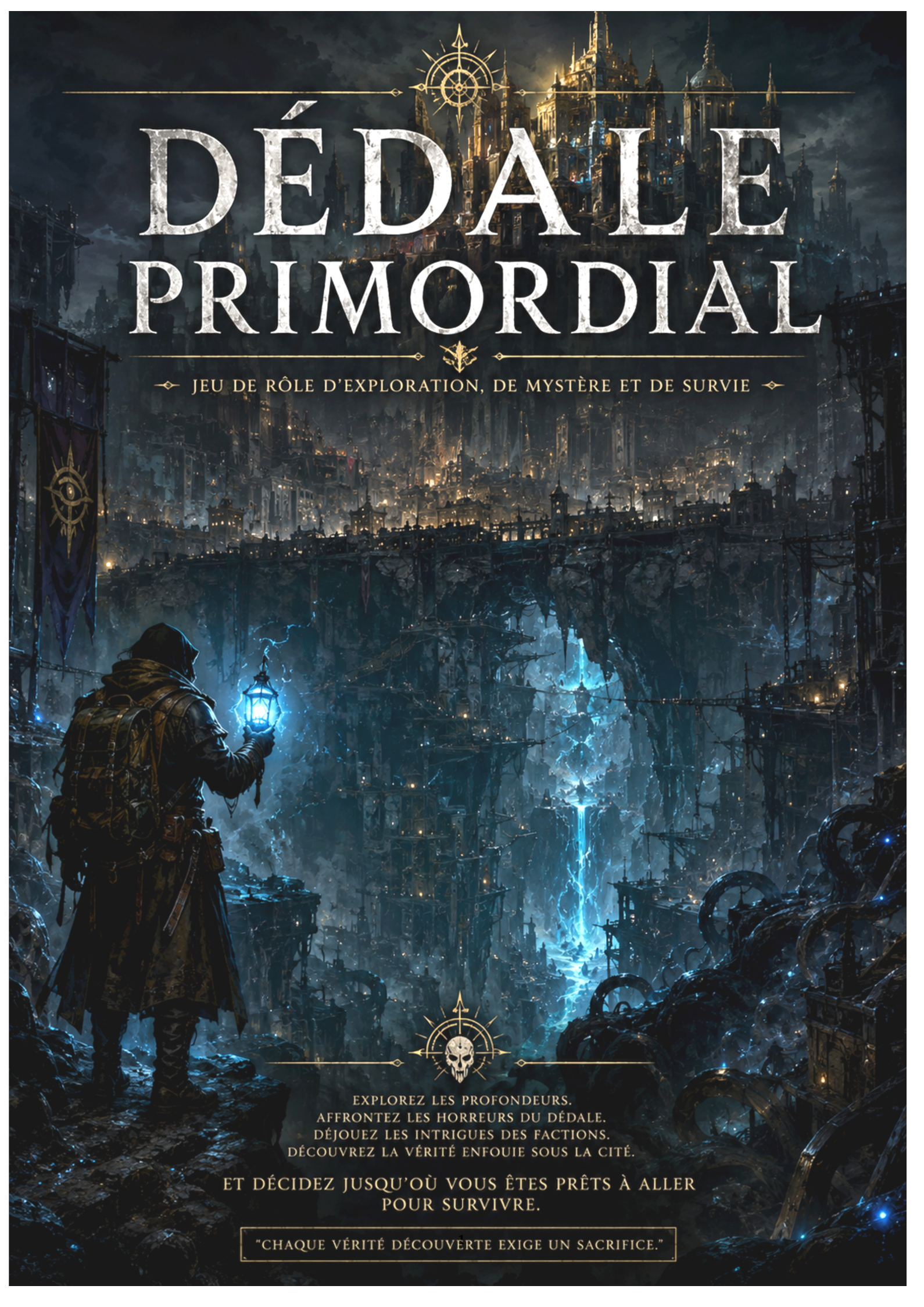




DÉDALE PRIMORDIAL

— JEU DE RÔLE D'EXPLORATION, DE MYSTÈRE ET DE SURVIE —

EXPLOREZ LES PROFONDEURS.
AFFRONTEZ LES HORREURS DU DÉDALE.
DÉJOUÉZ LES INTRIGUES DES FACTIONS.
DÉCOUVREZ LA VÉRITÉ ENFOUIE SOUS LA CITÉ.

ET DÉCIDEZ JUSQU'OUÙ VOUS ÊTES PRÊTS À ALLER
POUR SURVIVRE.

"CHAQUE VÉRITÉ DÉCOUVERTE EXIGE UN SACRIFICE."

 INTRODUCTION

 PROLOGUE : AUX PORTES DU DÉDALE

 LES THÈMES DU JEU

 COMMENT UTILISER CE LIVRE

 RÉSUMÉ DES CONCEPTS CLÉS

 PARTIE I : CRÉER SON PERSONNAGE

 CONCEVOIR SON PERSONNAGE

 CHOISIR UNE ESPÈCE

 CHOISIR SON ARCHÉTYPE

 DÉFINIR SES COMPÉTENCES

 CHOISIR SON HISTORIQUE

 FINALISER SON PERSONNAGE

 PARTIE II : EXPLORER LA CITÉ

 LA CITÉ DES TROIS STRATES

 VIE QUOTIDIENNE DANS LA CITÉ

 LE DÉDALE VIVANT

 RÈGLES D'EXPLORATION

 PARTIE III : LES RÈGLES DU JEU

 RÉOLUTION DES ACTIONS

 LA FATIGUE

 LA CORRUPTION

 LE COMBAT

 MAGIE ET FLUX

 PROGRESSION ET ÉVOLUTION

 PARTIE IV : LE MONDE EN PROFONDEUR

 LORE ÉTENDU

 LES FACTIONS EN DÉTAIL

 ARTEFACTS ET OBJETS MAGIQUES

 LA RÉPUTATION

 PARTIE V : POUR LE MAÎTRE DU JEU

 MAÎTRISER DÉDALE PRIMORDIAL

 ANIMER LE MONDE

 LES FORCES EN MOUVEMENT

 EXPÉDITION DANS LE DÉDALE

 CRÉER DES AVENTURES ET DES CAMPAGNES

 OUTILS POUR LE MJ

 SCÉNARIOS PRÊTS À JOUER

FEUILLE DE PERSONNAGE

PROLOGUE : AUX PORTES DU DÉDALE

« Certains disent que le Dédale est une prison. D'autres affirment qu'il est un dieu endormi. Les plus sages savent qu'il n'est ni l'un ni l'autre. Il est une question. Et chaque explorateur qui y descend tente d'y répondre. »

Oracle Nyx

Sous une cité bâtie de pierre, de métal et de Flux s'étend un labyrinthe sans fin. On l'appelle le Dédale. Nul ne connaît son origine. Nul ne connaît sa véritable taille. Ses profondeurs engloutissent les explorateurs, déforment les lois de la réalité et recèlent des trésors capables de changer le destin de la Cité.

Depuis des générations, les habitants de la Cité survivent grâce à ce qu'ils arrachent à ses entrailles :

- Cristaux de Flux.
- Artefacts oubliés.
- Connaissances interdites.

Mais chaque expédition a un prix. Le Dédale observe. Le Dédale réagit. Et plus l'on s'enfonce dans ses profondeurs, plus il devient difficile de savoir qui chasse... et qui est chassé.

LES THÈMES DU JEU

Dédale Primordial repose sur cinq thèmes fondamentaux qui guident chaque aventure :

-  **L'Exploration** : Chaque expédition révèle de nouveaux mystères, dangers et découvertes.
-  **La Survie** : Les ressources sont limitées, et chaque décision peut avoir des conséquences mortelles.
-  **Le Pouvoir** : Les factions, le Flux et les artefacts offrent de grandes opportunités... mais exigent un prix.
-  **La Corruption** : Tout pouvoir transforme celui qui l'utilise. Le Flux corrompt, et la Cité en dépend.
-  **L'Inconnu** : Le Dédale demeure un mystère que nul ne comprend entièrement.

COMMENT UTILISER CE LIVRE

Dédale Primordial est conçu pour être accessible aux débutants tout en offrant une profondeur satisfaisante aux vétérans. Voici comment naviguer dans ce livre en fonction de vos besoins :

- ◆ Pour les Joueurs
 - Commencez par la Partie I pour créer votre personnage (espèce, archétype, historique).
 - Lisez les résumés des concepts clés dans cette introduction pour comprendre l'univers.
 - Consultez la Partie III pour les règles de base (jets de dés, combat, magie).
 - Explorez la Partie II pour découvrir la Cité et le Dédale, et comprendre où votre personnage s'insère dans ce monde.
- ◆ Pour les Maîtres du Jeu
 - Lisez l'Introduction et la Partie II pour maîtriser l'univers et les lieux.
 - Consultez la Partie III pour les règles détaillées (combat, exploration, magie).
 - Plongez dans la Partie V pour des conseils d'animation, des outils et des scénarios prêts à jouer.
 - Utilisez la Partie IV pour approfondir le lore, les factions et les règles avancées.

📌 RÉSUMÉ DES CONCEPTS CLÉS

Pour vous aider à plonger directement dans l'aventure, voici les éléments essentiels à retenir :

🌊 LE FLUX

Énergie fondamentale du monde de Dédale Primordial. Source de magie, mais aussi de corruption.

Formes :

- Poussière de Flux (éclairage, outils).
- Cristaux de Flux (sorts, artisanat).
- Éclats de Flux (artefacts, rituels).
- Noyaux de Flux (technologies uniques, projets secrets).

🏙️ LA CITÉ DES TROIS STRATES

- **Les Sommets** : Pouvoir politique, économique et religieux. L'air y est pur. Ambiance luxueuse, silencieuse.
- **Niveaux Centraux** : Cœur battant de la Cité : marchés, ateliers, académies. Ambiance bruyante, animée, odorante.
- **Les Bas-Fonds** : Survie, criminalité, ombres. Les lois y sont rares. Ambiance oppressante, dangereuse.

🌀 LE DÉDALE

Labyrinthe vivant aux zones variées :

- Stables (couloirs droits, peu de Flux).
- Mouvantes (murs qui bougent, illusions).
- Corrompues (Flux instable, mutations).
- Interdites (mystères, dangers extrêmes).
- Écosystème dynamique : Les créatures évoluent (règle B.A.V.E.), les zones changent, et chaque action a des conséquences.

👥 LES FACTIONS MAJEURES

Haute Cour d'Obsidienne : Veut Maintenir l'ordre et cacher la vérité. Son siège, le Palais d'Obsidienne

Alliés : Consortium. Ennemis : Fraternité des Ombres.

Consortium d'Ambre : Veut Contrôler l'économie. Son siège, le Grand Bazar

Alliés : Haute Cour. Ennemis : Indépendants.

Synode du Flux : Veut Comprendre le Flux. Son siège, Temple des Mystères

Alliés : Fraternité des Ombres. Ennemis : Haute Cour.

Fraternité des Ombres : Veut Contrôler l'information. Son siège, Repaire des Ombres

Alliés : Synode. Ennemis : Haute Cour, Consortium.

Indépendants : Veut Survivre sans maître. Son siège est dans Bas-Fonds

Ennemis : Haute Cour, Consortium.

🎲 LES RÈGLES DE BASE

- Système de dés : 1d12 + Caractéristique + Compétence vs Difficulté (8 à 14).
- Réussite : Total $\geq$ Difficulté.
- Réussite exceptionnelle : Total $\geq$ Difficulté +4 ou 12 naturel $\rightarrow$ Effet bonus.
- Échec critique : 1 naturel.
- Caractéristiques : Force, Agilité, Présence, Esprit, Perception, Ruse.
- Compétences : Combat, Exploration, Sociales, Techniques, Connaissance, Magie.



FORGÉ

Nés de la technologie et du Flux, les Forgés allient puissance, résistance et précision.



HUMAIN

Adaptables et curieux, les Humains sont les bâtisseurs de la Cité et ses explorateurs les plus intrépides.



LIMINAL

Entre deux mondes, les Liminaux possèdent une perception unique du réel et du Flux.



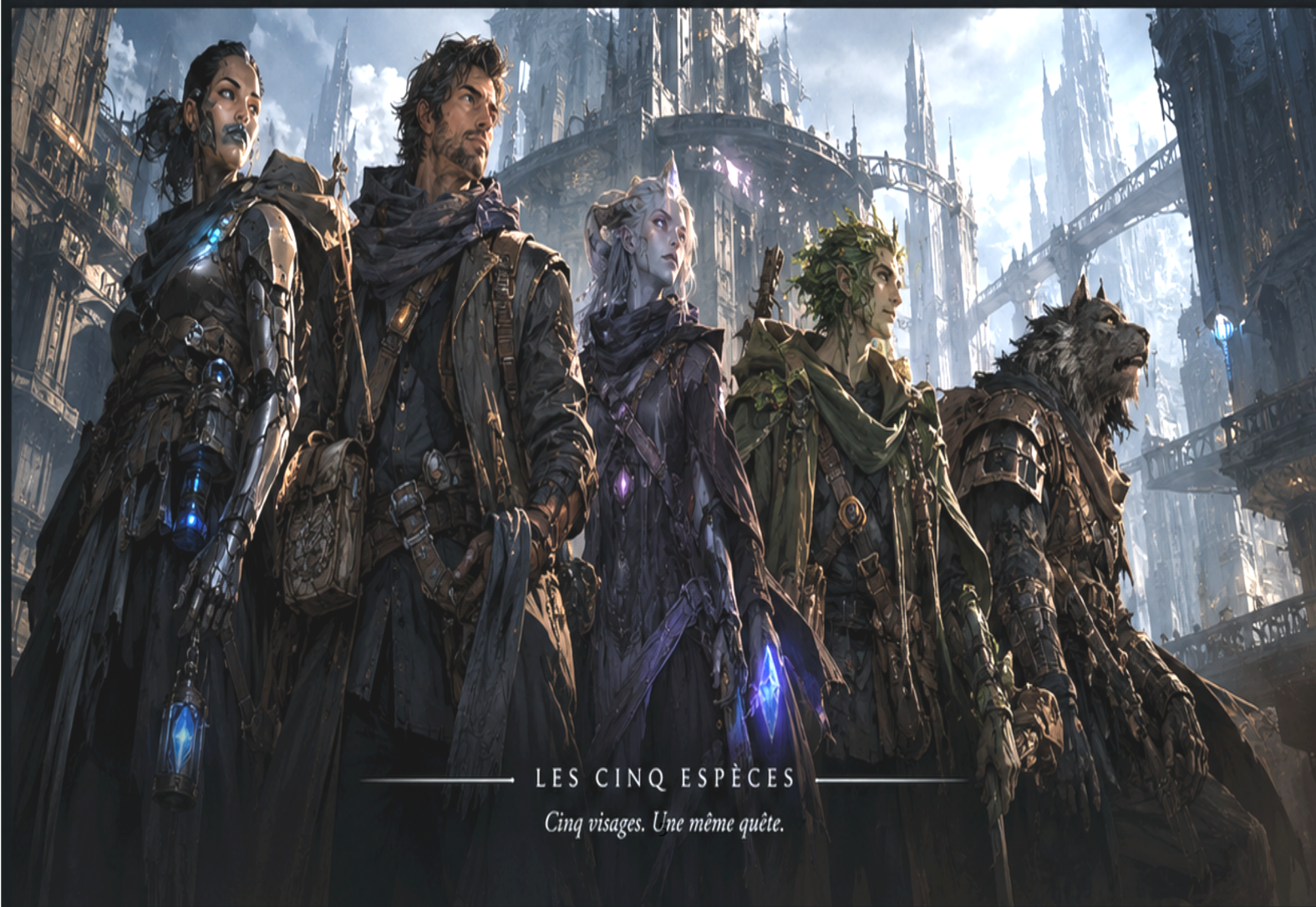
SYLVE

Liés à la nature vivante du Dédale, les Sylves communiquent avec le vivant et en tirent une force profonde.



VARGAN

Puissants et endurants, les Vargans sont des chasseurs nés, toujours en quête de nouveaux territoires.



LES CINQ ESPÈCES

Cinq visages. Une même quête.

PARTIE I : CRÉER SON PERSONNAGE

« Le Dédale révèle ce que chacun porte au fond de lui-même. Certains y trouvent la gloire. D'autres la folie. La plupart n'en reviennent jamais. »

Dans **Dédale Primordial**, vous incarnez un habitant de la Cité confronté à l'inconnu. Vous n'êtes pas encore une légende, mais une personne qui possède ses compétences, ses faiblesses, ses ambitions et ses raisons de descendre dans le Dédale.

