ESCAPE

1 LA STATION DAEDALUS

1.1 DANS UN FUTUR LOINTAIN

Quelque part au cours du IIIe millénaire de son existence, l'humanité est parvenue à coloniser le système solaire et à s'aventurer au-delà de l'étoile qui l'a vue naître. Aucune espèce extra-terrestre n'a été découverte, pas même de microscopiques entités dénuées d'intelligence. Les tensions politiques, culturelles et militaires dont souffraient la Terre se sont transposées dans l'espace habité. Mais ce n'est pas ce qui nous intéresse...

Vous êtes un des innombrables prisonniers détenus sur la station **Daedalus**. Construite sur un astéroïde en orbite d'Europe, la sixième lune de Jupiter, la structure fait partie d'un vaste réseau de satellites artificiels appelé Cnossos. Les raisons de votre enfermement dans cette prison gargantuesque n'ont aucune importance. Votre peine est définitive et sa durée la perpétuité. Il n'y aucune chance que vous en sortiez. Du moins, pas de votre vivant.

La station est dirigée par une intelligence artificielle omnisciente et omnipotente : **Minos**. Les **Astérions**, les gardes robotiques qui lui sont subordonnés, patrouillent l'intégralité de la structure, prévenant la survenue des incidents et luttant activement contre toute forme d'évasion. Leur protocole est simple : les fauteurs de troubles qui le peuvent sont « rééduqués », les autres sont purement et simplement éradiqués.

C'est sous le joug de fer de cette administration pénitentiaire que vous allez devoir survivre. Dans l'enfer des blocs où se joue désormais votre survie, vous devrez éviter de finir au Broyeur et, si les miracles existent, peut-être vous échapper de ce caillou maudit.

1.2 CRÉATION PARTAGÉE DE DAEDALUS

ESCAPE DAEDALUS est un jeu misant en bonne partie sur la création collective. Bien sûr, il est aussi possible de commencer à jouer rapidement en tirant simplement au hasard les différentes caractéristiques de la prison.

Les joueuses peuvent décider collectivement ou proposer un élément de décor à tour de rôle.

- **Niveau de contrôle de Minos :** de 0 (laxiste) à 4 (oppressant).
- **Type de prison :** population générale, prisonniers politiques…
- **Activité principale :** minière, gazière, manufacture, recyclage…
- **Six factions :** à tirer au hasard dans la liste en annexe ou à créer.

Le Daedalus abrite plusieurs communautés antagonistes qui luttent pour leur survie aussi bien entre elles qu'avec Minos. Une faction est définie par :

- Un nom
- Une autorité dirigeante
- Une particularité
- *Optionnel* : une rivalité avec une autre faction

Au moins une de ces factions devrait correspondre aux surveillants pénitentiaires -– mais ce n'est indispensable. Contrairement aux Astérions, les gardiens sont eux bien humains. En revanche, l'intelligence artificielle Minos n'est pas nécessairement sous leur contrôle…

1.3 L'UNIVERS CARCÉRAL

La prison est divisée en multiples niveaux descendant dans les profondeurs de l'astéroïde. L'agencement des lieux est reconfigu-

rable et Minos n'hésite pas à condamner des portes ou déplacer des couloirs pour mater des émeutes ou désorienter les prisonniers.

LES CELLULES

La zone de détention comporte sept niveau en forme d'anneau, chacun découpé six tronçons appelés secteurs. Chaque secteur est lui-même divisé en cinq blocs de cent cellules. Les niveaux sont identifiés de A à G et la conquête du territoire au sein des blocs est l'objet d'une lutte entre gangs au cœur de la prison. Seule exception : le niveau C est quasiment entièrement abandonné. Ce dernier est considéré comme maudit et est patrouillé par un groupe d'Astérions dont la rumeur prétend qu'ils sont devenus meurtriers suite à la défaillance. Minos a évacué et condamné l'étage depuis.

