus reculés du Labyrinth. Les Prêtres, lors de leur communion, reçoivent une cape ainsi qu'un encensoir permettant de bénir les Condamnés. Ils sont de plus familiarisés avec les gantelets religieux.

En terme de jeu : pour pouvoir être Prêtre, il faut posséder au moins 2 en dominante acquise Religion, ainsi qu'un potentiel de 1 et 3 points de rédemption. De plus, il faut les capacités secondaires coutume (au moins à +1).

Les Moines

Les Moines sont des guerriers hors pair dont le but est de protéger les Croyants des attaques incessantes du Diable. Les Moines reçoivent lors de leur communion une armure bénie et sont formés à l'utilisation de leur gantelet. Les Moines sont sous les ordres des Évêques qui déterminent leurs postes.

En terme de jeu : pour pouvoir être Moine, il faut posséder au moins 3 en dominante acquise Religion, ainsi qu'un potentiel de 2 et 5 points de rédemption. De plus, il faut les capacités secondaires coutume (au moins à +2) et orientation (au moins à +1).

Les Évêques

Leur rôle est d'évangéliser les Condamnés, ils sont envoyés dans des coins reculés afin de porter la bonne parole, ce sont eux qui dirigent les Prêtres. Souvent même, ils sont accompagnés par un cortège de Prêtres et de Moines dans des expéditions longues mais parfois porteuses d'espoir. Leur vie est rude mais ils sont indispensables pour l'évolution de la Religion.

En terme de jeu : pour pouvoir être Évêque, il faut posséder au moins 4 en dominante acquise Religion, ainsi qu'un potentiel de 3 et 7 points de rédemption. De plus, il faut les capacités secondaires coutume (au moins à +3), orientation (au moins à +2) et alchimie (au moins à +1).

Les Archevêques

Les Archevêques sont les Condamnés qui ont pour charge de diriger les Moines, ils leurs apportent soutien et renfort. Ils se trouvent souvent sur le front et effectuent parfois eux même des missions très importantes. Les Archevêques peuvent parfois paraître fanatiques mais ils agissent avec patience et sagesse. Ils se réunissent régulièrement avec le Grand Pope afin de définir des plans d'action.

En terme de jeu : pour pouvoir être Archevêque, il faut posséder au moins 4 en dominante acquise Religion, ainsi qu'un potentiel de 7 et 7 points de rédemption. De plus, il faut les capacités secondaires coutume (au moins à +4), volonté (au moins à +2) et jugement (au moins à +2).

Le Grand Pope

Il est le porte-parole de la Religion et refuse de devenir le Pape (car il connaît le sort de celui-ci). Nommé par la Papesse, il est quasiment immortel grâce aux soins des Moines (l'actuel Grand Pope vit depuis 300 ans).

Il est le dirigeant de la Religion (du moins masculine) et dirige les Moines, Prêtres et autres ordres.

En terme de jeu : pour pouvoir être Pope, il faut posséder au moins 5 en dominante acquise Religion, ainsi qu'un potentiel de 5 et 10 points de rédemption. De plus, il faut les capacités secondaires coutume (au moins à +5), volonté (au moins à +4), jugement (au moins à +4), orientation (au moins à +3) et alchimie (au moins à +2).

Le Pape

Le Pape est le personnage le plus important pour les Croyants, toutes leurs actions sont tournées vers lui ou bien effectuées en son nom. Cet aspect est assez paradoxal puisque le Pape n'est jamais la même personne, les motivations de chacune seraient-elles dictées par quelqu'un d'autre... On considère que devenir Pape est le but ultime de chaque Croyant, mais peu de ces derniers le deviennent, il faut bien l'avouer.

En terme de jeu : pour devenir Pape il faut être choisit par la Papesse.

Les Croyantes

Les femmes au sein de la religion ont un rôle particulier, alors que les hommes combattent et souhaitent devenir Pape, les femmes ont beaucoup de difficulté à désirer l'un et l'autre (logique). Leur rôle est donc devenu avec le temps de protéger et d'entretenir la religion et la technologie qui la sert. Les croyantes sont toutes, quel que soit leur statut, aux ordres de la Papesse.

En terme de jeu : pour être Croyante, il suffit de posséder au moins 1 point dans sa dominante acquise Religion et 1 point de rédemption.

Les Prêtresses

Elles sont les sages femmes, les médecins, les soigneuses du Labyrinth. Elles aident quiconque en a besoin, quelle que soit sa position, pour peu qu'il soit en difficulté.

Elles sont maîtres dans l'art du soin et proposent leur aide partout dans le Labyrinth. On reconnaît facilement une prêtresse grâce à sa longue robe blanche immaculée, brodée de vert.

En terme de jeu : pour pouvoir être Prêtresse, il faut posséder au moins 2 en dominante acquise Religion, ainsi qu'un potentiel de 1 et 3 points de rédemption. De plus, il faut la capacité secondaire recherche (au moins à +1).

Les Sœurs

Les Sœurs sont familiarisées avec la technologie dès leur accession à ce statut, elles réparent, surveillent... Leur rôle le plus important est d'entretenir la Matrice de survie sur laquelle le Pape est branché. Il leur est aussi offert de pouvoir effectuer des recherches technologiques ayant pour but de faciliter la vie dans le Labyrinth.

En terme de jeu : pour pouvoir être Sœur, il faut posséder au moins 2 en dominante acquise Religion, ainsi qu'un potentiel de 2 et 5 points de rédemption. De plus, il faut les capacités secondaires recherche (au moins à +2) et inventivité (au moins à +1).

Les Mères

Les Mères prennent en charge l'enseignement des Moines et des Sœurs en ce qui concerne leur gantelet, ce sont elles qui en connaissent le plus à ce sujet et elles tentent de remplir ce rôle à merveille.

En terme de jeu : pour pouvoir être Mère, il faut posséder au moins 3 en dominante acquise Religion, ainsi qu'un potentiel de 3 et 7 points de rédemption. De plus, il faut les capacités secondaires recherche (au moins à +3), inventivité (au moins à +2) et alchimie (au moins à +1).

Les Mères Supérieures

La Religion a pour optique d'aider quiconque en ressent le besoin, les Mères supérieures ont pour charge de propager les connaissances acquises par les Sœurs, elles représentent l'interface entre la Religion et l'ensemble des Condamnés, on peut souvent trouver une Mère supérieure au sein du Mat par exemple, en pleine discussion avec un Courtisan.

En terme de jeu : pour pouvoir être Mère supérieure, il faut posséder au moins 4 en dominante acquise Religion, ainsi qu'un potentiel de 4 et 7 points de rédemption. De plus, il faut les capacités secondaires recherche (au moins à +4), inventivité (au moins à +3) et alchimie (au moins à +2) et coutume (au moins à +1).

La Révérende Mère

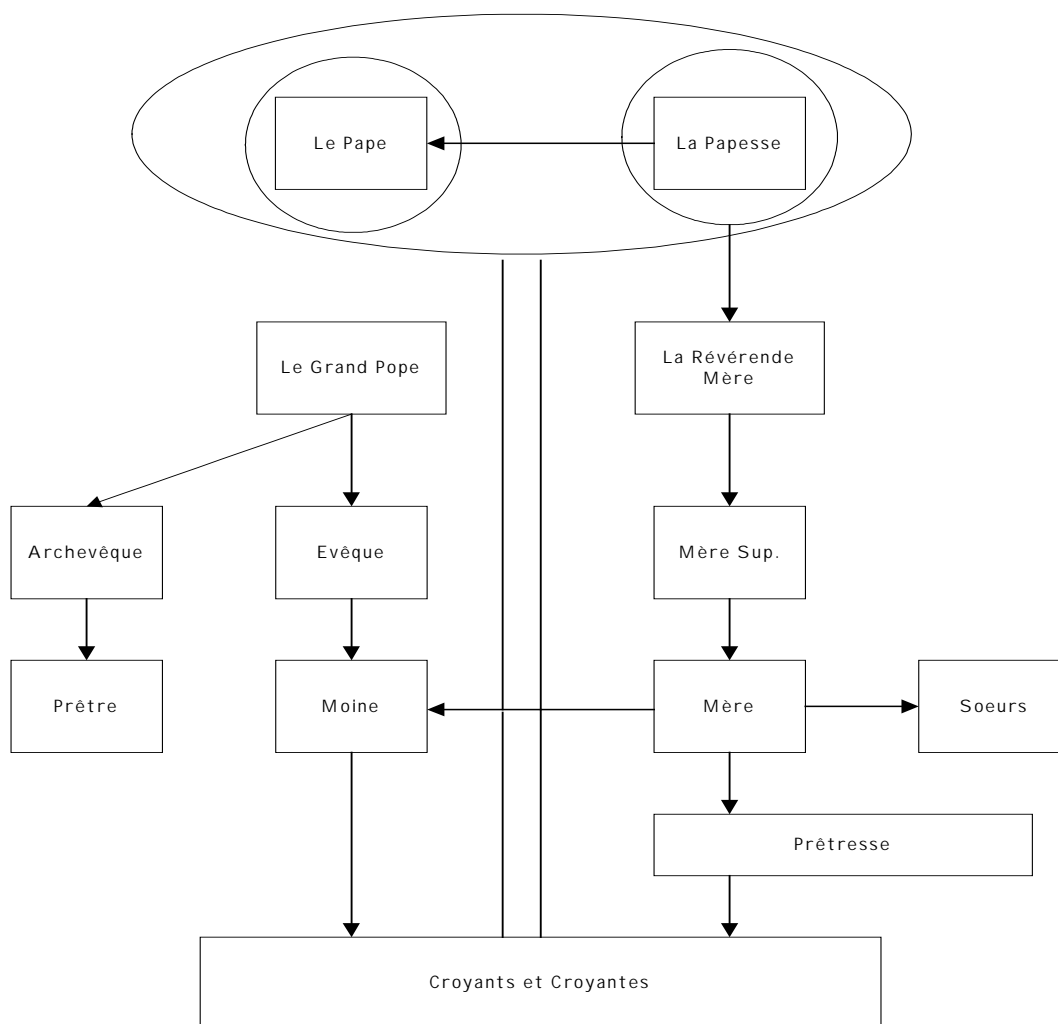
Elle est le porte-parole de la religion avec le Grand Pope. Nommée par la Papesse, elle est immortelle jusqu'à ce qu'elle ressente l'envie de mourir. Son rôle, et celui des Sœurs, est de développer et d'entretenir la technologie dans le Labyrinth.

Elles entretiennent les différentes technologies du Labyrinth telles que les matrices du Pape, l'aération et la lumière du Labyrinth. Elles sont à l'origine de la connaissance des gantelets et on dit qu'elles gardent nombre de secrets sur la nature des gantelets et l'origine du Labyrinth.

En terme de jeu : pour pouvoir être Révérende Mère, il faut posséder au moins 5 en dominante acquise Religion, ainsi qu'un potentiel de 5 et 10 points de rédemption.

De plus, il faut les capacités secondaires recherche (au moins à +5), inventivité (au moins à +4) et alchimie (au moins à +4), coutume (au moins à +3) et orientation (au moins à +1).

Organigramme de La Religion



Dans la Mort

Il existe peu de statut dans la mort car devant elle tous sont égaux, seul les plus fanatiques et les plus fous peuvent décider de se tourner vers elle. Le but réel de cette institution n'est connu que du Diable lui-même. La seule chose que les Condamnés savent à ce sujet c'est qu'il poursuit actuellement la construction du Labyrinth en se servant de ses esclaves.

Les Esclaves

Peu survivent très longtemps à ce statut éreintant. Les esclaves sont poussés à bout, ils creusent, piochent, tuent, volent... Ils se livrent librement à leurs plus viles pulsions mais vivent dans la crainte du Diable. Ils sont sous les ordres des différentes Élites et ne pensent qu'à accéder au statut de mort afin de pouvoir librement tuer et piller tout ce qui bouge.

En terme de jeu : mort est esclave, il faut au moins 1 en potentiel et dans la dominante Mort.

La Mort

Les Morts sont les criminels les pires ayant jamais mis les pieds dans le Labyrinth. Ils ont choisi, plutôt que de se confesser ou de vivre simplement, ils profitent de leur situation pour se livrer à leurs activités favorites. Ils agissent souvent seuls mais profitent parfois de leur nombre pour effectuer des actions particulièrement odieuses. Ils sont les troupes de choc du Diable qui les utilise pour déstabiliser les institutions au pouvoir.

De plus, la majorité des membres de la Mort est cannibale, ce qui fait d'eux, en plus de fous furieux, des prédateurs très dangereux qui chassent pour le plaisir.

On pourra noter que tous les Morts sont atteints de Nécros afin d'augmenter leur impact et de causer la peur. Mais l'effet du virus à été stoppé et seul leur apparence à été modifiée.

En terme de jeu : pour devenir une Mort, il faut posséder au moins 3 en dominante acquise Mort, ainsi qu'un potentiel de 3 et 3 points de nécros. De plus, il faut les capacités secondaires peur (au moins à +2), agilité(au moins à +2) et discrétion(au moins à +2).

Les Élites

L'élite est le plus haut grade de la Mort. Seuls 13 morts peuvent bénéficier de ce titre délivré par le Diable. Quand une nouvelle Mort est assez forte pour prétendre à ce titre, elle doit tuer une Élite déjà en place pour atteindre le statut d'Élite. Le diable est seul juge et pour lui tout est permis. Les Élites se réunissent en conseil présidé par le Diable pour prendre les décisions.

Le rôle de chaque Élite varie en fonction de ses capacités, les rôles prépondérants sont d'explorer le Labyrinth, d'assurer l'évolution de ce dernier et de lutter contre les ennemis du diable.

Les 13 morts sont :

La Mort Silencieuse : Sa fonction est d'observer et de rapporter toutes informations pouvant être utilisées contre les ennemis du Diable. Frêle et agile, elle est capable de se sortir des pires situations, de plus sa noirceur lui permet de se fondre dans les recoins les plus obscurs. Elle n'a qu'un rôle informatif lors du conseil de Élités.

La Mort Rôde : Cette Mort vive et rapide a pour rôle d'explorer les moindres recoins du Labyrinth dans l'espoir de trouver un élément pour la poursuite des projets du Diable. Elle reste le plus souvent muette lors du conseil des Élités mais lorsqu'elle parle seuls les ignares ne l'écoutent pas.

La Mort Ténébreuse : Son but est de prévoir et de prévenir toutes incursions hostiles dans le domaine de La Mort. Elle connaît tout des pratiques des opposants du Diable, ce qui en fait un atout de choix dont les paroles ne sont pas prises à la légère.

La Mort Sanguinaire : Capitaine des Légions de La Mort dans les assauts contre les adversaires du Diable, cette Élite est la seule à posséder assez d'autorité pour diriger les Légions. Lors du Conseil, elle tente souvent d'imposer son opinion aux autres (souvent de grandes guerres ouvertes), elle est considérée par les autres comme un mal nécessaire et non comme une Élite.

La Belle Mort : Cette Élite au corps pourrissant, maigre et dégageant une odeur nauséabonde est considérée comme la source de toutes les maladies et principalement de la Nécros. Durant le Conseil, elle suit généralement la voie du Diable.

La Mort Cruelle : Elle sert souvent d'aide à la Mort Silencieuse et au Diable lorsqu'il faut soutirer une information à un homme de l'Empire ou à un Croyant ou pour le simple plaisir des yeux. Sa nature cruelle en fait l'une des morts les plus effrayantes pour les esclaves. Elle n'a aucun rôle dans le Conseil, si ce n'est divertir par ses tortures d'esclaves.

La Mort Vengeresse : Cette mort furtive, à la démarche noble est l'une des Élités les plus utiles et des plus efficaces des légions de La Mort. Elle se charge d'exécuter les condamnés dangereux pour les objectifs du Diable.

La Mort : Les légions de la Mort ont développé depuis des décennies un système de pensée commun. Cette conscience collective les guide dans leurs actes et est de plus en plus prononcée durant l'évolution du condamné. Elle dicte leurs actes, organise leurs actions et leur rappelle leurs devoirs. Elle agit comme une petite voix se superposant aux pensées du Condamné. La Mort a donc un fort rôle durant le Conseil des Élités, elle joue le rôle de conseillère principale du Diable et c'est elle qui fixe les décisions qui seront jugées.

La Mort de l'Âme : Elle s'infiltrer très facilement dans toutes les institutions afin de trouver des Condamnés à corrompre. Elle est la seule Élite qui n'est pas atteinte de Nécros, ce qui lui confère un avantage important. Elle est parfois utilisée comme messenger diplomatique (bien sur très protégée) lors de rencontres avec un dirigeant. Elle est très crainte dans le Conseil, d'une part à cause de son apparence et d'autre part car elle sait magnifiquement manipuler et certaines Élités pensent que même le Diable n'est pas à l'abri de ses manigances.

La Mort Durable : Elle est chargée par le Diable d'aménager le Labyrinthe dans les régions de La Mort. Très utile lors de conquêtes, son rôle reste peu décisif tant au niveau politique qu'au niveau offensif.

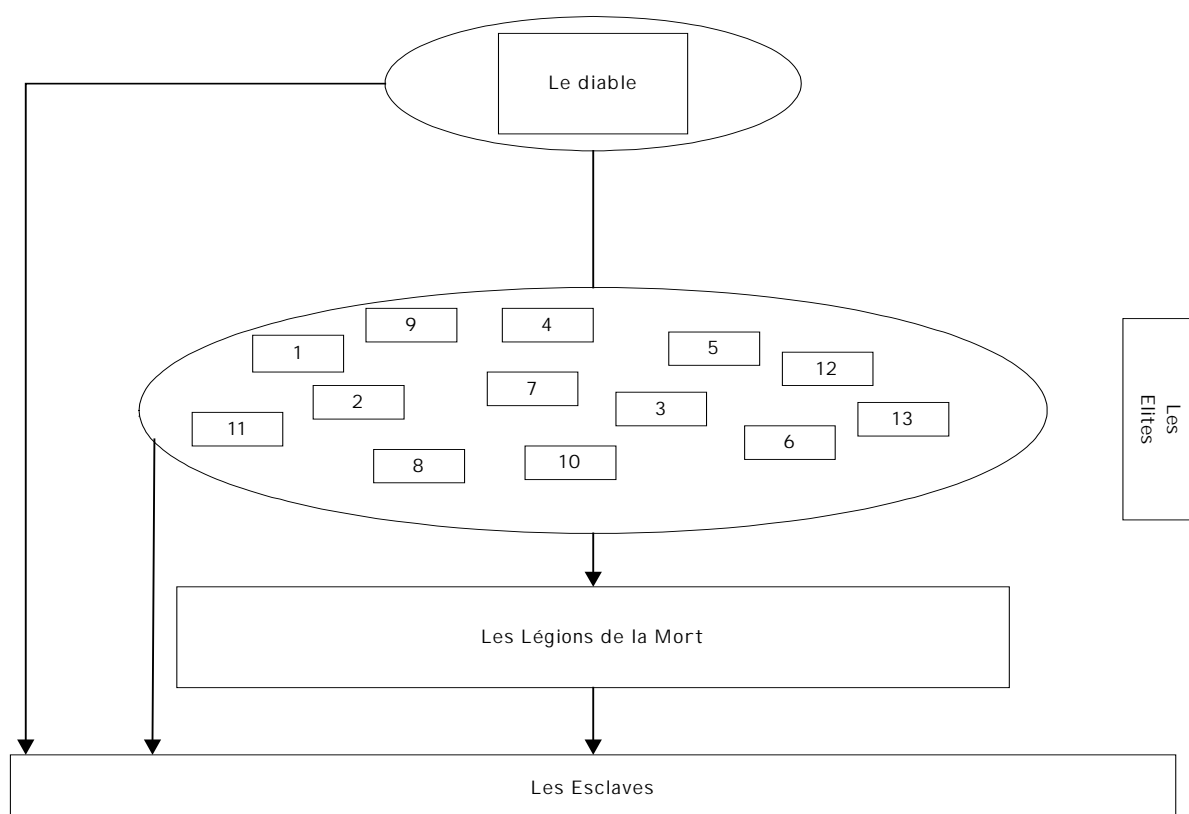
La Mort Inconnue : C'est une légende, nul ne sait qui elle est et seul le Diable reçoit parfois des messagers en provenance de L'Inconnu. Lors des conseils, seul son ombre est présente et juge les décisions.

La Noble Mort : En tant que régulatrice de la population, elle parcourt le Labyrinthe à la recherche des membres des légions (de l'Esclave à La Mort) assez faibles pour avoir échoué lors d'une mission.

La Non-Mort : Elle est la seule Élite à pouvoir juger une autre Élite, elle est donc au service du Diable. Elle les juge lors des conseils et les soumet à la justice du Diable.

En terme de jeu : pour obtenir le rôle d'Élite, il faut posséder au moins 5 en dominante acquise Mort, ainsi qu'un potentiel de 5 et 7 points de nécros. De plus, il faut les capacités secondaires peur (au moins à +5), agilité (au moins à +5), discrétion (au moins à +5), mensonge (au moins à +5) et piège (au moins à +5). Ainsi, que vaincre une élite déjà en place.

Organigramme de La Mort



Les Lieux Communs

Il existe au sein du Labyrinth d'autres lieux que ceux précédemment cités.

Les Couloirs

"Ces satanés murs de pierre n'en finiront donc jamais".

Le Labyrinth est constitué d'un ensemble de couloirs situés sur plusieurs étages et partant dans toutes les directions. Certains couloirs sont plus ou moins larges, plus ou moins hauts, de nombreux halls se forment lorsque des chemins se croisent.