La création d'un personnage se fait en six étapes :

1. Concevoir son personnage
2. Choisir son espèce
3. Choisir son archétype
4. Définir ses compétences
5. Choisir son historique
6. Finaliser son personnage



CONCEVOIR SON PERSONNAGE

Avant de remplir votre feuille, imaginez simplement qui est votre personnage. Vous n'avez pas besoin de connaître toute son histoire. Une idée, une profession ou une motivation suffit pour commencer.

Quelques exemples

- Explorateur : Un cartographe obsédé par les zones inconnues du Dédale.
- Guerrier : Un ancien soldat devenu mercenaire.
- Meneur : Un orateur capable de rallier les habitants des Bas-Fonds.
- Mystique : Une chercheuse qui s'est trop approchée des secrets du Flux.
- Savant : Un artisan spécialisé dans les artefacts anciens.
- Voleur : Un contrebandier qui connaît les passages secrets de la Cité.

Les grandes questions

- Qui êtes-vous ?
- D'où venez-vous ?
- Que faisiez-vous avant de partir à l'aventure ?
- Pourquoi descendez-vous dans le Dédale ?
- Que recherchez-vous ?
- Que craignez-vous de perdre ?
- À qui faites-vous confiance ?
- Que seriez-vous prêt à sacrifier pour atteindre votre objectif ?

Votre personnage peut venir des Sommets, des Niveaux Centraux ou des Bas-Fonds. Ces origines peuvent influencer son histoire, ses contacts et ses relations avec les factions.

CHOISIR UNE ESPÈCE

Votre espèce influence votre apparence, votre culture et certaines aptitudes. Elle ne détermine ni votre personnalité ni votre destin.

 **FORGÉ** « Nous ne sommes ni chair ni machine. Nous sommes ce qui vient après. »
Les Forgés mêlent tissus vivants, composants mécaniques et cristaux de Flux.

Traits d'espèce :

- Carapace de Flux : Vous bénéficiez de +1 DP.
- Artisan né : Vous bénéficiez de +1 aux jets de réparation et de fabrication.

Description :

- Êtres mi-organiques, mi-mécaniques.
- Corps fusionné avec des cristaux de Flux et des prothèses métalliques.
- Peau généralement grise ou bleutée, avec une dureté comparable à la pierre.
- Yeux produisant une lueur interne, comme s'ils étaient alimentés par une énergie propre.
- Certains possèdent des membres entièrement mécaniques.
- D'autres ont seulement des veines de métal visibles sous la peau.
- Voix généralement métallique, avec une résonance d'écho.

 **HUMAIN** « Nous n'avons peut-être aucun avantage naturel. Alors nous apprenons à tous les avoir
Les Humains sont présents dans toutes les strates de la Cité et dans presque tous les métiers.

Traits d'espèce :

- Polyvalence : Vous gagnez 1 compétence Acquise supplémentaire à la création.
- Débrouillardise : Une fois par séance, vous pouvez obtenir +2 à un jet effectué pour résoudre une situation avec des moyens improvisés, du matériel disponible ou une idée ingénieuse.

Description :

Les Humains sont volontairement beaucoup plus variés :

- Leur apparence reflète les différentes **strates de la Cité** ;
- Peau parfois **pâlie par les nuits des Bas-Fonds** ;
- Tatouages liés aux **factions** ;
- Cicatrices chez les mercenaires des Niveaux Centraux ;
- Vêtements et **robes ornées** chez les nobles des Sommets ;
- Regard souvent marqué par la **fatigue** ou une ruse calculée ;
- Physiquement, ils n'ont ni la carrure des Forgés ni l'éthéréité des Liminals.

 **LIMINAL** « Nous voyons parfois ce qui se trouve derrière le monde. »

Les Liminaux vivent entre la réalité ordinaire et les étranges influences du Flux.

Traits d'espèce :

- Vision altérée : Vous bénéficiez de +2 aux jets de Perception destinés à repérer une incohérence physique, un passage secret, une illusion ou une anomalie de l'environnement.
- Entre les voiles : Une fois par combat, vous pouvez ignorer un obstacle ou éviter une attaque lorsque cela est physiquement plausible pour votre personnage.

Description :

- Êtres éthérés.
- Le corps semblant fluctuer entre réalité et ombre.
- Silhouette floue, comme si elle n'était pas complètement ancrée dans le monde.
- Yeux généralement violets ou dorés, avec une lueur mystérieuse.
- Voix étrange, produisant un écho, comme si elle provenait de deux endroits à la fois.
- Leur origine elle-même est mystérieuse : certains pensent qu'ils viennent d'un autre monde lié au Dédale.

 **SYLVE** « Le Flux n'est pas une force extérieure. Il fait partie de nous. »

Les Sylves entretiennent une relation particulière avec les phénomènes naturels et le Flux.

Traits d'espèce

- Sens du Flux : Vous bénéficiez de +2 aux jets destinés à identifier ou comprendre un phénomène lié au Flux.
- Symbiose : Après un repos long, vous récupérez 2 PS supplémentaires.

Description :

- Êtres profondément liés à la nature.
- Corps parcouru de lianes, feuilles et morceaux d'écorce.
- Peau généralement verte ou brune.
- Texture de peau végétale.
- Cheveux ressemblant à des branches ou des herbes sauvages.
- Yeux verts ou dorés, avec une lumière apaisante.
- Leur présence peut provoquer la croissance des plantes autour d'eux.
- Certains pensent qu'ils parlent aux arbres ou que leur sang est constitué de sève.

 **VARGAN** « Le Dédale possède une odeur. Il suffit d'apprendre à la reconnaître. »

Les Vargans sont des chasseurs et des pisteurs particulièrement adaptés aux environnements hostiles.

Traits d'espèce

- Instinct de chasseur : Vous bénéficiez de +2 aux jets de Perception destinés à repérer ou suivre une cible.
- Prédateur : Après avoir réussi une attaque, vous pouvez effectuer immédiatement un déplacement gratuit égal à votre déplacement normal. Limitation : 1 fois par combat.

Description canonique :

- Apparence lupine.
- Oreilles pointues.
- Crocs acérés.
- Posture nerveuse, toujours prête à bondir ou fuir.
- Corps généralement couvert de fourrure.
- Fourrure souvent grise, brune ou noire.
- Yeux jaunes ou rouges, capables de briller dans l'obscurité.
- Odorat et ouïe extrêmement développés.
- Voix rauque, presque semblable à un grognement, parfois ponctuée de murmures ou de sifflements.

CHOISIR SON ARCHÉTYPE

L'archétype représente votre rôle et votre domaine d'excellence. Pour les vétérans, vous pouvez modifier le profil de caractéristiques en gardant le total de 10 points avec l'accord du MJ. Si vous voulez, vous pouvez aussi changer les compétences mais en gardant 3 acquises et 1 maîtrisée.

Il détermine :

- votre profil de caractéristiques ;
- 3 compétences Acquises ;
- 1 compétence Maîtrisée ;
- 2 capacités de départ ;
- votre équipement initial ;
- les 6 talents accessibles au cours de votre progression.

Aucun archétype n'est réservé à une espèce. Un Forgé peut être Voleur, un Sylve peut être Guerrier et un Humain peut être Mystique.

 **EXPLORATEUR** « Les cartes sont dessinées par ceux qui reviennent vivants. »

L'Explorateur est l'éclaireur du groupe. Il repère les dangers, trouve les ressources et guide ses compagnons.

Profil de caractéristiques

Force	Agilité	Présence	Esprit	Perception	Ruse
+1	+3	+0	+2	+2	+2

Compétences

Acquises :

- Orientation
- Survie
- Nature

Maîtrisée :

- Discrétion

Capacités de départ

- Sens aiguisés : Vous bénéficiez de +1 aux jets reposant directement sur vos sens.
- Camouflage expert : Vous bénéficiez de +1 aux jets de Discrétion lorsque vous utilisez votre environnement pour vous dissimuler.

Équipement initial

- Arc ou arme de jet
- Arme légère
- Armure légère
- Sac d'exploration
- Corde de 10 m
- Lanterne
- Carte vierge
- Matériel de survie

Talents de progression

- Appel du Dédale : Vous pouvez ressentir la présence d'une zone instable du Dédale dans un rayon de 10 m.
- Cartographe du Dédale : Après avoir exploré une zone, vous pouvez en mémoriser une carte fiable. 1/ séance.
- Écho des Profondeurs : Vous pouvez reproduire un son naturel ou animal afin d'attirer ou de détourner une créature. Une fois par séance.
- Maître des Ombres : Vous pouvez tenter immédiatement de vous cacher lorsque vous vous trouvez dans une zone de pénombre ou d'obscurité. Une fois par scène.
- Pisteur né : Vous pouvez suivre une piste ancienne ou partiellement effacée avec un jet de Survie, même plusieurs jours après le passage de la cible.
- Survivant des Abysses : Après un repos court effectué dans le Dédale, vous récupérez 1 PS supplémentaire. Une fois par séance.

✂ **GUERRIER** « Quand tout va mal, les autres regardent le Guerrier. »

Le Guerrier protège ses compagnons, tient les positions difficiles et affronte directement les menaces.

Profil de caractéristiques

Force	Agilité	Présence	Esprit	Perception	Ruse
+3	+2	+2	+2	+1	+0

Compétences

Acquises :

- Armes de mêlée
- Survie
- Intimidation

Maîtrisée :

- Défense

Capacités de départ

- Maître d'armes : Choisissez une catégorie d'arme. Vous bénéficiez de +1 aux jets effectués avec cette catégorie.
- Frappe puissante : Une fois par combat, après avoir réussi une attaque, vous pouvez infliger +2 dégâts.

Équipement initial

- Arme de mêlée
- Bouclier ou arme à deux mains
- Armure moyenne
- Arme secondaire
- Sac de voyage
- Matériel d'entretien des armes

Talents de progression

- Bouclier humain : Vous pouvez intercepter une attaque visant un allié adjacent et subir les dégâts à sa place. Une fois par scène.
- Charge dévastatrice : Après avoir parcouru au moins 3 m en ligne droite, votre prochaine attaque de mêlée réussie peut déséquilibrer la cible. Une fois par combat.
- Colère du Dédale : Pendant une scène, vos attaques infligent +1 dégât, mais vous subissez -1 DP. Une fois par scène.
- Frappe brise-armure : Une attaque réussie ignore 1 point de Protection de la cible. Une fois par combat.
- Dernier rempart : Lorsqu'un allié adjacent tombe à 0 PS, vous pouvez immédiatement le stabiliser à 1 PS. Une fois par séance.
- Mur de chair : Les alliés adjacents réduisent de 1 les dégâts physiques qu'ils subissent.

 **MENEUR** « Les armes gagnent des batailles. Les mots gagnent des guerres. »

Le Meneur influence les autres, coordonne le groupe et transforme ses alliés en une force collective.

Profil de caractéristiques

Force	Agilité	Présence	Esprit	Perception	Ruse
+0	+1	+3	+2	+2	+2

Compétences

Acquises :

- Intimidation
- Empathie
- Histoire

Maîtrisée :

- Persuasion

Capacités de départ

- Inspiration : Vos alliés proches bénéficient de +1 aux jets de moral et de résistance physique tant qu'ils peuvent vous entendre.
- Présence imposante : Les ennemis qui vous affrontent directement subissent -1 à leurs jets d'attaque.

Équipement initial

- Arme légère
- Armure légère
- Insigne ou symbole d'autorité
- Tenue de négociation
- Matériel d'écriture
- Sac de voyage

Talents de progression

- Dernier souffle : Un allié tombé à 0 PS peut effectuer une dernière action avant de sombrer dans l'inconscience. Une fois par séance.
- Discours enflammé : Tous les alliés qui vous entendent bénéficient de +1 à leur prochain jet important. Une fois par séance.
- Inspiration héroïque : Lorsqu'un allié proche échoue à un jet, vous pouvez lui permettre de relancer le dé. Une fois par séance.
- Ordre tactique : Après le premier tour de combat, choisissez un allié. Il bénéficie de +1 à ses jets de combat jusqu'à la fin du combat.
- Parole envoûtante : Après avoir réussi un jet de Persuasion contre une cible, vous pouvez lui faire hésiter ou changer temporairement d'attitude si votre demande reste plausible.
- Réseau d'influence : Vous pouvez faire appel à un contact approprié pour obtenir une information, une introduction ou une aide mineure. Une fois par séance.

✨ **MYSTIQUE** « Le Flux répond à ceux qui l'écoutent. Mais il écoute aussi en retour. »

Le Mystique manipule le Flux et utilise la magie pour accomplir ce qui serait autrement impossible.

Profil de caractéristiques

Force	Agilité	Présence	Esprit	Perception	Ruse
+0	+1	+2	+3	+2	+2

Compétences

Acquises :

- Détection magique
- Alchimie
- Arcanes

Maîtrisée :

- Maîtrise du Flux

Capacités de départ

- Canalisation : Vous pouvez utiliser le Flux et lancer des sorts.
- À la création, vous connaissez 2 Techniques et 2 Formes de votre choix. Les règles complètes de magie sont présentées dans Magie et Flux.
- Sensibilité au Flux : Vous bénéficiez de +1 aux jets permettant de percevoir ou d'identifier le Flux.

Équipement initial

- Focaliseur arcanique
- Arme légère
- Armure légère
- Composants rituels
- Carnet
- Deux consommables alchimiques simples

Talents de progression

- Bouclier de Flux : Vous pouvez dépenser 1 PF pour obtenir +2 DP ou +2 DM contre une attaque.
- Corruption contrôlée : Lorsque vous utilisez l'intensificateur Corruption, vous pouvez réduire de 1 le coût supplémentaire en Corruption une fois par scène.
- Écho magique : Après avoir lancé un sort, vous pouvez immédiatement reproduire le même effet en dépensant son coût normal en PF. Cette seconde utilisation ajoute +1 Corruption.
- Métamorphose du Flux : Vous pouvez modifier la Forme d'un sort au dernier moment si la nouvelle Forme reste cohérente avec son effet.
- Rituel de soin : Lors d'un repos, vous pouvez effectuer un rituel permettant à un allié de récupérer 1d6 PS supplémentaires. Une fois par repos.
- Voix du Dédale : Vous pouvez tenter de communiquer avec une présence ou une entité liée au Flux. Le MJ détermine la réponse et les éventuelles conséquences.

 **SAVANT** « Chaque mystère possède une solution. Encore faut-il survivre assez longtemps pour la trouver. ». Le Savant analyse, comprend, fabrique et transforme les découvertes en avantages concrets.

Profil de caractéristiques

Force	Agilité	Présence	Esprit	Perception	Ruse
+0	+1	+2	+3	+3	+1

Compétences

Acquises :

- Histoire
- Bricolage
- Nature

Maîtrisée :

- Médecine

Capacités de départ

- Esprit analytique : Vous bénéficiez de +2 aux jets de connaissance concernant Histoire, Arcanes ou Nature.
- Artisan : Vous bénéficiez de +1 aux jets de fabrication et de réparation.

Équipement initial

- Outils d'artisan
- Arme légère
- Armure légère
- Carnet de recherches
- Matériel d'écriture
- Composants de réparation
- Petit nécessaire d'alchimie

Talents de progression

- Alchimie improvisée : Vous pouvez créer un consommable alchimique simple avec du matériel disponible, après un jet d'Alchimie.
- Bricolage de génie : Une fois par scène, vous pouvez réparer ou modifier temporairement un objet sans disposer du matériel normalement nécessaire.
- Décryptage des Anciens : Vous pouvez obtenir automatiquement une information utile sur un texte, symbole ou mécanisme ancien lorsque vous avez suffisamment de temps pour l'étudier.
- Invention du Dédale : Après une période de recherche, vous pouvez créer un petit outil répondant à un besoin précis. Le MJ détermine les matériaux et le temps nécessaires.
- Œil d'analyse : Après avoir observé une créature, un objet ou un mécanisme pendant quelques instants, vous pouvez poser une question précise au MJ sur son fonctionnement ou sa faiblesse.
- Rituel de stabilisation : Vous pouvez stabiliser temporairement un objet, une zone ou un phénomène lié au Flux. Une fois par séance.



VOLEUR « Les portes verrouillées sont simplement des portes qui n'ont pas encore été ouvertes. »

Le Voleur contourne les obstacles, exploite les failles et agit lorsque personne ne regarde.