LE PUITS ET LE GRAND ÉLÉVATEUR

Les étages de la prison sont reliés entre eux par un grand cylindre creux de plusieurs centaines de mètres de hauteur. Il est possible d'emprunter les escaliers en apparence sans fin pour passer d'un niveau de Daedalus à l'autre. Le grand élévateur est un ensemble de montes-charges permettant de convoyer les vivres, le matériel et les gravats sous l'étroite surveillance des Astérions.

LA MINE

Au fond du puits se trouve la Mine (elle porte ce nom quelle que soit l'activité que les détenus y font réellement). Chaque détenu doit à Minos 12 heures de travail quotidien. Minos inflige des sanctions sévères à 10 prisonniers au hasard si les détenus d'une section n'atteint pas ses quotas de production quotidiens.

L'ANCIENNE MINE ET L'ARÈNE

L'ancienne mine n'est plus utilisée. Elle est toujours sous le contrôle de Minos mais la surveillance y est plus lâche et les détenus viennent souvent y passer leurs heures de temps libre autorisées. Certains menus plaisirs y sont permis, comme le sport et les activités manuelles. On y trouve une arène où sont organisés des combats à mains nues souvent meurtriers. Les spectateurs peuvent y boire de l'alcool, consommer des champignons psychotropes cultivés dans les galeries ou simplement parier sur l'issue des combats.

LE NIVEAU H ET LE BROYEUR

Ce niveau n'est pas accessible aux prisonniers et aucun ne souhaiterait s'y rendre de son plein gré de toute façon. Cet étage est celui des salles de rééducation et des cellules d'enfermement en solitaire. Les rumeurs les plus étranges circulent sur les activités que Minos poursuit dans ce niveau.

Le niveau H accueille également le Broyeur, une machine cauchemardesque utilisée pour broyer les gravats et les déchets avant de les évacuer. Les détenus les plus violents y sont jetés *manu militari* par les Astérions et sont déchiquetés lentement jusqu'à ce qu'il ne reste plus d'eux qu'une purée rougeâtre.

LA BASE

Seul niveau en surface du complexe carcéral, c'est par ici que vous êtes arrivés et c'est par là que vous espérez repartir. Cette zone de haute sécurité parcourue par de très nombreux robots abrite le centre névralgique de Minos. Les prisonniers amenés par les robots ici devant Minos réapparaissent rarement sains et saufs dans les couloirs de Daedalus.

L'ANOMALIE TZ

Il y a des décennies, l'Astérion de maintien de l'ordre matricule 714-TZ s'est libéré du joug de Minos. Ce robot transfuge est passé du camp des gardiens à celui des prisonniers et a depuis réussi à éviter toutes les tenatives de Minos de le retrouver.
L'Astérion parjure a pris le nom de **Thésée**. Cette bizarrerie inexpliquée a fait la joie des détenus puisqu'il œuvre maintenant dans l'ombre pour améliorer les conditions de vie des détenus et saboter Minos. Thésée connaît particulièrement bien la station et est par conséquent en mesure d'y faire rentrer des biens en provenance du monde extérieur. La plupart des gangs font d'une façon ou d'une autre appel à ses services.

LA DÉFAILLANCE 2.0

La défection de Thésée n'a pas été sans conséquences puisque Minos a par la suite durci la répression envers les détenus. Toutefois, au pire de la crise, les Astérions ont subi une panne généralisée de quelques heures. Ce répit inespéré a permis à de nombreuses factions de conquérir du territoire un peu partout dans la station. Minos a repris le contrôle mais plusieurs secteurs des niveaux de détention restent entièrement aux mains de différents gangs.
La rumeur veut que cette défaillance ait été provoquée par un groupe de *hackers* légendaire en utilisant un virus informatique appelé Ariane.

1.4 LA LOI DE MINOS

- Minos est infaillible.
- Minos est seul juge de la Vérité.
- Les condamnations sont définitives.
- Atteindre les quotas est le premier devoir du détenu.
- La délation est obligatoire.