Les couloirs sont dotés d'un éclairage automatique qui suit le rythme du jour et de la nuit, l'intensité change donc suivant les heures de la journée. Parfois il existe des parties du Labyrinth dépourvues d'éclairage et c'est là que les plus sombres criminels se terrent.

Les Cellules

"Home sweet home"

Ce sont les foyers des Condamnés. Plus ou moins grandes, elles font l'objet de nombreuses modifications suivant les goûts de son locataire. Pour rentrer dans sa cellule, le Condamné doit insérer son gantelet contre la paroi coulissante. Une fois l'empreinte reconnue, la paroi laisse place à une ouverture qui se refermera aussitôt. Si un intrus tente de forcer la cellule, une mauvaise surprise risque de lui arriver...

Les cellules sont procurées d'office par le jugement, c'est le gantelet du condamné qui l'y conduira une seule et unique fois (la cellule se trouve obligatoirement sur le territoire de la dominante du personnage). Les cellules sont souvent regroupées, et sont souvent à l'origine d'un Rassemblement. Il est possible pour un Condamné de céder sa cellule, il doit pour cela faire reconnaître à cette dernière le nouveau propriétaire.

Les Habitations

Les Condamnés privés de cellule ou bien préférant la quitter se relogent du mieux qu'ils le peuvent. Ils aménagent ainsi des recoins, des grottes, ou bien se fabriquent tout simplement une tente. Ces habitations sont souvent pauvres et ne fournissent que peu de confort, mais il arrive parfois qu'un Condamné transforme la sienne en tout confort, avec un peu d'efforts et beaucoup de négociations.

Certaines cités sont pour la majorité constituées d'habitations comme celles ci, leur allure fait alors penser à un bidonville, l'hygiène n'y est pas présente.

Les Autels

Répartis dans le Labyrinth, ils permettent aux Condamnés d'avoir accès à la Religion. Plus que de simples monuments à la gloire de la Rédemption, ils peuvent accueillir les Moines et pourquoi pas le Pape lors de visites officielles.

Les Croyants y vont pour prier et peuvent parfois (vraiment très exceptionnellement, avec au moins une rédemption de 10 et une requête très urgente et très importante) bénéficier des conseils du Pape par l'intermédiaire de visages de pierre figés.

Les Marchés

Ils existent en de nombreux endroits dans le Labyrinth, où l'on peut facilement trouver des marchands afin de troquer contre divers produits (vêtements, armes, bouffes...). Ces rassemblements souvent nomades et spontanés font l'objet d'importants mouvements de foule. Il existe un marché permanent à la cité du Mât. Ce marché est le plus grand après celui du Chariot lorsque l'arrivée de ce dernier est attendue.

Lorsque l'on approche d'un marché, on peut entendre les cris des troqueurs ventant leur marchandise, le bruit des Magmoths trépignant et haletants.

La Croisé des Chemins

Elle marque l'entrée dans le territoire du Diable. On reconnaît facilement un tel endroit grâce aux nombreuses cages où des Condamnés pourrissent, laissés en pâture aux Creepers et autres charognes.

Les Cités

Il existe de nombreuses cités qui se sont formées au fil du temps. Plus où moins importantes, elles représentent pour les Condamnés un refuge fiable, qui leur correspond. Chacune d'elles est organisée, structurée, elles dépendent toutes plus ou moins d'une institution, que se soit ouvertement ou par ambassadeurs interposés.

La Cité du Mat

Elle est la cité la plus importante du Labyrinth. Elle occupe le gigantesque hall où se dresse le Mât, autant développée en hauteur qu'en surface, les lieux d'habitation sont implantés partout où cela est possible. Les parois du hall sont habitées et le hall lui-même est parsemé de tentes et de logements de fortune. Cette cité est, on peut le dire, la capitale du Labyrinth. Dirigée par le couple Impérial, la cité est une des plus riches et la vie y est presque agréable (presque). Les quartiers les plus riches se trouvent très proches du Mât. On peut, à l'opposé trouver des bidonvilles, répartis vers les limites de la cité.

Organisation

Organisée autour du couple Impérial, les habitants se livrent à leurs activités habituelles, souvent utiles à tous et pouvant procurer le plus de confort possible pour les Condamnés. C'est un lieu assez agité de par le rassemblement de population, la violence y est présente mais souvent punie par la Justice. De nombreux gardes y patrouillent, dans le but de prévenir toutes attaques des légions de la Mort.

Population

La population s'élève à peu près à 2 millions d'âmes, réparties sur une surface peu importante mais sur une altitude assez élevée.

Situation

Située au centre du Labyrinth, elle se trouve être le point de repère de la quasi-totalité des Condamnés.

A l'heure actuelle, la cité fait l'objet de la mise en place de fortifications ainsi que de péages afin de la sécuriser. C'est Olbiad qui a entériné ces mesures, avec bien sur l'aval de l'Empereur.

Le Marché Central

Cette cité nomade parcourt le Labyrinth de long en large, telle une caravane, apportant des produits aux Condamnés les plus éloignés du centre. Le seul pied à terre de cette cité est le grand hall du Chariot, lorsque celui ci arrive avec ces nombreux articles. Tous les habitants de cette cité sont des marchands, des artisans ou bien des négociants. Ils se déplacent tous en charrette tirée par les gigantesques Magmoths de Trait et, une fois qu'ils établissent un camp, la cité se pose et les tentes, les étals et les échoppes s'élèvent.

Organisation

A l'heure actuelle, la cité est dirigée par Muino, suivant de Nitram. Il se charge avec ses suiveurs de placer les échoppes et d'organiser les campements. La cité bénéficie de la protection de quelques gardes ainsi que de Moines. La Religion et l'Empire profitent aussi de ce rassemblement pour coopérer sur certaines régions reculées du Labyrinth.

Population

Composée d'environ 500 marchands, d'une centaine d'artisans et de 250 parasites Impériaux ou religieux, la cité peut compter jusqu'à 2000 condamnés.

Situation

Mis à part son passage régulier vers le Chariot, le Marché se déplace la majorité du temps et ne reste environ qu'une semaine au même endroit. En ce moment, de plus en plus de Moines, parfois même des Évêques et des Archevêques se déplacent avec le Marché dans l'espoir de trouver des populations à évangéliser.

La Cité de Dieu

Bâtie parmi les décombres de la Maison de Dieu, cette cité est le refuge de tous les Croyants. Ils ont aménagé les roches jonchant le sol du hall pour en faire des habitations, ce qui donne à la cité une allure des plus apocalyptiques avec, en fond, la Maison de Dieu à moitié écrasée et enfoncée dans le sol.

La cité de Dieu officie pour maintenir un niveau de connaissance et de maîtrise suffisant dans le Labyrinth. Il est sans doute probable que si ce site n'avait pas existé, le Labyrinth serait depuis longtemps livré à la barbarie et au primitivisme.

Organisation

C'est la Papesse qui administre la Cité de Dieu, elle le fait au nom du Pape et s'en charge à merveille. La cité vit au jour le jour, suivant le rythme des cérémonies et des processions et est totalement orientée vers le Culte.

Population

La Cité de Dieu compte environ 1,5 millions d'habitants, mais il faut observer que la majorité des habitants vont à la rencontre des Condamnés et préfèrent quitter la Cité plutôt que d'y rester en tant que parasite.

Situation

La Cité de Dieu se trouve au pied de sa maison, tous les Croyants sont capables de s'y rendre sans trop de problème.

Souvent, un certain nombre d'entre eux effectue un pèlerinage et s'y rend. On peut observer en ce moment une migration inhabituelle des Croyants de la Cité vers les Rassemblements extérieurs. Il semble que la Papesse ait mis en place une politique d'évangélisation de masse, mais ceci n'est qu'une observation.

Le Grand Monastère

Le Grand Monastère se trouve être le retranchement principal des Moines et de la gente masculine des Croyants. Ils y effectuent leurs formations, y sont entraînés et s'y rassemblent. Ce lieu clos est paisible, peu de paroles y sont prononcées et la vie n'y est que pénitence. C'est en ce lieu que la Papesse vient choisir le nouveau Pape, lors d'une cérémonie ou même le couple Impérial est invité.

Organisation

C'est le conseil des Prêtres, présidé par Noileg, qui dirige le Monastère. Ce sont eux qui choisissent les Moines les plus capables et qui les élisent en tant qu'Évêques ou Archevêques.

Les activités du Monastère sont divisées en trois pôles : le combat, la connaissance, le gantelet. Chaque Prêtre y tient lieu de professeur, parfois difficile, souvent très dur.

Population

D'une population d'environ 10 000 Moines permanents et d'environ la moitié de passage (pour un total de 15 000), le Monastère se trouve être la plus grande école du Labyrinth.

Situation

Situé à proximité de l'Étoile, il permet aux Moines de consulter ses murs en toute tranquillité. En ce moment, Noileg enquête secrètement dans le but de découvrir le couvent des Sœurs, son but est de confier aux hommes la charge de la technologie du Labyrinth. Peu apprécié par la Papesse, il sait qu'il ne deviendra jamais Pape et fait donc tout pour réussir sur un plan plus surnois.

La Nécropole

La Nécropole est le nom donné à la Cité des Morts. Dirigée par les différentes Élites, elle se trouve dans un coin reculé du Labyrinth. Installée dans un environnement des plus insalubres, la cité s'étend sur une surface très importante. Le crime y est fréquent, les esclaves y sont sacrifiés pour le simple plaisir, peu de condamnés survivent longtemps dans cette cité avant de devenir totalement insensibles et fous. Orientée sur la faim, la cité ne survit que grâce au cannibalisme, en effet, elle est privée de toutes vivres provenant du chariot et aucun marché n'oserait s'aventurer près d'elle. Cité de clochards et de serpents, ses couloirs sont souvent jonchés d'ordures, d'ossements et d'excréments...

Organisation

Les Élites "dirigent" la cité, elles laissent en fait la place à l'anarchie et font confiance à leur conscience collective pour subvenir aux besoins de la cité. Le Diable n'y met que rarement les pieds mais son arrivée provoque un remue-ménage inimaginable et son passage laisse de nombreuses traces et une baisse de la population.

Population

S'élevant à 1 million d'habitants, les Condamnés se tournant vers la Mort sont de plus en plus nombreux.

Situation

Située près des chantiers du Diable, la nécropole ne cesse de s'agrandir et de se répandre, la conscience collective des membres de la Mort joue bien son rôle et permet à la cité de s'organiser en cas de besoin et de ne jamais aller à l'excès (lors de tueries, de querelles internes...).

La Fosse

La seconde cité la plus importante pour les esclaves est la Fosse, une immense carrière où travaillent des millions d'entre eux.

Situation

La Fosse se trouve aux confins du territoire de la Mort, son entrée est interdite aux Légions de la Mort et seuls les esclaves peuvent y demeurer. La Fosse est le siège du Diable et c'est aussi la plus importante cité d'extraction.

C'est là que le Diable en personne continue à construire le Labyrinth. En effet, il existe, en partant de la fosse, des millions de kilomètres de galeries qui permettent d'accéder à de nombreux endroits du Labyrinth. La fosse est un trou béant long de 7 km et large de 3. Ses parois sont aménagées et habitées. La cité est sans cesse en activité.

Population

Comme dit précédemment, elle est uniquement composée d'esclaves, leur nombre s'élève à environs 20 000.

Organisation

Le seigneur des lieux est bien sur le Diable, sous ses ordres se trouve la Mort constructive qui, elle, dirige l'ensemble des travaux de forage...

Les esclaves sont organisés entre eux (chef d'équipe, responsable, excavateur...).

La Cité Perdue

Il existe une légende disant qu'il existerait une ville à la Tempérance. Malheureusement, puisque la localisation de ce lieu reste vague, peu de gens ont réussi à y parvenir. Cette cité paradisiaque donne de l'espoir aux Condamnés mais, mis à part son existence, on ne sait rien de plus à son sujet.

Organisation

L'organisation de la Cité Perdue serait une parfaite utopie, nul ne peut affirmer son fonctionnement ni sa vocation, la seule affirmation que l'on peut donner, c'est qu'elle représente le paradis pour les croyants.

Population

La population de cette cité doit être restreinte et ne semble pas pouvoir dépasser les 5 000 âmes.

Situation

Cette cité fait, depuis des décennies, l'objet des convoitises, le Diable souhaite la détruire, le Pape espère pouvoir la trouver pour offrir aux Condamnés une vie meilleure, l'Empereur reste obscur à son sujet, il paraît même qu'il sait où la Cité se trouve.

Les Rassemblements

On nomme Rassemblements, les concentrations spontanées de population. Souvent situés à proximité de lieux connus, les Rassemblements forment la plus grande majorité des Condamnés. Chaque Rassemblement possède son Leader qui l'administre et qui le représente devant l'Empereur.

Organisation

Les Leaders des Rassemblements sont souvent les hommes à l'origine de la naissance du Rassemblement, ils l'administrent avec des servants qui s'occupent des différents aspects de la vie du Rassemblement. La place du Leader est soumise à la règle du défi, et chaque nouveau Leader doit faire valoir sa place devant l'Empereur durant une cérémonie où ce dernier confie au nouvel arrivant la responsabilité de l'existence de tous les Condamnés de son Rassemblement.

Population

Elle peut varier d'un Rassemblement à un autre de 500 à 1 million d'habitants. On peut dénombrer environ 25 Rassemblements de taille conséquente à l'heure actuelle, chacun profitant de garnisons de gardes et de Moines afin d'assurer la présence de l'Empire.

Situation

De nombreux Leaders sont à l'heure actuelle des courtisans de l'Empereur, ils intriguent sans cesse pour avoir la meilleure place à ces côtés. Sisen, le Leader du Rassemblement du Soleil, est un courtisan de second ordre qui dispose malgré tout d'une puissance de pression phénoménale sur l'Empereur. Il constitue le porte-parole des tous les Leaders à la cour et s'exprime en leur nom.

Les Métiers

Il a bien fallu, au fil des siècles, que le Labyrinth s'organise et que chacun y trouve sa place, ainsi, qu'il ait ou pas une dominante privilégiée, le Condamné se choisit une profession, une tâche où il se sent à l'aise et avec laquelle il peut aider les autres. Bien sur, ce n'est pas le cas de tous les Condamnés, certains se sentent très bien dans la paresse et l'oisiveté et ne trouvent jamais d'activités.

Les Savants

Ils sont très intéressés par le Labyrinth et par son fonctionnement. Ils recherchent, trouvent et étudient. Leurs pôles d'attention sont la faune et la flore mais aussi la mécanique. De nombreux Savants cherchent le savoir des Sœurs et ils coopèrent parfois ensemble sur des sujets d'étude importants. Les Savants ont toujours l'air surpris, chaque chose les intéresse ; certains (rares) se sont tournés vers l'étude des origines du Labyrinth, tandis que d'autres tentent de comprendre le comportement. Le but ultime de chaque Savant est de rencontrer l'Ermite afin de lui poser des questions.

Les Alchimistes

Les Alchimistes ont orienté leur étude sur les champignons qui prolifèrent dans le Labyrinth. Ils cherchent à créer de nouvelles espèces ou à accroître les cultures. Les Alchimistes se sont aussi donnés pour rôle d'étudier toute matière étrangère, pour en faire profiter les différentes institutions.

Les Nourrisseurs

Les Nourrisseurs forment sans aucun doute la guilde la plus importante du Labyrinth. Ce sont eux qui nourrissent les Condamnés et qui mettent à leur disposition des cargaisons très importantes de champignons.

Ils cultivent ces derniers dans des endroits particulièrement humides, profitant d'une température adéquate et d'un éclairage quasi inexistant. Les Nourrisseurs sont reconnaissables par l'odeur qu'ils dégagent et par le fait qu'ils sont souvent très pâles du fait de leur activité.

Les Troqueurs

On appelle vulgairement Troqueurs les marchands du Labyrinth. Ils sont très utiles et vivent pour la plupart au Grand Marché. Terribles négociateurs et baratineurs aguerris, ils sont très durs à blouser et connaissent exactement la valeur de chaque chose dans l'enceinte du Labyrinth.

Les Mercenaires

Les Mercenaires sont des combattants, qui, par conviction, n'ont ni rejoint l'Empire, ni la Religion, ni la Mort. Ils se mettent tout simplement au service des Condamnés en échange de nourriture ou bien de matériel. Ils sont nécessaires à la survie au sein du Labyrinth, ils assurent la protection des plus riches Troqueurs. Certains sont des racketteurs, ils font peur aux Condamnés et leur extorquent de nombreux objets.

Les Artisans

Les produits manufacturés sont rares dans le Labyrinth, les Artisans sont peu nombreux mais font de leur mieux pour fournir le plus de produits possibles, au plus grand nombre. Leur tâche est essentielle pour les Condamnés.

Les Forgerons

Ce sont eux qui forgent les métaux récupérés dans les couloirs. Ils fabriquent majoritairement des armes mais aussi des objets décoratifs, des armures... Ils sont souvent sollicités par les Sœurs pour mettre au point des objets particulièrement complexes.

Les Tailleurs de pierre

Ils ont un rôle esthétique, ils aménagent les cellules, décorent les murs. Ils ont aussi une grande connaissance des matériaux très utile. Ils fabriquent de petits objets et étudient quelques mécanismes complexes pouvant rendre service aux Condamnés.

Les Tatoueurs

Tout comme les Tailleurs de pierre, les Tatoueurs ont un rôle plus social que nécessaire. En effet, ils extraient des pigments de certains champignons et les appliquent sur la peau des Condamnés en des motifs compliqués, et en séchant, ces pigments imprègnent la peau.

Les Tatoueurs sont très appréciés des Courtisans, ce qui expliquerait le fait que leurs échoppes se situent si près du Mat.

Les Tisseurs

Les Tisseurs ont un rôle assez important. Ils utilisent la fourrure et le cuir de certains animaux du Labyrinth pour en faire des vêtements. Il faut avouer que la tenue des nouveaux Condamnés tient plutôt du haillon que d'autre chose, ainsi ils leurs proposent une gamme de vêtements divers qui peut convenir à tous (parfois élégant, parfois non).

Les Pilleurs de Tombes

Ils s'occupent des morts, les localisent, leur offrent une sépulture en échange de toutes les possessions du défunt. Très organisés, les Pilleurs se chargent d'offrir aux morts une mort décente en les emmenant dans des mausolées cachés. En échange de ce service post mortem, ils leur enlèvent toute richesse et tout objet de valeur qu'ils revendent au prix fort. Guilde très controversée, ils sont toutefois nécessaires à la non propagation de certaines maladies. C'est une guilde très riche et ils sont les seuls à avoir connaissance des mausolées.

Les Récupérateurs

La guilde des Récupérateurs est la plus importante du Labyrinth. Dirigée par Nitram, elle se charge du recyclage et du nettoyage du Labyrinth. Elle a pour rôle de récupérer tout ce qui peut l'être, l'eau via des systèmes de captage et de filtrage, la nourriture en prélevant un tribut aux Nourrisseurs, les objets... Ce sont en quelque sorte les éboueurs du Labyrinth et sans eux la vie à l'intérieur serait quasiment impossible.

Organisées en cliques de 5 à 10 membres, les activités sont réparties par compétences et par affinité. Cette guilde est puissante pour 2 points : d'une part ses membres sont très nombreux, d'autre part sans elle le Labyrinth s'autodétruirait à cause de l'insalubrité et de la propagation des maladies.

Les Échanges

Le Troc

Il n'y a qu'une façon honnête d'acquérir un objet du Labyrinth, le troc. Le Labyrinth ne disposant d'aucune monnaie, le troc est le mode d'échange du Labyrinth, c'est pourquoi le nombre de Récupérateur est si important, mais c'est aussi pour cette raison que la violence est omniprésente dans le Labyrinth. Le troc permet d'obtenir toutes choses. Par la vie même dans le Labyrinth, la valeur d'un objet peut être très différente selon la région dans laquelle on se trouve. Mais il ne faut pas oublier que la vie dans le Labyrinth est très dure et que les objets de survie sont souvent les plus onéreux.

Pour illustrer mes propos, je vous propose de réfléchir à la valeur d'une arme dans les régions où la mort est omniprésente, et de la valeur de la même arme pour un Condamné vivant dans la Cité du Mât protégée par les troupes de l'Empereur. Mais il ne faut tout de même pas oublier que le Labyrinth n'est pas un lieu paisible et que nul ne peut survivre longtemps sans protection.

Les Produits Alimentaires

La nourriture est rare au sein du Labyrinth et lorsque le Chariot tarde à venir, les famines se propagent bien plus vite et plus facilement que la peste.

La nourriture est principalement constituée des champignons et des vermines du Labyrinth (voir chapitre survie). Malgré cela, la nourriture est vitale et les commerçants savent cela et en profitent pour proposer des échanges des plus inégaux. L'Ermite ne devra jamais oublier que la nourriture est pratiquement sacrée dans le Labyrinth et qu'il ne faut jamais la gaspiller (ainsi les Moines ne nourrissent que les personnes pouvant être soignées).

- Champignons communs
- Champignons rares
- Levure
- Viande séchée
- Viande fraîche
- Vermine
- Eau
- Liquidos

Les Armes

Les armes sont nécessaires dans le Labyrinth pour pouvoir se défendre face au nombre incalculable qu'il recèle. Les armes sont pour le plus grand nombre plus souvent archaïques et servent uniquement en combat rapproché.

Liste des armes du Labyrinth :

Épée : utilisable uniquement à 2 mains, elle est l'arme la plus dévastatrice lorsqu'elle est bien maniée.
 Valeurs : +4 Touches +5 à la difficulté de toutes les actions de combat, y compris les manœuvres.