Profil de caractéristiques

Force	Agilité	Présence	Esprit	Perception	Ruse
+0	+3	+1	+2	+2	+2

Compétences

Acquises :

- Discrétion
- Armes à distance
- Bricolage

Maîtrisée :

- Crochetage

Capacités de départ

- Doigts agiles : Vous bénéficiez de +1 aux jets de Crochetage, de vol à la tire, de désamorçage de pièges et de manipulation fine.
- Attaque sournoise : Lorsque vous attaquez une cible vulnérable, surprise ou incapable de se défendre correctement, vous infligez +1 dégât.

Équipement initial

- Deux armes légères
- Dague
- Armure légère
- Outils de voleur
- Corde fine
- Cape sombre
- Accessoires de distraction

Talents de progression

- **Attaque dans l'ombre** : Lorsque vous attaquez depuis une position dissimulée, vous pouvez ajouter +1d6 dégâts. Une fois par scène.
- **Doigts de l'ombre** : Vous pouvez effectuer une manipulation fine discrètement même sous pression, si vous disposez d'au moins une main libre.
- **Double jeu** : Vous pouvez temporairement faire croire à une cible que vous êtes son allié ou que vous appartenez à son groupe, à condition de disposer d'une couverture crédible.
- **Évasion surnaturelle** : Une fois par scène, vous pouvez vous dégager immédiatement d'une situation qui vous immobilise ou vous entrave, si une échappatoire physiquement existe.
- **Ombre vivante** : Lorsque vous commencez votre tour dans l'obscurité ou la pénombre, vous pouvez vous déplacer sans être détecté jusqu'à ce que vous effectuiez une action bruyante ou offensive.
- **Vol de souvenir** : Après avoir réussi une action particulièrement discrète contre une cible, vous pouvez lui subtiliser un petit objet symbolique ou un élément d'information important, selon la situation.

DÉFINIR SES COMPÉTENCES

Les compétences représentent ce que votre personnage sait réellement faire. Chaque compétence possède trois degrés de progression.

LES DEGRÉS DE COMPÉTENCE

Niveau	Bonus	Effet
Non acquise	+0	Le personnage ne possède pas de formation particulière.
Acquise	+1	Le personnage possède une formation ou une expérience pratique.
Maîtrisée	+2	Le personnage possède une solide maîtrise du domaine.
Expertise	+2	Lancez 2d12 et gardez le meilleur résultat.

L'Expertise ne remplace pas le bonus de +2 : elle conserve le bonus de +2 de la Maîtrise et améliore la fiabilité du jet.

Exemple : Un personnage possède Armes de mêlée Maîtrisée. Il effectue : 1d12 + Force + 2. S'il possède cette compétence en Expertise, il lance : 2d12 + Force + 2 et conserve le meilleur résultat.

LES 18 COMPÉTENCES

Combat

- **Armes à distance** : Utiliser les arcs, arbalètes, armes de jet et autres armes à distance.
- **Armes de mêlée** : Utiliser les armes de corps à corps.
- **Défense** : Se protéger, esquiver, parer et exploiter sa position défensive.

Connaissance

- **Histoire** : Connaître le passé de la Cité, des civilisations et des événements anciens.
- **Médecine** : blessures, maladies, anatomie, premiers soins, poisons et traitements.
- **Nature** : Identifier les plantes, les créatures et les environnements naturels.

Exploration

- **Discrétion** : Se cacher, se déplacer silencieusement et éviter d'être repéré.
- **Orientation** : Trouver son chemin et éviter de se perdre.
- **Survie** : Trouver des ressources, survivre dans un environnement hostile et établir un campement.

✨ Magie

- Arcanes : Comprendre les phénomènes surnaturels, les artefacts et les connaissances ésotériques.
- Détection magique : Repérer et identifier le Flux, les sorts, les artefacts et les phénomènes magiques.
- Maîtrise du Flux : Lancer et contrôler les effets de Flux, gérer les risques liés à la magie.

💬 Social

- Empathie : Comprendre les émotions, détecter les attitudes inhabituelles et interpréter les intentions.
- Intimidation : Faire pression, menacer ou imposer son autorité.
- Persuasion : Convaincre, négocier et obtenir la coopération d'autrui.

🔧 Technique

- Alchimie : Créer des potions, remèdes et préparations alchimiques.
- Bricolage : Réparer, modifier ou fabriquer des objets simples.
- Crochetage : Ouvrir des serrures, désamorcer des pièges et manipuler des mécanismes complexes.

🎲 UTILISER UNE COMPÉTENCE

Lorsqu'une action nécessite un jet, utilisez : 1d12 + Caractéristique + Compétence + modificateurs

Le total est comparé à la Difficulté ou à la Défense de la cible.

Les règles générales de résolution s'appliquent :

- Réussite : total $\geq$ Difficulté
- Réussite exceptionnelle : total $\geq$ Difficulté +4 ou 12 naturel
- Échec critique : 1 naturel

Les compétences ne remplacent jamais les caractéristiques : elles représentent la formation et l'expérience du personnage.

🎓 COMPÉTENCES À LA CRÉATION

Chaque personnage commence avec :

- 3 compétences Acquises
- 1 compétence Maîtrisée
- 1 compétence Acquise provenant de son Historique

Les Humains obtiennent également 1 compétence Acquise supplémentaire grâce à leur trait Polyvalence. Une compétence ne peut pas être sélectionnée deux fois à la création. Si une compétence est déjà fournie par l'archétype ou l'Historique, choisissez une autre compétence disponible afin d'éviter les doublons.

📖 CHOISIR SON HISTORIQUE

Votre Historique représente ce que vous étiez avant que votre vie ne bascule. Si vous possédez déjà l'équipement, obtenez 5 pièces d'Obsidienne ou un équipement équivalent en remplacement. Si vous possédez déjà la compétence acquise, vous pouvez en choisir une autre librement. Vous pouvez, vous-même définir vos propres historiques en vous inspirant de la liste ci-dessous.

Il fournit :

- 1 compétence Acquise
- 1 contact
- 1 avantage narratif
- 1 équipement supplémentaire
- +1 Réputation auprès d'une faction

APPRENTI MYSTIQUE

Compétence : Maîtrise du Flux +1

Contact : Un maître mystique du Synode

Équipement : Focus arcanique rudimentaire

Réputation : +1 Synode

Avantage : Une fois par scène, vous pouvez relancer un jet de Maîtrise du Flux raté.

CHERCHEUR DU SYNODE

Compétence : Histoire +1

Contact : Un archiviste du Synode

Équipement : Carnet de recherches

Réputation : +1 Synode

Avantage : Vous connaissez toujours au moins une information utile concernant une créature, un artefact ou une faction connue.

CARTOGRAPHE DU DÉDALE

Compétence : Orientation +1

Contact : Membre de la Guilde des Cartographes

Équipement : Cartes annotées

Réputation : +1 Explorateurs

Avantage : Une fois par expédition, vous pouvez automatiquement éviter de vous perdre.

CHASSEUR DU DÉDALE

Compétence : Nature +1

Contact : Pisteur ou membre d'une guilde de chasse

Équipement : Trophée de créature

Réputation : +1 guildes de chasse

Avantage : Vous bénéficiez de +1 pour identifier, suivre ou pister une créature du Dédale.

CONTREBANDIER

Compétence : Intimidation +1

Contact : Réseau de passeurs

Équipement : Compartiment caché

Réputation : +1 auprès des réseaux criminels

Avantage : Vous trouvez facilement un acheteur ou un vendeur clandestin pour une marchandise appropriée.

ÉMISSAIRE DES SOMMETS

Compétence : Empathie +1

Contact : Noble ou représentant officiel

Équipement : Sceau diplomatique

Réputation : +1 Haute Cour

Avantage : Vous obtenez plus facilement une audience auprès d'une autorité appropriée.

GARDIEN FORGÉ

Compétence : Défense +1

Contact : Ancien commandant Forgé

Équipement : Kit de réparation

Réputation : +1 Forgés Libres

Avantage : Vous bénéficiez de +1 contre les dangers environnementaux.

MARCHAND DU CONSORTIUM

Compétence : Persuasion +1

Contact : Négociant influent

Équipement : Livre de comptes

Réputation : +1 Consortium

Avantage : Vous obtenez systématiquement de meilleures conditions lors de négociations commerciales ordinaires.

OUVRIER DES BAS-FONDS

Compétence : Survie +1 ou Bricolage +1

Contact : Chef de quartier

Équipement : Outils de chantier

Réputation : +1 Bas-Fonds

Avantage : Vous ignorez le premier malus lié à la fatigue ou à l'épuisement lors d'une expédition.

Choisissez Survie ou Bricolage en fonction des compétences déjà obtenues afin d'éviter un doublon.

PROSPECTEUR INDÉPENDANT

Compétence : Discrétion +1

Contact : Guide ou explorateur

Équipement : Carte incomplète du Dédale

Réputation : +1 Explorateurs

Avantage : Une fois par expédition, réduisez de 2 la Difficulté d'un jet d'Orientation.

SOLDAT DE LA HAUTE COUR

Compétence : Armes de mêlée +1

Contact : Ancien garde

Équipement : Insigne de service

Réputation : +1 Haute Cour

Avantage : Vous connaissez les protocoles, postes de contrôle et procédures de sécurité ordinaires de la Haute Cour.

SURVIVANT ALTÉRÉ

Compétence : Survie +1

Contact : Prêtre ou survivant du Dédale

Équipement : Relique corrompue

Réputation : +1 Altérés

Avantage : Vous bénéficiez de +1 aux jets concernant la Corruption, les mutations ou le Flux.

FINALISER SON PERSONNAGE

POINTS DE SANTÉ

- Votre maximum de PS est : $PS\ maximum = 8 + Force$
- À 0 PS, vous êtes hors combat et inconscient.
- À -5 PS, vous mourez, sauf intervention exceptionnelle prévue par les règles ou le scénario.
- Les règles détaillées de stabilisation et de récupération sont présentées dans Combat et Points de Santé.

POINTS DE FATIGUE

- Votre maximum de PF est : $PF\ maximum = 5 + Esprit$
- Les PF représentent votre capacité à supporter l'épuisement et, pour les Mystiques, à alimenter la manipulation du Flux. Les règles détaillées de fatigue et de récupération sont présentées dans La Fatigue.

CORRUPTION

- Votre score de Corruption commence à : 0 / 20
- La Corruption augmente principalement lors de l'exposition au Flux et de certaines utilisations dangereuses de la magie. Les règles détaillées sont présentées dans La Corruption.

DÉFENSES

- Votre **Défense Physique (DP)** sert à déterminer si les attaques physiques vous touchent (fonctionne pour les tests de résistance physique : fatigue, poison...). Votre score commence à : $8 + Agilité + \text{bonus équipement/espèce}$
- Votre **Défense Mentale (DM)** sert notamment contre les attaques mentales et certains effets magiques (fonctionne pour les tests de résistance mentale: courage...). Votre score commence à : $8 + Esprit + \text{bonus équipement/espèce}$.
- Les valeurs de base et leurs modifications dépendent notamment de votre équipement et de votre espèce.



LA CITÉ EN TROIS STRATES

Une même cité. Trois mondes.

LE DÉDALE

*Un labyrinthe vivant,
sans fin.*



1. LES SOMMETS *Pouvoir et corruption*

Accès réservé aux élites : nobles, hauts magistrats, maîtres du Synode, riches marchands. Une architecture grandiose, des cristaux de Flux et des jardins suspendus. Ici, le pouvoir se côtoie avec la corruption.

✦ Points d'intérêt

- Palais d'Obsidienne (Haute Cour, archives)
- Jardins Suspendus (plantes rares et carnivores)
- Bibliothèque des Mystères (grimoires interdits)
- Ateliers des Sommets (armes en cristal de Flux)

✦ Ambiance

Lumière bleutée, encens, murmures, gardes.

✦ Dangers

Espionnage, magie interdite, surveillance.



2. LES NIVEAUX CENTRAUX *Commerce et intrigues*

Ouverts à la majorité de la population : artisans, commerçants, chercheurs, mercenaires. Des marchés animés, des ateliers, des académies et des tavernes. C'est le cœur battant de la cité.

✦ Points d'intérêt

- Grand Bazar (objets, infos, voleurs)
- Taverne du Flux (rencontres, quêtes)
- Ateliers du Consortium (objets magiques)
- Casernes (mercenaires et gardes)

✦ Ambiance

Bruits, odeurs d'épices, de métal et de sueur.

✦ Dangers

Voleurs, conflits de guildes, tensions sociales.



3. LES BAS-FONDS *Survie et désespoir*

Ouverts à tous, mais dangereux. Criminalité, gangs, créatures du Dédale. Des bâtiments vétustes, des rues sombres et des égouts menant au Dédale.

✦ Points d'intérêt

- Repaire des Ombres (Fraternité des Ombres)
- Marché Noir (artefacts interdits)
- Les Égouts (accès au Dédale)
- Temple des Altérés (rituels et corruption)

✦ Ambiance

Gouttes d'eau, rires fous, odeurs nauséabondes.

✦ Dangers

Gangs, pièges, créatures du Dédale.



LE DÉDALE *Une présence*

Sous la cité s'étend un labyrinthe sans fin. Personne ne connaît sa vraie taille ou son origine. Le Dédale n'est pas un simple lieu : c'est un écosystème vivant, où chaque créature, chaque plante, chaque zone a un rôle à jouer.

✦ Les zones

- Stable (sûr, mais trompeur)
- Mouvante (illusions, pièges)
- Corrompue (Flux, mutations)
- Interdite (la folie, la vérité)

✦ Ambiance

Silence, lumière étrange, odeurs de mort.

✦ Dangers

Créatures, corruption, perte de repères.

PARTIE II : EXPLORER LA CITÉ ET LE DÉDALE

« La Cité survit grâce au Dédale. Lui grandit grâce à elle. Nul ne sait lequel des deux disparaîtra le 1er. »

Cette partie vous plonge dans l'univers de Dédale Primordial, en explorant :

- La Cité des Trois Strates : Son organisation, ses factions, et sa vie quotidienne.
- Le Dédale Vivant : Ses zones, son écosystème, et ses créatures (avec la règle B.A.V.E.).
- Les règles d'exploration : Déplacement, gestion des ressources, pièges, et événements aléatoires

→ Pour les joueurs : Concentrez-vous sur les descriptions des lieux et les règles d'exploration.

→ Pour les MJ : Utilisez les tables de rencontres, les dynamiques écologiques, et les conseils d'animation pour donner vie à ce monde.



LA CITÉ DES TROIS STRATES

La Cité est le dernier refuge connu dans un monde oublié. Une structure verticale immense, bâtie autour des accès au Dédale, abrite des centaines de milliers d'âmes réparties entre trois grandes strates. Chaque strate a sa propre culture, ses dangers, et ses opportunités.



LES SOMMETS : POUVOIR ET CORRUPTION



DESCRIPTION

Accès : Réservé aux élites (nobles, hauts magistrats, maîtres du Synode, riches marchands).

Architecture : Bâtiments vastes et bien entretenus, murs incrustés de cristaux de Flux, rues éclairées par des lanternes à Flux (lumière bleuâtre).

Ressources :

- Nourriture abondante et eau pure.
- Accès privilégié aux soins et à l'éducation.
- Protection constante (gardes omniprésents).



POINTS D'INTÉRÊT

Palais d'Obsidienne : Siège de la Haute Cour. Murs incrustés de cristaux de Flux. La Cour cache un artefact qui maintient le Dédale "endormi". Accès aux archives interdites (connaissances rares).

Jardins Suspendus : Végétation luxuriante alimentée par le Flux. Certaines plantes sont carnivores (jet de Nature, Difficulté 12, pour les repérer). On peut y trouver des plantes médicinales rares.

Bibliothèque des Mystères : Contient des grimoires interdits. Les livres sont vivants (certains mordent ceux qui les lisent). On peut y trouver des Sorts oubliés, légendes du Dédale...

Ateliers des Sommets : Où sont forgées les armes en cristal de Flux. On a la possibilité d'acheter une arme unique (mais chère et instable).



AMBIANCE

Sons : Murmures étouffés, cliquetis des armures des gardes, chuchotements dans les murs.

Odeurs : Encens brûlé (pour masquer l'odeur de Flux corrompu), métal poli.

Dangers :

- Espionnage : Tout le monde vous observe. Un jet de Discrétion (Difficulté 14) est nécessaire pour éviter d'être repéré par les espions de la Haute Cour.
- Magie interdite : Utiliser un sort des Lueurs de l'Aube (lumière) attire l'attention des gardes (jet de Persuasion, Difficulté 14, pour éviter l'arrestation).