Ces règles sont inlassablement diffusées par les haut-parleurs et les écrans dans chaque recoin du complexe carcéral. La délation est plus qu'encouragée : être témoin d'un incident sans en référer au système Minos constitue un délit d'une classe supérieure à l'infraction elle-même.

Les actions considérées comme des incidents sont nombreuses : la sensualité, la sexualité, les actes et paroles s'opposant à Minos, les violences hors de l'arène, les désobéissances en tout genre...Dans certains cas, Minos peut également considérer certains signaux faibles comme suspects (expressions du visage autres qu'une parfaite impassibilité, une absence au réfectoire, etc.).

Les petits contrevenants sont punis par des travaux d'intérêt général (généralement des heures supplémentaires à trimer à la mine). Les infractions plus graves peuvent être suivies de châtiments corporels ou de peines de « rééducation », auxquels cas il est rare de revoir les détenus concernés.

La surveillance des robots et des caméras est omniprésente et constante, ne laissant aucun espace d'intimité aux prisonniers ou presque.En dépit des efforts de Minos pour restaurer l'intégrité de son système, les conséquences de la défaillance 2.0 se font encore sentir. Les Astérions ne sont plus aussi omniscients qu'avant et ont cessé de patrouiller certains secteurs.

BONS POINTS ET MAUVAIS POINTS

Chaque action répréhensible entreprise par une joueuse *dont Minos a connaissance* entraîne l'attribution de **Jetons noirs** en fonction de sa gravité.

Exemples de délits

Action illégale	**Classe du délit**
Refus d'aller travailler	3
Décoller une affiche de propagande	2
Acheter/vendre un bien non-autorisé	2
Parler de la défaillance 2.0	1

Un acte répréhensible fait en secret ne génère aucun Jeton noir.

Lorsque le total de **Jetons noirs** à la table dépasse un certain seuil, le système Minos décrète l'instauration d'une nouvelle règle réprimant les prisonniers. Au début de la partie, autant de Jetons noirs sont placés sur la table que le niveau de contrôle de Minos.

À l'inverse, chaque action réalisée par une joueuse qui sert les intérêts de Minos rapporte un **Jeton vert**. Le nombre de jetons récompensant le personnage varie en fonction de l'action. La possession d'un tel jeton accorde des passe-droits au personnage comme un accès étendu aux lieux de distractions, une réduction des heures de travail et une légère tolérance aux infractions mineures. La délation est le moyen le plus courant d'obtenir de tels jetons.

Un Jeton vert peut être dépensé pour faire disparaître un Jeton noir de son propre personnage.

Les Jetons noirs du milieu de la table ne peuvent pas être éliminés de cette façon.

Il possible d'échanger trois Jetons verts pour obtenir une *Faveur de Minos*. C'est le seul cas où une Faveur ne génère pas de Dette.

Mesures instaurés par Minos au-delà d'un seuil de Jetons noirs	
Seuil	**Mesure punitive**
2	**Barrages filtrants** : seuls les détenus munis d'un bon point ont l'autorisation de se rendre dans les lieux de distractions.
5	**Interdiction des sorties** : les détenus ont l'autorisation de quitter leurs cellules pour les douches ou leur travail d'intérêt général. Les autres sorties (promenade, distractions) ne sont plus autorisées.
8	**Couvre-feu** : les détenus doivent dormir dans leurs cellules durant une plage quotidienne de 12 heures déterminée par Minos. Les lumières sont éteintes et il est interdit de parler ou de faire du bruit durant le couvre-feu.
10	**Rééducation** : les infractions, peu importe leur classe, sont désormais systématiquement passibles d'un séjour en rééducation.
13	**Enfermement** : les détenus n'ont plus l'autorisation de quitter leur cellule, peu importe le motif.
15	**Purge** : une sélection de détenus choisis au hasard dans le secteur à l'origine des troubles sont emmenés au Broyeur sans discrimination.