- Masse :** difficilement maniable, elle reste très dangereuse du fait de sa portée et des piques qui la recouvrent.
Valeurs : +3 Touches Désarmer 1 mp., Feinter 1 mp., Attaque simple diff.+5, Esquive diff.+5, Charge diff.-5
- Marteau :** beaucoup plus précis que la masse, le marteau permet de faire de nombreux dégâts, malheureusement, son poids limite énormément son potentiel.
Valeurs : +3 Touches Désarmer 1 mp., Feinter 1 mp., Attaque simple diff.+5, Esquive diff.+5, Assommer diff.-5
- Sabre :** utilisé à 1 main, il permet des coups rapides et meurtriers.
Valeurs : +2 Touches Assommer 1 mp., Attaque brutale diff.+5, Désarmer diff.-5
- Griffes :** ajustées sur le poing du condamné, elles lui confèrent une relative puissance de frappe.
Valeurs : +1 Touche on utilisera avec les griffes les coups de corps à corps
- Lance :** utilisée comme arme de jet ou de combat rapproché, elle offre un avantage certain lors de charge.
Valeurs : +1 Touche Désarmer 1 mp., Assommer 1 mp., Attaque brutale diff.+5, Charge diff.-5
La lance peut être lancée, avec un jet de Vitesse+Physique+Précision diff.30, elle provoquera 2 Touches et un déséquilibre. La portée est égale à Punch/mètres multiplié par 2.
- Hache :** elle fut premièrement, comme le marteau, un outil et avec le temps, son potentiel de destruction à fait ses preuves.
Valeurs : +2 Touches Feinter 1 mp., Attaque brutale diff.-5
- Glaive :** moins maniable que le sabre, il permet malgré tout d'infliger des dégâts très importants.
Valeurs : +3 Touches Assommer 1 mp., Attaque brutale diff.+5
- Dague :** arme discrète et maniable, elle reste d'une relative inefficacité lors d'un combat qui s'éternise.
Valeurs : +1 Touche Attaque brutale 1 mp., Assommer 1 mp., Désarmer diff.-5, Feinter diff.-5
- Lame :** ajustable sur une pièce d'armure et parfois même sur le corps, les lames confèrent un avantage indéniable en combat.
Valeurs : +1 Touche pour un type de coup déterminé (coup de poing ou coup de pied)
Assommer 1 mp., Esquiver diff.-5, Immobiliser diff.-5
- Arc:** utilisé par les récupérateurs, il est une des quelques armes permettant d'atteindre un adversaire éloigné.
Valeurs : le condamné décoche une flèche, avec un jet de Vitesse+Physique+Précision diff.30, elle provoquera +1 Touches. La portée est égale à Punch/mètres multiplié par 2.
- Arbalète :** de même que pour l'arc, mais l'arbalète reste assez rare et est souvent de petite taille.
Valeurs : le condamné décoche un carreau, avec un jet de Vitesse+Physique+Précision diff.30, il provoquera 2 Touches. La portée est égale à 12 mètres.

Fronde : très utilisée par les enfants et les chasseurs de glugs, elle permet davantage d'immobiliser ou de déstabiliser la cible.
 Valeurs : les seules actions possibles sont immobiliser (vélocité+physique+précision diff. 30) et assommer (Punch+physique+précision diff. 25).

Les Armures

Les armures ont une utilité flagrante dans ce monde de brutes donc, pas besoin de discours. Elles protègent d'un nombre limité de touches lors d'un coup. Il est possible de les faire réparer chez les Forgerons.

Plastron : il protège le poitrail du combattant, le plastron absorbera 3 touches lors d'une Attaque Simple.

Gants , : par 2, ils protègent d'une touche.

Épaulettes : par 2, elles protègent de 4 touches lors d'une Attaque Brutale.

Protection abdominale : elle protège de 3 touches lors d'une feinte

Casque : il protège de 3 touches lors d'une tentative d'assommer et d'un coup de tête.

Jambière : par 2, un adversaire tentant d'immobiliser subit un malus de -5 à son jet.

Bouclier : ce bouclier absorbera 2 touches lors d'une charge, d'une attaque simple ou d'une attaque brutale.

Bouclier large : il absorbera 3 touches lors d'une charge, d'une attaque simple ou d'une attaque brutale.

Bouclier de protection : permet d'absorber 1 touche lors d'une charge, d'une attaque simple ou d'une attaque brutale.

Les Outils

Malgré l'utilité des gantelets, la souffrance qu'ils causent freine les condamnés à les utiliser trop souvent. Ainsi, grâce aux Sœurs, la mise au point d'outils a été très facile, quel que soit le métier, les outils adaptés ont été créés très facilement.

Aiguilles
 Burin
 Crochet
 Cross (bâton de récupérateur)
 Enclume
 Éperons
 Gourde
 La grappe
 Lanière
 Marteau
 Mord

Papier
Pierre ponce
Pioche
Sacoche
Selle
Stylet

Les Vêtements

Les Condamnés arrivent dans la Labyrinth en haillons, les Tisseurs se sont vite formés afin de résoudre le problème. Les vêtements servent à protéger du froid et de l'humidité.

On peut trouver les vêtements suivant :

Pantalons tissu/cuir
Chemise tissu/cuir
Chaussures tissu/cuir
Gants tissu/cuir
Manteau tissu/cuir
Couverture tissu/cuir
Cape
Fourrure

Les Objets de Valeur

Certains objets sont très rares dans le Labyrinth, les Condamnés auront beaucoup de mal à se les procurer. Ils pourront faire l'objet de quêtes par exemple.

Implants : ce sont tous les éléments artificiels que peuvent contenir les condamnés lors de leur arrivée, certains implants sont récupérables à la mort de son porteur alors que d'autres sont complètement inutilisables. Souvent, les implants ont un rôle d'amplificateur des capacités physiques mais peuvent parfois avoir un rôle curatif et d'assistance.

Valeurs : permet, si l'installation est réussie (uniquement par une Sœur avec un jet de Jugeote + mental+ inventivité diff. 40) et conférer 1 point supplémentaire dans un attribut concerné par l'implant.

Scaphandre : armure intégrale, un scaphandre couvre tous le corps du porteur, le mouvement est alors réduit mais il procure une grande protection.

Valeurs : un scaphandre protège de 5 touches.

Scaphandre de survie : objet extrêmement rare, il se soude au corps du porteur et lui confère l'immortalité, en effet, il régule l'organisme et compense les dépenses énergétiques, ce qui économise l'organisme. Très pratique, il ne dérange pas le mouvement et peut posséder des équipements nombreux.

Valeur : un scaphandre de survie protège de 3 touches tout le temps et multiplie par 5 l'espérance de vie du porteur.

Vêtement d'apparat : porté par les Courtisans, il doit représenter le statut, le métier et les influences politiques du porteur, un vêtement d'apparat permet d'éviter de nombreuses présentations en permettant aux inconnus d'identifier immédiatement le porteur.

Maquillage : très rare, il est fabriqué à partir de champignons et n'a qu'un rôle purement esthétique, il faut noter qu'indifféremment, les hommes comme les femmes utilisent du maquillage.

Encensoir : c'est un objet purement religieux dans lequel on fait brûler des levures aphrodisiaques ou tranquillisantes.

Les Matériaux

Ci dessous vous sont listés les différents matériaux utilisés pour fabriquer des objets.

La Pierre : c'est le principal matériau utilisé, il est obtenu grâce aux carrières de pierres. De nombreux objets et armes sont construits en pierre, ce qui ne facilite pas leur maniement.

Le Métal : un peu plus rare, on le trouve parfois sous la forme de vieux objets, des portes inutilisées ou encore des structures anciennes, il est fondu pour construire différents objets et armes.

La Pierre de Foi : c'est la pierre qui jonche le sol du hall de la Maison de Dieu, d'un noir profond, elle est auréolée de reflets vert clair. Elle possède la légèreté et la dureté du métal, avec un aspect particulièrement prisé.

L'Os : il constitue une matière à part entière du fait de l'abondance d'os et de squelettes qui pourrissent sur le sol. Il est utilisé pour créer de petits objets décoratifs.

Les Rebut

Certains objets traînent partout dans le Labyrinth. Abandonnés, ils constituent les ordures et propagent les maladies.

Les Lois

Des réglementations sont apparut dans le Labyrinth, mais plus que des lois écrites, ce sont des coutumes, des obligations dictées par l'instinct. Les lois suivantes doivent plus ou moins être appliquées suivant les régions du Labyrinth sous peine de différentes sentences.

La Loi du Défi

N'importe qui peut défier un supérieur en combat dans le but de prendre sa place. Ce défi peut parfois être refusé si le défié est bien plus puissant que son adversaire et qu'il ne risque pas de perdre sa réputation.

Les défis représentent une activité courante pour régler des conflits et ils se terminent souvent par la mort d'un des deux combattants. Ils font l'objet d'une concentration de spectateurs et les combats sont souvent spectaculaires.

L'Obéissance

Un Condamné qui se place volontairement sous l'autorité d'une institution doit obéissance à ces représentants, qu'ils soient Gardes, Moines, Mort ou autre. Une non obéissance pourra être considérée comme un affront et fera l'objet d'une punition exemplaire. Durant certaines période, la non obéissance était punie de mort.

La Loi de la Foi

Un Croyant se doit régulièrement d'accomplir ses devoirs sacrés. Il ne doit pas profaner les Autels, doit être clément... Si un Moine voit un Croyant ne remplissant pas ses devoirs, gare à ce dernier !

La Terreur

Dans les territoires de la Mort règne la terreur, cette règle oblige les condamnés à détourner les yeux chaque fois qu'ils aperçoivent la Mort. De nombreux esclaves sont morts pour avoir détourné trop tard les yeux. Cette loi y est pour beaucoup dans la réputation de la Mort à passer inaperçue.

La Survie

Comme vous avez pu remarquer, la vie dans le Labyrinth n'est pas une partie de plaisir, de nombreux dangers guettent les Condamnés, et ces derniers doivent faire très attention à ce qu'ils font pour pouvoir survivre assez longtemps.

La nourriture est rare dans le Labyrinth, les Condamnés se nourrissent la plupart du temps des champignons et des vermines. Mais il faut être prudent car le Labyrinth a appris à se défendre, et certaines espèces ne sont pas comestibles et parfois sont même agressives.

La Flore

LES CHAMPIGNONS

Il existe de nombreuses sortes de champignons dans le Labyrinth, c'est pourquoi le classement des champignons est effectué selon la nature du champignon.

Le Sporatique

Ce champignon est d'une belle couleur jaune, mesurant environ 5cm. Ce champignon à la bien belle apparence possède dans son organisme une toxine qui endort le consommateur. Mis à part ce petit souci s'il l'on ne connaît pas ce champignon, il est comestible et n'aura pas d'autre effet secondaire autre que le sommeil. Ce champignon est souvent utilisé par les alchimistes.

L'Ichep

Ce champignon d'un diamètre d'un centimètre pousse sur les murs les plus humides du Labyrinth et a la particularité de prendre la couleur de la région dans laquelle il pousse. C'est pourquoi il existe dans le Labyrinth des murs de couleur verte, bleue, rouge ou violette qui ne sont en fait que des murs entièrement recouverts d'Ichep. Ces champignons sont très prisés car ils permettent, selon la région où ils poussent, de se soigner, d'accroître sa vigilance. Voici une liste d'effets selon la région :

- Région de l'empire : augmente la sensibilité de 1.
- Région de la religion : soigne une touche, permet de diminuer la fatigue.
- Région de la mort : augmente de 1 ses dommages pendant 5 tours.
- Région de l'inconnue : grande valeur nutritive.

Le Filin

Ce champignon est formé de nombreux filaments partant tous d'un point central. Les filaments, d'environ 1 cm de diamètre, peuvent se prolonger jusqu'à plusieurs mètres. Ce champignon est comestible mais n'a aucune valeur nutritive, mais les filaments étant élastiques (caoutchouteux) les Condamnés les mastiquent comme du chewing-gum. Ce champignon pousse dans toutes les régions du Labyrinth où on le laisse proliférer car sa croissance est extrêmement rapide.

Le Cornio

Le Cornio est un champignon carnivore, se nourrissant essentiellement de Glug et de Liquidos. Le Cornio est un champignon possédant une glande dont le poison est mortel mais une fois cette glande retirée (sans avoir été percée) alors le Cornio sera un champignon de grande qualité que toute la Cour adore.

LES MOUSSES

L'Ombrage

Cette mousse a pour particularité de pousser sur les ombres. En effet lorsqu'une partie des murs est dans l'ombre pendant une durée importante (3 jours environ) on peut commencer à voir apparaître des taches brunes qui prolifèrent rapidement, mais disparaissent totalement en moins d'une journée si l'ombre disparaît.

L'Éponge

Ce champignon pousse indifféremment dans le Labyrinthe mais on peut en distinguer 2 sortes, la sèche et la spongieuse. La distinction entre ces 2 sortes d'éponges est due à l'environnement dans lequel elle pousse. La spongieuse apparaît sur les murs qui ruissellent d'eau et se gonfle d'eau, la sèche comme son nom l'indique contient peu d'eau. Les deux sortes de ce champignon sont comestibles pour l'homme mais ont des goûts très différents, la sèche est beaucoup plus amère alors que la spongieuse est salée. On pourra remarquer que si la spongieuse est placée dans un endroit sans eau alors elle deviendra sèche.

LES LEVURES

Les levures sont pour la plupart des champignons qui, une fois écrasés, permettent de donner un goût différent aux aliments, de fabriquer diverses boissons ou potions. Elles peuvent parfois, suivant l'espèce, provoquer des hallucinations ou bien des sentiments de tranquillité.

La Faune

Les Creepers

L'origine du Creepers est sûrement le rat mais le Labyrinth a fait évoluer cette espèce. Le Creepers mesure près de 10 cm de hauteur et une longueur de 40 cm (la queue mesurant une dizaine de centimètres). Les Creepers cherchent la nourriture en solitaire mais vivent en groupe. Un Creepers seul est relativement inoffensif (bien qu'il faille encore arriver à l'attraper), mais en groupe, ils forment une menace que même de grands combattants n'affronteraient pas.

Capacités primaires					
Vélocité	4	Impact	0	Jugeote	0
Carrure	1	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	1	Beauté	0	Sensitivité	3
Attributs					
Physique	6	Social	0	Mental	3
Capacités secondaires : fuite 3, mordre 1, vigilance 2					

Les Critters

Le Critters est une autre espèce du Glug. Cette espèce est carnivore et vit en groupe. Ces Glugs "sauvages" peuvent, s'ils sont assez nombreux, s'attaquer à l'homme. Le Critters est plus grand et plus foncé que son cousin et si un Critters seul est déjà dangereux, un groupe est une menace mortelle.

Capacités primaires					
Vélocité	5	Impact	1	Jugeote	0
Carrure	1	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	1	Beauté	1	Sensitivité	1
Attributs					
Physique	7	Social	2	Mental	1
Capacités secondaires : fuite 1, mordre 4, vigilance 2					

Les Glugs

Les Glugs sont la base de la nourriture du Labyrinth. Le Glug est un petit animal d'environ 15 cm couvert de poils, seuls deux yeux bruns dépassent de cette boule de poils. Le Glug étant un animal comestible et inoffensif, il est chassé. Malheureusement, le rythme de reproduction du Glug n'est plus suffisant et le Glug disparaît du labyrinth.

Capacités primaires					
Vélocité	4	Impact	0	Jugeote	0
Carrure	1	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	1	Beauté	2	Sensitivité	3
Attributs					
Physique	6	Social	2	Mental	3
Capacités secondaires : fuite 3, vigilance 2					

Les Rongeurs d'Os

Le Rongeur d'Os est une forme arachnéenne qui, pour pouvoir assurer une descendance, a développé un mode de reproduction des plus inhabituels et des plus dangereux. Le Rongeur d'Os est un animal auto fécond, mais cette mutation a pour effet qu'il ne peut mener à terme la reproduction. Pour cela, ils ont besoin d'une certaine protéine que l'on trouve dans la graisse de la moelle jaune des os. C'est pour cela que cet animal pond ses œufs dans les os de ses victimes. Une personne infectée par un Rongeur d'Os n'a d'autre choix que de s'amputer la partie infectée ou subir une terrible douleur lors de l'éclosion des œufs, pouvant mener à la mort.

Capacités primaires					
Vélocité	2	Impact	1	Jugeote	0
Carrure	2	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	1	Beauté	0	Sensitivité	1
Attributs					
Physique	5	Social	1	Mental	1
Capacités secondaires : pondre 2					

Les Sha'ark

Le Sha'ark est une espèce très rare de primates qui se nourrit de la matière du gantelet. Ce nutriment a modifié le corps des Sha'ark. La race actuelle a une peau en matière de gantelet recouverte de poils, sauf au niveau du visage. Cela permet aux Sha'ark de modifier à volonté leur visage, leur permettant de prendre les traits de l'une de leurs victimes.

Capacités primaires					
Vélocité	3	Impact	2	Jugeote	0
Carrure	3	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	4	Beauté	0	Sensitivité	3
Attributs					
Physique	10	Social	2	Mental	3
Capacités secondaires : frapper 3, agilité 3, pister 1, prendre visage 4, peur 3					

Les Cloportes

Les Cloportes sont des cafards de grande taille, certains atteignent 25 cm. Ils sont dangereux et se nourrissent de la moisissure du Labyrinth. Ils peuvent parfois se nourrir des cadavres. Les Cloportes vivent dans les coins les plus nauséabonds du Labyrinth, c'est-à-dire près des cités et dans la région du Diable. Le Cloporte quand il se sent en danger prend la forme d'une boule en se protégeant de sa carapace.

Capacités primaires					
Vélocité	2	Impact	0	Jugeote	0
Carrure	4	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	1	Beauté	0	Sensitivité	2
Attributs					
Physique	7	Social	0	Mental	2
Capacités secondaires : attaque 2, fuir 1					

Les Goas

Le Goas est la seule vermine aquatique du Labyrinth. Les Goas prolifèrent dans les flaques d'eau. Il existe de nombreux spécimens de Goas, allant du Goas de petite taille et se nourrissant des bactéries contenues dans l'eau, au Goas de grande taille (20 cm) vivant en groupe qui peut dévorer un homme. Le Goas est un ver aquatique dont la taille et le diamètre varient en fonction de l'espèce et de la quantité d'eau, le plus grand Goas mesurait 40 cm et fut trouvé dans une zone de la Région Inconnue.

Capacités primaires					
Vélocité	4	Impact	0	Jugeote	0
Carrure	1	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	1	Beauté	0	Sensitivité	1
Attributs					
Physique	6	Social	0	Mental	1
Capacités secondaires : mordre 2, nager 5, ramper 1					

Les Salamandres

La Salamandre est un lézard d'une trentaine de centimètres. Cet animal se nourrit principalement des détritux et des Glugs. Bien que la plupart du temps inoffensive pour l'homme, la Salamandre crache sa salive lorsqu'elle se sent en danger. La salive de la Salamandre est porteuse de soufre et les objets inflammables prennent feu immédiatement à son contact.

Capacités primaires					
Vélocité	2	Impact	0	Jugeote	0
Carrure	2	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	2	Beauté	0	Sensitivité	1
Attributs					
Physique	6	Social	0	Mental	1
Capacités secondaires : cracher 2, fuir 4					

Les Liquidos

Le Liquidos est l'espèce du Labyrinth la plus pratique et la plus prisée. Le Liquidos tient son nom du fait que son corps est constitué à 99,99% d'eau. L'eau est un élément tellement présent dans le corps de cet animal que son sang est l'eau la plus pure du Labyrinth. Le Liquidos a peu de défenses mais on connaît certains Liquidos dont le sang transporte une toxine pouvant mener à la mort si ce n'est pas soigné à temps.

Capacités primaires					
Vélocité	1	Impact	0	Jugeote	0
Carrure	1	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	1	Beauté	1	Sensitivité	2
Attributs					
Physique	3	Social	1	Mental	2
Capacités secondaires :					

Le Magmoth

Le Magmoth est l'animal le plus répandu dans le Labyrinth et le plus utilisé. Il sert d'animal domestique faisant office de bête de trait ou permet de se déplacer dans le Labyrinth. Le Magmoth est une sorte de phacochère donc la tête est terminée par un bec de perroquet ; sa taille varie autour d'une cinquantaine de cm de haut et de 1m50 de long.

Magmoth de trait : cet animal habitué à tirer de forts poids est utilisé pour le déplacement d'étables ou de chariots. L'ossature de cet animal s'est adaptée à sa fonction, Le Magmoth de trait dispose donc d'une ossature très marquée et, bien sûr, très solide.

Capacités primaires					
Vélocité	2	Impact	0	Jugeote	0
Carrure	3	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	3	Beauté	0	Sensitivité	1
Attributs					
Physique	8	Social	0	Mental	0
Capacités secondaires : traction 4, course 1, charge 1					

Magmoth à monter : généralement plus petit et moins robuste que le Magmoth de trait il sert à se déplacer lors de voyages particulièrement longs et rudes, il permet aussi de transporter les produits des marchands. Assez, rare et très dur à dresser, cette espèce est prisée par les Courtisans.

Capacités primaires					
Vélocité	3	Impact	1	Jugeote	0
Carrure	2	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	3	Beauté	0	Sensitivité	1
Attributs					
Physique	8	Social	1	Mental	1
Capacités secondaires : course 4, charge 2, flair 2, ruer 2					

Magmoth sauvage : il est redoutable car il possède une charge qui ferait trembler de peur le plus grand des Combattants. Il est peu répandu et vit surtout dans les régions inconnues du Labyrinth.