EXEMPLE DE SCÈNE « Vous entrez dans une salle du Palais d'Obsidienne. Les murs sont couverts de fresques représentant la chute d'une ancienne civilisation. Un garde vous observe avec méfiance. Soudain, une fresque bouge : les personnages peints vous fixent. Un jet de Perception (Difficulté 12) révèle qu'il s'agit d'une illusion... ou d'un avertissement. »

LES NIVEAUX CENTRAUX : COMMERCE ET INTRIGUES

DESCRIPTION

Accès : Ouvert à la majorité de la population (artisans, commerçants, chercheurs, mercenaires).

Architecture : Marchés animés, ateliers bruyants, académies du Synode, quartiers marchands.

Ressources :

- Marchés regorgeant de marchandises (provenant des profondeurs du Dédale).
- Ateliers spécialisés (réparation, artisanat magique).
- Tavernes et auberges (lieux de rencontre pour les explorateurs).

POINTS D'INTÉRÊT

Le Grand Bazar : Marché où tout se vend : armes, potions, informations. 20% de chances qu'un objet soit volé (jet de Discrétion, Difficulté 10, pour repérer le voleur). On peut y trouver des Objets rares, des informations sur le Dédale.

La Taverne du Flux : Lieu de rencontre des explorateurs. Risque de rencontrer un ennemi (ou un allié inattendu). On peut y rencontrer un PNJ avec une quête.

Les Ateliers du Consortium : Où sont fabriqués les objets magiques "légaux". On peut y réparer des objets (coût : 10 pièces d'obsidienne + Persuasion, Difficulté 10).

Les Casernes : Quartier général des mercenaires et gardes. Les mercenaires n'aiment pas les étrangers (jet de Persuasion, Difficulté 12, pour éviter un conflit). On peut y engager des mercenaires pour une expédition.

AMBIANCE

Sons : Cris des marchands, bruits de forge, rires gras, murmures de complots.

Odeurs : Épices, métal chaud, sueur, Flux corrompu (odeur métallique et âcre).

Dangers :

- Voleurs : 1 jet de Perception (Difficulté 10) par heure pour éviter de se faire voler.
- Conflits entre Guildes : Si les PJ portent les couleurs d'une faction, risque de bagarre (jet de Persuasion/Intimidation, Difficulté 12, pour éviter).

 **EXEMPLE DE SCÈNE.** « Alors que vous traversez le Grand Bazar, un enfant vous tend une main sale : "Monsieur... vous voulez acheter une carte du Dédale ?" Un jet de Perception (Difficulté 8) révèle que la carte est fausse... mais qu'elle contient un symbole interdit (celui de la Fraternité des Ombres). »

LES BAS-FONDS : SURVIE ET DÉSESPoir

DESCRIPTION

Accès : Ouvert à tous, mais dangereux (criminalité, créatures du Dédale, gangs).

Architecture : Bâtiments anciens et vétustes, rues étroites et sombres, égouts menant directement au Dédale.

Ressources :

- Marché noir (artefacts interdits, cristaux de Flux purs).
- Communautés secrètes (Altérés, Indépendants, contrebandiers).
- Accès direct au Dédale (via les égouts ou les tunnels oubliés).

POINTS D'INTÉRÊT

Le Repaire des Ombres : QG de la Fraternité des Ombres. Pièges mortels (jet de Perception, Difficulté 14, pour les éviter). On peut infiltrer un lieu ou voler un objet pour la Fraternité.

Le Marché Noir : Où l'on trouve des artefacts interdits et des cristaux de Flux purs. Risque d'acheter un objet maudit (ex : une dague qui vole les PS de ses victimes). On peut y trouver des Cristaux de Flux, artefacts uniques.

Les Égouts : Réseau de tunnels menant directement au Dédale. Créatures (1-3 Traqueurs du Flux ou 1 Ombre Consciente). Accès rapide au Dédale (mais dangereux).

Le Temple des Altérés : Lieu de culte pour ceux qui ont embrassé la corruption. Les Altérés y pratiquent des rituels pour contrôler le Flux. Connaissance : Secrets sur la corruption et le Flux.

AMBIANCE

Sons : Gouttes d'eau, grattements dans les murs, rires fous, hurlements lointains (créatures du Dédale).

Odeurs : Moisi, sang séché, Flux corrompu, chair pourrie (Altérés).

Dangers :

- Gangs : Chaque gang contrôle un territoire. Payer un tribut ou combattre (1d3 ennemis, DP 8, PS 6).
- Pièges : Fosses, lames cachées, gaz toxiques (jet de Perception, Diff. 12, pour les détecter).
- Créatures du Dédale : 1/12 de chances par heure de croiser une créature.

 **EXEMPLE DE SCÈNE** « Vous descendez dans les égouts, l'eau jusqu'aux genoux. Soudain, un bruit de pas résonne derrière vous. Un jet de Perception (Difficulté 10) révèle une silhouette trop grande pour être humaine... avec des yeux qui brillent dans le noir. »

VIE QUOTIDIENNE DANS LA CITÉ

La vie dans la Cité dépend entièrement du Flux. Sans lui, la Cité s'effondrerait.

L'ÉCONOMIE DE LA CITÉ

Pièces d'Obsidienne (PO) : Monnaie officielle de la Cité. Nourriture, logement, vêtements, équipement, salaires, impôts. 1 Pièce = 1 repas ou 1 nuit en auberge bon marché.

Poussière de Flux : Résidu raffiné issu du traitement des cristaux de Flux. Éclairage domestique, chauffage, entretien des Forgés. Accessible à la majorité des habitants. Vendue en sachets ou capsules.

Cristaux de Flux : Forme stable et concentrée du Flux. Sorts courants, artisanat spécialisé, réparation avancée des Forgés. Ressource stratégique. Contrôlée par le Consortium d'Ambre.

Éclats de Flux : Fragments extrêmement purs des profondeurs du Dédale. Artefacts majeurs, grandes expéditions, rituels avancés, transactions de prestige. Une fortune pour la plupart des habitants. Objet de convoitise des factions.

Noyaux de Flux : Concentrations exceptionnelles de Flux pur. Technologies uniques, stabilisation des Nœuds de Flux, projets secrets des factions. Inestimable. Presque mythique.

LA LOI DANS LA CITÉ

Officiellement la même pour tous, mais son application dépend de la richesse, de l'influence ou de la strate.

JUSTICE SELON LES STRATES

Sommets : Les procès sont longs et politiques. L'influence peut modifier les verdicts.

Niveaux Centraux : La loi est appliquée de manière relativement régulière. La corruption existe mais reste discrète.

Bas-fonds : La loi officielle est rarement présente. Les chefs locaux, gangs ou milices rendent leur propre justice.

Type de Crime

Crimes Mineurs : Troubles à l'ordre public, escroquerie, vol simple, dégradations, fraude commerciale.

Sanctions (Sommets) Amendes, travaux forcés. (Niveaux Centraux) Amendes, détention temporaire.

(Bas-Fonds) Justice locale (gangs, milices).

Crimes Majeurs : Meurtre, trafic de Flux interdit, sabotage, corruption d'agents publics, trahison envers la Cité.

Sanctions (Sommets) : Lourdes amendes, emprisonnement, exil. (Niveaux Centraux)

Emprisonnement, exil. (Bas-Fonds) Exécution sommaire.

JUSTICE SELON LES STRATES

Sommets : Les procès sont longs et politiques. L'influence peut modifier les verdicts.

Niveaux Centraux : La loi est appliquée de manière relativement régulière. La corruption existe mais reste discrète.

Bas-fonds : La loi officielle est rarement présente. Les chefs locaux, gangs ou milices rendent leur propre justice.

DÉPENSES DE LA VIE QUOTIDIENNE

Produit	Prix	Produit	Prix
Pain / repas simple	1 PO	Vêtements simples	5 PO
Repas chaud	2 PO	Vêtements solides de voyage	10 PO
Bon repas	4 PO	Vêtements élégants	20 PO
Repas luxueux	8 PO	Vêtements luxueux	50+ PO
Eau / remplissage d'une gourde	1 PO	Couverture	3 PO
Ration de voyage	2 PO	Sac / besace	3 PO
Bière / boisson courante	1 PO	Sac à dos	5 PO
Vin ordinaire	2 PO	Coffre simple	10 PO
Vin de qualité	5 PO	Petit objet courant	1–3 PO
Douche / bains publics	2 PO	Objet de bonne qualité	5–15 PO

Matériel d'exploration

Le matériel d'exploration mérite d'être relativement accessible, car la survie et la gestion des ressources sont au cœur du jeu. Le document définit notamment les rations, l'eau, les torches et la Poussière de Flux comme des ressources importantes pendant les expéditions.

Équipement	Prix	Équipement	Prix
Gourde	2 PO	Boussole	10 PO
Ration de voyage	2 PO	Instrument de mesure	15 PO
Torche	1 PO	Outils d'escalade	15 PO
5 torches	4 PO	Outils de voleur	20 PO
Lanterne	8 PO	Kit de premiers soins	10 PO
Huile pour lanterne	1 PO	Antidote courant	10 PO
Corde 10 m	5 PO	Filtre à eau	5 PO
Corde solide 10 m	10 PO	Miroir métallique	5 PO
Grappin	8 PO	Pierre à aiguiser	2 PO
Sac d'exploration	15 PO	Carte vierge	2 PO
Tente individuelle	8 PO	Carte d'une zone connue	5–20 PO
Tente pour groupe	20 PO	Matériel d'entretien	5 PO
Couverture chaude	3 PO	Kit de survie	10 PO

Packs

Sac d'exploration — 15 PO : Sac + gourde + 2 rations + 3 torches + corde 10 m + matériel de survie.

Kit du Dédale — 30 PO : Sac d'exploration + lanterne + huile + 5 rations + 5 torches + corde solide + kit de premiers soins.

Kit du vétéran — 60 PO : Kit du Dédale + grappin + outils d'escalade + boussole + carte vierge + antidote.

Auberges

Hébergement	Prix / nuit	Hébergement	Prix / nuit
Couchage misérable / Bas-Fonds	1 PO	Belle chambre	20 PO
Dortoir	2 PO	Suite des Sommets	50 PO+
Chambre simple	5 PO	Repas + dortoir	3 PO
Chambre confortable	10 PO	Repas + chambre simple	7 PO

Ressources du Flux

Ressource	Prix conseillé	Ressource	Prix conseillé
Dose de Poussière de Flux	2 PO	Cristal exceptionnel	100 PO+
Sachet de 5 doses	8 PO	Cristal de Flux pur	50 PO
Cristal de Flux ordinaire	10 PO	Éclat de Flux	500 PO+
Noyau de Flux	Inestimable		

Services

Service	Prix	Service	Prix
Réparation simple	5 PO	Soins sérieux	10 PO
Réparation importante	10 PO	Soins spécialisés	20–50 PO
Réparation complexe	20 PO	Purification de Corruption légère	20 PO
Réparation d'un Forgé	10–30 PO	Purification importante	50 PO+
Entretien d'équipement	2 PO	Identification d'un objet	10 PO
Forgeron / artisan, 1 h	5 PO	Identification d'un artefact	25 PO
Artisan spécialisé, 1 h	10 PO	Recherche d'information banale	2–5 PO
Fabrication d'un objet simple	5–15 PO	Information difficile à obtenir	10–30 PO
Fabrication complexe	20–50 PO	Information secrète	50 PO+
Médecin, consultation	5 PO		

Mercenaires et services d'expédition

Service	Prix	Service	Prix
Porteur, par jour	3 PO	Garde ordinaire, par jour	5 PO
Ouvrier non qualifié, par jour	3 PO	Garde expérimenté, par jour	10 PO
Artisan qualifié, par jour	8 PO	Mercenaire combattant, par jour	10 PO
Guide urbain, par jour	5 PO	Mercenaire vétéran, par jour	20 PO
Guide du Dédale, par jour	15 PO	Spécialiste du Dédale, par jour	30 PO+
Guide expérimenté, par jour	25 PO	Escorte d'une expédition	20–50 PO/jour

Transport

Service	Prix	Service	Prix
Transport dans la Cité	1 PO	Passage vers une autre strate	2–5 PO
Monture / véhicule simple	5 PO	Transport vers les Bas-Fonds (clandestin)	10 PO
Location d'une monture, journée	10 PO	Passage sécurisé vers le Dédale	10–20 PO
Location d'un véhicule	15 PO/jour	Transport d'une cargaison par tranche de 10 kg	5 PO

LE DÉDALE VIVANT

« Le Dédale n'est pas un décor. C'est une présence. Une force. Peut-être une conscience. »

Sous la Cité s'étend un labyrinthe sans fin : le Dédale. Personne ne connaît sa vraie taille ou son origine. Ses profondeurs engloutissent les explorateurs, déforment les lois de la réalité, et recèlent des trésors capables de changer le destin de la Cité. Mais le Dédale n'est pas un simple lieu. C'est un écosystème vivant, où chaque créature, chaque plante, chaque zone a un rôle à jouer.

LES ZONES DU DÉDALE

Le Dédale est divisé en 4 types de zones, chacune avec ses dangers, ses opportunités et son écosystème.

Stable : Couloirs droits, murs lisses, peu de Flux visible. Silence, lumière faible (champignons, cristaux), odeur de pierre humide. Pièges mécaniques, créatures endormies (Sentinelles Minérales). Artefacts, cartes, Nœuds de Flux.

Mouvante : Murs qui ondulent, sols qui se liquéfient, illusions. Sons : murmures, grincements. Lumière clignotante. Odeur de Flux corrompu. Se perdre, pièges dynamiques, illusions. Raccourcis, trésors cachés.

Corrompue : Flux visible (veines bleues/violacées), murs suintants, créatures déformées. Sons : battements de cœur, cris lointains. Lumière bleutée. Odeur de métal brûlé, chair pourrie. Dégâts de Flux, mutations, créatures agressives (Traqueurs, Ombres, Altérés). Cristaux de Flux purs, artefacts maudits, connaissances interdites.

Interdite : Inconnue. Rares sont ceux qui en reviennent. Dangers extrêmes, folie possible. Silence absolu, lumière noire, odeur de mort.

L'ÉCOSYSTÈME DU DÉDALE

« Le Dédale ne produit rien sans raison. Même celui qui cherche à vous tuer a probablement besoin de quelque chose. »

- Le Dédale n'est pas un décor souterrain rempli de monstres. C'est un écosystème vivant, dont le Flux constitue à la fois la source d'énergie, le moteur des transformations et parfois la cause des déséquilibres.
- On y trouve des zones de reproduction, des territoires, des chaînes alimentaires, des prédateurs, des proies, des parasites, des espèces symbiotiques et migratrices.
- Même la flore participe à cet équilibre : certaines plantes se nourrissent du Flux, d'autres se défendent, piègent leurs proies ou communiquent entre elles.

LE FLUX, SOURCE DE L'ÉCOSYSTÈME

Le Flux est présent sous plusieurs formes dans le Dédale :

- dans les Nœuds de Flux ;
- dans les cristaux ;
- dans les Racines de Flux ;
- dans certaines créatures ;
- dans certaines plantes ;
- dans les zones corrompues.

Les espèces ne réagissent cependant pas toutes de la même manière au Flux.

- Certaines le consomment.
- Certaines le stockent.
- Certaines le stabilisent.
- Certaines sont transformées par lui.
- D'autres encore semblent capables de l'influencer.

Cette différence explique pourquoi deux créatures peuvent vivre dans le même territoire sans nécessairement être ennemies.

LES QUATRE ZONES ÉCOLOGIQUES

Les quatre grandes zones du Dédale possèdent chacune leur propre équilibre.

ZONES STABLES

Les zones stables possèdent peu de Flux visible. Les parois sont relativement régulières et l'écosystème y est généralement prévisible.

Flore dominante :

- Lichen Lumineux ;
- Racines de Flux proches des Nœuds.

Faune dominante :

- petites créatures ;
- Sentinelles Minérales ;
- Traqueurs du Flux occasionnels.

Écosystème : Les Lichens Lumineux stabilisent les parois et fournissent une faible lumière. Les Sentinelles peuvent protéger les colonies de Lichen et les Nœuds de Flux. Cette relation constitue une symbiose : le Lichen contribue à stabiliser le territoire tandis que la Sentinelle le protège.

● ZONES MOUVANTES

Les zones mouvantes sont instables : murs qui changent, sols qui se déforment, passages qui apparaissent ou disparaissent.

L'écosystème y est moins prévisible.

Flore dominante :

- Champignons de Brume ;
- Racines de Flux.

Faune dominante :

- espèces migratrices ;
- Traqueurs du Flux ;
- créatures opportunistes.