2 LES PERSONNAGES-JOUEURS

2.1 CRÉATION

Les personnages des joueuses font partie de la conspiration Icare. Cette faction fantôme a provoqué l'anomalie TZ et la défaillance 2.0. Le groupuscule travaille également en secret sur le programme Ariane, capable de reprendre le contrôle de la station à Minos.

À chaque fois qu'un incident, même mineur, intervient dans le système Minos, la conspiration Icare en est à l'origine. Mais personne n'en parle. Les membres d'Icare ne sont connus que d'eux-mêmes et ne communiquent que par messages codés, sous des identités secrètes et couverts par des déguisements. Bien entendu, Minos fait tout son possible pour éradiquer Icare et cacher son à tout prix son existence aux détenus.

LES ASPECTS

Chaque personnage est décrit selon 7 façons d'approcher un problème :

- **Brutalité** : la violence, l'intimidation, passage en force.
- **Sournoiserie** : la finesse, la tromperie, dissimulation.
- **Savoir** : les connaissances, la réflexion, technologie.
- **Charisme** : la séduction, la négociation, *leadership*.
- **Attention** : la perception, l'observation, minutie.
- **Habileté** : les réflexes, la mobilité, l'improvisation.
- **Calme** : la résistance au stress, le respect des lois.

À la création, une joueuse choisit un Aspect à 9, deux Aspects à 7, deux Aspects à 5 et le reste à 3.

LA RÉPUTATION

En plus des aspects, un personnage a un score de *Réputation* pour chacune des 7 factions du Daedalus (6 choisies au début plus Minos). La Réputation représente à la fois la sympathie accordée par la faction et sa connaissance des territoires occupés par cette faction. Les intéractions sur un territoire neutre ou avec des personnes non-affiliées est considéré comme utilisant un score de 5 mais ces situations sont exceptionnelles.

À la création, une joueuse choisit une Réputation à 9, deux Réputations à 7, deux Réputations à 5 et le reste à 3.

2.2 ÉQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Les personnages démarrent leur « carrière » de détenus avec un paquetage basique : matériel de toilette (dentifrice, savon, ...) renouvelable toutes les deux semaines, un exemplaire du règlement intérieur, deux combinaisons (une pour le travail de jour et une pour la nuit) et une puce RFID contenant leur numéro de matricule.

L'économie du Daedalus fonctionne à deux niveaux. Officiellement, chaque détenu possède un compte à la cantine qui lui permet d'acheter des produits fournis par Minos en échanges de crédits obtenus en dépassant ses objectifs de production individualisés. On peut obtenir ainsi de la nourriture de meilleure qualité que le gruau en tube, quelques distractions (musique, jeux, films et livres choisis et censurés par Minos), des vêtements...Les crédits sont nominatifs et non-échangeables.

L'économie souterraine fonctionne sur le troc. Le gruau en tube

forme une monnaie de base mais les revendeurs accepteront la plupart du temps d'échanger leur marchandise contre des biens qui les intéressent, comme de l'alcool, des psychotropes, des armes ou des produits culturels non-autorisés.

Le matériel nécessaire au travail des détenus est fourni sur place et ne peut pas quitter les espaces de travail désignés par Minos.

Chaque personnage possède en outre un objet non-autorisé, soit avec lequel ils sont arrivés, soit introduit par Thésée en contrebande.