Capacités primaires					
Vélocité	3	Impact	2	Jugeote	0
Carrure	3	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	4	Beauté	0	Sensitivité	1
Attributs					
Physique	10	Social	2	Mental	1
Capacités secondaires : course 3, charge 3, flair 3, peur 2					

Les Noiraudes

La Noiraude est une espèce des plus étranges, qui se nourrit de la mousse qui pousse sur les ombres. La Noiraude est une espèce vivant en groupe (plusieurs centaines de noiraudes). Ces groupes passent souvent pour des ombres sur les murs mais nombre de Condamnés ont eut peur lorsque le groupe se détache du mur et virevolte autour du Condamné qui, bien que ne risquant rien, ne peut plus rien voir ni entendre si ce n'est des Noiraudes qui virevolte autour de lui.

Capacités primaires					
Vélocité	5	Impact	0	Jugeote	0
Carrure	1	Contrôle	0	Imagination	0
Punch	1	Beauté	0	Sensitivité	1
Attributs					
Physique	7	Social	0	Mental	1
Capacités secondaires : vol 3, fuir 2					

Les Primitifs

Cette race est extrêmement rare dans le Labyrinth, mais sa ressemblance avec l'homme a donné lieu à une légende dans le Labyrinth. En effet, certains affirment que les Primitifs sont en fait des Condamnés qui se sont perdus dans le Labyrinth et qui ont régressé à un stade primitif. Que cette légende soit vraie ou fausse, la ressemblance n'en est pas moins troublante. Les Primitifs sont de véritables chasseurs, traquant leurs proies pendant des jours, et bien qu'ils apparaissent très agiles de leurs mains on n'a jamais remarqué qu'ils manipulaient le moindre outil.

Capacités primaires					
Vélocité	4	Impact	3	Jugeote	1
Carrure	4	Contrôle	0	Imagination	1
Punch	6	Beauté	0	Sensitivité	3
Attributs					
Physique	14	Social	3	Mental	5
Capacités secondaires : bagarre 3, chasser 2, flair 1					

Les Maladies

Infections

Il arrive que certaine blessure bénigne non soignée s'infecte à cause de l'humidité du Labyrinth. Ces infections sont rarement mortelles mais ont toujours de graves conséquences sur la survie du Condamné s'il est perdu dans un lieu inconnu. Ces infections peuvent être un retard dans la guérison ainsi qu'une douleur permanente, ou bien encore la blessure se referme mais la zone restera un point sensible, mais elles peuvent aussi être plus importantes telle que l'apparition de gangrène ou les symptômes du tétanos.

Les Maladies Pulmonaires

Il existe de nombreuses maladies pulmonaires au sein du Labyrinth dues à l'humidité de l'air. Ces maladies sont très diverses dans leurs effets, allant de la simple gêne respiratoire à l'arrêt brutal de la respiration.

Les Maladies de Peau

Les maladies de peau sont très répandues dans le Labyrinth. Les maladies de peau sont généralement bénignes mais très désagréables. Les maladies de peau peuvent avoir pour symptôme l'apparition de mycoses ou de champignons mais aussi un dessèchement de la peau ,voire dans des cas extrêmes, un pourrissement de la peau.

La Peste

Transmission : la peste se transmet par le sang ou par parasite (puce, ...).

Incubation : 1 mois

Effet : la peste se manifeste par l'apparition de bubon autour du cou, de l'aîne, des aisselles et sur le gantelet. Elle s'accompagne d'une hausse de la température de la victime et de délire. En terme de jeu, une personne infectée par la peste verra tous ses attributs physiques diminuer de 1 par jour (minimum 1) et mourra si elle n'est pas soignée en moins de 10 jours. La peste fut l'un des fléaux les plus terribles du Labyrinth jusqu'à ce que les Sœurs créent un remède. Malheureusement, ce remède n'est pas parfait et entraîne certains effets secondaires.

La Lèpre (gantelet)

Transmission : la lèpre du gantelet se transmet lors de contact entre gantelets.

Incubation : 1 semaine à plusieurs mois.

Effet : le premier signe d'une lèpre de gantelet est d'abord une douleur plus intense lors de l'utilisation du gantelet (2 touches au lieu d'une). Puis cela s'aggrave en s'accompagnant d'une petite léthargie du gantelet (+5 à la difficulté de l'activation du gantelet que ce soit instinctif ou non). Pour finir le gantelet se recroqueville tout en durcissant et finit par n'être qu'une main de pierre inutilisable. La période des différentes phases varie en fonction de l'individu et de son potentiel de gantelet. Il arrive que certains gantelets résistent à la maladie et reprennent leur forme initiale, mais cela est rare et survient rapidement, la raison pour laquelle certains gantelets guérissent et d'autres pas est inconnue.

La Nécros

Transmission : seulement grâce aux gantelets nécrotiques, il arrive que la Nécros se propage étrangement mais cela reste extrêmement rare.

Incubation : 2 à 3 jours.

Effet : le condamné maigrit, la peau se dessèche et tombe en lambeaux. La carrure du condamné chute de 1 point par semaine ainsi que sa beauté. La carrure diminuera petit à petit, la mort surviendra lorsque la carrure atteint 0. Il existe un remède stoppant l'effet de la maladie, mais le diable la conserve précieusement dans la Nécropole et seul un voyage là-bas permet de le recevoir. Les Condamnés ayant l'apparence d'un mort, seul les régions de cette dernière acceptent des individus atteints de la Nécros.

Les Dangers

La Mort Rôde

Voici le danger que personne ne devra ignorer car la mort ne rôde pas que dans la Nécropole mais elle est partout et nulle part. Si vous voyez une Mort venir vers vous il faudra baisser la tête et prier. Car la Mort attaque toute personne, la regardant dans les yeux, mais aussi pour se nourrir. La Mort est souvent un adversaire coriace qui attend votre épuisement pour donner le coup décisif.

L'Inconnu

Le Labyrinth est un monde immense dont à peine le tiers est occupé par les Condamnés. On nomme l'Inconnu le reste du Labyrinth peu ou pas exploré. Ses espaces recèlent de nombreux dangers, dont le premier est sûrement la facilité pour se perdre dans le dédale, les autres étant la faune et la flore du Labyrinth.

Les Condamnés

Sûrement le plus grand danger du Labyrinth. Les individus vivant dans le Labyrinth étant tous des Condamnés, il arrive fréquemment qu'ils tuent leurs ennemis. Bien qu'un Condamné restant à l'écart de toute évolution au sein du Labyrinth soit peu enclin à être tué, les chefs sont souvent victimes de la jalousie ou de la colère de Condamnés qui n'hésiteront pas pour le tuer à la première occasion.

"C'est en ce promenant dans les innombrables couloirs de Labyrinth que Yamata avait compris les différentes ficelles du troc, ses dangers et ses pièges. Il suffit tout simplement de faire croire au troqueur que tu as en face de toi, que ce que tu lui vends vaut cher et ce qu'il te propose ne vaut rien, après, l'affaire se conclut très facilement. De plus, au travers de ses observations, il avait pu apprendre à ne pas se faire rouler comme un débutant.

Par contre, on lui a raconté qu'un jour, devant son étal, un marchand tentait de rouler un Courtisan, ce qui est une remarquable erreur. Ce Courtisan, comprenant le jeu que lui jouait le Troqueur, se laissa faire, il troqua après de nombreuses négociations un de ses bijoux en Pierre de Dieu contre une pièce d'armure peu fiable mais d'une beauté remarquable. Une fois son achat effectué, il rentra au Mât et commanda à ses mercenaires d'aller lui chercher le Troqueur afin de le remercier devant l'ensemble des Courtisans pour sa magnifique marchandise.

Personne ne le revit, mais de nombreuses rumeurs circulent comme quoi le Courtisan a lancé un défi au marchand devant l'ensemble de la Cour Impériale, en lui offrant comme protection la fameuse pièce d'armure, le marchand accepta le défi, ayant trop peur d'offenser la cour. Le combat fut vraiment très rapide, il fallut juste le temps pour le Courtisan de décocher un phénoménal coup d'épée qui transperça l'armure pectorale et le cœur du pauvre bougre par la même occasion.

Yamata, quant à lui, ne ferait pas ce genre d'erreurs stupides, d'une part car il ne vend jamais à plus fort que lui, et d'autre part, car il sait se cacher, très bien se cacher.

Les méthodes les plus efficaces de Yamata consistaient plutôt à attendre qu'un condamné soit vraiment en difficulté, pour lui vendre le produit dont il avait besoin au prix fort. Il avait ainsi réussi à troquer des objets de grande valeur contre de simples tas de champignons, ou encore des vêtements.

Son inventaire comptait même un scaphandre de survie de toute beauté, il avait réussi à le négocier à un vieillard contre une cargaison de Liquidos. Il sait que le vieux mourut très peu de temps après car les Liquidos étaient empoisonnés. C'est ça qu'il appelait une bonne affaire, c'était sa façon de travailler et ça marchait parfaitement.

Yamata arrêta le court de ses pensées lorsqu'il perçut un gémissement de douleurs dans les couloirs à sa gauche, il allait encore pouvoir faire un heureux apparemment".

L'HERMITE ET LES CONDAMNÉS

Le jeu qui vous est présenté ici met en scène 2 types de personnages, celui qui sait, et ceux qui cherchent à savoir. Le Labyrinth est avant tout un lieu de mystère, son existence même donne lieu à de nombreuses questions. Ainsi, la principale motivation des uns est de savoir et celle des autres est de cacher.

Qui sont-ils ?

L'Ermite

Il sera le meneur de jeu, le conteur, le maître et bien d'autre encore, il est celui qui gèrera les actions des Condamnés, c'est lui qui les orientera, qui les guidera mais il leur mettra aussi des obstacles afin de les éprouver et de les forger. Mais plus que cela, il incarnera l'Ermite du Labyrinth, un personnage qui sait tout du passé, du présent et du futur, qui connaît tous les secrets mais ne les partage pas, qui prévoit les événements mais ne les prévient pas. C'est l'archétype de la neutralité, il n'affecte pas l'environnement dans lequel il vit pour son propre intérêt mais emmagasine les connaissances tant qu'il le peut.

Les Condamnés

Les Condamnés sont les joueurs, ils poursuivent différentes quêtes suivant leurs aspirations mais finissent par savoir beaucoup de choses, et, puisque la curiosité est un vilain défaut, ils s'y livreront sûrement plus que de raison. En effet, face à tant de mystère, quel joueur résisterait à l'envie d'en savoir plus, encore et encore, alors que chaque interrogation trouve une réponse, un autre mystère fait surface.

L'Interprétation

Pour le bien être du jeu, l'Ermite devra instaurer et introduire cette notion de mystère, dans sa façon d'agir, il devra faire sentir que lui, plus que n'importe quel autre joueur, est emprisonné dans le Labyrinth. Il devra être mystérieux, autoritaire, irrévérencieux, bien sur il conservera comme guide le présent ouvrage.

Nous avons pour projet de créer une feuille d'Ermite afin que ce dernier puisse interagir en personne sur ses scénarii.

Les Condamnés, quant à eux, devront faire preuve de courage et de détermination, ils ont une vie à se fabriquer dans ce Labyrinth, ils ne seront au départ les pions de personne mais pourront vite le devenir. Ils auront comme outil une feuille de personnage qui leur permettra de résoudre les actions.

L' Ambiance

Afin de peaufiner l'ambiance de ce jeu, nous conseillons différentes méthodes :

L 'Esthétique, n'hésitez pas à dessiner, à personnaliser vos règles et vos outils de jeu, ceux que l'on vous livre ici ne sont que des bases, mais libre à vous d'en faire ce que vous voulez (dans la limite du raisonnable et du politiquement correct bien sûr).

Ainsi, personnalisez vos feuilles de personnages, votre écran...

La Musique, c'est un élément essentiel, elle ponctue, rythme et crée le suspense, en choisissant les bons morceaux, certains joueurs réagiront différemment suivant la situation par exemple.

Les Outils de Simulations, ils peuvent être très utiles s'ils ne cassent pas le jeu. Nous tenterons d'en mettre au point certains mais le "fait maison", il n'y a rien de mieux.

La Prise en Main

Dans la section qui suit, nous allons nous focaliser sur le rôle de l'Ermite, et les différentes méthodes qui lui sont offertes pour mettre au point une campagne :

La Chronologie, elle reste très utile et consiste à fixer un calendrier d'événements, plus ou moins rapprochés, les joueurs pourront le modifier suivant leurs actions. Elle constitue un guide permettant de se repérer dans la dimension temporelle.

Le Contexte, il permet de créer un environnement dans lequel les joueurs pourront évoluer, il faudra décrire les lieux importants ainsi que les personnages non joueurs qui constitueront ce contexte. C'est la dimension spatiale qui est ici développée.

Le héros, un des joueurs est le héros de l'histoire, les autres joueurs seront ses amis et ses compagnons mais c'est le héros qui évoluera le plus. Cela peut être expliqué par une prophétie, des visions...

Le hasard, il est possible de concevoir un scénario uniquement sur des paramètres incertains, ainsi, à l'aide de tableau de rencontre, les personnages vivront des aventures uniques et palpitantes mais sans aucun lien entre elles.

Le "tout en un", il est possible de croiser toutes ces méthodes, et même si la mise en place peut être laborieuse, le résultat pourra être surprenant.

Les Thèmes

Les Condamnés pourront vivre de nombreuses situations dans le Labyrinth, mais il y en a certaines que nous aimons particulièrement et qu'il nous plairait de voir jouées :

L'Égarement, les personnages sont perdus, ils vivront des aventures étranges et uniques, leur motivation principale étant de retrouver leur chemin.

Le Huit-Clos, le contexte même du Labyrinth se prête à ce genre de scénario, où les personnages seront confrontés à un événement étrange dont l'auteur se trouve proche d'eux (il peut être un personnage non joueur ou un personnage joueur).

La Poésie, c'est une façon de voir la vie, elle peut permettre aux Condamnés de se sentir mieux dans un contexte de violence et d'horreur. La poésie peut s'exprimer dans les descriptions des lieux ou bien dans les relations entre les condamnés (Amour, Passion)...

Le Mystère, les joueurs sont face à un événement mystérieux, ils tenteront de le comprendre et de l'appréhender.

L'Aboutissement Personnel, il est possible que les joueurs aient de grands projets pour leurs personnages, la mise en place de ces projets est très intéressante et permet de voir évoluer les personnages, qui feront face à de nombreuses difficultés pour réussir.

La Guerre Ouverte, la violence et les conflits sont omniprésents dans le Labyrinth, l'Empire et La Mort se battent constamment, il est donc possible de faire jouer un scénario où les personnages seront plongés en plein cœur de la bataille.

Le Complot, les personnages peuvent être victimes d'un complot, soit car ils connaissent un secret, soit parce qu'ils sont gênants, ils devront alors démasquer les instigateurs et se sortir de situations parfois gênantes.

La Découverte, les personnages cherchent quelque chose, soit un lieu, soit une personne, durant leurs recherches, ils découvriront de nombreux secrets et de nombreuses choses inattendues.

La Violence, elle se trouve partout dans le Labyrinth, il est possible de faire jouer un scénario particulièrement violent, dans le but de mettre en garde les personnages ou bien dans une optique plus simple, le défoulement.

La Traque, les personnages sont de jeunes Condamnés, ils représentent une cible facile pour les nombreux prédateurs du Labyrinth. Ainsi, s'ils se font traquer pour une raison obscure, leur seul mot d'ordre sera la fuite.

Goth, ferma son sac, puis regagna le hall du Mât. Toute la garnison était prête, ils partaient à la rencontre du Chariot. Goth était fatigué car il n'avait pu dormir cette nuit là, il avait ressassé sa rencontre avec la Force toute la nuit. Son esprit se mit une fois de plus à vagabonder, toutes les légendes qu'il avait entendues à propos de la Force et des marchandises qu'elle accompagnait.

La garnison se mit en route, ils devaient rejoindre le Chariot dans environ 3 cycles. Goth était un garde de l'Empire et pour la première fois depuis qu'il vivait dans le Labyrinthe il allait approcher le Chariot. Le Justicar Leppa menait les rangs de la garnison au travers des sombres couloirs. L'excitation de Goth était telle qu'il avait énormément de difficulté à respecter le pas cadencé de la troupe. L'éclairage du Labyrinthe devenait de plus en plus discret, et il allait falloir installer le campement. Goth se proposa d'effectuer le premier tour de garde mais malheureusement, il s'assoupit. Il se réveilla en sursaut lorsqu'il entendit les cris.

En ouvrant les yeux, il vit un flot de primitifs se jeter droit sur la compagnie. Il activa son gantelet et réprima un cri de douleur. Ils étaient assez proches pour que l'on puisse voir le blanc de leurs yeux emplis de haine et d'animosité. Un des primitifs se jeta sur Goth mais la bête n'eut pas le temps de réagir, la lame du gantelet lui transperça la cage thoracique. Goth n'eut pas le temps de savourer cette victoire car un choc le projeta violemment à terre et il perdit conscience.

Lorsqu'il se réveilla de son étourdissement, il pût voir nombre de ses amis morts, les yeux grands ouverts, semblant regarder l'horreur qui les avait terrassés.

Il était le seul parmi cet amas de chairs encore fumantes, de plus, dans un lieu qui lui était totalement inconnu. Il reprit ses esprits et commença à arpenter les couloirs obscurs qui constituaient ce lieu que l'on nommait Labyrinthe. Durant son parcours, il était par trois fois repassé devant les cadavres de ses camarades, et la joie qu'il avait éprouvée en quittant le Mât avait désormais laissé place au désespoir de ne plus jamais le revoir. Goth connaissait les dangers du Labyrinthe et il savait pertinemment que s'il ne retrouvait pas rapidement son chemin, il mourrait tôt ou tard de faim ou de soif.

Maintenant, il était seul dans ce lieu humide, la faim et la soif commençaient sérieusement à se faire sentir. Sa gourde était vide, il ne savait quels champignons manger. Il sentait que ses muscles ne voulaient plus répondre. Il se sentit envahi par le désespoir lorsqu'il entendit le tintement de l'eau qui coule. Ce bruit, il avait mis quelques instants à le reconnaître. Il se dirigea vers la source probable de ce bruit et de cette clarté. Il franchit l'ouverture béante, baignée de lumière, et plongea dans ce lieu éblouissant, et ce qu'il y vit, il ne pût jamais le raconter car nul ne revit jamais Goth".

LA CRÉATION ET L'ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Avant de se lancer dans l'aventure, les joueurs devront se créer un personnage, un Condamné nouvellement arrivé dans le Labyrinth. Ce personnage devra avoir ses propres motivations, sa propre histoire ainsi que ses propres défauts. Il évoluera et changera avec le temps, suivant les aventures qu'il vivra et les dangers qu'il affrontera.

Prenez votre temps pour créer votre personnage, multipliez les détails, même les plus infimes, afin qu'il ait une consistance et par la même une vie propre. Pour vous aider, nous allons, tout au long de cette section, faire prendre vie à Aaron (le personnage de Tony), un Condamné récemment arrivé dans le Labyrinth.

Les Avantages et Les Désavantages

On choisit des désavantages parmi la liste puis les avantages. Les nombres de points en désavantages + avantages doit être équilibré (maximum 5 points de désavantages).

Les Désavantages :

Tare (2): le personnage possède une tare de naissance plus ou moins importante, cela peut aller du simple bégaiement, mauvaise haleine, "tu pues le chat", la difficulté des jets sociaux est augmentée de 5.

Hargneux (3): le personnage entre facilement en colère et en arrive rapidement aux mains. L'Ermite pourra demander au joueur de faire un jet de mental+sensitivité+volonté difficultés 20 pour ne pas rentrer en colère dans certaines situations laissées à sa discrétion.

Peureux (3): le personnage prend facilement la fuite en cas de danger, il devra réussir un test de mental+sensitivité+volonté difficultés 20 ou fuir en courant.

Maladresse (2): le personnage est peu habile, il subira un malus augmentant la difficulté de 5 à tous les jets demandant une manipulation d'objet.

Malchance (4): l'Ermite peut demander une fois par scénario de relancer un jet réussi.

Nabot (4): regarder quelqu'un droit dans les yeux est impossible pour vous, à moins qu'il baisse la tête (voire même qu'il s'accroupisse). Votre carrure ne peut pas dépasser 2 et votre taille est inférieure à 1m 60.

Obésité (2): un kilo ça passe mais 50 de trop ça fait beaucoup. Tous les jets incluant la vitesse voient leurs difficultés augmentées de 5.

Cauchemars (3): vos nuits sont pour le moins agitées. Chaque nuit il doit effectuer un jet de mental+imagination+volonté difficultés 20. Chaque point d'échec augmentera de 1 la difficulté des actions de la journée à venir.

Péché mignon (2): le joueur a un péché mignon qu'il devra choisir et chaque fois qu'il y sera confronté, il devra résister avec un jet de mental+jugeote+volonté difficulté 20 ou s'y jeter la tête la première.

Frénésie (3): en combat vous ne faites pas dans le détail, un échec et c'est la mort, vous tuez même si votre victoire est certaine (pas de pitié pour les croissants).

Mauvais souvenir (4): dans votre passé, la vie n'était pas rose et l'un de vos oublis est très bien à sa place. Un souvenir vous est inaccessible (au choix du joueur ou de l'Ermite).

Incompatibilité (5): votre gantelet n'est pas adapté à vous, il vous fait souffrir à chaque utilisation vous provoque deux touches au lieu d'une seule.