Les créatures qui vivent ici doivent constamment se déplacer. Une colonie peut abandonner son territoire lorsqu'un passage disparaît ou lorsqu'un Nœud de Flux se déplace.

Conséquence pour les PJ : Une rencontre dans une zone mouvante peut donc être provoquée par une migration plutôt que par la présence permanente d'un monstre.

● ZONES CORROMPUES

Les zones corrompues sont les plus riches en Flux et les plus dangereuses. Le Flux y est visible sous forme de veines lumineuses, de cristaux ou de matière déformée.

Flore dominante :

- Champignons de Brume ;
- Chair-Racines ;
- Racines de Flux altérées.

Faune dominante :

- Traqueurs du Flux ;
- Ombres Conscientes ;
- Altérés ;
- parasites du Flux.

Les zones corrompues favorisent les mutations et les relations agressives. La présence prolongée d'une créature peut elle-même modifier son environnement. Un Altéré peut ainsi transformer progressivement son territoire en zone corrompue, tandis qu'une plante particulièrement développée peut retenir ou canaliser le Flux.

● ZONES INTERDITES

Personne ne connaît réellement l'écologie des zones interdites. Les expéditions qui y pénètrent disparaissent généralement. Les règles normales de l'écosystème semblent parfois ne plus s'appliquer.

Le MJ peut y introduire :

- des formes de vie inconnues ;
- des créatures Élite ;
- des mutations impossibles ;
- des organismes gigantesques ;
- des phénomènes du Dédale lui-même.

Une zone interdite ne doit pas être simplement une zone « plus difficile ». Elle doit donner l'impression que les PJ viennent de quitter l'écosystème connu.

LES RELATIONS ENTRE LES ESPÈCES

Les créatures du Dédale entretiennent différents types de relations.

PRÉDATION

Une créature chasse une autre pour se nourrir.

Exemple : Le Traqueur du Flux chasse les petits animaux et les créatures affaiblies. Il peut également suivre les migrations de ses proies.

Une rencontre avec un Traqueur peut donc être précédée par des traces de chasse :

- restes de proies ;
- sang ;
- griffures ;
- cadavres partiellement consommés.

PARASITISME

Une créature profite d'une autre en lui nuisant.

Exemple : Un Ver de Flux peut s'installer dans un Altéré et modifier progressivement son organisme.

Le parasite peut provoquer :

- une mutation ;
- une augmentation de la Corruption ;
- un comportement agressif ;
- une nouvelle capacité.

Le MJ peut ainsi créer une créature unique sans changer entièrement son profil.

SYMBIOSE

Deux espèces bénéficient mutuellement de leur présence.

Exemple : Une Sentinelle Minérale protège une colonie de Lichen Lumineux. Le Lichen stabilise la zone et facilite indirectement la protection du territoire par la Sentinelle.

Conséquence : Si les PJ détruisent le Lichen, la Sentinelle peut considérer qu'ils ont attaqué son territoire.

COMMENSALISME

Une créature profite d'une autre sans lui nuire directement. De petits animaux peuvent suivre un Traqueur pour se nourrir des restes de ses proies. Ces petites créatures constituent de bons indicateurs de la présence d'un prédateur.

COMPÉTITION

Deux espèces recherchent la même ressource.

Exemple : Les Rongeurs de Cristal et les Sentinelles Minérales peuvent convoiter le même filon. Les PJ peuvent alors découvrir un territoire dans lequel les deux espèces se livrent déjà bataille.

Les personnages peuvent :

- intervenir ;
- contourner le conflit ;
- profiter de la situation ;
- aider l'une des espèces ;
- récupérer la ressource pendant qu'elles combattent.

LA FLORE EST UNE PARTIE DE L'ÉCOSYSTÈME

La flore du Dédale doit être traitée comme des organismes vivants, et non comme de simples éléments de décor.

CHAIR-RACINE

Niche : prédateur végétal.

La Chair-Racine apparaît dans les zones profondément corrompues. Elle ferme les passages, immobilise les proies et réagit aux perturbations du Flux. Elle représente l'une des formes les plus avancées de l'adaptation végétale au Flux.

- Base : ferme un passage.
- Aguerrie : peut immobiliser une créature qui entre dans sa zone.
- Vétérane : peut attaquer une cible immobilisée.
- Élite : contrôle une zone de 10 m et peut créer des Chair-Racines Mineures.

CHAMPIGNON DE BRUME

Niche : décomposeur et défenseur.

Présent dans les zones humides et corrompues. Il libère des spores pour se reproduire ou désorienter les intrus. Les Champignons de Brume sont particulièrement dangereux lorsque des prédateurs utilisent leur couverture.

- Base : spores désorientantes — Esprit ou Résistance, Difficulté 12.
- Aguerri : spores plus abondantes, zone de 2 m.
- Vétéran : peut provoquer des hallucinations brèves.
- Élite : crée une zone de brume persistante et produit des spores infectieuses.

FLEUR-MÉMOIRE

Niche : organisme mémoriel.

La Fleur-Mémoire pousse dans les lieux de mort ou dans les zones ayant été le théâtre d'émotions particulièrement fortes. Elle absorbe les émotions et les souvenirs. Les Fleurs-Mémoire peuvent constituer une forme de mémoire écologique du Dédale.

- Base : transmet une impression vague lorsqu'elle est touchée.
- Aguerrie : conserve un souvenir pendant plusieurs jours.
- Vétérane : peut transmettre une scène ou une émotion précise.
- Élite : conserve des souvenirs pendant des siècles.

Un MJ peut utiliser une fleur pour révéler :

- un ancien massacre ;
- le passage d'une créature ;
- l'emplacement d'un ancien camp ;
- un événement oublié ;
- une information sur le Dédale.

LICHEN LUMINEUX

Niche : stabilisateur.

Présent dans les zones stables et sur les parois humides. Il produit une faible lumière, absorbe l'humidité et contribue à stabiliser les parois. Le Lichen est souvent associé aux Sentinelles Minérales.

- Base : lumière faible dans un rayon de 3 m.
- Aguerri : colonie plus importante, lumière dans un rayon de 5 m.
- Vétéran : peut détecter les perturbations importantes du Flux.
- Élite : purifie progressivement une petite zone et détecte les anomalies du Flux.

RACINES DE FLUX

Niche : transporteur énergétique.

Elles apparaissent autour des Nœuds de Flux et transportent l'énergie à travers le Dédale. Elles peuvent alimenter plusieurs espèces végétales. Les Racines de Flux constituent ainsi un élément essentiel de la chaîne alimentaire du Dédale.

- Base : transportent naturellement le Flux.
- Aguerrie : accélère la croissance des plantes proches.
- Vétérane : réagit aux perturbations importantes du Flux.
- Élite : peut modifier la circulation du Flux dans une zone de 10 m.

LA CHAÎNE ALIMENTAIRE DU DÉDALE

Le MJ peut utiliser une chaîne alimentaire simple pour construire rapidement un territoire.

Niveau 1 — Ressources

- Racines de Flux ;
- Lichen Lumineux ;
- petits champignons ;
- petits animaux ;
- cristaux.

Niveau 2 — Consommateurs

- Rongeurs de Cristal ;
- petits prédateurs ;
- insectes du Dédale ;
- créatures opportunistes.

Niveau 3 — Prédateurs

- Traqueurs du Flux ;
- prédateurs des Bas-Fonds ;
- Ombres Conscientes.

Niveau 4 — Organismes dominants

- Altérés ;
- Sentinelles Minérales ;
- créatures Vétérane.

Niveau 5 — Apex

- Alpha du Flux ;
- Matriarche des Ombres ;
- Abomination ;
- Gardienne de Nœud ;
- autres créatures Élite.

Cette hiérarchie n'est pas absolue. Une Sentinelle ne chasse pas nécessairement les créatures inférieures : elle protège principalement son territoire. Une Ombre peut ne pas avoir besoin de nourriture physique. Un Altéré peut se nourrir directement du Flux. L'écosystème doit donc rester étrange et imprévisible.

LES MIGRATIONS

Les créatures ne restent pas toujours au même endroit. Une migration peut être provoquée par :

- la disparition d'un Nœud de Flux ;
- une explosion de Corruption ;
- une modification du Dédale ;
- la présence d'un prédateur ;
- une pénurie de nourriture ;
- une nouvelle source de Flux ;
- l'arrivée des PJ.

UTILISER LES MIGRATIONS

Lorsqu'une zone est bouleversée, le MJ peut déplacer une ou plusieurs espèces.

Exemple : Les PJ détruisent un Nœud de Flux dans une zone corrompue.

Quelques jours plus tard :

- les Traqueurs quittent la zone ;
- les Ombres se rapprochent d'un ancien lieu de mort ;
- les Champignons de Brume dépérissent ;
- les Sentinelles voisines deviennent plus agressives ;
- une autre créature profite du territoire abandonné.

Le Dédale change alors en réponse aux actions des PJ.

PERTURBER UN ÉCOSYSTÈME

Les PJ peuvent modifier durablement un territoire. Le MJ peut alors appliquer une conséquence écologique.

Ils peuvent :

- tuer un prédateur ;
- détruire une colonie ;
- déplacer un Nœud de Flux ;
- contaminer une zone ;
- purifier une zone ;
- voler une ressource ;
- aider une espèce ;
- introduire une nouvelle créature.

Exemple : Les PJ éliminent tous les Traqueurs d'une zone.

- À court terme : La zone devient plus sûre.
- À moyen terme : Les petits animaux se multiplient.
- Puis : La nourriture devient rare.
- Enfin : Une nouvelle espèce de prédateur migre vers la zone.

Le Dédale ne « réinitialise » donc pas ses rencontres après le passage des PJ.

L'ÉCOSYSTÈME COMME OUTIL D'EXPLORATION

Avant une rencontre, le MJ peut donner aux PJ des signes permettant de comprendre l'écosystème. Les PJ attentifs peuvent donc anticiper une rencontre avant de voir la créature.

Présence d'un Traqueur

- cadavres partiellement consommés ;
- griffures ;
- traces de pas ;
- petits animaux absents ;
- silence soudain.

Présence d'une Ombre

- température anormalement basse ;
- souvenirs étranges ;
- zones d'obscurité ;
- sensation d'être observé.

Présence d'un Altéré

- végétation déformée ;
- Flux visible ;
- odeur de chair ou de métal ;
- animaux agressifs ou malades.

Présence d'une Sentinelle

- cristaux ;
- murs renforcés ;
- traces minérales ;
- zone particulièrement stable ;
- Nœud de Flux proche.

B.A.V.E. ET ÉVOLUTION ÉCOLOGIQUE

La règle B.A.V.E. ne représente pas seulement l'expérience acquise par une créature. Elle représente également son adaptation à son environnement.

Une créature peut donc évoluer après :

- plusieurs combats ;
- une mutation ;
- une modification de son territoire ;
- une pénurie ;
- une nouvelle source de nourriture ;
- une exposition prolongée au Flux ;
- la disparition d'un prédateur.

Exemple : le Traqueur

Un Traqueur Base chasse seul. Après plusieurs rencontres :

- Aguerri : il apprend à chasser en meute.

Après avoir rencontré des adversaires capables de se cacher :

- Vétéran : il développe une meilleure perception du Flux.

Après avoir survécu à une forte exposition au Flux :

- Élite : il devient un Alpha du Flux.

Ainsi, les évolutions B.A.V.E. doivent idéalement être justifiées par ce qui s'est passé dans le monde.

LE DÉDALE SE SOUVIENT

Le MJ est encouragé à conserver une trace des événements importants dans les zones explorées.

Après chaque expédition, demandez-vous :

Qu'est-ce qui a changé ?

- Quelle espèce a perdu son territoire ?
- Quelle espèce a gagné du territoire ?
- Quelle ressource a disparu ?
- Quelle nouvelle ressource est apparue ?
- Quelle créature a survécu ?
- Quelle créature pourrait évoluer ?
- Quelle zone est devenue plus dangereuse ?
- Quelle zone est devenue plus sûre ?

Les rencontres précédentes deviennent ainsi les causes des rencontres futures. Le Dédale n'est pas une succession de salles. C'est un organisme immense dont les PJ ne sont qu'une perturbation supplémentaire.

LE BESTIAIRE DU DÉDALE

« Dans le Dédale, ce qui ne meurt pas apprend. Et ce qui apprend finit toujours par changer. »

La faune du Dédale n'est pas une simple succession de monstres. Chaque créature possède un rôle écologique, un territoire, des comportements et parfois une relation particulière avec le Flux.

Les profils suivants utilisent les règles de combat simplifiées :

- PS : Points de Santé.
- DP : Défense Physique, difficulté pour toucher la créature.
- DM : Défense Mentale.
- Protection : dégâts réduits par l'armure ou la carapace.
- Dégâts : dégâts infligés par une attaque, désormais exprimés principalement par une valeur fixe.
- Les capacités spéciales donnent aux créatures leur personnalité plutôt que de multiplier les modificateurs numériques.

LA RÈGLE B.A.V.E.

Les créatures du Dédale évoluent lorsqu'elles survivent aux rencontres, s'adaptent à leur environnement ou sont exposées au Flux. Une créature ne gagne pas automatiquement un nouveau niveau. Le MJ décide de son évolution en fonction de son histoire.

B.A.V.E. signifie : Base → Aguerri → Vétéran → Élite

Progression B.A.V.E.

Niveau	Évolution
Base	Profil normal de la créature.
Aguerri	+2 PS et une capacité améliorée ou un nouveau comportement.
Vétéran	+4 PS supplémentaires, +1 à une caractéristique et une nouvelle capacité importante.
Élite	+6 PS supplémentaires, +1 DP et une capacité signature.

Les bonus de PS sont cumulatifs. Ainsi, une créature ayant 8 PS possède :

- Base : 8 PS
- Aguerri : 10 PS
- Vétéran : 14 PS
- Élite : 20 PS

Une créature Élite n'est donc pas simplement une version avec beaucoup plus de points de vie : elle doit surtout devenir plus intéressante à affronter.

⚠ Limites de la règle B.A.V.E.

Une créature ne gagne normalement qu'une seule évolution après une rencontre avec les PJ. Le MJ peut toutefois faire évoluer une créature de plusieurs niveaux si l'histoire le justifie. Les augmentations de DP restent limitées afin que les combats ne deviennent pas des affrontements contre des sacs à points de vie impossibles à toucher.

🌸 Faire évoluer une créature

Lorsqu'une créature survit à une rencontre, demandez-vous :

1. Qu'a-t-elle appris ?
2. Qu'est-ce qui l'a blessée ou menacée ?
3. Comment son environnement l'a-t-il transformée ?
4. Quelle nouvelle capacité représente cette évolution ?
 - Un Traqueur ayant survécu à une embuscade peut apprendre à chasser en groupe.
 - Une Ombre régulièrement confrontée à des Mystiques peut apprendre à perturber leur concentration.
 - Une Sentinelle ayant subi de nombreux dégâts peut renforcer sa carapace.
 - La B.A.V.E. doit raconter une histoire autant qu'elle doit augmenter la difficulté.

♦ ADVERSAIRES FAIBLES



TRAQUEUR DU FLUX

Rôle écologique : Prédateur

Habitat : Zones stables, corrompues ou riches en Flux.

Les Traqueurs du Flux sont parmi les prédateurs les plus répandus du Dédale. Ils repèrent les êtres sensibles au Flux et suivent souvent les groupes d'explorateurs pendant plusieurs heures avant d'attaquer.

✦ STATISTIQUES

Statistique	Valeur	Statistique	Valeur	Statistique	Valeur
PS	8	DP	9	DM	10
Protection	0	Agilité	+2	Perception	+1
Discretion	+2	Attaque	Griffes	Dégâts	2

Capacités

-  Bond du Flux : Le Traqueur se téléporte de 3 m. 1/combat.
-  Griffes Corrompues : Une créature blessée par ses griffes gagne +1 Corruption.
-  Camouflage de Flux : Dans une zone riche en Flux, le Traqueur est difficile à repérer. Un jet de Perception Difficulté 12 est nécessaire pour le détecter avant qu'il attaque.
-  Appel des Ombres : Une Ombre Consciente apparaît après 1 tour. 1/combat.

Comportement

- Cible en priorité les personnages isolés.
- Attaque depuis les zones de Flux.
- Utilise Bond du Flux pour contourner les combattants.
- Fuit lorsqu'il tombe à 2 PS ou moins, sauf s'il protège un territoire ou une portée.

Récompenses

- 1d3 doses de Poussière de Flux.
- Griffes de Traqueur : arme improvisée, 2 dégâts + 1 Corruption.

B.A.V.E.