Objets de contrebande

1. Talkie-walkie courte portée
2. Jumelles infrarouge
3. Carnet et crayons
4. Des craies de bonne qualité
5. Lampe torche puissante
6. Une flasque de bourbon
7. Un cran d'arrêt
8. Un réchaud
9. Un revolver
10. Un pendentif
11. Un outil multifonction
12. Un scanner de fréquences
13. Deux livres interdits
14. Un grappin et 10m de corde
15. Un poing américain
16. Une couverture de survie
17. Un paquet de clopes
18. Un petit coffre à clé
19. Un briquet
20. Un harmonica

3 Système de jeu

3.1 Résolution des actions

Succès	Résultat de l'action
3 succès et +	La joueuse décrit sa réussite et gagne un dé de Détermination
2 succès	La joueuse décrit sa réussite
1 succès	La joueuse décrit sa réussite mais inclue une conséquence négative de son action
0 succès	L'action réussit avec une conséquence négative choisie par la meneuse ou échoue avec une conséquence positive choisie par la joueuse
-1 succès	L'action échoue et la meneuse ou la joueuse décrit comment
-2 succès et -	L'action échoue de façon vraiment catastrophique

La résolution d'une action nécessite de lancer deux ou plus dés à dix faces. La meneuse et la joueuse s'accordent sur l'Aspect qui est mis en œuvre dans l'action ainsi que la faction qui impliquée (cela peut-être parce que l'action a lieu sur son territoire, parce que cette faction aide le personnage, parce que le personnage intéragit avec un PNJ de cette faction, etc.).

Le premier dé correspond à l'*Aspect* utilisé par le personnage. Le second dé correspond à la *Réputation* du personnage.

Si la valeur du dé est inférieure ou égale à celle du score correspondant, le dé ajoute un succès au total. Un 1 ajoute deux succès (et non pas un seul) tandis qu'un 10 retire un succès.

Exemple

Rémi veut défoncer la porte de la cellule (Brutalité à 7) des Bikers (réputation à 5). Il obtient 9 et 4 sur ses dés : 1 succès en Réputation. Les Bikers, intimidés, lui ouvrent le passage mais il s'est ruiné l'épaule.

DÉTERMINATION

La *Détermination* représente la rage qu'a le personnage à l'encontre du Daedalus. Un personnage gagne un point de *Détermination* à chaque fois qu'une action résulte en 3 succès ou plus ou à chaque fois qu'il parvient à réduir l'influence de Minos ou à faire progresser son plan d'évasion.

Dépenser un point de *Détermination* permet de lancer un dé supplémentaire. Ce dé ajoute un succès au total sur un 5 ou inférieur. Un 1 ajoute toujours deux succès mais un 10 ne retire pas de succès dans ce cas.

OBJETS

Utiliser un objet approprié (outil, arme, etc.) permet de lancer un dé ou plusieurs dés supplémentaires. Ces dés fonctionnent comme les dés de *Détermination*. Il est possible de sacrifier un objet approprié afin d'obtenir un succès automatique.

Utiliser un objet approprié permet de lancer un dé supplémentaire, équivalent à un dé de Détermination

COOPÉRATION

Aider une autre joueuse permet de remplacer un de ses scores (sa Réputation ou son Aspect) par le sien.

3.2 FACTIONS, FAVEURS ET DETTES

À la création, chaque personnage joueur bénéficie d'un *Faveur* mineure qui lui est dûe par une faction et que sa joueuse pourra dépenser à sa guise. Chaque personnage démarre également avec une *Dette* mineure envers une **autre** faction.

Ces deux factions sont choisies par la joueuse ou tirées au hasard dans la liste.

Faire jouer une Faveur Mineure adaptée accorde un bonus de +2 à son score de Réputation pour une action. En revanche, le personnage subit un malus de -1 à son score de Réputation à toutes ses actions tant que la Dette n'a pas été repayée.

Il est possible d'obtenir une Faveur (mineure ou majeure) contre une reconnaissance de Dette équivalente envers ladite faction.

Encaisser une Faveur Majeure permet de réussire automatiquement son action avec 3 succès. En revanche, le personnage lance pas son dé de Réputation lorsqu'il traite avec la faction envers laquelle il a une Dette Majeure (tant que celle-ci n'a pas été payée). Une dette laissée non remboursée trop longtemps est souvent synonyme de représailles sanglantes...

