

Les Labyrinthes Cadwés

Attention : cet article nécessite d'avoir lu Secret 1 et 2, et est donc réservé aux MJs.

Que cachent les latioques

Les latioques, ces grands murs gris sans jointures, parfaitement lisses, qu'aucun fousseur ne se hasarderait à endommager au risque de devenir aveugle, jonchent littéralement les profondeurs de Cadwallon, et même toute la Grande Couronne.

Une fois complètement excavés, les latioques ne sont en apparence que des blocs de pierre de quelques dizaines de mètres cube à peine, de formes cubiques ou rectangulaires parfois de formes à peine plus complexes.

Les latioques sont cependant creux et renferment des couloirs dont les extrémités sont des portails vers d'autres latioques, si bien qu'ils constituent un inextricable labyrinthe qui s'étend dans toute la Grande Couronne : ils font partie intégrante du labyrinthe de Conscience, à échelle humaine, et les rares latioques ouverts vers le labyrinthe sont jalousement gardées par les deux factions secrètes des Mages-Tarots : les Arlequins et les Rag'Nars.



Une fois dans un latioque, on ne perçoit pas le fond du couloir car les portails qui relient les latioques sont constamment ouverts pour les êtres vivants : on peut très facilement traverser plusieurs latioques sans s'en apercevoir.

Ce qui rend les latioques très dangereux, c'est que certains portails peuvent aboutir sur des latioques dont le chemin de retour est clos, le portail ne fonctionne plus ou il n'y a simplement jamais eu de portail. De là découle la légende des labyrinthes dont les murs changent de place, alors qu'en réalité c'est l'explorateur qui se déplace sans le savoir : il avance et en se retournant, le couloir s'est mystérieusement fermé.

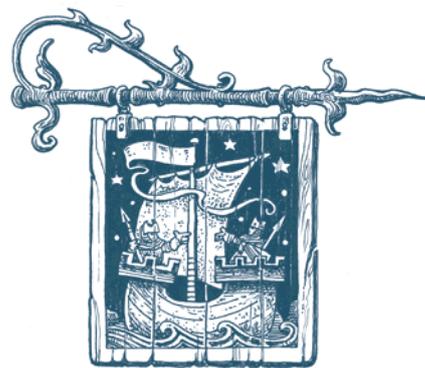
Disséminés dans tous les reflets de Cadwallon, les latioques offrent des environnements déjà très divers, rajoutez à cela qu'un esprit gardien, tantôt Ophidien, tantôt Sphinx maintient la cohésion des portails intacts, il devient évident que le peu de personnes qui aient pu en revenir soient devenues complètement folles.

Ce sont les réactions de survie de ces esprits gardiens des latioques qui rend les fousseurs assez incrédules ou ignorants pour tenter d'ouvrir ces blocs de pierre aveugles et certains Rag'Nars pensent que c'est le pouvoir de ces esprits qui relie la puissance de leurs dieux qui serait à l'origine de l'étrange Géographie Spirituelle de Cadwallon. Quoi qu'il en soit, ces esprits peuvent choisir d'actionner les machineries ou les pièges que peuvent recéler leurs latioques selon qui foulent leur sol, s'ils sont agents de la Lumière ou des Ténèbres.

Les latioques aboutissent au cœur du labyrinthe de Conscience, où la guerre entre Vortiris et ses ophidiens et Maloth et le peuple du Sphinx fait rage depuis des

éons, où les couloirs font plusieurs centaines de mètres de haut et que le jardin de Désir a complètement envahi.

La dernière étrangeté du labyrinthe de Conscience et des latioques est le temps : en tant que Royaume Inachevé régi par deux dieux, le temps à perdu prise et ne s'y écoule presque plus. Un très grand nombre de personnes qui s'y sont perdus depuis des siècles y errent encore aujourd'hui, créant parfois d'in vraisemblables communautés perdues.



Les Latioques

Les latioques sont protégés par des esprits qui réagissent à leurs explorateurs. Un esprit du Sphinx n'agira que contre des représentants du Serpent ou si le NM dépasse 8. A ce moment-là, l'architecture des lieux se mettra en mouvement pour repousser les personnages présents (Caractéristiques des éléments d'architecture: Potentiel 1, 5 PV, Lutter/4, Opp 2). Le nombre d'éléments d'architecture dépend du Potentiel de l'esprit-gardien (X).

De la même façon un esprit Ophidien n'agira que contre des représentants du Sphinx ou si le NM dépasse 6, provoquant des éboulements. Les règles d'éboulement sont décrites dans Secret 1, page 76, à ce ci près que le Pot de l'éboulement dépend de la puissance de l'esprit-gardien.

