



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

## Ajouts détaillés

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

### Les Figures Impériales

#### L'Emereur



L'Empereur incarne l'esprit de l'Empire, il symbolise la prospérité et la stabilité. Tous les condamnés sous sa protection, nommés les sujets, le respectent et lui obéissent. De son vrai nom Raalos, il est le seul courtisans à avoir obtenu le titre d'empereur grâce au défi. Jusqu'alors, seul de simple condamné ou bien des leaders de Rassemblements réussissaient à gagner ce titre en combat.

En effet, ce titre s'obtient lors d'un défi, n'importe qui peut défier l'Empereur, et, s'il le vaint, il prend sa place à la tête de l'Empire.

Les Empereurs sont rituellement dotés, à la fin du défi, d'un scaphandre de survie. Ce dernier doit être entretenu à la perfection car ils ne pourront jamais être retirés.

Dans l'absolu, il est le leader du plus important du Labyrinth, La Cité du Mât, c'est là bas qu'il prend toutes les décisions importante et qu'il reçoit régulièrement les autres leaders.

Il est de plus, le chef absolu des armées impériale, il dispose en effet, en plus de sa garde personnelle, de nombreux hommes prêt à prendre les armes.

#### L'Impératrice



Femme de l'Empereur et mère de l'Amoureux, elle

assure le rôle de conseillère de l'Empire.

De plus, c'est elle qui est la représentatrice de l'Empire auprès des soeurs du couvent, elle a de très bonne relation diplomatique avec la révérende mère.

Bien qu'elle soit souvent considérés comme la suivante de l'Empereur, l'actuelle régente Ynosi sait parfaitement comment se servir du statut de son mari pour obtenir ses désirs, elle sait aussi le manipuler afin que certaines décisions soient prises.

L'Impératrice peut être destitué de deux façons particulières :

La première, lorsque l'Empereur est battu durant un défi, l'Impératrice doit oter son scaphandre et mourir sauf si le nouvel Empereur la prend pour femme.

La seconde, est le défi direct par un femme, mais seul l'Empereur peut autoriser un défi et l'actuel Empereur tient trop à Ynosi pour accorder cela.

#### Le Mât



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 eut l'occasion d'y entrer on put



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 trouve les chambres séparées des deux monarques, elles sont richement meublées et contiennent assez de matériel pour pouvoir assurer la maintenance des scaphandre. De nombreux Sujets ont peur du Mat car ses murs paraissent organiques, toujours suintant, et 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 c'est développé 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 sujet le verrait 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.

## Le Soleil



Enorme salle éclairée par des inscriptions rouge 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 vivants 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 acquière sa sagesse. Le lieu en lui-même est très beau, il donne du baume au coeur de 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 Justice



La Justice est une jeune femme très belle, entièrement vêtue de noire 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 incombé 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 si 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'aucun disent qu'elle a vécu horriblement dans l'amour du Pendu de son temps et qu'il a fallut qu'elle le tue de ses mains.

## Le Jugement



La pierre de Jugement en 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.

## Les Légions de La Mort

### 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 essayant 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 en fait de la même matière que les Gantelets des Condamnés, ce qui laisse présager tous le bien qu'il est susceptible d'en faire.

### 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 détails 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 existées à un moment ou à un autre, cette pièce est maléfique. Elle est aussi le lieu de réunion des Elites, c'est ici qu'elles prendront les décisions importantes, bien sure sous la présidence du Diable.

### 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 complaît 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 arrivé. 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 symbole, 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.

## **Les Figures Religieuses**

### **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 de 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 Labyrinthe 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 Labyrinthe. 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 Labyrinthe 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 Labyrinthe. 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 Labyrinthe. 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 Labyrinthe 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 Labyrinthe mais lorsqu'elle revient, tout le monde peut remarquer qu'elle a rajeunit alors que dans le Labyrinthe, 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 blessure, et lorsque l'on brouille le reflet, le lac nous révèle des événements survenus ou à venir.

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

### L'Etoile



Cette pièce se situe à proximité du Jugement. C'est ici que les condamnés peuvent apprendre à survivre dans le Labyrinthe, 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 irrptions incessantes des légions de la Mort, du Diable.

## Les Figures de 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 essayera 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'avait pas vu qu'il était le prochain 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 chose 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 l'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'Hermite



L'Hermite est un vieux solitaire, un ancien Condamné devenu Hermite avec le temps. Il est le seul à avoir trouver l'équilibre parfait entre sa

culpabilité et son pardon. En bon Hermite, il ne parle pas beaucoup et réfléchit longtemps avant de répondre à une question. Son identité est inconnue ; les Hermites se succédant suivant leur choix de vie. L'Hermite 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'Hermite 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 Hermites. 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 Hermites. 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'Hermite en place que sa fin est proche et qu'il doit dorénavant se consacrer à la recherche du nouvel élu appelé à devenir Hermite à son tour. Une fois ce dernier trouvé, l'Hermite en place inculque à l'élu sa nouvelle personnalité faite à partir de celle de ses aînés. Le passage est long et l'élue devra vivre avec l'Hermite pendant un certain temps afin que se crée un lien d'amitié, jusqu'à ce qu'au fil des cycles du Labyrinth, l'élu 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 Hermite 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.