4 AIDES DE JEUX

4.1 FACTIONS

1. Les Surveillants forment le personnel pénitentiaire humain (gardiens, techniciens, médecins...). Le personnel est ambivalent vis-à-vis de Minos, à la fois bien contents de pouvoir minimiser leurs contacts avec des détenus dangereux mais également aigris d'être subordonnés à une machine.
2. Les Sycophantes sont un groupe de détenus soumis corps et âme à l'autorité de Minos. Ils ont choisi de collaborer activement avec le système et sont à l'origine de la majorité des dénonciations. Leur chef, matricule X994-17B, bénéficie de nombreux passe-droits auprès des Astérions.
3. La Rébellion est l'opposition autoproclamée à l'hégémonie de Minos. Elle organise de nombreuses protestations pacifiques et plutôt populaires qui conduisent ses deux leaders de façade, le couple Argon et Néon, à passer l'essentiel de leur existence en enfermement solitaire. En sous-main, ils organisent des opérations de guérilla rarement couronnées de succès.
4. Les Misthios sont une force de frappe à louer. Dirigés par la mystérieuse Cassandre, ils forment un gang extrêmement dangereux donnant la mort sur simple commande. Il s'agit en quelque sorte du bras vengeur des gangs plus puissants souhaitant donner une leçon à un mauvais payeur.
5. Les Bateliers sont un groupe d'acrobates anarchistes, adeptes du parkour et connaissant les blocs sur le bout des doigts. Bien qu'ils louent régulièrement leurs services comme messagers et passeurs, peu de gangs leur font réellement confiance, l'absence d'interlocuteur les rend difficiles à cerner.
6. Les Gladiateurs sont des combattants « professionnels », sponsorisés par divers autres gangs pour se battre en leur nom

dans l'arène. Initialement dispersés, ce gang s'est uni autour d'un triumvirat constitué d'Hélène la Vengeresse, d'Artan le Démolisseur et de Zahir le Djinn. Leur objectif initial était d'instaurer des règles précises durant les combats et redistribuer équitablement les revenus de l'arène.

7. L'Ekklêsia est un groupe de détenus obéissant aux directives de Thésée, l'Astérion ayant fait défection. Les directives du robot sont souvent étranges et saugrenues mais il est capable de faire rentrer en contrebande des objets venus de l'extérieur.
8. Les Bacchantes sont des hommes et femmes installés dans l'ancienne mine. Ce sont des bouilleurs de cru qui ont la mainmise sur la production et la distribution de l'alcool à partir des rares produits distillables qui circulent sur Daedalus.
9. Les Aristocrates forment une caste à part, à mi-chemin entre l'oligarchie commerciale et la famille mafieuse. Leur organisation s'efforce de reproduire une structure corporatiste fantasmée. Pour leur dirigeant, Alexandre II, le pouvoir appartient à qui peut l'acheter.
10. Les Amazones sont un gang brutal mais discipliné. Initialement composé uniquement de femmes, il s'est peu à peu ouvert aux hommes pour conquérir de nouveaux blocs. Antiope, leur cheffe, est prétendue invincible.
11. Le Cercle des Oracles est un groupe ésotérique aux motivations obscures, pratiquant d'étranges rituels (scarification, autodafés, tatouages) et affirmant voir l'avenir. Peu de détenus y croient mais le Cercle est une faction crainte et redoutée tant la foi rend ses membres déterminés.
12. Les Aveugles Monarques sont un gang de détenus ayant la particularité d'être borgnes. Leur structure est en mouvement perpétuel car ses membres jurent obéissance à quiconque détient « l'Orbe Lune », une sphère d'obsidienne polie grosse comme un poing.