Aguerri — Traqueur de Meute 10 PS

- Chasse en Meute : +1 aux attaques lorsqu'un autre Traqueur est adjacent à la cible.
- Bond du Flux : 2 utilisations/combat.
- Réflexe Prédateur : après avoir subi des dégâts, peut se déplacer de 3 m sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Vétéran — Traqueur Marqué 14 PS

- Agilité +3.
- Marque du Flux : une cible touchée est marquée jusqu'à la fin de la scène. Les Traqueurs bénéficient de +1 pour la suivre.
- Bond Supérieur : téléportation de 6 m.
- Peut appeler un Traqueur Base supplémentaire une fois par combat.

Élite — Alpha du Flux 20 PS / DP 10

- Maître du Bond : après une attaque réussie, peut se téléporter de 3 m.
- Corps de Flux : réduit de moitié les dégâts d'une attaque. 1/combat.
- Appel de la Meute : invoque 1d3 Traqueurs Base.
- Instinct Territorial : les Traqueurs alliés dans un rayon de 6 m gagnent +1 à leurs attaques.

OMBRE CONSCIENTE

Rôle écologique : Prédateur mémoriel **Habitat** : Zones sombres, mémorielles et corrompues.

Les Ombres se nourrissent de peur, de souvenirs et d'émotions. Elles préfèrent les proies isolées et évitent les affrontements directs lorsque cela est possible.

STATISTIQUES

Statistique	Valeur	Statistique	Valeur	Statistique	Valeur
PS	6	DP	8	DM	12
Protection	0	Agilité	+3	Discretion	+3
Attaque	Griffe d'Ombre	Dégâts	1		

Capacités

-  **Forme Éthérée** : Traverse les murs et obstacles. 1/combat.
-  **Attaque Psychique** : Inflige 3 dégâts mentaux, qui ignorent la Protection. 1/tour.
-  **Ténèbres Enveloppantes** : Réduit la visibilité à 1 m pendant 1 tour. Perception Difficulté 14 pour distinguer clairement une cible. 1/combat.
-  **Possession** : Une cible doit réussir un jet d'Esprit Difficulté 14 ou perdre le contrôle de son personnage pendant 1 tour. 1/scène.

Faiblesses

- **Lumière vive** : une lumière particulièrement puissante empêche l'Ombre d'utiliser **Forme Éthérée** et lui inflige 1 dégât par tour.
- **Feu** : +1 dégât.

Comportement

- Attaque les personnages isolés.
- Utilise **Ténèbres Enveloppantes** avant **Possession**.
- Fuit lorsqu'elle tombe à 2 PS.

Récompenses

- Fragment d'Ombre.
- Souvenir volé après une **Possession** réussie.

B.A.V.E.

Aguerrie — Ombre Errante 8 PS

- Déplacement d'Ombre : se déplace instantanément entre deux zones sombres séparées de 6m
- Possession prolongée : la Possession dure 1d3 tours.
- Ténèbres Sélectives : l'Ombre choisit quelles créatures sont affectées par ses ténèbres.

Vétéran — Ombre Mémoirelle 12 PS

- DM +1.
- Vol de Souvenir : après une Possession réussie, la cible oublie temporairement un souvenir récent ou une information importante.
- Division : lorsqu'elle tombe à 3 PS, crée une Ombre Mineure possédant 4 PS et DP 7.
- Peut communiquer avec les autres Ombres de son territoire.

Élite — Matriarche des Ombres 18 PS / DP 9

- Création d'Ombres : invoque 1d3 Ombres Base. 1/scène.
- Contrôle des Ombres : modifie les zones d'obscurité dans un rayon de 10 m.
- Souvenirs Volés : peut créer une illusion à partir d'un souvenir volé.
- Les Ombres alliées dans son territoire gagnent +1 à leurs jets.



ALTÉRÉ MINEUR

Rôle écologique : Organisme corrompu **Habitat** : Zones corrompues et instables.

Les Altérés sont des créatures dont le corps a été profondément transformé par le Flux. Ils peuvent être d'anciens habitants de la Cité, des animaux ou d'autres créatures du Dédale.

STATISTIQUES

Statistique	Valeur	Statistique	Valeur	Statistique	Valeur
PS	10	DP	9	DM	11
Protection	1	Force	+1	Résistance	+1
Attaque Griffes ou arme improvisée				Dégâts	2

Capacités

-  Cri de Folie : Tous les personnages à 5 m subissent -1 à leurs jets jusqu'à la fin du prochain tour. 1/combat.
-  Régénération Corrompue : Au début de son tour, récupère 2 PS. Lorsqu'elle utilise cette capacité, elle gagne 1 Corruption. 1/combat.
-  Explosion de Flux : À sa mort, toutes les créatures dans un rayon de 3 m subissent 2 dégâts de Flux.

Faiblesse

- Purification : les dégâts provenant d'un effet de guérison ou de purification infligent +1 dégât.

Résistance

- Flux : immunisé aux effets qui augmentent directement sa Corruption.

Comportement

- Attaque les créatures déjà corrompues.
- Ne fuit généralement pas.
- Cherche à entraîner les PJ dans les zones corrompues.

Récompenses

- 1d2 Éclats de Flux.
- Un objet corrompu, si le MJ souhaite en introduire un.

B.A.V.E.

Aguerri — Altéré Adapté 12 PS

Au début du combat, choisit une adaptation :

- +1 DP ;
- +1 DM ;
- +1 dégât.

Cette adaptation dure jusqu'à la fin du combat.

Vétéran — Altéré Corrompu 16 PS

- Force +2.
- Aura de Corruption : les PJ dans un rayon de 2 m doivent réussir un jet d'Esprit Difficulté 12 ou gagner 1 Corruption à la fin de leur tour.
- Appel des Corrompus : attire 1d2 créatures corrompues proches. 1/combat.

Élite — Abomination 20 PS / DP 10

- Excroissances Corrompues : peut bloquer un passage ou créer un obstacle. 1/scène.
- Zone Corrompue : transforme une zone de 5 m en zone corrompue. 1/combat.
- Spores de Flux : toutes les créatures dans une zone de 3 m doivent réussir un jet d'Esprit Difficulté 14 ou subir 2 dégâts et 1 Corruption.
- Absorption de Flux : récupère 3 PS en absorbant une source de Flux. 1/combat.

◆ ADVERSAIRES MOYENS

SENTINELLE MINÉRALE

Rôle écologique : Gardien territorial

Habitat : Zones stables, filons de cristal et Nœuds de Flux.

Les Sentinelles sont des organismes minéraux qui absorbent le Flux et protègent les ressources de leur territoire. Elles ne sont pas naturellement hostiles : elles attaquent principalement ce qu'elles considèrent comme une menace pour leur territoire.

STATISTIQUES

Statistique	Valeur	Statistique	Valeur	Statistique	Valeur
PS	12	DP	10	DM	10
Protection	2	Force	+3	Résistance	+2
Attaque	Lame de pierre	Dégâts	3		

Capacités

-  Carapace Minérale : Sa Protection de 2 représente sa résistance naturelle aux dégâts physiques.
-  Onde de Choc : Toutes les créatures à 2 m doivent réussir un jet d'Agilité Difficulté 12 ou être repoussées de 2 m. 1/combat.
-  Piège de Cristal : Crée une zone de cristaux dangereux de 2 m. Une créature qui la traverse subit 2 dégâts. 1/scène.
-  Renforts Minéraux : Après 3 tours, peut faire apparaître une Sentinelle Mineure possédant 4 PS, DP 7 et 1 dégât. 1/combat.

Faiblesses

- Eau : +1 dégât provenant d'une attaque utilisant directement de l'eau.
- Vent : certains effets de vent peuvent réduire sa Protection de 1 pendant 1 tour.

Résistance

- Déplacement physique : ne peut pas être déplacée ou repoussée par des effets ordinaires.

Comportement

- Défend les Nœuds de Flux et les filons.
- Ne poursuit pas longtemps les intrus hors de son territoire.
- Utilise Onde de Choc pour éloigner les ennemis avant de protéger son territoire.

Récompenses

- 1 Cristal de Flux.
- Fragment de Sentinelle : peut servir à fabriquer une arme ou une armure spéciale.

B.A.V.E.

Aguerrie — Sentinelle Renforcée 14 PS

- Réparation Minérale : récupère 2 PS lorsqu'elle est au contact d'une paroi ou d'un filon. 1/combat.
- Peut renforcer une porte, un mur ou une barricade en pierre.

Vétéran — Sentinelle Gardienne 18 PS

- Force +4.
- Création de Sentinelle Mineure : invoque une Sentinelle Mineure. 1/combat.
- Reconnaissance Territoriale : reconnaît les créatures vivant régulièrement dans son territoire.
- Protection du Nœud : lorsqu'elle se trouve à moins de 3 m d'un Nœud de Flux, sa Protection passe à 3.

Élite — Gardienne de Nœud 24 PS / DP 11

- Réparation Avancée : récupère 3 PS. 1/combat.
- Création de Cristaux : crée une barricade ou bloque un passage. 1/combat.
- Stabilisation : neutralise les effets d'une zone instable dans un rayon de 5 m pendant une scène. 1/séance.
- Modification du Terrain : crée une fosse, une pente ou un obstacle rocheux pour modifier légèrement le champ de bataille.

CHASSEUR DES BAS-FONDS

Rôle écologique : Prédateur opportuniste **Habitat** : Bas-Fonds, égouts et quartiers urbains sombres.

Les Chasseurs des Bas-Fonds sont des humanoïdes ou créatures intelligentes qui ont appris à survivre dans les quartiers les plus dangereux de la Cité. Ils compensent leur fragilité par la ruse, les pièges et les attaques surprises.

STATISTIQUES

Statistique	Valeur	Statistique	Valeur	Statistique	Valeur
PS	10	DP	10	DM	9
Protection	0	Agilité	+3	Discretion	+2
Attaque	Dague	Dégâts	2		

Capacités

-  Attaque Sournoise : Lorsqu'il attaque une cible surprise, isolée ou incapable de se défendre correctement, il inflige +1 dégât.
-  Piège à Lame : Pose un piège. Perception Difficulté 12 pour le détecter. Une créature qui le déclenche subit 3 dégâts. 1/combat.
-  Fuite Éclair : Se déplace de 5 m sans provoquer d'attaque d'opportunité. 1/combat.
-  Poison de Flux : Une attaque réussie peut empoisonner la cible. Elle subit 1 dégât au début de ses deux prochains tours, sauf réussite d'un jet de Résistance (Défense Physique). 1/scène.

Faiblesses

- Lumière vive : -1 à ses jets de Discrétion et d'attaque sournoise.
- Blessures : lorsqu'il tombe à 5 PS ou moins, il doit réussir un test de Courage (Défense Mentale) ou fuir.

Comportement

- Évite les combats prolongés.
- Attaque les personnages isolés.
- Utilise ses pièges avant d'engager le combat.
- Fuit dès que la situation devient défavorable.

Récompenses

- 3d6 Pièces d'Obsidienne.
- Dague empoisonnée.



B.A.V.E.

Aguerri — Chasseur Embusqué 12 PS / DP 11

- Embuscade Parfaite : +2 à sa première attaque lorsqu'il était caché.
- Piège amélioré : le piège inflige 4 dégâts.
- Fuite Éclair : 2 utilisations/combat.

Vétéran — Maître des Pièges 16 PS

- Agilité +4.
- Peut poser deux pièges pendant un combat.
- Poison Mortel : le poison inflige 1 dégât pendant 3 tours.
- Peut utiliser une action pour se cacher même sans couverture parfaite, si le terrain s'y prête.

Élite — Maître des Ombres 20 PS / DP 12

- Discrétion +4.
- Invisibilité Temporaire : devient invisible jusqu'à son prochain tour. 1/combat.
- Attaque Mortelle : contre une cible surprise, inflige +2 dégâts supplémentaires.
- Réseau de Pièges : peut préparer une zone piégée de 4 m. La première créature qui la traverse subit 3 dégâts.
- Fuite Parfaite : peut disparaître dans le décor et devenir introuvable après quelques instants. 1/scène.



UTILISER LE BESTIAIRE

Le MJ ne doit pas chercher à utiliser les créatures uniquement comme des adversaires à vaincre.

Chaque créature peut avoir :

- un territoire ;
- une motivation ;
- une proie ;
- un prédateur ;
- une relation avec le Flux ;
- une faiblesse exploitable ;
- une raison de fuir ;
- une raison de négocier ou d'éviter le combat.

Combattre intelligemment

- Une créature faible doit rester dangereuse grâce à son comportement, et non grâce à des statistiques élevées.
- Un Traqueur doit utiliser son environnement.
- Une Ombre doit isoler une victime.
- Un Altéré doit contaminer le terrain.
- Une Sentinelle doit défendre son territoire.
- Un Chasseur des Bas-Fonds doit préparer le terrain avant l'affrontement.

Rencontres

Lorsque plusieurs créatures sont présentes, privilégiez les groupes cohérents :

Menace faible

- 2 à 4 Traqueurs ;
- 2 à 3 Ombres ;
- 2 à 4 Altérés.

Menace moyenne

- 1 Sentinelle ;
- 1 Chasseur + 2 créatures faibles ;
- 1 créature Vétérane + 1 à 3 créatures Base.

Menace élevée

- 1 créature Élite ;
- 1 Vétéran accompagné de plusieurs créatures Base ;
- une créature Élite dans un environnement qui lui est favorable.

CRÉER UNE CRÉATURE UNIQUE

Pour créer un adversaire unique :

- Choisissez une base Exemple : Traqueur du Flux.
- Appliquez B.A.V.E. Traqueur → Aguerri → Vétéran → Alpha du Flux.
- Ajoutez une particularité
- Choisissez une capacité qui raconte son histoire.

Exemples : résistance au feu ; téléportation plus longue ; attaque empoisonnée ; contrôle du terrain ; mutation ; capacité à communiquer avec une autre espèce.

- Donnez-lui un comportement

Ne dites pas seulement : « Le monstre attaque. ». Préférez : « Le Traqueur reste hors de portée, observe les PJ pendant plusieurs minutes puis attaque celui qui s'éloigne du groupe. »

- Donnez-lui une raison d'exister, une créature unique peut protéger : un Nœud de Flux ; une colonie ; un territoire ; un passage ; un souvenir ; un trésor ; une autre créature.

Ainsi, le combat devient une conséquence de la situation plutôt qu'une rencontre aléatoire.

EXEMPLE : LE GARDIEN DES PROFONDEURS

Base : Sentinelle Minérale Vétérane. Cette ancienne Sentinelle protège un Nœud de Flux depuis plusieurs décennies. Elle ne considère pas les PJ comme des ennemis tant qu'ils ne touchent pas au Nœud. Mais si les PJ tentent de récupérer le cristal, elle entre en action.

Particularité : lorsqu'elle tombe sous 9 PS, le Nœud commence à réagir et crée des cristaux qui modifient progressivement le terrain.

Le combat devient alors une course contre le temps :

- combattre la Sentinelle ;
- désactiver le Nœud ;
- récupérer le cristal ;
- ou trouver un moyen de convaincre la Sentinelle que les PJ ne représentent pas une menace.

Cette logique doit guider les rencontres du Dédale : les statistiques créent le danger, mais le comportement crée l'aventure.

RÈGLES D'EXPLORATION

L'exploration est au cœur de Dédale Primordial. Que vous arpentiez les rues animées de la Cité ou les profondeurs mortelles du Dédale, vous devrez gérer vos ressources, éviter les pièges et survivre aux dangers qui vous attendent.

DÉPLACEMENT ET TERRAIN

Le type de terrain influence vos déplacements et peut imposer des jets de dés pour éviter des dangers.

TYPES DE TERRAINS

Facile : Sol stable, pas d'obstacles (ex : rues des Sommets, couloirs droits du Dédale). Aucun jet nécessaire.

Difficile : Sol inégal, obstacles mineurs (ex : décombres, végétation dense). Jet d'Agilité (Difficulté 8) pour éviter de trébucher.

Très difficile : Terrain escarpé, glissant ou encombré (ex : falaises, zones corrompues). Jet d'Agilité (Difficulté 10). Échec = -1 à tous les jets pendant 1 tour.

Instable (Dédale) ; Sol qui se déforme, murs qui bougent (ex : zones mouvantes ou corrompues). Jet d'Agilité (Difficulté 12) + 1d6 pour un effet aléatoire en cas d'échec.