La nature de l'esprit est la même que celle de l'architecture (les indéfinis n'en n'ont pas) et le Potentiel de la pièce est inscrit à côté de son nom.

Architecture

L'architecture des murs intérieurs des litioques varie beaucoup et il n'est pas aisé d'en reconnaître l'architecture. Qui plus est, certaines pièces recèlent des pièges mortels.

Ophidienne (Mythes et légendes 1, Voie de Magie Typhonisme 1, Artefact 1, Histoire 3).

Cylindrique, vallonée, tapissé d'un dallage en écaille, la zone est Ténébreuse et difficile d'accès pour les plus grandes créatures qui y glisse facilement (Crapahuter/Adr 5 pour tous les personnages Taille 4 ou plus qui essaye de grimper (3 pour les autres), pour éviter de glisser. Ça peut sembler con, mais dans les salles orientées verticalement ou en combat, ça peut casser les couilles). Evidemment, les Ophidiens s'y déplacent sans test.

Sphinx (Mythes et légendes 3, Voie de Magie Solaris 1, Culture Cynwall 2, Artefact 2, Histoire 4).

Ces vastes couloirs nacrés et parfois lumineux sont parsemés de hiéroglyphes dorés et spiralés parcourant les murs comme des chemins croisés, acheminant quelque onde d'énergie lumineuse à intervalle régulier. Des pans de hiéroglyphes pivotent parfois sur eux même dans un léger ronronnement afin de - pourquoi pas - alimenter d'autre circuit.

Cadwée

Des couloirs de pierre brute, ténébreux la plupart du temps même si des braseros peuvent avoir été accrochés par d'anciens explorateurs.



Localisation

Les litioques sont soumis à diverses ambiances qui ne sont pas sans rappeler certains royaumes. Peut-être se trouvent-ils dans la Grande Couronne ?

Cadwallon ? : la zone est Ténébreuse, la température ambiante et l'humidité dépendent de la saison de Cadwallon. Aucune règle particulière.

Xurgadiss ? : la zone est Obscure et envahie par des plantes et des petits animaux qui ont pu s'infiltrer par des fissures. La zone est Obscure, la faune et la flore peuvent être dangereuses.

Creufond ? : la zone est Ténébreuse. Les sources ne lumières éclairent à la moitié de leur portée initiale et des créatures peuvent parfois habiter la zone en ayant éventré un mur par exemple, tels des Larves Chthonienne, des morts-vivants ou même des démons (succubes, midnor...). Le niveau de menace est de 5 de base.

Anfeobia ? : la zone est Ténébreuse et elle ne semble pas différente d'une autre, mais l'eau du Reflet peut s'infiltrer par une ouverture ou une brèche, emplissant le litioque jusqu'à son inondation complète.

Solnaregg ? : la zone est Obscure, la température est très chaude, très sèche et les murs sont par endroit bouillants. La chaleur intense provoque 1d6 points de dégâts par heure passée dans le litioque sans une réhydratation régulière.

Pierrefendre ? : la zone est Obscure, les murs sont gelés et les personnages encourrent un risque de Froid (voir Manuel des Joueurs, page 228).

Orientation

Stable : le litioque est stable, même s'il est orienté à la verticale ou autre, aucune règle particulière ne s'applique (bien qu'à la verticale, vos PJ's vont devoir se démener pour le franchir).

Instable : le litioque repose sur un fond sablonneux ou bien est suspendu ou au-

tre. Il est légèrement instable et risque de se déplacer si des mouvements trop brusques l'emportent.

Déterminez un « point de chute » sur une ou plusieurs cases du litioque et son seuil d'effondrement : la Taille cumulée de tous les personnages ou créatures présents dans la zone déterminée provoque son effondrement automatique. Les effets de l'effondrement sont prédéterminés dans la description du litioque. Des éléments de décor ou d'équipement peuvent aussi provoquer l'effondrement (à raison d'un point de Tai supplémentaire tous les 25kg).

Mouvant : le litioque se déplace et ça se ressent. Il risque d'entrer en collision à tout moment, ou bien il pivote sur lui-même (à l'horizontale, la verticale ou autre) et peut même être en vibration. Les règles sur les litioques de ce type sont énoncées dans leur description.

Description :

Description générale du litioque.