Sans-abri (2): on vous a oublié, pas de cellule pour vous, désolé, aller voir à l'hôtel. "L'hôtel le plus proche, mais bien sur euh... mais là je n'ai jamais vu d'hôtel dans le Labyrinth".

Inapte (3): vous avez du mal à comprendre le fonctionnement du gantelet, les jets d'apprentissage se font avec une difficulté augmentée de 5.

Incertitude (1): vous ne savez quel voie suivre, vous ne commencez avec aucun point de dominante.

Amnésique (2): vous ne vous souvenez de rien, pas même votre nom. Vous commencez avec 0 en mémoire.

Impardonnable (5): la rédemption n'est pas votre tasse de thé. Barrer simplement la jauge de rédemption.

Le Pendu (4): il y a de fortes chances qu'un jour ou l'autre vous deveniez le Pendu. Gare à la justice !

Grande gueule (1): Allez, on se tait, j'ai dit ! À force de gueuler comme ça, vous êtes peu apprécié dans le Labyrinth... Compris ? Chut !...

Percute pas (2): on ne peut pas dire que vous êtes un rapide, si c'est comme ça je vous enlève 1 point d'expérience par scénario et ce jusqu'à nouvel ordre.

Les Avantages

Bol (3) : il y en a qui ont vraiment du bol, en effet, il vous est permis de relancer un jet de dé raté par scénario.

Charme (2): vous avez un petit quelque chose que les gens apprécient, cela vous confère un bonus de 5 lors de vos jets sociaux.

Conviction (1): vous savez que pour vous en sortir, il faut que vous mettiez tous vos œufs dans le même panier, vous bénéficiez d'un point de dominante acquise supplémentaire (obligatoirement dans la même dominante que lors de la création).

Prédisposition (4) : vous ne concevez pas votre vie sans votre gantelet, vous n'arrêtez pas de lui trouver une utilité différente chaque jour, la difficulté des jets d'apprentissage se voit réduite de 5.

Rêves prémonitoire (4): il vous arrive de rêver de choses à venir, l'Ermite peut vous faire bénéficier d'informations spécifiques (ou d'un bonus, c'est mieux comme ça non ?!!!).

Santé de fer (3): vous récupérez plus vite que la normale, vous regagnez le double de touche par temps de repos.

Sens de la baston (3): vous savez vous battre instinctivement, cela vous procure un combo personnel utilisable en combat.

Sens de l'orientation (2): vous vous repérez assez vite même dans un milieu étranger, la difficulté pour se perdre est réduite de 5.

Bonne mémoire (4) : vos souvenirs vous assaillent, vous commencez avec un 2ème point en mémoire (au choix de l'Ermite ou du joueur).

Pardon (1) : vous regrettez vos actes, votre rédemption est directement de 1.

Adaptation (3) : vous avez vite compris la vie dans l'enceinte du Labyrinth, votre potentiel (et non votre gantelet, dommage hein ?) est augmenté de 1.

Symbiose (5) : votre gantelet vous va à ravir, il ne vous cause aucune touche lors de son activation.

Destinée (3) : vous avez croisé le chemin du Bateleur qui vous a révélé votre avenir grâce à sa roue de la fortune. L'Ermite doit vous révéler quelques grandes lignes de votre avenir (bien sur, ça va lui faire du boulot mais faut bien qu'il bosse merdalors !!!!!).

Implant (4) : normalement, lorsque l'on entre dans le Labyrinth, on est débarrassé de toutes souillures extérieures (vêtements, objets personnel, maladies...) mais un de vos implants n'a pas pu vous être retiré, il vous confère un +1 dans une capacité primaire (le mieux serait de préciser sa nature et son apparence pour rendre le tout cohérent).

Vocation (3) : vous vous êtes tout de suite trouvé une utilité dans le Labyrinth, choisissez un métier convenable (ce qui comprend tous les avantages qui en découlent).

Foi (1) : vous deviez être croyant durant votre vie, votre dominante acquise de religion est augmentée de 1 point.

Gantelet protecteur (5) : en cas de grave danger, l'instinct de votre gantelet vous protège plus facilement, la difficulté du jet instinctif est réduite de 5.

Allié (2 à 5) : vous disposez d'un allié au sein du Labyrinth.

Cellule équipée (3) : et il y en a qui auront toujours du bol, en effet, à peine arrivé que vous vous retrouvez dans une cellule pleine de bric et de broc, vous permettant de manger et de troquer pendant quelques temps.

Exemple : Tony voit en Aaron un personnage assez torturé, et dont la vie passée serait très mystérieuse. Pour simuler cela, Tony choisit le désavantage Amnésique pour 2 points positifs, qui fera que Aaron ne connaîtra même pas son vrai nom, et lui rajoute Cauchemar pour 3 points positifs, qui permettra à l'Ermite de disposer d'un outil utile pour l'avenir mais qui fatiguera énormément Aaron. Afin de compenser cela, Tony décide que Aaron sera en complète Symbiose avec son gantelet, pour 5 points négatifs.

Voilà, s'en est fini avec les avantages et désavantages, ils ont déjà permis à Tony d'orienter son personnage.

Les Rôles

Dans le Labyrinth, les nouveaux Condamnés ne savent comment réagir face à cet environnement hostile et étrange. Ainsi, ils finissent par se choisir un rôle afin de s'adapter progressivement au sein de la société.

La Brute

Il croit que la seule façon de se faire comprendre est de frapper, la discussion n'est pas son fort mais face à lui, peu de gens osent le contredire. Il se sert de sa masse musculaire pour impressionner mais n'illumine pas les couloirs par son intellect.

Le Leader

Il ne se sent en sécurité que s'il contrôle les autres, il ordonne, il punit... Parfois bon, parfois cruel, le leader est très utile pour organiser, il accède souvent au pouvoir car son but est de décider encore et encore. Il est charismatique mais pas obligatoirement très intelligent, s'il l'est, il pourra accéder aux hautes sphères.

L'Ancien

Il fait profiter les autres de sa sagesse et de ses conseils, il se rappelle souvent de sa vie passée et il en fait don aux autres. Il est parfois le mentor et peut aussi agir en tant que sage au sein d'un Rassemblement. Il a une bonne mémoire et est intelligent. Malgré tout, il est faible et peut être âgé.

Le Serpent

Il veut profiter, il est fourbe, se cache souvent et on ne peut lui accorder aucune confiance. Son but est de manipuler et de profiter des autres. Souvent faible physiquement, il se sert de son haut sens de la survie pour manipuler les autres.

Le Suiveur

Le suiveur est faible et s'en remet très facilement à l'avis du plus fort, il ne prend jamais de décision par lui-même et cherche toujours la protection de plus fort que lui, c'est un lèche-bottes, il est faible en de trop nombreux points pour le décrire mais il peut survivre très longtemps s'il a su trouver le bon protecteur.

Le Perdu

Il est égaré dans le Labyrinth, il n'arrive pas à se faire à ce lieu et paraît étranger à tous. Il est nostalgique et peut se rappeler de nombreux événements de sa vie. Ses souvenirs seront son seul refuge face à cet univers hostile.

Exemple : Aaron est plutôt surnois et profite, Tony le voit bien avec un rôle de Serpent, toujours à observer et à espionner la moindre faiblesse de ses adversaires afin de les frapper surnoisement.

Le Potentiel

Tous les personnages ainsi créés commencent au niveau 1, le potentiel représente l'adaptation du personnage à l'environnement du Labyrinth.

Exemple : Aaron étant tout juste arrivé, sa connaissance générale du Labyrinth est encore très faible, il aura donc un seul point de Potentiel qui lui permettra de tirer un atout par scénario.

Les Capacités Primaires

Au nombre de 9, elles symbolisent les capacités innées du joueur. Répartir les valeurs suivantes dans les capacités suivantes :

1-1-1-2-2-2-3-3-4

Vélocité

Elle détermine la vitesse de réaction du personnage et par la même son initiative en combat.

Carrure

La carrure détermine les capacités de résistance du personnage.

Système : le personnage pourra subir les dommages suivants :

Carrure	Touches
1	5
2	8
3	10
4	12
5	20
6	25
7	30

Punch

Il détermine la force brut du personnage.

Système : le personnage infligera les dommages suivants :

Punch	Dommages
1	1
2	1
3	2
4	2
5	3
6	3
7	4

Impact

Il détermine la prestance du personnage.

Système : le personnage inflige un malus sur l'initiative de son adversaire au premier tour d'un combat.

Impact	Malus
1	0
2	0
3	-1
4	-2
5	-3
6	-4
7	-5

Contrôle

Il détermine l'influence que le personnage a sur les autres.

Beauté

Détermine l'apparence du personnage.

Beauté	Apparence
1	Laid
2	Passable
3	Mignon
4	Beau
5	Magnifique
6	Superbe
7	Dieu

Jugeote

Elle détermine la capacité de réflexion et d'apprentissage du personnage.

Système : le personnage gagne de l'expérience supplémentaire en fin de scénario.

Jugeote	Expérience
1	0
2	1
3	2
4	3
5	4
6	5
7	6

Imagination

Elle détermine la capacité de rêver et d'inventer du personnage.

Sensitivité

C'est la perception du monde par le personnage.

Système : le personnage est moins sensible aux effets de surprise. Appliquer ce bonus dans une telle situation.

Sensitivité	Bonus
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	5
7	5

Exemple :

Voilà comment Tony a réparti les valeurs dans les capacités primaires d'Aaron :

Capacités primaires					
<i>Vélocité</i>	<i>3</i>	<i>Impact</i>	<i>4</i>	<i>Jugeote</i>	<i>3</i>
<i>Carrure</i>	<i>2</i>	<i>Contrôle</i>	<i>1</i>	<i>Imagination</i>	<i>1</i>
<i>Punch</i>	<i>2</i>	<i>Beauté</i>	<i>1</i>	<i>Sensitivité</i>	<i>2</i>

Ainsi, Aaron semble être un bon gaillard de part sa Carrure moyenne (2), malgré cela, il paraît assez rapide. Par contre, il ne fera pas forcément la différence en combat, son Punch étant moyen (2). En ce qui concerne ses relations avec les autres, on peut dire que malgré son physique peu engageant, il impose quand même beaucoup de respect et parfois même de la peur. Pour finir, on peut affirmer que Aaron n'est pas une lumière, ses faibles scores en Imagination et Sensitivité ne lui accorderont que peu d'avantages face à l'environnement de Labyrinth. Il dispose malgré tout d'une bonne jugeote, un atout primordial.

Les Attributs

Ils représentent le personnage.

Additionner les capacités primaires de la même colonne.

Exemple :

<i>Capacités primaires</i>					
<i>Vélocité</i>	<i>3</i>	<i>Impact</i>	<i>4</i>	<i>Jugeote</i>	<i>3</i>
<i>Carrure</i>	<i>+2</i>	<i>Contrôle</i>	<i>+1</i>	<i>Imagination</i>	<i>+1</i>
<i>Punch</i>	<i>+2</i>	<i>Beauté</i>	<i>+1</i>	<i>Sensitivité</i>	<i>+2</i>
<i>Attributs</i>					
<i>Physique</i>	<i>= 7</i>	<i>Social</i>	<i>=6</i>	<i>Mental</i>	<i>=6</i>

Comme on a pu le constater, Tony n'avait pas particulièrement envie de concevoir un intellectuel, en effet, avec ses 7 points en physique, Aaron semble avoir plus de potentiel pour la baston que pour la Physique Quantique.

Les Capacités secondaires

Ce sont les acquis du personnage.

Répartissez les points de chaque attribut dans la colonne spécifique. Les valeurs des capacités secondaires agiront comme un bonus sur les jets de dé.

Agilité

Représente la souplesse et le potentiel athlétique du Condamné, grâce à elle, il pourra effectuer quelques actions physiques assez complexes.

Alchimie

Les connaissances du Condamné en chimie et en science seront sûrement archaïques, mais elles pourront lui être d'une grande utilité.

Artisanat

C'est l'habileté du Condamné à fabriquer quelque chose de ses mains, à le concevoir.

Bagarre

Représente les connaissances du Condamné en corps à corps, les techniques qu'il utilisera pourront être très diverses mais le résultat sera le même.

Commandement

L'autorité que peut avoir le Condamné sur les autres pourra lui être très utile lors de situations difficiles.

Connaissance des gantelets

Représente le fait que le Condamné soit familiarisé avec son gantelet, il le comprend d'une certaine façon plus que les autres.

Contrefaçon

C'est la capacité qu'a le Condamné à copier quelque chose, que ce soit un objet, une technique.

Course

C'est la capacité générale qu'a le Condamné à courir vite et bien, très utile lors d'une poursuite.

Coutume

C'est la connaissance des sociétés en général que peut avoir le Condamné, elle peut lui servir à déterminer l'utilité des rites et cérémonies d'une culture .

Discrétion

Le Condamné est assez discret, il pourra, s'il ne veut pas être vu, prendre ses précautions.

Empathie

Le Condamné reconnaît facilement les sentiments sur les visages, parfois même lorsqu'ils sont dissimulés.

Esquive

C'est la capacité qu'a le Condamné à esquiver les coups qu'on lui porte.

Inventivité

Représente le potentiel imaginaire du Condamné, que ce soit en art ou en science, il a sûrement un esprit tordu qui lui permet ce genre de chose.

Jugement

Le condamné arrive à juger certaines situations et certaines personnes, il peut se tromper, mais mieux vaudrait pour lui que ça n'arrive pas.

Mêlée

Le Condamné sait se servir d'une arme, c'est certain, c'est un guerrier aguerri.

Mensonge

Représente la capacité du Condamné à mentir effrontément et sans que cela se remarque.

Orientation

Le Condamné a le sens de l'orientation, il sait se repérer, même en terrain inconnu.

Peur

Soit par réputation, soit par son physique, le Condamné fait peur aux autres.

Piège

Le Condamné sait poser et désamorcer des pièges, il a aussi une connaissance des techniques d'embuscade.

Pister

Tel un trappeur, le Condamné peut suivre des traces assez anciennes sans se tromper.

Politique

C'est l'instinct du Condamné dans les hautes sphères, il sait où faire pression et où corrompre.

Précision

Le Condamné a le souci du détail dans tout ce qu'il fait, cela peut lui permettre de nombreuses observations et peut lui donner de nombreuses opportunités.

Recherche

Le Condamné sait comment effectuer une fouille en règle, mais il sait aussi où chercher et où dénicher les objets.

Représentation

Le Condamné connaît quelques tours et a quelques talents d'acteurs, il sait attirer l'attention et pourra en faire son métier.

Séduction

Grâce à son charme ravageur, le Condamné est capable d'obtenir de nombreuses faveurs.

Survie

Représente la capacité du Condamné à survivre en milieu inhospitalier.

Troc

C'est la capacité à négocier du Condamné, il pourra discuter à armes égales avec un marchand et pourra même faire des affaires.

Vigilance

Le Condamné est toujours attentif à son environnement, rares sont ceux qui peuvent le surprendre.

Voler

Soit en tant que pickpocket, soit comme voleur de haut vol, le Condamné est doué pour soulager les gens de leurs biens.

Volonté

C'est la résistance du Condamné face aux attaques extérieures, qu'elles soient physiques ou bien psychiques.

Exemple :

Attributs					
Physique	7	Social	6	Mental	6
Capacités secondaires					
Agilité	-2	Artisanat	0	Alchimie	0
Bagarre	-2	Commander	-2	Con. Gant.	0
Course	0	Contrefaire	0	Coutume	0
Discrétion	0	Empathie	0	Inventivité	0
Esquive	-2	Mensonge	-1	Jugement	-1
Mêlée	-1	Peur	-1	Orientation	-2
Pister	0	Politique	0	Piège	0
Précision	0	Représentation	0	Recherche	-2
Survie	0	Séduction	0	Vigilance	-1
Voler	0	Troc	-2	Volonté	0
	=0		=0		=0

Tony a choisit de faire de Aaron quelqu'un de peu fréquentable, plein de roublardise et d'habileté. Il possède de nombreuses capacités de survie (Bagarre, Esquive, Orientation et Vigilance) ainsi que des aspects de prédateur qui font de lui une être malsain (Pister, Mensonge et Commandement).

Les Dominantes

Il existe 3 dominantes, l'Empire, la Religion et la Mort. Chaque joueur répartit 1 point dans la dominante (appelée dominante acquise) de son choix.

Exemple : Puisque Aaron semble s'orienter vers le mal et La Mort, Tony n'hésite pas et attribue 1 point dans la dominante acquise de La Mort.

Dominante					
		L'Empire	□□□□□		
La Mort	□□□□□		□	La Religion	□□□□□
	□				□

La Mémoire

Les personnages ne commencent qu'avec un point de mémoire qui leur permet de connaître leur nom, caractère et connaissance de base.

Exemple : Puisque Aaron a le désavantage Amnésie, il commencera l'aventure sans aucun point de Mémoire.

Les Gantelets

Le niveau en gantelet est égal au potentiel.

Exemple : Pour l'instant, Aaron dispose d'un point en gantelet.

La Vitalité

Reporter les touches déterminées par la carrure.

Une fois toutes les touches cochées le personnage tombe dans le coma. C'est à son adversaire de décider s'il le tue mais cela l'entraînera sous la coupe du Diable. En terme de jeu, tuer une personne à terre entraîne le gain de 3 points dans la dominante mort.

Exemple : Comme l'indique sa Carrure, Aaron a 8 points de Vitalité. Il devra les conserver s'il ne veut pas finir mort dans une fosse.

La Touche finale

Le personnage peut s'imposer jusqu'à 5 points de malus dans les capacités secondaires pour bénéficier de bonus sur ces dernières.

Exemple : Tony est satisfait de Aaron, il ne lui inflige pas de malus, il compte le faire évoluer par la suite, suivant ses actions.

Voilà, maintenant Aaron est prêt à vivre des aventures..

Labyrinth

Description

Nom	Aaron	Age	28 ans
Rôle	Serpent	Potentiel	1

Capacités primaires

Vélocité	3	Impact	4	Jugeote	3
Carrure	2	Contrôle	1	Imagination	1
Punch	2	Beauté	1	Sensitivité	2

Attributs

Physique	7	Social	6	Mental	6
----------	---	--------	---	--------	---

Capacités secondaires

Agilité	+2	Artisanat		Alchimie	
Bagarre	+2	Commandement	+2	Con. Gantelet	
Course		Contrefaçon		Coutume	
Discrétion		Empathie		Inventivité	
Esquive	+2	Mensonge	+1	Jugement	+1
Mêlée	+1	peur	+1	Orientation	+2
Pister		Politique		Piège	
Précision		Représentation		Recherche	+2
Survie		Séduction		Vigilance	+1
Voler		Troc	+2	Volonté	

Dominantes

		Empire	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
Mort	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		Religion	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1				<input type="checkbox"/>	

Caractéristiques

Domage	1 touche	Intimidation	0	Réaction	+2
--------	----------	--------------	---	----------	----

Vitalité

@ @ @ @ @ @ @ @	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Expérience

+ 2 par scénario

Mémoire

Nom. Caractère	<input type="checkbox"/>
Métier	<input type="checkbox"/>
Famille	<input type="checkbox"/>
Amis	<input type="checkbox"/>
Crime(s)	<input type="checkbox"/>
Culture	<input type="checkbox"/>
Habitudes	<input type="checkbox"/>
Connaissances	<input type="checkbox"/>
Histoire	<input type="checkbox"/>
Personnalité	<input type="checkbox"/>

Gantelets

Valeur	1
Empire	
Religion	
Mort	
Inconnu	

Avantages/Désavantages

Cauchemar : Jet de mental + Imagination + Volonté diff. 20 lors du réveil. Si échoué, malus d'action pour la journée égal au points d'échec.

Amnésique : 0 en mémoire.

Symbiose : Le gantelet ne cause aucune touche lors d'une activation.

L'Expérience

Le personnage évoluera durant ses différentes aventures dans le Labyrinth, malgré tout, la survie y est très dure et peu de condamnés peuvent se vanter de leurs forces sans susciter la jalousie et la convoitise de leurs pairs.

A la fin de chaque scénario, l'Ermite récompensera les personnages en leur offrant des points d'expérience en fonction de leurs actes ainsi que des dangers qu'ils auront affrontés. Pour un scénario, le nombre de points d'expérience variera entre 10 et 20.

Voici comment vos joueurs pourront dépenser ces si précieux points :

Aspect	Coût
Capacité primaire	Niveau actuel x 5
Attributs	Niveau actuel x 7
Capacité secondaire	Niveau à atteindre
Capacité secondaire négative	Niveau négatif de départ
Potentiel	Niveau actuel x 8
Gantelet	Niveau actuel x 5
Nouveau gantelet	Variable (égal à la difficulté du gantelet)

" Virgin avait recouvré la mémoire, elle s'était rappelé sa vie, ses amis, sa maison, et alors le chagrin l'avait envahie. Le plus dur dans sa situation était d'éprouver un profond sentiment de regret sans savoir pourquoi. Elle n'arrêtait pas de se poser cette question, pourquoi avait-elle été envoyée dans ce lieu ? Qu'avait-elle donc bien pu commettre comme crime pour mériter cette punition ?