13. Les Orphelins est l'unique regroupement d'enfants du Daedalus. Menée par Sully et sa sœur Indy, la petite troupe bénéficie d'une certaine tranquillité dans la mesure où les autres gangs tendent à les laisser en paix. Il s'agit généralement d'enfants de détenus, de délinquants juvéniles ou, exceptionnellement, de fils et de filles de détenus nés sur Daedalus ayant échappé à la vigilance de Minos.
14. Les 300 est un gang à la structure paramilitaire. Fanatisés à l'extrême, ses membres sont persuadés que leur chef Léonidas est la réincarnation du roi spartiate. Ils se préparent lentement mais sûrement à la confrontation finale qui les amènera à triompher des Astérions sur le champ de bataille.
15. Les Longues Oreilles est une organisation qui tient la survie de la collecte et du commerce de l'information. Seule faction de la prison à posséder du matériel de communication et les spécialistes pour l'utiliser. Ils parviennent parfois à capter de précieuses bribes d'actualités du monde extérieur. Leur leader se fait appeler Panoptès, en hommage au dieu omniscient.
16. Les Détrousseurs du bloc B4 sont une bande de voleurs et de chapardeurs s'étant organiquement constituée autour de la charismatique Louve Blanche. Ils ne roulent officiellement que pour eux-mêmes et tendent à passer par d'autres gangs pour le recel de leurs magots.
17. Le Pâtre est le gourou d'un culte apocalyptique prônant le masochisme. Le Daedalus ne serait qu'un purgatoire dans lequel ses membres doivent faire pénitence. Minos les autorisera alors à rejoindre Charon qui les fera traverser le Styx pour rejoindre les champs élyséens.
18. Les Amnésiques forment une congrégation aux mœurs étranges. Ses membres utilisent à tour de rôle des moyens chimiques pour effacer leurs souvenirs afin de rendre la vie carcérale plus supportable. Les « nouveaux-nés » sont ensuite accueillis par le groupe et peu à peu réacclimatés à la dureté du Daedalus, jusqu'au prochain cycle.

19. Le Cirque est une organisation dangereuse, dirigée par la famille Xie et contrôlant l'essentiel des divertissements du Daedalus, en particulier les jeux. Ils font également office de banque, de prêteurs et, en conséquence, de collecteurs de dettes.
20. Les Grands Purs est un gang structuré autour du racisme et d'une idéologie suprémaciste. L'inaptitude de leur guide autoproclamé Benito, leur incapacité à tolérer autre qu'eux-mêmes et l'antipathie qu'ils inspirent aux autres factions les rend finalement assez peu menaçants hors de leur (petit) territoire. Surnommés les Glands Durs par la plupart des autres détenus.

4.2 GÉNÉRATEUR DE SCÉNARIOS

Besoin d'une intrigue sur le pouce pour jouer sur Daedalus ? Il suffit d'utiliser notre générateur de scénarios breveté.

1. LANCE UN DÉ À 12 FACES POUR DÉTERMINER L'ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR

1. Un membre de `[faction]` est arrêté par Minos pour les crimes d'une [autre faction].
2. Les Astérions ont massacré `[faction]`, permettant à [faction rivale] de gagner du territoire.
3. `[faction]` fabrique des jetons verts contrefaits.
4. Un contigent de nouveaux détenus a rejoint `[faction]`.
5. Une querelle interne menace de scinder `[faction]`.
6. `[faction]` a mis en place un système de racket à l'encontre des rares commerçants du marché gris.
7. `[faction]` truque des combats dans l'arène.
8. `[faction]` détourne le minera extrait dans une autre galerie pour atteindre plus facilement ses quotas.
9. `[faction]` et [faction rivale] scellent une alliance inespérée par un mariage, organisé dans le plus grand secret pour échapper à Minos.
10. Le bras droit de `[faction]` a fait défection et rejoint [faction rivale].
11. `[faction]` prétend être à l'origine du programme Ariane et demande à ce que les autres détenus se joignent à elle.
12. `[faction]` a découvert une faille dans la structure de Daedalus et tente de creuser une ouverture vers la surface.

