



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Labyrinth > Aides de jeu > Système de jeu (règles) >
Système

Système

mardi 30 mars 2010, par [Penpen](#)

Le système de Labyrinth a été créé au départ à partir de celui de deux célèbres jeux de rôle, Prophecy de Halloween et Vampire de chez le Loup Blanc, mais il a évolué selon nos souhaits et les obligations de l'univers Labyrinth.

Nous voulions mettre au point un système ni trop complexe, ni trop rigide qui permettrait de laisser une grande part au roleplay ainsi qu'à l'esprit de l'univers. C'est pourquoi Labyrinth n'utilise qu'un seul et unique dé par joueur (un D20, non ce n'est pas le système D20). Les tests s'effectuent en lançant le dé, en y ajoutant les valeurs qui conviennent, le total devant, de préférence, dépasser une certaine difficulté.

Malgré tout, il ne faut pas se leurrer, le système de Labyrinth n'est pas trop simpliste, par exemple il n'est pas accessible aux tares congénitales (que ceux qui se sentent concernés quittent tout de suite cette page). Il justifie une lecture attentive et consciencieuse afin de ne pas se laisser envahir par les possibilités offertes.

En effet, vous y trouverez comment faire évoluer les Gantelets, ces surprenantes armes, ainsi que les

règles concernant la Mémoire et la Rédemption. Tous ces aspects sont, on l'espère, en total harmonie avec l'univers et permettent de s'y plonger complètement.

Mais outre ses règles spécifiques, il existe aussi une méthode très simple permettant de gérer l'influence des différentes actions d'un personnage sur son futur, elles lui permettront en effet d'évoluer dans l'une des 3 institutions du Labyrinth.

De plus, vous y trouverez un système qui mettra en valeur la nature même du Labyrinth, car des condamnés "tête en l'air" peuvent se perdre dans les couloirs obscurs qui le composent.

Pour finir, nous espérons que ce système vous satisfera, mais bien sûr, nous ne sommes que des hommes et donc des erreurs peuvent être présentes dans les différents chapitres du jeu.

Donc, nous restons ouvert à toutes vos remarques (les plus pertinentes soient-elles ?, labyrinth@sden.org) et peut-être à certaines de vos règles maisons (on n'est pas les seuls à bosser, non mais).