Envahie par le chagrin, elle prit la décision de chercher ce qu'elle avait fait, elle voulait savoir à tout prix. Elle prit des rations de champignons, enfila son manteau de fourrure de Magmoth et partit au Jugement, dans l'espoir de comprendre enfin. Elle pût poser librement ses questions à la monumentale pierre du Jugement, mais cette dernière resta muette, amplifiant encore plus son sentiment d'égarement. Que pouvait-elle bien faire, elle se mit à errer telle un corps sans âme dans le dédale de couloirs, sans but, elle s'éloigna de la civilisation du Labyrinth, certaine que la réponse était inaccessible. Son errance dura très longtemps, elle apprit à survivre dans les recoins les plus abandonnés du Labyrinth, elle fit des rencontres surprenantes et parfois même terrifiantes, mais malheureusement, jamais aucune de ces rencontres ne pût l'éclairer. Puis, à l'aube de son 20ème Cycle d'errance, elle aperçut au loin, au travers un sombre couloir, une lumière bleu inquiétante et lugubre. Elle avança avec précaution car son expérience lui avait appris la prudence. Plus elle progressait dans ce boyau rocheux, plus la lumière se faisait vive et pénétrante. Quand elle arriva au plus près de la source de lumière, elle stoppa devant une ouverture gigantesque et sculptée avec finesse. La pièce qu'elle découvrit semblait infinie. Ses murs paraissaient palpiter et étaient entièrement recouverts d'inscriptions, chacune d'entre elles diffusait cette formidable lumière bleue, multipliant les nuances et les styles d'écriture.

Prenant son courage à deux mains et ayant la certitude d'avoir achevé sa quête, elle pénétra dans la salle baignée d'azur. Seul son ombre rompit la limpidité de ce lieu, Virgin s'approcha d'un des murs et y parcourut le passage principal :

" Moi, Arist le Cruel, j'ai appliqué la sentence de mort sur 1500 prisonniers de guerre, une guerre sanguinaire que ni les Fondateurs ni nous, n'avions prévu. Dans ce contexte, ma vraie nature s'est révélée et je pense que peu de gens peuvent se vanter de tuer avec autant de plaisir que j'en éprouve. Ces 1500 morts représentent mon œuvre et j'ai été envoyé ici après mon propre Jugement grâce à eux. J'en ai décapité, égorgé, fusillé, leurs souffrances ont été infinies et j'en suis heureux, mais mon... "

C'est à ce moment que Virgin détourna son regard, une vision s'imposa à son esprit, elle se voyait, penchée sur une machine gigantesque, en train de régler un compte à rebours. Puis la vision se dissipa, elle entreprit de lire un autre passage, dans l'espoir qu'il puisse, comme le précédent, lui rappeler son crime. Le second passage commença avec ses mots :

"Qui suis-je pour donner la mort ? Suis-je un dieu ? Oui, je suis un dieu, le plus puissant des dieux, mon rôle est de donner la mort, la bonne mort, à ces milliers d'insectes rampants qui ne reconnaîtront jamais ma supériorité. Le dernier que j'ai tué n'est plus reconnaissable, je l'ai déchiqueté à mains nues après l'avoir battu à mort... Mon premier cadavre ..."

Étaient-ils tous des monstres, Virgin commença à douter de trouver son crime dans ces récits, elle ne pouvait pas avoir commis de crimes comparables à ceux qu'elle avait lus.

Puis, la vérité éclata, elle chancela, s'appuya sur le mur et se laissa glisser sur le sol humide de cette déstabilisante pièce. Elle se revit, penchée sur un clavier, en train de programmer un compte à rebours. Mise en route à 15 minutes. Le gigantesque mécanisme se mit en route, un énorme piston martela le sol à intervalle régulier.

Elle se voit replier son clavier ergonomique et s'éloigner. 13 minutes. La machine poursuit son martèlement, les intervalles se rapprochent, quant à elle, elle progresse difficilement dans un boyau rocheux. 9 minutes. Le sol se brisa sous les impulsions du gigantesque piston, des détonations se firent entendre et la caverne dans laquelle se trouvait Virgin s'écroula juste après qu'elle ait regagné la surface. 5 minutes. Le piston s'ouvrit et laissa tomber dans l'ouverture béante un objet parfaitement rond, Virgin entra dans un véhicule spatial qui démarra et s'éloigna avec une rapidité fulgurante du sol. 0 minute. La bombe lâchée dans le noyau de la planète explosa, entraînant un réchauffement phénoménal du noyau.

Virgin eut une dernière vision, elle était dans l'espace, observant une planète magnifique, verdoyante, puis la planète sembla rougir, des explosions la défigurèrent. Puis elle explosa.

A la lumière de cette vision, Virgin se mit à pleurer et regretta d'avoir atteint le but ultime de sa quête, elle aurait préféré vivre sans savoir plutôt que de continuer à vivre avec la certitude qu'elle est responsable de la mort de millions de personnes.

Pourquoi continuer à vivre ?

Pourquoi ?"

LE SYSTÈME DE JEU

Tout jeu a besoin d'un système bien particulier afin d'avoir sa propre identité, ainsi, nous avons mis au point le système suivant et, espérons-le, unique.

Assez facile à comprendre, vite mis en place, certains aspects pourront vous sembler familiers alors que d'autres vous paraîtront sûrement étranges.

La Base de Dé

Nous utiliserons un seul et unique dé à 20 faces pour simuler les actions des personnages. Ce choix est dû à la flexibilité de ce dé, ainsi qu'aux différentes possibilités qu'il propose. Nous n'adopterons pas le système D20 car nous ne sommes pas des adeptes de AD&D et nous sommes contre le clonage.

Les Jets

Pour réussir une action, le joueur doit battre la difficulté posée par l'Ermite en lançant 1D20 (moyenne de difficulté = 25) et en y ajoutant son attribut ainsi que sa capacité primaire (+/- capacité secondaire).

Exemple : Aaron fouille une décharge afin de trouver une protection corporelle, l'Ermite demande à Tony (le joueur d'Aaron) de faire un jet de mental + sensibilité + recherche diff. 20. Aaron a 6 en mental et 2 en sensibilité, de plus il a +2 en recherche soit un total de 10. Il lance le dé et obtient 12 soit un total de 22. Aaron remarque une protection pectorale.

Les Points de Réussite et d'Échec

Les points de réussite :

Ces points sont les points supplémentaires obtenus sur un jet. Ils peuvent être utilisés de différentes manières, soit en bonus pour une prochaine action, soit en malus pour l'adversaire, dans le cas d'une situation d'opposition.

Exemple : lors de la recherche de son plastron Aaron avait obtenu 7 points de réussite ($22-20=2$). Aaron découvre que le plastron est en bon état.

Les points d'échecs :

Ces points sont les points manquants pour réussir le jet. Ils peuvent être utilisés de différentes manières, soit en malus pour une prochaine action, soit en bonus pour l'adversaire dans le cas d'une situation d'opposition.

Les Critiques

Lorsqu'un personnage réussit un jet supérieur à 35, il effectue une réussite critique, cela montre que le personnage a effectué un acte extraordinaire. Les effets de ce genre de réussite sont à la discrétion de l'Ermite.

Exemple : voilà deux jours qu'Aaron est dans le Labyrinth et sa faim est le tenaille. Il rencontre Yamata qui lui propose d'échanger le plastron contre de la nourriture. Lors du jet de social+Impact+troc (6+4+2) Tony obtient 19 sur le jet de dés, soit un total de 31. le total étant supérieur à 30, Tony réussit une réussite critique. L'Ermite explique que Yamata se prend de pitié pour Aaron et lui donne une ration supplémentaire par rapport à ce que vaut le plastron.

Par contre, lorsque ce même personnage obtient un jet inférieur à 10, il subit les conséquences d'un échec critique. Cela se traduit par un geste maladroit ou une erreur d'appréciation ou autre effet similaire. Comme plus haut, les effets sont à la discrétion de l'Ermite (il faut bien qu'il bosse un peu...).

Exemple : Au détour d'un couloir, Aaron découvre un champignon d'une belle couleur jaune. Aaron imagine l'effet sur l'organisme d'un tel champignon, Tony effectue un jet de mental + imagination + alchimie (6+1+2) il lance le dé et obtient 4. le total de 9 étant inférieur à 10 c'est un échec critique. L'Ermite explique à Aaron que selon lui le champignon permet de lutter contre la fatigue. En attendant de trouver un lieu pour se reposer Aaron en mange un et s'écroule endormi (le champignon était soporifique).

Le Potentiel et les Atouts

Il s'agit du niveau général du personnage et de sa capacité à s'adapter au Labyrinth.

Le potentiel permet, au début de chaque scénario, de lancer 1D par point de potentiel, sur chaque résultat 10 ou plus, le personnage piochera un atout qu'il pourra utiliser durant le scénario. Chaque fois que le joueur utilise un atout, il augmente de 1 son score de la dominante spontanée de l'atout (Empire, Religion ou Mort). Les atouts violets permettent de réduire de 1 le score de n'importe quelle dominante.

Atouts	Effet
Le pape	Le joueur ce rajout une jauge de rédemption de 20 points. Il gagne un point dans cette jauge. Lorsque le joueur a réuni 20 points de rédemption, il devient pape et peut quitter le Labyrinth.
La papesse	Le personnage apprend un gantelet vert. Le jet d'apprentissage est toutefois nécessaire.
La maison de dieu	Permet de connaître la dominante privilégiée d'un personnage.
Le chariot	Le personnage acquiert un objet consommable ou non, en provenance du chariot.
La tempérance	Elle permet de soigner toutes les blessures.
La force	Oblige un joueur à utiliser un atout à votre profit.
L'étoile	Elle permet de perdre 1 point dans la dominante de la mort.
L'empereur	Le joueur peut défier l'Empereur dans un combat à mort.
L'Impératrice	Le personnage apprend un gantelet rouge. Le jet d'apprentissage est toutefois nécessaire.
Le mât	Il permet de se retrouver au mat en cas de désorientation.
L'amoureux	Oblige le joueur à utiliser un atout.
Le soleil	Il permet de perdre un point dans la dominante de son choix.
La justice	La justice vient en aide au personnage (proposition indécente s'abstenir).
Le jugement	Il augmente les dominantes spontanées d'autant de points que la valeur des dominantes acquises.
La mort	Le personnage peut tuer de sang froid sans gagner de dominante spontanée bleue.
Le diable	Le personnage peut choisir de mourir des mains du diable en personne.
La lune	Elle permet d'augmenter la dominante du diable de 1 point.
Le bateleur	Le personnage apprend un gantelet bleu. Le jet d'apprentissage est toutefois nécessaire.
La roue de la fortune	Elle permet de relancer le dé une fois par partie.
Le pendu	Le joueur n'a pas de chance, s'il encaisse la totalité de ses touches, il ne tombera pas dans l'inconscience mais sera bel et bien mort.
L'Hermite	Permet au joueur de choisir un atout au choix.
Le monde	Le joueur peut cocher un point de mémoire, le souvenir sera au choix de l'Hermite.

Exemple : guillaume (l'Hermite) et Tony décide de refaire une partie de ce si bon jeu Labyrinth (un peu de savon fait pas de mal). Aaron, le personnage de Tony possède 1 en potentiel. Tony pioche donc un atout, qui se révèle être la papesse. Tony pourra donc utiliser cet atout durant le scénario pour permettre à Aaron d'apprendre un gantelet vert et augmenter sa dominante spontanée verte de 1 point.

Les Gantelets

Deux systèmes existent pour gérer le gantelet :

L'Instinct

C'est la façon dont la majorité des Condamnés s'en servent, lors d'une situation, le joueur lance son D20, y ajoute son niveau de gantelet contre une difficulté de 20.

Si le jet est réussi, le gantelet fait face à la situation.

Si le jet échoue, le gantelet ne réagit pas.

Note : l'utilisation du gantelet est douloureuse et cause une touche.

Exemple : Aaron se sent suivi, il accélère le pas et n'aperçoit pas le trou (jet de mental + sensibilité + vigilance raté). Aaron poursuit sa course et chute. Tony lance le dé et obtient un magnifique 20 soit 21 (20 + 1 du gantelet). Le gantelet d'Aaron devient une multitude de filaments entrelacés qui vont s'accrocher au tuyau rouillé du plafond. Arrêtant la chute d'Aaron et lui permettant de remonter.

L'Apprentissage

Les Moines, Gardes et la Mort apprennent à contrôler leur gantelet. Plus ils évoluent au sein de leur dominante, mieux ils savent s'en servir. Lors de leur progression, ils étudient un type de gantelet par niveau de dominante.

Pour apprendre un gantelet il faut faire un test de mental + dominante + gantelet avec une difficulté 20 (pouvant être augmentée pour un style de gantelet particulièrement puissant).

Pour activer son gantelet le joueur lance 1D20, y ajoute son niveau de gantelet ainsi que sa dominante :

Si le jet est réussi, le gantelet prend la forme désirée.

Si le jet échoue, le gantelet ne réagit pas.

Note : l'utilisation du gantelet est douloureuse et cause une touche automatique (non encaissable).

Exemple : Aaron utilise son atout de la Papesse pour apprendre le gantelet vert : gantelet bouclier. Il lance le dé pour savoir s'il l'apprend correctement et obtient 19, le total est de 26 (6 en mental, 0 en dominante religion et 1 en gantelet, soit $19+6+0+1=26$). Il apprend donc le gantelet bouclier. De plus, l'utilisation de l'atout lui augmente de 1 sa dominante spontanée religion de 1.

Les Dominantes

Il existe trois institutions qui règnent sur le Labyrinth : l'empire, la religion et la mort. Les personnages devront durant leur évolution, choisir une de ces institutions afin d'avoir un minimum de protection. Les dominantes traduisent ce choix. Il existe deux niveaux de dominante, la dominante acquise, et la dominante spontanée :

La Dominante Spontanée : elle représente la tendance du moment, les personnages en gagnent ou en perdent lors des différentes actions qu'ils peuvent effectuer ainsi que grâce à leur rôle play (au choix de l'Ermite). Une fois les 5 points de dominantes spontanées noircies, la dominante acquise augmente de un point et tous les cercles redeviennent vierges.

La Dominante Acquise : elle montre la progression du personnage au sein des différentes institutions. Ainsi, elle peut se traduire en grade, dons...

On appellera la **dominante privilégiée**, celle où le personnage aura le plus grand score. En cas de changement de dominante, les dons acquis grâce à l'ancienne seront sûrement interdits au personnage et leur utilisation sera sévèrement punie par l'Empereur et le Pape.

Par exemple, si un ancien Garde devient Moine, l'utilisation d'une armure impériale lui sera très probablement interdite.

Le score de dominante acquise est utilisé pour apprendre et activer le gantelet.

	Empire □ □ □ □ □	
Mort □ □ □ □ □	□	Religion □ □ □ □ □
□		□

Ci-dessous sont listés les différents niveaux de dominante acquise, ainsi que leur signification.

Niveau / Institutions	L'Empire	La Religion	La Mort
1	Vous aimez l'ordre.	Vous avez la Foi.	Vous aimez l'anarchie et le désordre.
2	Vous aimez vous sentir utile.	Vous aidez toujours les autres.	Vous aimez vous battre.
3	Vous travaillez pour maintenir le bien de l'Empire.	Vous tentez toujours de répandre la bonne parole.	Vous êtes respecté et vous détestez l'empire et la religion.
4	Vous luttez activement pour que perdure l'Empire.	Vous essayez d'évangéliser quiconque dans le Labyrinth.	Vous tentez toujours de mettre en difficulté les autres institutions.
5	Vous donnerez votre vie pour le bien de l'Empereur.	Vous croyez au plus profond de vous que le Labyrinth est Dieu.	Vous faites vraiment très peur et c'est justifié.

La Mémoire

Les personnages arrivent dans le Labyrinth avec très peu de souvenirs de leur vie, les 10 points de mémoire représentent cette vie. Au cours du jeu, si une situation lui rappelle son passé, le MJ peut demander au joueur de cocher une case de mémoire, à la fin du scénario, le joueur lance 1D20, ajoute son potentiel et doit battre une difficulté de 15 pour bénéficier des avantages de ses souvenirs (que le MJ aura préparé à l'avance).

Mémoire	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
---------	---

Voici ci dessous, la table des souvenirs basique, elle sera bien sur à modifier pour les personnages joueurs et personnalisés par l'Ermite :

Type de souvenir	Effet
Nom, caractère . . .	Automatique, le personnage est jouable.
Métier	Le personnage découvre son métier et bénéficie d'un bonus de +2 dans une capacité secondaire correspondant au métier.
Famille	Le personnage se souvient des êtres chers et gagne +1 en dominante acquise du Pape.
Amis	Le personnage se souvient de ses amis et gagne +1 en dominante acquise de l'Empereur.
Crime(s)	Le personnage apprend son crime et gagne +1 en dominante acquise du Diable.
Culture	Le personnage redécouvre les bases de sa culture, religion, coutume . . .
Habitude	Le personnage effectuera ses jets de souvenir avec un bonus de 5 points.
Connaissances	Le personnage gagne +1 en imagination car il se rappelle des objets de sa vie passée.
Histoire	Le personnage se rappelle de fragments de son passé, ce qui lui confère un avantage au choix de l'Hermite.
Personnalité	Le personnage se souvient de sa psyché et bénéficie d'un bonus de +1 dans un attribut de son choix.

Exemple : lorsque Aaron a rencontré Yamata, Guillaume a fait cocher à Tony sa case mémoire amis car Yamata ressemble à un ancien ami de Aaron. A la fin de la session, Tony effectue le test mémoire pour savoir s'il se souvient. Tony obtient 18, soit avec son potentiel un total de 19. Aaron se souvient donc de son ami Rick, un homme jovial et toujours là en cas de besoin. Ce souvenir lui augmente de 1 sa dominante acquise Empire.

La Rédemption

L'une des voies pour survivre dans le Labyrinth est la rédemption. Certains Condamnés choisissent de suivre une ligne de conduite afin d'obtenir le pardon pour leurs actes.

Certaines actions particulièrement bienveillantes amènent le personnage sur la voie du pardon. De tels actes permettent de gagner un point de rédemption (l'Ermite donnera un point de rédemption quand il pensera que le personnage a effectué une action marquant un signe de rédemption). Mais attention, cette voie est dure à suivre et la rédemption est une chose que peu de personne peuvent entreprendre.

Exemple : Aaron remarque qu'un vieil homme se fait agresser par plusieurs condamnés. Il décide de lui venir en aide malgré le surnombre de condamnés et leur carrure bien supérieure à la sienne. S'il ne se fait pas tuer cela entraînera le gain de points de rédemption.

La Nécros et la Conscience Collective

Il semblerait que ces deux notions soient très proches, la Nécros est un virus ayant des symptômes physiques irrémédiables. Une rumeur raconte que le seul remède à ce virus se trouve dans la Nécropole et est plus particulièrement la Belle Mort elle-même. En effet cette dernière injecte au Condamné nécrosé qui vient la voir, une partie d'elle qui freine le virus. Cette parcelle de son corps inspire une nouvelle perception au Condamné, celle de la Conscience Collective.

A ce niveau, le condamné pourra accéder au statut de Mort.

En terme de jeu : le joueur ajoute une jauge Nécros (10 points) sur sa fiche de personnage. Il en noircira trois points, représentant le niveau de conscience collective du Condamné. Si jamais le personnage à moins de trois points, la Nécros prend l'avantage et il commencera à subir les effets de celle ci.

Le personnage peut dépenser des points de cette jauge afin de profiter davantage de la conscience collective (bonus aux actions, connaissances spécifiques...). Le nombre de points à dépenser dépend de l'Ermite. De plus, chaque point de dominante acquise de La Mort augmente d'autant le niveau de la conscience collective.

Nécros et Conscience Collective											
Conscience	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nécros

La Santé

Un personnage a peu de chance de mourir dans le Labyrinth s'il respecte certaines consignes, mais il ne se sortira pas indemne de toutes les situations pour autant.

Voici le nombre de touches que le personnage récupère selon ses activités.

Activités	Nbre de touches récupérées
Dormir sans être troublé (mini 5H)	5 touches
Repos complet	1 touche par heure
Activités normales	1 touche pour 3 heures
Activités physiques, efforts	1 touche pour 8 heures

Se Perdre dans le Labyrinth

Le principal danger du Labyrinth est bien sur de s'y perdre. Les Condamnés arrivés récemment se trompent souvent de chemin, ce qui leur cause pas mal de complication. Par contre, les Condamnés les plus chevronnés peuvent se rendre en des lieux difficiles d'accès avec une relative aisance.

Il faut savoir que les lieux du Labyrinth se trouvent souvent à quelques jours de marche les uns des autres et que chaque décision lors de ces voyages est cruciale et peut valoir en cas d'erreur un énorme rallongement.

Pour savoir si un personnage seul se perd lors d'un de ses déplacements, l'Ermite lui demande de jeter : mental + sensibilité + orientation diff. variable.

Pour savoir si un groupe se perd lors de son déplacement, l'Ermite effectue un jet ne prenant en compte que l'orientation cumulée des personnages du groupe (en clair, 1D20 + orientation cumulée du groupe).

Ci dessous se trouve le tableau des difficultés suivant les connaissances des lieux des personnages :

Lieux d'arrivée	Difficulté
Lieu inconnu ou difficile d'accès	35
Lieu connu, première visite	25
Lieu familier, habituel	20

En cas d'échec à ce jet, les personnages se sont véritablement perdus...

Ci dessous, le tableau d'échec

Points d'échec	Lieu de perdition
1	Les personnages peuvent retenter un jet pour se retrouver. Si celui ci est réussi les personnages retrouvent leur chemin sans perdre de temps.
2-5	Les personnages se retrouvent devant un lieu secondaire de la couleur de leur lieu d'arrivée.
6-10	Les personnages se retrouvent au hasard dans un lieu de la couleur de leur lieu d'arrivée (sauf Tempérance et Monde).
10+	Les personnages se retrouvent dans un lieu totalement inconnu, la difficulté pour en repartir est augmentée de 5 (sans compter les créatures de ce milieu ainsi que les dangers qui y rodent).