EFFETS ALÉATOIRES EN TERRAIN INSTABLE (DÉDALE)

1d6 Effet

- 1 Le sol se liquéfie : Vous tombez à terre (1d3 dégâts).
- 2 Un mur bouge : Vous êtes coincé dans un espace étroit (jet de Force Difficulté 12 pour vous libérer).
- 3 Une illusion vous trompe : Vous croyez voir un passage, mais c'est un piège (jet de Perception Dif 12 pour éviter).
- 4 Une créature apparaît : 1 Traqueur du Flux Base surgit des ombres.
- 5 Vous déclenchez un piège : 1d6 dégâts (type aléatoire).
- 6 Vous êtes désorienté : Perdez votre sens de l'orientation pendant 1d3 tours.

PIÈGES ET DANGERS

Le Dédale et la Cité regorgent de pièges et de dangers environnementaux. Voici comment les gérer.

TYPES DE PIÈGES

Type de Piège	Détection	Désamorçage
Mécanique	Perception (Difficulté 8-12)	Ruse (Difficulté 8-12)
Effet : 1d6-3d6 dégâts (selon le piège). Fosses, lames cachées, murs qui s'écrasent.		
Magique	Perception (Difficulté 10-14)	Esprit (Difficulté 10-14)
Effet : Jet de 1d6 sur la table des effets secondaires de la magie. Runes piégées, sorts de détection inversés.		
Environnemental	Perception (Difficulté 10)	Agilité (Difficulté 12)
Effet : 1d6 dégâts + effet durable (ex : étourdissement, poison). Effondrement, gaz toxique, sol qui s'effondre.		

GESTION DES RESSOURCES

Dans le Dédale, les ressources sont limitées. Voici comment les gérer :

TYPE DE RESSOURCES

Ressource	Durée/Usage	Effet si Manque
Rations	1 ration = 1 repas/jour.	-1 à tous les jets physiques (faim). Où en Trouver ? : Marchés, tavernes, ou en chassant dans le Dédale.
Eau	1 gourde = 1 journée.	-1 à tous les jets physiques (déshydratation). Où en Trouver ? : Fontaines (Cité), sources (Dédale), ou en récupérant l'eau de pluie.
Torches	1 torche = 2 heures de lumière.	-1 à -3 à la Perception (selon le niveau d'obscurité). Où en Trouver ? : Marchés, ou en fabriquant avec du bois et de la Poussière de Flux.
Poussière de Flux	1 dose = 1 jour d'éclairage ou d'entretien d'un Forgé.	Les Forgés subissent -1 à tous les jets (dépendance). Où en Trouver ? : Marchés, ou en extrayant des cristaux de Flux.
Cristaux de Flux	« Ressource rare utilisée pour l'artisanat, les artefacts et certaines pratiques liées au Flux. Où en trouver ? Zones corrompues du Dédale ou auprès du Consortium. »	

ÉVÉNEMENTS ALÉATOIRES

Lorsque les PJ explorent une zone, attendent un contact, ou que le rythme de la partie ralentit, le MJ peut lancer 1d6 sur la table correspondante pour générer un événement imprévu.

TABLES D'ÉVÉNEMENTS PAR ZONE

SOMMETS (Luxe, pouvoir et manipulations)

1d6 Événement

- 1 Intrigue Politique : Un noble ou un magistrat sollicite discrètement les PJ pour une affaire sensible.
- 2 Secret Interdit : Les PJ découvrent un document ou un artefact que quelqu'un cherche à dissimuler.
- 3 Contrôle des Gardes : Une patrouille exige des explications, des papiers ou tente une arrestation préventive.
- 4 Incident de Flux : Une expérience ou une technologie de Flux devient incontrôlable et menace les alentours.
- 5 Réception Mondaine : Une cérémonie ou un banquet offre des opportunités sociales et des informations précieuses.
- 6 Complot en Cours : Les PJ surprennent un acte de corruption, un assassinat ou une trahison impliquant une faction majeure.

NIVEAUX CENTRAUX (Commerce, opportunités et tensions sociales)

1d6 Événement

- 1 Marché Exceptionnel : Un marchand rare propose des biens inhabituels ou des informations recherchées.
- 2 Conflit de Quartier : Une dispute entre guildes, marchands ou habitants dégénère.
- 3 Mission Urgente : Un citoyen ou une faction cherche immédiatement de l'aide contre rémunération.
- 4 Vol ou Escroquerie : Les PJ sont témoins ou victimes d'un crime.
- 5 Inspection Officielle : Les autorités enquêtent sur une activité suspecte dans le secteur.
- 6 Rumeur Importante : Une information concernant le Dédale, le Flux ou une faction circule dans les tavernes.

BAS-FONDS (Survie, violence et désespoir)

1d6 Événement

- 1 Affrontement de Gangs : Une guerre de territoire éclate à proximité.
- 2 Disparition Mystérieuse : Des habitants ont disparu dans des circonstances inquiétantes.
- 3 Trafic de Flux : Une opération clandestine est en cours.
- 4 Effondrement : Une galerie, une habitation ou un tunnel menace de s'écrouler.
- 5 Appel à l'Aide : Une communauté locale sollicite les PJ pour résoudre un problème urgent.
- 6 Présence du Dédale : Une manifestation anormale rappelle que le Dédale est proche et actif.

DÉDALE (Mystères, horreurs et découvertes)

1d6 Événement

- 1 Créature Errante : Une entité du Dédale croise la route des PJ.
- 2 Zone Instable : Le Flux altère la réalité locale de façon imprévisible.
- 3 Vestige Ancien : Les PJ découvrent une relique ou une structure oubliée.
- 4 Piège Vivant : Le Dédale lui-même tente d'entraver ou de séparer le groupe.
- 5 Vision du Passé : Une scène ancienne se manifeste brièvement dans le Flux.
- 6 Anomalie Majeure : Les PJ découvrent un phénomène qui remet en question leur compréhension du Dédale.

💡 CONSEILS POUR LE MAÎTRE DU JEU

♦ ANIMER L'EXPLORATION

- Décrivez l'environnement : Utilisez les 5 sens pour immerger les joueurs.

Exemple : « L'air est humide et chargé d'une odeur métallique. Des cristaux bleutés pulsent faiblement dans les murs, projetant des ombres mouvantes. Un bruit de grattement résonne dans le couloir devant vous... »

- Variez les rencontres : Alternez entre combat, exploration, énigmes et interactions sociales.
- Utilisez les tables d'événements : Lancez 1d6 lorsque les PJ explorent une zone pour générer des rencontres imprévues.

♦ GÉRER LES RESSOURCES

- Rappelez aux joueurs de suivre leurs ressources (rations, eau, torches).
- Ajoutez des pénuries : Si les PJ manquent de ressources, appliquez les malus (ex : -1 aux jets physiques s'ils n'ont pas mangé).
- Encouragez la créativité : Les PJ peuvent chasser, fouiller ou négocier pour trouver des ressources.

♦ UTILISER LA RÈGLE B.A.V.E.

- Faites évoluer les créatures : Si une créature survit à une rencontre avec les PJ, elle peut devenir Aguerrie ou Vétéran la prochaine fois.
- Adaptez les statistiques : Utilisez les modificateurs B.A.V.E. pour ajuster les PS, les défenses et les capacités.
- Créez des histoires : Une créature Élite peut avoir une histoire unique (ex : un Alpha du Flux qui a survécu à une tempête de Flux).

« Le Dédale ne vous demande pas qui vous êtes. Il vous demande ce que vous êtes prêt à sacrifier. »

LE BESTIAIRE

Une vie à tous les niveaux.



LES CRÉATURES COMMUNES



Rongeur de Cristal
Ressource • Proie



Traqueur du Flux
Chasseur • Rapide



Sentinelle Minérale
Gardien • Solide



Ombre Consciente
Invisible • Intelligente



Altéré
Instable • Dangereux



LES CRÉATURES APEX



Ver de Flux
Colosse • Territorial



Matriarche des Ombres
Régente • Intelligente



Abomination
Chaotique • Évolutive



Gardiennne de Nœud
Mystique • Ancienne



LA FLORE



Chair-Racine
Nourriture • Prolifération



Champignon de Brume
Spore • Hallucination



Fleur-Mémoire
Information • Mémoire



Lichen Lumineux
Énergie • Équilibre



Racines de Flux
Connexion • Puissance



LA CHAÎNE ALIMENTAIRE



Ressources



Consommateurs



Prédateurs



Organismes dominants



Apex

PARTIE III : LES RÈGLES DU JEU

« La Cité est un mensonge. Le Dédale, lui, ne ment jamais. Il vous observe. Il vous teste. Et si vous échouez...
il vous consume. »

Cette partie couvre toutes les mécaniques nécessaires pour jouer à Dédale Primordial :

- Résolution des actions (jets de dés, difficultés, modificateurs).
- Combat (déroulement, actions, dégâts, tactiques).
- Magie et Flux (système de magie, écoles arcaniques, corruption).
- Progression (XP, niveaux, talents).

→ Pour les joueurs : Concentrez-vous sur les règles de base (jets, combat, magie).

→ Pour les MJ : Utilisez les conseils d'arbitrage et les variantes pour adapter les règles à votre table.

RÉSOLUTION DES ACTIONS

Dans Dédale Primordial, toutes les actions incertaines ou risquées (combattre, négocier, escalader, désamorcer un piège) se résolvent avec un jet de 1d12, modifié par vos caractéristiques, compétences et modificateurs.

LE SYSTÈME DE BASE

DÉROULEMENT D'UN JET

Décrivez votre action :

- « Je veux sauter par-dessus cette faille dans le sol du Dédale. »
- « Je tente de convaincre le garde de me laisser passer. »
- « Je lance un sort pour éclairer cette salle sombre. »

Le MJ détermine la Difficulté : La difficulté dépend de la complexité de l'action :

Difficulté	Description	Exemples
Facile (8)	Action simple, peu risquée.	Marcher sur un sol stable, convaincre un allié.
Standard (10)	Action un peu complexe.	Escalader un mur, crocheter une serrure basique.
Difficile (12)	Action risquée.	Désamorcer un piège complexe, négocier avec un ennemi.
Extrême (14)	Action très périlleuse.	Traverser une zone instable du Dédale, résister à un sort puissant.

- Lancez le dé et ajoutez vos bonus :

Formule : $1d12 + \text{Caractéristique pertinente} + \text{Compétence pertinente} \pm \text{Modificateurs}$

Exemple : Crocheter une serrure $\rightarrow 1d12 + \text{Ruse (+2)} + \text{Crochetage (+1)} = 1d12 + 3$.

- Comparez le résultat à la Difficulté :

Résultat	Effet
Réussite	Votre total est égal ou supérieur à la Difficulté. L'action réussit.
Réussite exceptionnelle	Votre total est $\geq$ Difficulté +4 ou vous faites un 12 naturel. Effet bonus (ex : déséquilibrer un ennemi, découvrir un trésor caché).
Échec	Votre total est inférieur à la Difficulté. L'action échoue.
Échec critique	Vous faites un 1 naturel. Quelque chose de pire arrive (ex : la serrure se bloque, un Traqueur du Flux apparaît).

EXEMPLES DE JETS

Exemple 1 : Crocheter une serrure

Action : « Je veux crocheter la serrure de cette porte en bois. » Difficulté : 10 (serrure complexe).

Jet : $1d12 + \text{Ruse (+2)} + \text{Crochetage (+1)} = 1d12 + 3$.

Résultat : 7 $\rightarrow$ Total = 10 $\rightarrow$ Réussite ! La serrure s'ouvre.

1 $\rightarrow$ Échec critique ! La serrure se bloque, et un garde entend le bruit.

◆ Exemple 2 : Négocier avec un marchand

Action : « Je tente de convaincre le marchand de baisser ses prix. » Difficulté : 12 (marchand méfiant).

Jet : 1d12 + Présence (+2) + Persuasion (+1) = 1d12 + 3.

Résultat : 10 → Total = 13 → Réussite ! Le marchand baisse ses prix de 10%.

1 → Échec critique ! Le marchand double ses prix et appelle les gardes.

MODIFICATEURS DE DIFFICULTÉ

La Difficulté peut augmenter ou diminuer en fonction des circonstances (max +3, min -2) :

Circonstance	Modificateur	Exemple
Cible en mouvement	+1	« Le Traqueur esquive → Difficulté +1. »
Zone instable	+1	« Le sol tremble → Difficulté +1. »
Outil adapté	-1	« J'utilise un grappin → Difficulté -1. »
Allié vous aide	-1	« Mon ami me donne un coup de main → Difficulté -1. »
Lumière faible	+1	« Je n'y vois pas clair → Difficulté +1. »
Équipement de qualité	-1	« J'ai une dague bien aiguisée → Difficulté -1. »

TYPES DE JETS

◆ Jet Simple

Utilisé pour une action sans opposition directe (escalader un mur, crocheter une serrure, résister à un effet).

- Formule : 1d12 + Caractéristique + Compétence vs Difficulté.

Exemple : « Je veux escalader ce mur glissant. Le MJ dit que c'est Difficulté 12. J'ai Agilité +2, Escalade +1, Corde +1 et aide d'un allié +1 → 1d12 + 5. Je lance un 7 → Total = 12 → Réussite ! »

◆ Jet Opposé

Utilisé pour une action contre une résistance (attaquer un ennemi, convaincre un PNJ réticent).

- Formule : 1d12 + Caractéristique + Compétence vs Défense du PNJ.

Exemple : « J'attaque un Traqueur du Flux avec mon épée longue. Le Traqueur a une DP de 9. J'ai Force +3, Armes de mêlée +1 et Allonge épée longue +1 → 1d12 + 5. Je lance un 8 → Total = 13 → Réussite exceptionnelle ! Je fais 2 dégâts + 1 Avantage à choisir par le joueur. »

LA FATIGUE

Dans Dédale Primordial, la Fatigue représente l'épuisement physique et mental de votre personnage. Elle s'accumule après des combats, des expéditions, ou l'utilisation de la magie, et pénalise vos actions si vous ne vous reposez pas.

POINTS DE FATIGUE (PF)

Votre nombre de Points de Fatigue (PF) est déterminé par votre Esprit : $PF = 5 + \text{Esprit}$

PERTE DE POINTS DE FATIGUE

Situation	PF
Marche/exploration normale pendant plusieurs heures	0
Expédition éprouvante	-1
Effort physique exceptionnel	-1
Combat particulièrement éprouvant	-1
Nuit sans repos	-2

EFFETS DE LA FATIGUE

% de PF perdus	État	Effet
0-49%	En pleine forme	Aucun malus.
50-74%	Fatigué	-1 à tous vos jets.
75-89%	Très fatigué	-2 à tous vos jets.
90% et +	Exténué	-2 à tous vos jets

+ risque d'instabilité magique (lancez 1d6 à chaque sort : sur 1-3, le sort a un effet secondaire).

RÉCUPÉRER DES PF

Type de Repos	Durée	Effet
Repos court	1 heure	Récupère 1 PF.
Repos long	8 heures	Récupère tous vos PF + 1 PS.
Lieu sûr	8 heures	Récupère tous vos PF + 2 PS (sanctuaire, temple).

ATTENTION

- Dans le Dédale, les repos longs sont dangereux : vous devez monter la garde ou risquer une embuscade.
- Si vous descendez en dessous de 0 PF, vous vous évanouissez (inconscient pendant 1 scène).

LA CORRUPTION

La Corruption représente l'altération physique, mentale et spirituelle provoquée par une exposition prolongée au Flux. Elle n'est pas uniquement une pénalité : le Flux peut également offrir des mutations et des pouvoirs uniques à ceux qui acceptent de s'en rapprocher. Plus un personnage accumule de Corruption, plus il devient puissant... mais plus il risque de perdre son humanité.

NIVEAUX DE CORRUPTION

Corruption	État	Effets
0–4	Stable	Aucun effet mécanique. Des signes narratifs peuvent apparaître.
5–9	Marqué	Le personnage acquiert 1 mutation mineure.
10–14	Altéré	Le personnage acquiert une seconde mutation et peut obtenir 1 pouvoir corrompu.
15–19	Corrompu	Le personnage acquiert 1 mutation et peut obtenir 1 pouvoir corrompu. Les crises du Flux deviennent possibles.
20	Transfiguré	Le personnage doit effectuer un jet de Transformation.

MUTATIONS

Lorsqu'un personnage atteint 5, 10 ou 15 Corruption, il acquiert une mutation. Le joueur peut choisir sa mutation ou, si le MJ le souhaite, la déterminer aléatoirement. Une mutation ne peut être acquise qu'une seule fois, sauf indication contraire.