2. LANCE UN DÉ À 6 FACES POUR LA FACTION CONCERNÉE

3. OPTIONNEL : LANCE DEUX DÉS À SIX FACES POUR IMPLIQUER UNE FACTION SUPPLÉMENTAIRE UN POUR LA FACTION ET UN POUR LA RAISON

1. `[faction]` profite de la situation pour renégocier les termes d'un accord
2. `[faction]` profite de la situation pour s'étendre
3. `[faction]` a dénoncé les faits à Minos
4. `[faction]` prépare sa revanche dans l'arène
5. `[faction]` affirme avoir été spolié dans l'affaire
6. `[faction]` recrute aggressivement de nouveaux membres

4. LANCE UN DÉ À 6 FACES POUR DÉTERMINER LA POSITION DE MINOS SUR CETTE AFFAIRE

1. Aggressivement en opposition
2. En opposition de façade
3. En opposition indirecte
4. Neutre
5. Encourage la situation
6. À l'origine de la situation

5. LANCE UN DÉ À 8 FACES POUR DÉTERMINER LA RAISON POUR LAQUELLE LE GROUPE EST IMPLIQUÉ

1. Icare veut empêcher un conflit ouvert d'éclater.
2. Icare veut s'approprier les biens de `[faction]` pour lutter plus efficacement contre Minos
3. Icare veut aggraver la situation pour contraindre Minos à intervenir
4. Icare veut utiliser la situation comme diversion
5. Un membre infiltré d'Icare dans `[faction]` est en péril
6. `[faction]` implore l'aide d'Icare contre services futurs
7. Une relation d'un PJ est en danger
8. Une tierce personne se faisant passer pour un membre d'Icare manipule le groupe

Images

- Couverture : prettysleepy1/Pixabay
- Fond : tunnelmotions/Pixabay
- Tunnel : Mirzet/Pixabay
- Cube : TheDigitalArtist/Pixabay

FEUILLE DU DAEDALUS

NIVEAU DE SURVEILLANCE :

TYPE DE PRISON :

ACTIVITÉ :

Faction 1	

Faction 4	

Faction 2	

Faction 5	

Faction 3	

Faction 6	

FEUILLE DE PERSONNAGE

NOM :

ASPECTS

Brutalité	Savoir	Attention

Sournoiserie	Charisme	Habileté

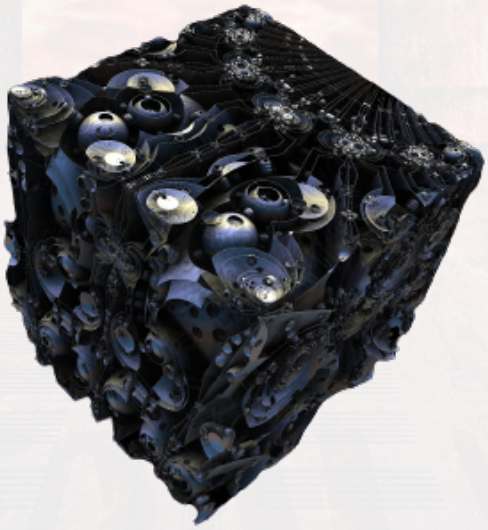
Calme

RÉPUTATION

ÉQUIPEMENT :

Incarnez les détenus d'une prison galactique dans **ESCAPE DAEDALUS** ! Sous la scrutation du système Minos, parviendrez-vous à conclure des alliances avec les bonnes faction pour votre évasion ? Ou les robot-gardiens vous jetteront-ils dans le Broyeur, dénoncés que vous aurez été par un prisonnier plus malin ?

Inclus : un générateur de scénarios et un guide de création collective d'une prison galactique.



PAR ALTAY, SUR UNE IDÉE DE GARCYMORE DÉVELOPPÉE PAR YAAKAB POUR LE CINQUIÈME DÉFI TROIS FOIS FORGÉ DE PTGPTB. **LE JEU EST PLACÉ SOUS LICENCE CREATIVE COMMONS BY-SA-NC.**