Exemple : Yamata avait évoqué à Aaron la cité du mât, Aaron décide donc de s'y rendre. Le lieu du Mât étant un lieu connu la difficulté est de 25. Tony lance le dé qui roule jusqu'au 6. Le total du jet est donc de 16 (mental 6, sensibilité 2, orientation 2, + le 6 du dé) c'est donc un échec, Aaron est perdu. Pour savoir où il a atterri, Guillaume regarde le tableau d'échecs pour 9 points d'échec (25-16). Après plusieurs heures de marche, Aaron se rend compte qu'il a emprunté une mauvaise direction mais heureusement il se trouve devant un lieu baigné d'une lumière rougeâtre (le soleil).

Se retrouver

Pour se retrouver, le(s) personnage(s) devra réussir un test comme précédemment (mental + sensibilité + orientation, difficulté selon le lieu ou 1D20 + orientation cumulée), mais il faudra toutefois noter que les personnages auront perdu du temps certainement précieux.

Dans l'exemple ci dessus, Aaron désire retourner à la cité du Mât à partir du Soleil, il refait son jet et obtient 16, le total est donc de 26 (mental 6, sensibilité 2, orientation 2, + le 16 du dé). Aaron retrouve la cité du Mât mais il a mis 15 cycles alors qu'un chemin plus direct l'aurait conduit en moins de 10 cycles.

"...Kage ne savait plus où donner de la tête depuis quelque temps. Il avait été envoyé en tant que messenger officiel de l'Empereur vers le Grand Monastère, il avait été choisi car il était l'un des seuls à en connaître le chemin et de plus, il avait de l'expérience pour survivre en milieu hostile. Son rôle aurait du s'arrêter une fois le message dans les mains de Moines, mais malheureusement, la situation avait quelque peu changé entre temps. En effet, son message d'Accord avait été transmis mais durant son interminable voyage, des Morts l'avaient traqué avec discrétion et patience jusqu'à sa destination. Maintenant, il avait sur le dos la responsabilité du siège du Grand Monastère, lui, un représentant direct de l'Empire.

Le Grand Pope l'avait rencontré dès son arrivée et lui avait appris son erreur, il l'avait sommé de diriger la défense en compagnie de ses Moines puis il s'effaça.

Et maintenant il était là, à attendre sagement en compagnie d'une dizaine de Moines que ces satanés Serpents daignent enfin donner l'assaut, il était le seul Garde Impérial dans les environs. Il devait prévenir l'Empire de cette attaque, afin qu'ils ne s'en prennent pas ensuite à la Grande Cité. Mais comment pouvait-il bien faire, il était en première ligne, comme le souhaitait le Grand Pope, et aucun de ses hommes ne le laisserait partir.

Sur cette réflexion, Kage entreprit de fuir dès les premières passes d'armes, fuir le plus discrètement possible vers la cité du Mat. Après tout, les Moines sauraient bien s'en sortir seul.

Il attendit alors que ses hommes tombent un par un, lui tua de nombreux ennemis, lorsqu'il sentit qu'une opportunité se présentait, il en profita pour fausser compagnie aux Croyants. Il commença à courir, de plus en plus vite, pensant qu'on ne l'entendrait pas. Il courut ainsi durant de nombreux cycles, ne s'arrêtant que pour chasser, manger et dormir. Puis, alors qu'il se rapprochait de la Cité, il se stoppa. Il avait entendu quelque chose. Un petit bruit de frottement, puis de pas, il prêta l'oreille, il entendit à nouveau ce bruit. Puis un autre, de l'autre côté, il se sentit piégé, il avait conduit l'ennemi à la cité, encore une fois il avait fait une erreur. Il n'en fera plus. Il l'appela, La Mort apparut, il activa son gantelet épée et se jeta sur elle... , les cinq autres légionnaires se jetèrent sur lui."

LES GANTELETS

Lors de son réveil dans le labyrinthe, le Condamné remarquera (s'il ne le remarque pas il est vraiment très con) que sa main droite est remplacée par un gantelet. Ce gantelet, d'une matière organique verdâtre, semble faire partie intégrante du corps du Condamné et seule l'amputation permet de s'en séparer complètement. Le gantelet semble posséder son propre esprit. La nature des gantelets est inconnue mais une chose est sûre c'est que le gantelet protège le Condamné auquel il est lié. Comme toute conscience, celle du gantelet est influençable, la façon de faire prendre à son gantelet la forme désirée est appelée Technique.

Les Règles

Deux systèmes existent pour gérer le gantelet :

L'Instinct : c'est la façon dont la majorité des Condamnés s'en servent, lors d'une situation, le joueur lance son D20, y ajoute son niveau de gantelet contre une difficulté de 20.

Si le jet est réussi, le gantelet fait face à la situation.

Si le jet échoue, le gantelet ne réagit pas.

Note : l'utilisation du gantelet est douloureuse et cause une touche.

L'Apprentissage : les Moines, Gardes et la Mort apprennent à contrôler leur gantelet, plus ils évoluent au sein de leur dominante, mieux ils savent s'en servir. Lors de leur progression, ils étudient un type de gantelet par niveau de dominante.

Pour apprendre un gantelet il faut faire un test de mental+dominante+gantelet avec une difficulté 20 (pouvant être augmentée pour un style de gantelet particulièrement puissant).

L'Activation : pour activer son gantelet le joueur lance 1D20, y ajoute son niveau de gantelet ainsi que sa dominante.

Si le jet est réussi, le gantelet prend la forme désirée.

Si le jet échoue, le gantelet ne réagit pas.

Note : l'utilisation du gantelet est douloureuse et cause une touche automatique (non encaissable).

Le gantelet peut être annulé n'importe quand suivant la volonté du personnage (durée maximale d'activation 1 journée).

Les Techniques

Chaque institution possède ses propres techniques de gantelets, elles reflètent le rôle de ces institutions et leurs méthodes. De plus, elles possèdent chacune leurs méthodes d'apprentissage, plus ou moins faciles, et plus ou moins douloureuses.

L'Inconnu

Les Gantelets correspondants à l'Inconnu sont souvent acquis par l'habitude et par la nécessité de survivre. On peut les apprendre patiemment, soi-même ou bien en trouvant un professeur.

Gantelet étirable

Aspect : ce gantelet prend la forme d'une multitude de lianes de longueurs variées, ces lianes sont élastiques et étirables dans la mesure du raisonnable. Déployées en quelques secondes, elles s'accrocheront à n'importe quelle prise.

Difficulté d'activation : 20.

Effet : création d'1D20 lianes pouvant se fixer à un objet, chaque liane créée peut subir une touche (donc, 15 lianes = 15 touches).

Gantelet outil

Aspect : ce gantelet peut prendre de nombreux aspects suivant l'utilité que l'on en fait, il peut très bien n'être qu'un support, une pince ou bien une clé. Le gantelet prend alors la forme désirée, remplaçant la main.

Difficulté d'activation : 20.

Effet : les effets sont variables et ceux des outils concernés. Il faut noter qu'en aucun cas, un gantelet outil ne pourra être utilisé en tant qu'arme.

Gantelet bouclier

Aspect : ce gantelet se déploie à partir du poignet du porteur en une surface assez solide, il est de taille variable et met quelques secondes pour être totalement efficace. Sa surface semble presque luire tant il est solide.

Difficulté d'activation : 20.

Effet : le gantelet bouclier absorbera 2 touches lors d'une charge, d'une attaque simple ou d'une attaque brutale. Une fois les touches absorbées, le bouclier se résorbera.

Gantelet lame

Aspect : ce gantelet se développe en prolongement du bras du personnage, très dur. On peut parfois observer une lueur violette sur le tranchant de la lame.

Difficulté d'activation : 25.

Effet : il est utilisé en combat en tant qu'arme et inflige les mêmes touches qu'une épée.

Gantelet réflexe

Aspect : ce gantelet se met à palpiter tandis qu'il envoie dans l'organisme du porteur une substance lui permettant d'accroître ses réflexes.

Difficulté d'activation : 25.

Effet : ce gantelet augmente de 1 la vitesse par tranche de 5 points de réussite.

Gantelet de chaleur

Aspect : Après une douloureuse brûlure, le gantelet se met à rougeoier et produit une chaleur variable.

Difficulté d'activation : 25.

Effet : le gantelet d'une température d'environ 45° permet de se réchauffer et de ne pas connaître les inconforts d'une situation trop glaciale.

Gantelet distyl

Aspect : utilisé lors d'importants voyages, ce gantelet permet de canaliser l'eau du corps afin de sustenter le condamné. Il se fixe donc à tous les orifices du corps afin de recycler les différentes sécrétions de ce dernier.

Difficulté d'activation : 25.

Effet : il permet au condamné de pouvoir survivre sans eau pendant un certain temps (environ 1 semaine).

Gantelet du monde

Aspect : le gantelet se met à pulser lorsqu'on le dirige vers le Mat. Plus la pulsation est rapide, plus proche est le Mat.

Difficulté d'activation : 25.

Effet : Voir Aspect.

Gantelet couvrant

Aspect : le gantelet prend la forme d'un vêtement (Cape, Chemise, Futa...).)

Difficulté d'activation : 20.

Effet : voir Aspect.

Gantelet alarme

Aspect : ce gantelet est très utile en terrain inconnu ou lorsqu'il faut maintenir un état d'alerte. En cas de Danger, il sécrète une substance qui réveille ou qui prévient le condamné.

Difficulté d'activation : 25.

Effet : ce gantelet doit être activé volontairement et n'est pas permanent, c'est à l'Ermite et à lui seul d'effectuer le jet d'activation et de détection.

Suivant la zone le jet de détection (sensitivité du perso + gantelet) sera plus ou moins aisé :

15 la zone est restreinte (rayon de 10m).

20 la zone est plus importante (rayon de 20m).

25 la zone est très importante (rayon de 30m).

L'Empire

Les gantelets Impériaux s'enseignent suivant le grade atteint par le sujet, c'est le supérieur hiérarchique direct qui se charge de cette formation et son but est de permettre à ses subordonnés de se sortir de toutes les situations. A cette fin, les entraînements sont durs tant physiquement que mentalement, de nombreuses disparitions se sont produites lors de ce genre d'apprentissage, mais, d'après l'Empereur lui-même, seul les meilleurs doivent et peuvent survivre dans le Labyrinth.

Gantelet chaîne

Aspect : le gantelet prend la forme d'une chaîne, cette dernière reste liée au Condamné et peut avoir différentes utilisations.

Difficulté : 25.

Effet : la chaîne mesure 1.50m de long, elle peut causer dom. du condamné plus 1 touche, de plus, elle peut servir à atteindre des endroits éloignés ou à aider quelqu'un en difficulté.

Gantelet fléau

Aspect : comme le gantelet précédent, celui-ci prend la forme d'une chaîne d'environ 1m de long, la seule différence est qu'au bout de cette chaîne pend une énorme boule pleine de piques.

Difficulté : 30.

Effet : ce fléau cause dommage du Condamné plus 3 touches. La feinte n'est pas possible.

Gantelet lien

Aspect : en séparant une partie de son gantelet, le Condamné peut le fixer à un autre endroit. Les Gardes l'utilisent pour immobiliser leurs ennemis.

Difficulté : 25.

Effet : la partie détaché du gantelet n'a qu'une durée de vie très restreinte de quelques heures. De plus, sa solidité est de 5 touches.

Gantelet de pierre

Aspect : le gantelet se fige et prend la dureté du roc.

Difficulté : 25 ou +5 avec un autre gantelet.

Effet : le Condamné ne peut bouger sa main, il double ses dommages à main nue ou avec un gantelet lors d'un combat. Mais l'activation du gantelet lui inflige 2 touches au lieu d'une seule.

Gantelet de justice

Aspect : de multiples filaments partent du gantelet et vont se fixer sur les gantelets dans un rayon de 2.5m.

Difficulté : 30 (+5 par gantelets supplémentaires).

Effet : tous les gantelets touchés ne peuvent être activés tant qu'ils sont en contact avec un filament (ces derniers peuvent subir 5 touches).

Gantelet de ralliement

Aspect : appelé aussi le Hurlleur, il permet à tous les Gardes, en l'activant, d'appeler de l'aide. Le gantelet émet un son strident reconnaissable entre mille.

Difficulté : 20.

Effet : les Gardes à portée de ce son (100m) se précipitent le plus rapidement possible sur le lieu de l'appel.

Gantelet armure

Aspect : le gantelet se déploie pour protéger le condamné, il peut prendre la place de n'importe quelle pièce d'armure.

Difficulté : 25 /30 /40 selon les pièces d'armure.

Effet : ces pièces d'armure procurent une protection de :

2 touches pour les petites pièces.

3 touches pour les grandes pièces.

5 touches pour une armure complète.

Une fois que ces pièces d'armure ont absorbé ces touches, elles se résorbent.

Gantelet d'apparat

Aspect : ce gantelet sert aux Courtisans pour paraître plus beaux, pour ce faire, le gantelet crée des atours sur le Condamné afin de le faire apparaître comme plus charismatique (cape, vêtements, couronne, bijoux...).

Difficulté : 20.

Effet : ce gantelet augmente la beauté du Condamné de 1 point par tranche de 5 points de réussite. Il faut noter que les objets ainsi créés ne peuvent servir à autre chose.

Gantelet de vue

Aspect : ce gantelet se prolonge jusqu'au yeux du Condamné, et lui permet de détecter les mouvements dans le Labyrinth.

Difficulté : 25.

Effet : le champ de vision du Condamné est optimisé afin de pouvoir détecter les moindres mouvements.

Gantelet liquido

Aspect : le Condamné peut fixer un liquido à son gantelet afin de disposer d'une ressource d'eau d'appoint.

Difficulté : 20.

Effet : le liquido peut sustenter un Condamné pendant une journée complète. Le gantelet rejettera automatiquement tout liquido porteur de toxine.

La Religion

L'apprentissage des gantelets religieux se fait naturellement, suivant le potentiel du croyant, les Prêtres le repèrent et le confient au Grand Monastère où il suivra un entraînement progressif. Il pourra alors se spécialiser dans un type de gantelet et se verra confier un statut. Il est dit que d'autres gantelets que les gantelets religieux sont appris dans le Grand Monastère

Gantelet soins

Aspect : Un petit filament croit et va se loger sur la blessure en question. Le gantelet injecte alors une substance qui permet de soigner plus vite.

Difficulté : 20.

Effet : une fois la substance injectée, le blessé guérira 2 fois plus vite qu'à la normale (non cumulatif, cf. tableau de récupération de santé).

Gantelet réserve

Aspect : de petites poches transparentes se forment sur la surface du gantelet. Il suffit alors de les mordre pour en aspirer le contenu nutritif.

Difficulté : 20.

Effet : le Condamné crée 1 poche par tranche de 5 points de réussite, chaque poche équivaut à un repas.

Gantelet saint

Aspect : le gantelet prend une teinte correspondant à la dominante du Condamné étudié.

Difficulté : 25.

Effet : Cet effet marche par apposition du gantelet sur le sujet. Le sujet peut résister/tromper par un jet de Mental+jugeote+volonté/mensonge diff.25. Celui qui obtient le plus grand nombre de points de réussite effectue son action.

Gantelet hypnotique

Aspect : en effectuant des mouvements circulaires, le Condamné crée des formes étranges avec son gantelet.

Difficulté : 25.

Effet : ce gantelet a pour effet de créer une confusion qui bloque le Condamné pendant 1 tour par tranche de 5 points de réussite. L'hypnotiseur doit rester Tours bloqués - 1, ainsi, il pourra effectuer une action avant la fin de l'effet.

Gantelet camouflage

Aspect : ce gantelet recouvre tout le corps du porteur et change de couleur et de texture afin de se fondre dans le décor.

Difficulté : 25 partiel / 30 total.

Effet : le personnage est considéré comme caché et un jet de vigilance sera nécessaire pour le repérer (modifié par les points de réussite obtenus lors de l'activation).

Gantelet mémoriel

Aspect : ce gantelet se fixe derrière la tête lorsque le Condamné souhaite conserver une information visuelle, auditive ou informative.

Difficulté : 30.

Effet : permet de décrire parfaitement un lieu, réciter totalement une discussion ou bien, rapporter une information. Ce gantelet reste actif tant que le Condamné désire conserver l'information.

Gantelet sensitif

Aspect : ce gantelet envoie une impulsion électrique au porteur, sans aucun signe extérieur d'activité.

Difficulté : 20.

Effet : il permet de connaître le Potentiel d'un condamné visé.

Gantelet séisme

Aspect : un énorme muscle remplace le gantelet, il se contracte pendant un certain temps avant de libérer toute sa puissance dans une zone donnée.

Difficulté : 30.

Effet : ce gantelet crée un séisme infligeant une touche et faisant chuter tous Condamnés se trouvant dans une zone de 5m par tranche de 5 points de réussite.

Les Condamnés peuvent tenter de ne pas se prendre ces effets en réussissant un jet de physique + vitesse + agilité diff. 25+points de réussite de l'activation du gantelet.

Gantelet cellulaire

Aspect : ce gantelet pénètre un autre gantelet et tente de couper de nombreuses connections nerveuses.

Difficulté : 30.

Effet : le gantelet victime de cette intrusion sera engourdi et ne pourra être utilisé pendant 1 heure par tranche de 5 points de réussite.

Gantelet espion

Aspect : une partie du gantelet se détache et prend la forme d'une bille d'environ 1 cm de rayon.

Difficulté : 25.

Effet : cette bille permet au possesseur du gantelet de percevoir une information précisée préalablement (présence, parole, traceur). Cette bille reste active pendant 2 heures par tranche de 5 points de réussite.

La Mort

Les gantelets cruels, comme on les appelle, font l'objet d'une véritable torture, en effet, outre les gantelets dit naturels (appris par expérience), La Mort apprend de force à ses hommes les gantelets, dans le but de les envoyer en mission.

Gantelet projectile

Aspect : le gantelet double de volume et son extrémité prend la forme de canons pouvant propulser des boules en matière gantelet.

Difficulté : 25.

Effet : chaque point de réussite permet la formation d'une boule qui causera 1 touche automatique (sans tenir compte de l'armure) si elle touche la cible. Pour toucher, il faut faire un jet de physique + vitesse + précision diff. 20+ vitesse de l'adversaire. De plus, l'adversaire touché sera étourdi pendant le tour, l'empêchant d'effectuer son action s'il ne l'avait pas déjà effectuée.

Gantelet étouffeur

Aspect : en apposant sa main sur le visage de son adversaire et en activant son gantelet, ce dernier recouvrira la tête de la victime empêchant la victime de respirer.

Difficulté : 30.

Effet : la victime pourra résister en effectuant un jet de physique + carrure + survie diff. 25 + points de réussite lors de l'activation du gantelet. Si ce jet réussit le gantelet se résorbe après un petit laps de temps. Mais si le jet réussit la personne tombe soit inconsciente ou meurt selon le désir de l'étouffeur.

Gantelet griffe

Aspect : les doigts prennent la forme de griffes acérées.

Difficulté : 20.

Effet : le nombre de touches est augmenté 1.

Gantelet masse

Aspect : la main du Condamné est transformée en une grosse boule parsemée de piques.

Difficulté : 25.

Effet : le Condamné inflige son nombre de touches normales + 2 mais il ne peut effectuer que des attaques brutales (considéré armé).

Gantelet nécrotique

Aspect : le gantelet prend une teinte noire et des boules opaques apparaissent à sa surface.

Difficulté : 30.

Effet : lorsque le gantelet est en contact avec un organisme vivant (gantelet compris) et injecte la Nécros à la victime (cf. survie : maladie).

Gantelet arachnéen

Aspect : le gantelet se prolonge dans le dos où il fait apparaître 4 grandes griffes articulées.

Difficulté : 30.

Effet : chaque griffe peut effectuer une attaque simple par tour qui infligera chacune nombre de dommages au condamné plus 1. il faudra toutefois réussir un test par attaque.

Gantelet masque

Aspect : une partie du gantelet va se fixer au visage et la forme désirée.

Difficulté : 30.

Effet : cf. aspect.

Gantelet épine

Aspect : le gantelet se recouvre de multiples épines rétractables d'environ 10 cm, le Condamné pourra choisir de contracter les épines en combat pour causer plus de dommages.

Difficulté : 25.

Effet : en se prenant une touche, le Condamné peut choisir de causer 2 touches supplémentaires lors du calcul de dommage.

Gantelet toile

Aspect : le gantelet se met à sécréter une substance qui permettra au Condamné de se constituer une toile de fines fibres gluantes.

Difficulté : 25 (30 pour une très grande toile).

Effet : quiconque rentrera en contact avec la toile sera repéré par le Condamné, de plus, le Condamné ainsi repéré devra infliger suffisamment de dégâts à la toile.

Une autre utilisation de ce gantelet consiste en une projection de glue vers un adversaire en combat, le résultat aura pour effet de le gêner pendant un tour (diff. +5 pour tous les jets).

Gantelet ombre

Aspect : le gantelet enveloppe le Condamné dans un manteau d'ombre, il lui suffira de se retirer dans un coin sombre pour disparaître aux yeux de tous.

Difficulté : 30.

Effet : le Condamné devient littéralement une ombre, on ne prête plus attention à lui sauf si on a pu observer l'activation du gantelet ou bien si l'on réussit un test de mental+sensitivité+vigilance avec une difficulté de 30 + points de réussite de l'activation.

Notes sur les Gantelets

Nous avons essayé de faire du Gantelet un outil ayant permis aux tous premiers Condamnés de survivre dans cet environnement hostile. Le fait qu'il agisse en action ainsi qu'en réaction offre une certaine dynamique au jeu.