Plan

Un plan de labyrinthe cadwé pourrait être difficile à gérer, mais en utilisant un plan à niveau concordant, c'est beaucoup plus simple. L'ensemble des types de litioque est dessiné sur un niveau chacun (Cadwallon sur le niveau 1, Pierrefendre sur le niveau 2, etc.) auquel l'emplacement des portails correspondent les uns aux autres. Un chiffre noté à côté du portail indique le numéro du niveau de destination du portail. Il arrive donc généralement que deux portails sur le même point de différents niveaux se rejoignent, mais il arrive qui si l'on repart sur ses pas, on n'arrive pas au point de retour !

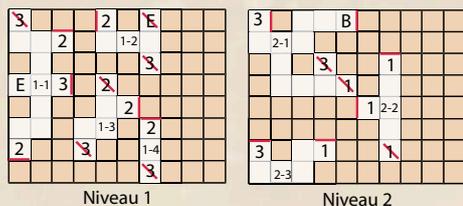
Portail

Les portails sont ces zones aux extrémités des litioques qui les relient entre eux. Il en existe deux types, les portails muraux, qui sont fixés dans des murs et qui donne l'impression que le couloir continu, et les portails Ponctuels, qui sont présents non pas dans un mur, mais sur toute une zone du litioque, c'est d'eux qu'est né la légende des murs qui bouge. Si on observait de loin quelqu'un en train

de traverser un portail ponctuel, on le verra se dissiper dans les airs, de l'autre point de vue, c'est celui qui traverserait le portail qui verrait l'observateur se dissiper, ainsi que les autres éléments de décor s'il y en a.

Sur les plans de labyrinthe, les portails sont représentés de deux manières : un tracé sur un mur du litioque pour un portail mural, et oblique en travers d'une salle pour un portail Ponctuel.

Ex :



La salle 1-1 possède une entrée (E) et 4 portails, dont 3 muraux et 1 ponctuel. Le chiffre noté indique le niveau de destination sur le même point du quadrillage. On peut voir les portails de l'angle haut-droit des niveaux 1 et 2 qui partent tous les deux sur le niveau 3 : où le portail de retour du niveau 3 ira-t-il?

Exemple de litioque

Litioques Gris (0)

Architecture : Ophidien

Localisation : Cadwallon ?

Orientation : Stable

Description : un simple couloir tubulaire et horizontal aux murs gris, aucun piège ni aucun monstre.

Litioque du Temps du Retour (0)

Architecture : Cadwée

Localisation : Xurgadiss ?

Orientation : Stable

Description : un couloir avec une inclinaison horizontale de 45°, envahi par des feuilles mortes qui passent par des fissures laissant entrer un peu de lumière. Tout personnage qui n'est pas attaché au litioque précédent doit faire un test de Crapahuter/Adr (5) ou Voltiger/Elé (5) ou glisser au fond du litioque.

Litioque du Pisseux (0)

Localisation : Cadwallon ?

Orientation : Stable

Architecture : Ophidien

Description : un puit vertical d'une dizaine de mètre. Traverser un couloir puis chuter soudainement comme si une trappe s'était ouverte sous vos pieds à de quoi faire perdre tous ses moyens.

Litioque Casse-Gueule (3)

Architecture : Sphinx

Localisation : Anfoebia ?

Orientation : Instable / Mouvant

Description : trois couloirs qui partent du centre du litioque qui pivote verticalement sur lui-même. Les explorateurs finissent par tomber dans un des couloirs, peut-être même par celui par lequel ils arrivent s'ils ne prennent pas de mesures de sécurité.

Litioque du Croyant (0)

Architecture : Cadwée

Localisation : Cadwallon ?

Orientation : Stable

Description : un puit s'étend à perte de vue devant les explorateurs. Les portails



s'étendent dans le vide : les 2 premiers mètres renvoient vers une zone déjà visitées, il faut sauter plus loin pour tomber dans le portail qui mène à la sortie.

Litioque Culbuté (0)

Architecture : Cadwée

Localisation : Anfoebia ?

Orientation : Instable

Description : un couloir qui abouti à un puit vertical. En fait un litioque en T couché dans le fond d'Anfoebia. En mettant beaucoup de poids à l'extrémité du couloir pour faire pivoter le litioque pour rendre le haut du puit accessible.

Litioque du Sacrifice (0)

Architecture : Cadwée

Localisation : Anfoebia ?

Orientation : Stable

Description : une pièce complètement fermé. L'unique portail se trouve à dix mètres dans le plafond. Il faut briser les murs pour faire rentrer de l'eau de mer qui remplira la pièce et mènera les explorateurs jusqu'au plafond et vers le litioque suivant.