Nous vous conseillons de créer vos propres gantelets, faites bien attention à conserver l'équilibre des forces, n'hésitez pas à imposer une haute difficulté pour un gantelet puissant. Inventez des effets originaux, avec un visuel efficace...

Voilà, pas besoin de règle à ce sujet, vous êtes totalement libres.

LES COMBATS

Que se soit au détour d'un couloir ou bien lors d'un défi, les Condamnés sont tôt ou tard confrontés à la mort. Ils seront le plus souvent obligés de combattre plutôt que de discuter afin de résoudre une situation. Les combats représentent une habitude chez les Condamnés, ils s'y livrent régulièrement, que se soit pour s'entraîner ou pour vivre tout simplement.

Donc, ici vous sont présentées les règles de gestion des combats, n'hésitez pas à les modifier à votre guise, si vous trouvez des notions trop complexes ou trop simplistes. Faites-le nous savoir en cas de modification afin que l'on puisse améliorer le système.

Le Déroulement

- Déterminer l'initiative avec un jet 1D20 + vitesse.
- Description du lieu de combat.
- Chaque joueur décrit l'action qu'il désire effectuer. On commence par celui qui a obtenu le plus faible résultat lors de l'initiative, puis par ordre croissant.
- Résolution des actions avec le jet approprié à l'action entreprise. Les actions sont résolues en commençant par celui qui a la plus haute initiative.

Lorsque le total du jet dépasse 30 (quelle que soit la difficulté du jet) le personnage fait une réussite critique. Une réussite se traduit soit par un combo ou par un jet sur la table des réussites critiques de la dominante.

Lorsque le résultat du jet est inférieur à 10 le personnage fait un échec critique. L'effet de l'échec est laissé à l'appréciation de l'Ermite mais cela se traduit par une faute importante pour le personnage (perte de son arme,...).

Les Types d'Actions

Manceuvres

Charge

Physique+vélocité+bagarre diff. 20.

Description : Doit être la première attaque du combat.

Effet : double les touches la diff. pour l'esquiver est réduite de 5.

Utilisation du gantelet

Gantelet (+ dominante).

Description : le personnage active son gantelet.

Effet : spécial.

Déséquilibrer

Physique+vélocité+agilité diff. 20+agilité de l'adversaire.

Description : le personnage fait chuter l'adversaire.

Effet : le perso ne peut rien faire d'autre que d'esquiver ou se relever pour sa prochaine action.

Esquive

Physique +vélocité +esquive diff. 20+les points de réussite de l'adversaire.

Description : le personnage esquive le coup adverse.

Effet : l'attaque adverse échoue.

Effrayer

Physique+Impact+peur diff. 20+Impact de l'adversaire.

Description : le personnage tente d'effrayer son adversaire.

Effet : chaque point de réussite augmente la difficulté des actions de l'adversaire (1=1) jusqu'à ce que le personnage encaisse 1 touche.

Rompre le combat

Physique+carrure+agilité diff. 20+agilité de l'adversaire.

Description : le personnage tente de s'éloigner de son adversaire.

Effet : les protagonistes se retrouvent à distance de charge ou de fuite.

Fuite

Physique+vélocité+course diff. 20.

Description : le personnage tente de fuir le combat (il se taille).

Effet : le personnage s'éloigne en courant. L'adversaire peut tenter de poursuivre s'il le désire.

Poursuite

Physique+vélocité+course diff. 20+points de réussite du fuyard.

Description : le personnage tente de rattraper un adversaire en fuite.

Effet : le personnage rattrape le fuyard.

Les attaques

Attaque armée

Attaque simple

Physique+punch+mêlée diff.20.

Description : le personnage porte un coup simple.

Effet : le personnage inflige les touches de son arme à l'adversaire+les siennes.

Attaque brutale

Physique+punch+mêlée diff.20.

Description : le personnage porte un coup avec une extrême violence.

Effet : le personnage inflige le double de ses propres touches (voir punch), plus les touches normales de son arme à l'adversaire, la difficulté de l'esquive adverse est réduite de 5.

Désarmer

Physique+vitesse+mêlée diff.25.

Description : le personnage tente de séparer l'adversaire de son arme.

Effet : l'arme est envoyée à points de réussite mètres.

Assommer

Physique+punch+mêlée diff.25.

Description : le personnage essaie de faire perdre conscience à son adversaire.

Effet : l'adversaire est sonné pendant un tour et ne peut faire sa prochaine action, si un adversaire est assommé 2 fois de suite, il perd définitivement conscience.

Immobiliser

Physique+carrure+mêlée diff.25.

Description : le personnage souhaite bloquer les actions de l'adversaire.

Effet : le personnage bloque son adversaire pendant points de réussite tours, ce dernier devra choisir de rompre le combat ou de se prendre les touches normales de l'arme majorée de 2.

Feinter

Spécial, uniquement pour attaque simple et brutale diff.+5

Description : le personnage feint son adversaire.

Effet : l'autre personnage est obligé d'esquiver.

Au Corps à corps

Coup de poing

Physique+punch+bagarre diff. 20.

Description : vous frappez l'adversaire avec vos poings.

Effet : vous frappez l'adversaire lui causant le nombre de touche déterminé par votre punch.

Coup de pied

Physique+punch+agilité diff. 20.

Description : vous frappez l'adversaire à l'aide de vos jambes.

Effet : vous frappez l'adversaire lui causant nombre de touche déterminé par votre punch + 1 touche.

Coup de tête

Physique+carrure+bagarre diff. 20.

Description : vous asséner un coup de boule à votre adversaire.

Effet : vous frappez votre adversaire lui causant le nombre de touche déterminé par votre punch + 1 touche. De plus, votre adversaire sera sonné*, mais vous subissez une touche.

Coup de poing brutal

Physique+punch+bagarre diff. 20.

Description : vous frappez violemment votre adversaire à l'aide de vos poings.

Effet : vous frappez l'adversaire lui causant le nombre de touche déterminé par votre punch + 1 touche.

La difficulté de l'esquiver est réduite de 5.

Coup de pied brutal

Physique+punch+agilité diff. 20.

Description : vous frappez violemment votre adversaire à l'aide de vos pieds.

Effet : vous frappez l'adversaire lui causant le nombre de touche déterminé par votre punch + 2 touches.

La difficulté de l'esquiver est réduite de 5.

Coup de tête brutal

Physique+carrure+bagarre diff. 20.

Description : vous frappez violemment votre adversaire à l'aide de votre tête.

Effet : vous frappez l'adversaire lui causant le nombre de touche déterminé par votre punch + 2 touches mais vous en subissez une. De plus, votre adversaire sera sonné*.

La difficulté de l'esquiver est réduite de 5.

Assommer

Physique+punch+bagarre diff.25.

Description : le personnage essaie de faire perdre conscience à son adversaire.

Effet : l'adversaire est sonné pendant un tour et ne peut faire sa prochaine action, si un adversaire est assommé 2 fois de suite, il perd définitivement conscience.

Immobiliser

Physique+carrure+bagarre diff.25.

Description : le personnage souhaite bloquer les actions de l'adversaire.

Effet : le personnage immobilise son adversaire en le plaquant au sol. L'adversaire ne pourra que tenter de vous déséquilibrer pour pouvoir agir normalement.

*sonné : malus de -5 à la prochaine initiative ou perte de l'action si elle n'a pas été effectuée.

Un Exemple de Combat

Aaron, devenu messenger de l'Empire, part en direction de la Maison de Dieu afin de rencontrer l'Archevêque Insis qui prépare une expédition dans l'Inconnu. Durant son voyage, il tombe malencontreusement sur une Mort qui rôde en quête de chair fraîche. En effet, Huth tentait de se nourrir sur un sujet qu'il traquait depuis un certain temps lorsque Aaron lui tomba dessus.

Leur rencontre se produisit dans un boyau assez large donnant sur plusieurs étages, des débris jonchent le sol humide.

Description

Système (Tony joue Huth et Guillaume joue Aaron)

Les deux adversaires s'entre regardèrent durant un moment qui sembla durer une éternité, Aaron prit son courage à deux mains et se jeta sur le représentant du Diable qui se tenait devant lui, attendant le moindre signe. Malheureusement, lorsqu'il porta son coup, il manqua de précision et frappa un espace devenu vide. Son adversaire avait profité de son erreur pour effectuer un pas de côté et se retrouver ainsi à quelques pas d'Aaron.

Après sa misérable erreur, Aaron reprit quelque peu ses esprits et enchaîna au plus vite en portant un coup de poing en plein dans les côtes de son adversaire. Huth, riant de l'erreur d'Aaron, n'eut pas le temps de réagir à ce sursaut et encaissa de front le coup de poing. Ses côtes craquèrent. Il poussa un cri de douleur et recula de quelques pas vers le mur. Reprenant son souffle, Huth profita d'un temps mort chez son adversaire pour lui assener un coup de poing assisté par le tranchant de sa lame. Aaron voulut riposter en effectuant une charge surprise mais n'en eut malheureusement pas le temps, la lame de Huth lui entaillant le bras droit.

Profitant de la douleur de Aaron, Huth se glissa dans son dos dans l'espoir de le déséquilibrer, seuls les réflexes de Aaron lui permirent de donner à Huth un coup de tête arrière phénoménal qui sonna ce dernier pendant un certain temps, dans un craquement d'os provenant de sa mâchoire.

Espérant pouvoir profiter de la situation, Aaron tenta de surprendre son adversaire mais, malgré son étourdissement, Huth avait prévu le coup et le prit de vitesse, il lui décocha un coup de poing qui manqua sa cible, permettant à Aaron de frapper en retour avec toute la force qu'il pût. Son coup porta et provoqua chez Huth un gémissement de douleur.

Voyant le combat tourner à son désavantage, Huth décida de s'enfuir, il fit un mouvement vif qui l'entraîna hors de portée des coups de Aaron. Ce dernier voulut malgré tout frapper mais se ravisa, profitant du moment de répit pour réfléchir à la tactique à adopter.

Pris de peur, Huth tourna alors le dos à Aaron et se mit à courir. C'est alors que, profitant de la mauvaise posture de son adversaire, Aaron chargea et asséna un coup prodigieux qui fit perdre connaissance à Huth. Entraîné par la frénésie du combat, Aaron acheva son adversaire sans aucune pitié. Aaron, victorieux, s'écria : " Moi Aaron, J'abats le Huth " (Jabba The Hunth).

Initiative

Tony lance le dé et obtient 16, il ajoute les 4 de sa vitesse et retranche le point d'intimidation de Aaron, son initiative est donc de 19.

Guillaume a peur pour Aaron mais le dé fait un beau 20, ce qui lui donne 22 en initiative car il a 2 en vélocité et Huth n'intimide pas plus que ça.

Annonce :

Tony décide que Huth esquive le coup que décidera Guillaume.

Guillaume choisit que Aaron charge pour entrer dans le feu de l'action.

Résolution :

Guillaume a la polio au dé et obtient 3, son score est donc de 16 ce qui est un échec car la difficulté d'une charge est de 20.

Tony n'a pas à faire de jet car l'esquive est réussie et celle de Guillaume a échoué.

Initiative :

Tony obtient 7 au dé, son initiative est donc de 11 car elle n'est plus modifiée par l'intimidation de Aaron.

Guillaume obtient 14 soit une initiative de 16, Aaron prend encore l'avantage.

Annonce :

De nouveau Huth esquivera.

Aaron se contentera d'un simple coup de poings.

Résolution :

Guillaume lance les dés et obtient 11 aux dés ce qui lui donne un résultat pour le jet de 25 (physique=9, punch=3 et bagarre=2 + 11 au dé).

Huth rate son esquive car Tony n'obtient que 24 à son jet, or, il aurait fallu 25 pour réussir car Guillaume avait obtenu 5 points de réussite pour son coup de poings.

Dégâts : un coup de poings fait les dégâts normaux du perso soit 2 touches.

Initiative :

Le lancer du dé d'initiative donne 15 pour Tony et 13 pour Guillaume, ce qui amène le score d'initiative à 19 pour Huth et 15 pour Aaron.

Annonce :

Guillaume décide qu'Aaron tente de faire le combo qu'il connaît par son avantage (sens de la baston) qui consiste en un rompre le combat suivi d'une charge.

Huth se contentera d'un coup de poing brutal.

Résolution :

Pour le coup de poing de Huth, le dé donne 15 soit un total de 27 le coup porte donc.

Pour le combo, Guillaume fait un jet avec jugeote+physique+bagarre diff. 30, le dé fait 1 (décidément Guillaume à la polio) donc c'est un échec.

Dégâts : Huth inflige 3 dégâts, sa touche normal + 1 pour la lame et une pour le coup brutal.

Initiative :

Pour Tony, le dé fait 20 soit 24 d'initiative avec les 4 points de vélocités de Huth.

Guillaume continue avec sa polio et le dé fait 3 soit une initiative de 5.

Annonce :

Aaron fera un coup de tête brutal.

Huth tentera de le déséquilibrer afin qu'il ne puisse effectuer son action et ne pourra que se relever au prochain tour.

Résolution :

Huth ne déséquilibrera pas car le dé fait un 3 soit un total de 17, inférieur à la difficulté de 22 (20 normal + 2 de l'agilité d'Aaron).

Pour Aaron le score est plus honorable car c'est un 27 (le dé ayant fait 12).

Dégâts : un coup de tête brutal fait le double des dégâts normaux soit 4 et sonne Huth mais en contrepartie Aaron se prend une touche.

Initiative :

Tony obtient pour Huth une initiative de 19 mais on retrace les 5 points car il est sonné soit 14.

Aaron n'obtient que 13 (jet de 11 + 2 en vélocité).

Donc malgré qu'il soit sonné Huth prend l'initiative.

Annonce :

Aaron : coup de poings.

Huth coup de poing brutal.

Résolution :

La malchance tourne et c'est au tour de Tony de faire des jets de dés pourris, ici un 3 ce qu'il le fait échouer dans son action.

Malheureusement pour Tony Guillaume fait un 14 soit un total de 29 donc Huth va avoir mal.

Dégâts : un coup de poings fait les touches normales du perso soit 2 touches dans le cas d'Aaron.

Initiative :

Le score d'initiative d'Huth sera de 15 pour ce tour (11 du dé + 4).

Pour Aaron il sera de 9 (7 du dé + 2).

Annonce :

Aaron fera un coup de poings brutal.

Pour Tony, cela suffit et décide que Huth rompra le combat.

Résolution :

Huth arrive à rompre le combat grâce à son score de 27 (14 par le dé) donc Aaron n'a pas besoin de lancer le dé car le combat est rompu.

Initiative :

Le lancer de Tony donne 2 soit une initiative de 6.

Pour Guillaume le dé fait 5 soit une initiative de 7.

Je vous ai entendu rire sur ces scores minables...

Annonce :

Après avoir rompu le combat Huth décide de fuir.

La distance étant assez éloignée, Aaron décide de charger.

Résolution :

Pour Aaron le dé se fixe sur le 19 soit un total de 32, c'est Tony qui a peur pour son personnage.

Huth réussi sa fuite avec un total de 21 mais il lui faudra survivre à cette dernière charge et peut-être à l'éventuelle poursuite.

Dégâts : une charge fait le double des dégâts normaux soit 4 touches, malheureusement le nombre de blessures de Huth tombe à -1 ce qui l'amène à l'inconscience.

Une fois de plus Huth n'a pas de chance car le désavantage de Aaron, frénésie oblige, à tué son adversaire.

Les Situations

L'effet de surprise

Il arrive parfois que la mort surgisse de l'ombre, que votre ennemie apparaisse dans le coin de votre œil, ou qu'une embuscade vous soit tendue au détour d'un couloir.

Qu'elle que soit la raison pour laquelle le personnage est surpris, cela s'exprime en terme de jeu par la perte de l'initiative et par un malus de 5 pour la première action après l'effet de surprise, le reste du combat se déroule normalement.

Les Combos

Lorsque le personnage réussit une action de combat à plus de 35 sur son jet, il peut enchaîner avec un second coup, c'est cet enchaînement que l'on nomme combo.

Si le personnage obtient un résultat de plus de 35 sur son jet d'attaque ou de manœuvre durant un combat, il a le droit à un second coup gratuit et immédiat. Ce second coup doit être un coup logique suivant la situation, une charge est impossible au corps à corps par exemple.

Lorsqu'un combo est effectué, l'enchaînement peut être mémorisé à la fin du combat sur un test de jugeote + mental + bagarre ou mêlée difficultés 30. Si le jet de mémorisation est réussi, le joueur peut marquer les combos sur sa feuille et pourra refaire le combo durant un combat en réussissant un jet de jugeote + physique + bagarre ou mêlée difficultés 30.

ANNEXES

Notes des Auteurs

Le projet de ce jeu est vieux de 2 ans environs (début 1999), les bases en furent le Tarot de Juan Gimenez ainsi que la lecture de "La caste des Méta-Barons" de Jodorowski et de Gimenez. Le thème moteur du jeu a d'abord été utilisé pour la conception du jeu de plateau Labyrinth, que nous vous proposerons très bientôt et qui nous a permis d'établir les bases de l'Univers. En quête de plus de profondeur, nous avons commencé à imaginer un système ainsi qu'une esthétique, le projet du jeu de rôle était né.

Avec ce jeu nous avons essayé de mettre à votre disposition un jeu peu conventionnel, ni médiéval-fantastique, ni science-fiction, ni contemporain, les relations entre maître du jeu et joueurs y sont un peu modifiées du fait qu'ils sont tous des personnages du Labyrinth.

Les motivations des personnages peuvent être très différentes, chacun peut y jouer le Condamné de son choix, il n'y a aucune limite à jouer la Mort ou bien à se diriger vers l'Empire, tout est permis...

Nous espérons que ce jeu vous amusera, vous pouvez l'utiliser tel quel mais il vous est permis d'en modifier de nombreux aspects que vous ne trouveriez pas à votre convenance, comme ils disent chez White Wolf : "Ceci est Votre Jeu".

Malgré tout, nous souhaiterions être au courant de toutes les modifications possibles, que se soit sur l'univers ou sur le système, d'une part afin de ne pas mourir idiot et d'autre part afin de peaufiner ce tout jeune jeu et de pouvoir vous en proposer des versions améliorées.

Le mot de la fin, nous nous sommes donnés à fond dans ce jeu, cet univers nous plait, le système nous convient pour le moment, nous avons voulu vous le proposer, nous espérons que vous serez nombreux à y jouer et à nous donner votre avis.

Nous vous remercions.

Les concepteurs
Guillaume Herlin

Tony Godin

Pour nous contacter : guillaume.herlin2@freesbee.fr

Lexique

Labyrinth, comme tout jeu de rôle, possède un certain nombre de termes spécifiques. Nous vous proposons donc une liste des termes qui pourront être utile à une bonne compréhension.

Atouts : les atouts sont à l'effigie des grandes personnalités du Labyrinth. Ces cartes sont tirées en début de partie et confèrent des capacités spéciales.

Dominante acquise : cela représente les tendances du personnage et son affiliation avec les différentes institutions.

Dominante spontanée : ce sont les petits penchants instinctifs qui font tendre le personnage vers telles ou telles institutions mais de façon non permanente.

Empire : c'est l'une des 3 grandes institutions du Labyrinth basé sur la servitude à l'Empereur.

Factions : elles représentent les différents groupes du Labyrinth affiliés selon leur nature, tel que les Artisans, les Récupérateurs, les Marchands...

Gantelet : le gantelet est un gant organique au niveau de l'avant-bras. Ce gantelet peut prendre différente forme selon les désirs de la personne (ou inconsciemment).

Inconnu : ce sont les régions inexplorées du Labyrinth.

L'Ermite : c'est l'une des figures du Labyrinth mais c'est aussi le terme pour désigner le MJ.

Les Condamnés : c'est le terme pour désigner les personnages.

Lieux : ce sont les grands lieux du Labyrinth, tels que les grandes cités, la cité perdue ou les lieux emblématiques (jugement...).

Loi du défi : quiconque peut défier un autre Condamné pour prendre la place de celui-ci. Le défi est un combat à mort, qui est souvent un spectacle public.

Lois : les lois sont les systèmes qui régissent le Labyrinth, il en existe un certain nombre selon les lieux mais la seule qui est universelle est la loi du défi.

Mémoire : la mémoire représente les souvenirs que le Condamné possède de sa vie avant sa condamnation.

Mort : autres institutions du Labyrinth, dont le Diable est le représentant.

Nécros : c'est une maladie du Labyrinth qui amène le sujet à la Mort.

Personnalités : ce sont les figures du Labyrinth (l'Empereur, Le Pape, Le Diable...).

Potentiel : le potentiel représente l'évolution intérieure du personnage au sein du Labyrinth. En jeu, elle permet de tirer autant d'atouts que sa valeur en début de jeu.

Rédemption : c'est le fait de reconnaître que l'on n'est pas parfait et que l'on tente de racheter ses fautes (en aidant les autres mais aussi en s'aidant soi-même).

Regroupements : ce sont les régions du Labyrinth où se regroupent des Condamnés pour vivre dans un lieu commun mais pas encore assez grand pour être appelée cité.

Religion : autres institutions du Labyrinth, dont le Pape est le représentant.

Statut : le statut représente l'évolution du personnage dans l'une des différentes institutions du Labyrinth.

Technique gantelet : les techniques gantelets sont des manipulations du gantelet qu'une personne apprend à maîtriser, très utilisées par les différentes institutions qui les apprennent à leurs servants.

LABYRINTH