Mutation	Effet mécanique	Effet narratif
Griffes de Flux	+1 dégât en mêlée.	Ongles noirs et tranchants.
Peau de Cristal	+1 DP.	Peau translucide et dure.
Yeux de la Nuit	Vision nocturne.	Yeux brillants comme des lanternes.
Voix du Dédale	+1 Intimidation.	Voix déformée, avec un étrange écho.
Sang Corrompu	Immunité aux poisons ordinaires.	Veines violettes, sang épais.
Membres Élastiques	+1 Agilité pour les actions concernées.	Bras et jambes anormalement longs.
Résistance au Flux	+1 aux jets de résistance à la Corruption.	Cicatrices lumineuses parcourant le corps.
Ombre Vivante	+1 Discretion dans l'obscurité.	L'ombre semble parfois bouger seule.
Soif de Flux	-1 PF maximum, mais récupérer 1 PF supplémentaire lors de l'utilisation volontaire d'un cristal de Flux.	Besoin constant de Flux.
Marque du Dédale	+1 Perception dans le Dédale.	Un symbole étrange apparaît sur la peau.

POUVOIRS CORROMPUS

À partir de 10 Corruption, un personnage peut acquérir des pouvoirs corrompus. Un personnage peut posséder au maximum 2 pouvoirs corrompus. L'acquisition d'un pouvoir ne coûte pas de Corruption. En revanche, certains pouvoirs peuvent en faire gagner lorsqu'ils sont utilisés.

Pouvoir	Effet	Utilisation
Téléportation Mineure	Se téléporter jusqu'à 3 m.	1 fois/scène
Souffle de Flux	Inflige 1d6 dégâts de Flux dans une zone de 1 m.	1 fois/combat
Peau Éthérée	Ignore les dégâts physiques de la première attaque reçue.	1 fois/combat
Lien Mental	Communiquer télépathiquement avec 1 allié à 10 m.	1 fois/scène
Absorption de Flux	Récupérer 1d6 PF en touchant un cristal de Flux.	1 fois/scène, +1 Corruption
Illusion Mineure	Créer une illusion sensorielle affectant une cible.	1 fois/scène
Régénération	Récupérer 1d6 PS.	1 fois/combat, +1 Corruption
Appel des Ombres	Invoquer une Ombre Consciente sous votre contrôle.	1 fois/séance, +1 Corruption

GAGNER DE LA CORRUPTION

Certaines interactions avec le Flux exposent automatiquement le personnage à la Corruption.

Situation	Corruption en cas d'échec
Toucher un objet corrompu	+1
Subir une attaque corrompue	+1
Traverser une zone fortement imprégnée de Flux	+1
Utiliser un artefact instable	+1
Utiliser un pouvoir interdit	+2
Absorber volontairement du Flux	+2
Conclure un pacte avec une entité du Flux	+3
Ouvrir une faille du Flux	+3

RÉSISTER À LA CORRUPTION

Lorsqu'un personnage est exposé au Flux, il effectue : 1d12 + Esprit + bonus appropriés contre la difficulté de l'exposition.

Exposition	Difficulté	Exposition	Difficulté	Exposition	Difficulté
Faible	8	Forte	12	Pacte avec une entité	16
Modérée	10	Extrême	14		

- Réussite : aucune Corruption.
- Échec : le personnage gagne la quantité de Corruption indiquée par la source.
- Échec critique : le personnage gagne également +1 Corruption supplémentaire.

CRISES DU FLUX

À partir de 15 en Corruption, le personnage risque de subir une Crise du Flux. Le MJ peut demander un jet sur cette table lorsqu'un personnage :

- utilise un pouvoir corrompu qui lui fait gagner de la Corruption ;
- atteint 0 PF ;
- subit un échec critique lors d'une utilisation du Flux ;
- est exposé à une quantité exceptionnelle de Flux.

Lancez 1d6 :

1d6 Crise	Effet
1 Hallucinations	Le personnage perçoit pendant 1 scène des ennemis ou alliés imaginaires.
2 Rage incontrôlée	Pendant 1 tour, il attaque la créature hostile la plus proche ou, à défaut, la créature la plus proche.
3 Paralysie	Incapable d'agir pendant 1 tour.
4 Décharge de Flux	Inflige 1d6 dégâts de Flux aux alliés situés à 1 m.
5 Mutation temporaire	Gagne une mutation aléatoire pendant 1 scène.
6 Appel du Dédale	1d3 Traqueurs du Flux apparaissent à proximité.

TRANSFORMATION

Lorsqu'un personnage atteint 20 Corruption, il effectue immédiatement un jet de Transformation :

1d12 + Esprit contre Difficulté 14.

- Réussite : le personnage conserve son identité, mais devient Transfiguré. Il acquiert une mutation majeure déterminée avec le MJ.
- Échec : le personnage perd le contrôle de son personnage. Il devient une créature du Dédale ou un PNJ contrôlé par le MJ.

Le joueur et le MJ peuvent toutefois décider ensemble de conserver ce personnage comme antagoniste récurrent dans la campagne.

RÉDUIRE LA CORRUPTION

La Corruption ne disparaît pas simplement avec le repos. Elle peut être réduite uniquement par des moyens rares et narrativement importants : rituel de purification, intervention d'une faction spécialisée, artefact sacré ou événement majeur de campagne. Réduire la Corruption doit constituer une véritable décision ou aventure, et non une simple dépense de ressources.

LE COMBAT

Dans Dédale Primordial, les combats sont rapides, dangereux et tactiques. Chaque personnage dispose de : 1 Action principale + 1 Élan par tour.

L'Action principale permet notamment d'attaquer, lancer un sort ou utiliser une capacité.

L'Élan permet notamment de se déplacer (maximum 6 mètres/tour), aider un allié, se défendre ou utiliser certaines propriétés d'équipement.

ATTAQUER

Pour effectuer une attaque physique : 1d12 + Force + Armes de mêlée contre la Défense Physique (DP) de la cible. Pour une attaque à distance : 1d12 + Agilité + Armes à distance contre la DP de la cible.

Résultat

- Réussite : l'attaque inflige les dégâts de l'arme.
- Réussite exceptionnelle : le joueur choisit 1 Avantage.
- Échec : l'attaque rate.
- Échec critique : le joueur ou le MJ applique 1 Désavantage.

LES DÉGÂTS

Lorsqu'une attaque touche : Dégâts subis = Dégâts de l'arme – Protection. Une attaque inflige toujours au minimum 1 dégât, sauf capacité ou effet particulier.

Exemple : Un personnage frappe avec une épée infligeant 3 dégâts contre un adversaire portant une armure offrant 1 Protection. $3 - 1 = 2$ dégâts. L'adversaire perd donc 2 PS.

PROTECTION

La Protection représente la capacité d'une armure à absorber les dégâts. Elle ne modifie pas la DP.

Armure	Protection	Poids
Aucune	0	—
Cuir / Matelassée	1	Léger
Brigandine / Harnois	2	Moyen
Plaques lourdes	3	Lourd

Une armure ne peut normalement pas fournir plus de 3 Protection.

BOUCLIERS

Un bouclier ne fournit pas de Protection permanente. Il permet de mieux se défendre grâce à l'Élan.

Rondache : +1 DP contre la prochaine attaque, lorsque le porteur dépense son Élan pour se défendre.

Bouclier : +2 DP contre la prochaine attaque, lorsque le porteur dépense son Élan pour se défendre.

Pavois : +3 DP contre la prochaine attaque, lorsque le porteur dépense son Élan pour se défendre.

Le Pavois impose : -1 aux déplacements et aux jets de Discrétion. Un personnage ne peut bénéficier que d'un seul bonus de bouclier à la fois.

ARMES

Les armes sont réparties en quatre catégories simples.

◆ LÉGÈRES

Rapides, discrètes et faciles à utiliser.

Dégâts : 1

Exemples :

- Dague
- Fronde
- Arbalète de poing
- Sarbacane

Une arme légère possède généralement une propriété adaptée à son style.

◆ POLYVALENTES

Le meilleur compromis entre puissance et souplesse.

Dégâts : 2

Exemples :

- Épée courte
- Lance
- Masse
- Rapière
- Arc court
- Javelot

◆ PUISSANTES

Armes capables de traverser les protections ou d'infliger de lourds dégâts.

Dégâts : 3

Exemples :

- Épée longue
- Sabre
- Marteau
- Arc long
- Arbalète

● LOURDES

Armes lentes mais extrêmement dangereuses.

Dégâts : 4

Exemples :

- Hache de guerre
- Fléau
- Hallebarde

Une arme lourde nécessite Force +1 minimum et ne peut pas être utilisée avec une main libre pour porter un bouclier.

✦ PROPRIÉTÉS DES ARMES

Pour simplifier le système, une arme possède normalement une seule propriété spéciale. Certaines armes exceptionnelles peuvent en posséder deux.

Propriété	Effet
Allonge	Peut attaquer à 2 m au lieu de 1 m.
Anti-charge	+1 DP contre une attaque effectuée après une charge.
Balayage	Après avoir touché, peut infliger 1 dégât à une seconde cible adjacente.
Brutale	-1 au jet d'attaque, mais +2 dégâts sur une réussite exceptionnelle.
Contrôle	Après avoir infligé des dégâts, la cible subit -1 à son prochain déplacement ou attaque.
Entrave	Après avoir touché, peut renoncer aux dégâts pour immobiliser brièvement la cible.
Ignore-armure	Réduit la Protection de 2 pour cette attaque.
Maniable	+1 au jet d'attaque dans les espaces confinés ou situations difficiles.
Mobile	Après l'attaque, peut se déplacer sans subir d'attaque d'opportunité.
Précise	+1 au jet d'attaque.
Rapide	Peut effectuer une seconde attaque avec un malus de 2 en dépensant son Élan, 1 / tour.
Riposte	Après une défense réussie en mêlée, +1 à la prochaine attaque contre cet adversaire.

★ RÉUSSITES EXCEPTIONNELLES

Une réussite exceptionnelle survient lorsque le résultat dépasse la DP de 4 ou plus ou sur un 12 naturel.

Le joueur choisit 1 Avantage :

- Coups puissants : +2 dégâts. Le bonus de l'Arme Brutale peut se cumuler au coup puissant.
- Attaque supplémentaire : Effectuez immédiatement une attaque supplémentaire si vous disposez encore de votre Élan. Une seule attaque supplémentaire peut être obtenue par tour grâce aux effets de réussite exceptionnelle ou d'équipement.
- Hémorragie : La cible perd 1 PS au début de chacun de ses deux prochains tours.
- Désarmement : La cible doit effectuer un jet de Force Difficulté 10 ou lâcher un objet tenu en main.
- Percée : Réduisez la Protection de la cible de 1 jusqu'à la fin du combat. Une armure réduite de cette manière peut être réparée après le combat.

💀 ÉCHECS CRITIQUES

Un échec critique survient lorsque vous obtenez un 1 naturel.

Le MJ choisit ou propose 1 Désavantage :

- Déséquilibre : Vous perdez votre Élan.
- Mise en danger : Un adversaire adjacent peut effectuer une attaque d'opportunité.
- Arme endommagée : Votre arme subit -1 dégât jusqu'à sa réparation.
- Ouverture : Votre prochaine défense subit -1.

💧 ARMURE ET ÉTAT DE SANTÉ

Une armure protège jusqu'à ce qu'elle soit endommagée ou contournée. Lorsqu'une réussite exceptionnelle produit une Percée, la Protection de l'armure est réduite de 1 pour le reste du combat. Une armure peut être réparée après le combat avec les outils appropriés. Si la Protection tombe à 0, l'armure ne fournit plus de protection jusqu'à réparation.

🏹 ARMES À DISTANCE

Les armes à distance utilisent : 1d12 + Agilité + Armes à distance contre la DP. Elles suivent les mêmes règles de dégâts et de Protection que les armes de mêlée.

Portée Une attaque à courte portée ne subit aucun malus.

À moyenne portée : -1 au jet d'attaque.

À longue portée : -2 au jet d'attaque.

Certaines armes possèdent une portée particulière indiquée dans leur description.

✂ CHARGE

Lorsqu'un personnage utilise son Élan pour se déplacer vers une cible puis utilise son Action pour l'attaquer au corps à corps : +1 dégât à sa première attaque de ce tour. Les armes possédant Anti-charge donnent +1 DP contre cette attaque.

🛡 SE DÉFENDRE

Un personnage peut dépenser son Élan pour se mettre en défense.

Jusqu'à sa prochaine action : +1 DP contre la prochaine attaque. Un personnage équipé d'un bouclier ajoute le bonus de celui-ci à cette défense.

🔪 ARMES

Arme	Dégâts	Propriété	Coût	Arme	Dégâts	Propriété	Coût
Dague	1	Rapide	2	Lance courte	2	Anti-charge	8
Épée courte	2	Maniable	5	Marteau de guerre	4	Brutale	15
Épée longue	3	Précise	10	Masse	2	Étourdissement	7
Hache de guerre	4	Brutale	12	Rapière	2	Riposte	8
Chaîne d'armes	3	Entrave	8	Sabre	3	Mobile	8
Hallebarde	4	Allonge	14	Fléau	4	Ignore-armure	12

🛡 PROTECTIONS

Protection	Valeur	Propriété	Coût
Cotte matelassée	1	—	5
Veste de cuir cloutée	1	+1 DP contre les attaques à distance	10
Brigandine	2	—	18
Harnois	2	+1 DP contre les attaques à distance	20
Plaques lourdes	3	-1 Agilité	22

Bouclier	Bonus DP	Propriété	Coût
Rondache	+1	Aucune pénalité	5
Bouclier	+2	Peut protéger un allié adjacent	10
Pavois	+3	-1 déplacement et Discrétion	20

★ GESTION DES POINTS DE SANTÉ (PS)

Dans le Dédale, chaque blessure compte. Les Points de Santé (PS) représentent votre capacité à résister aux blessures physiques et magiques avant de tomber.

- PS de base : 8 + Force.

✡ ÉTATS DE SANTÉ

PS	État	Effet
> 0 PS	En pleine forme	Aucun malus.
0 PS	Hors combat	Inconscient, stabilisable avec un jet de Soins.
0 PS (en combat)	Mourant	À terre. Un allié peut vous stabiliser avec un jet de Soins.
-5 PS	Mort	Le personnage meurt, sauf intervention magique ou narrative.

💊 STABILISATION

- Hors combat : Jet de Soins (Ruse ou Esprit) vs Difficulté 10.
- Réussite : Le personnage est stabilisé (1 PS) et peut se réveiller après un repos court.
- Échec : Le personnage perd 1 PS supplémentaire.
- En combat : Difficulté 12. La réussite et l'échec restent identiques.

EXEMPLE DE COMBAT

Les chasseurs de Flux

Ce scénario vous montre comment se déroule un combat de groupe dans Dédale Primordial. Il illustre les actions possibles, l'utilisation de l'Élan, la gestion du positionnement, les capacités des créatures et l'impact de l'environnement. Les règles utilisées sont résumées dans les encadrés tout au long de la page.

LA SITUATION

Le groupe progresse dans une zone stable du Dédale, riche en Lichen Lumineux. Soudain, des bruits et des mouvements se font entendre. Trois Traqueurs du Flux surgissent des ombres.

LE GROUPE

- ✦ Kael Voss — Humain / Meneur
- ✦ Brask-7 — Forgé / Guerrier
- ✦ Nyx — Liminale / Mystique
- ✦ Varek le Gris — Vargan / Explorateur

LES ADVERSAIRES

✦ 3 Traqueurs du Flux

- PS : 8 | DP : 9 | DM : 10
- Protection : 0 | Agilité : +2 | Perception : +1
- Discrétion : +2 | Griffes : 2 dégâts
- Capacités : Bond du Flux, Griffes Corrompues, Camouflage de Flux, Appel des Ombres.

✦ Après 1 tour, une Ombre Consciente apparaît.

- PS : 6 | DP : 9 | DM : 12 | Protection : 0
- Agilité : +3 | Discrétion : +3 | Griffes d'Ombre : 1 dégât
- Capacités : Forme Éthérée, Attaque Psychique, Ténèbres Enveloppantes, Possession.

PLAN DE BATAILLE (vue de dessus)



RÉSUMÉ DES RÈGLES UTILISÉES



Action / Élan

Chaque PJ dispose d'1 Action principale et d'1 Élan. L'Élan permet de se déplacer, se défendre, aider, charger, etc.



Jet de compétence

1d12 + bonus de la caractéristique + bonus de compétence à comparer à la difficulté fixée par le MJ.



Réussite exceptionnelle

Si le résultat dépasse la difficulté de 5 ou plus, le MJ accorde un effet supplémentaire (dégâts, attaque bonus, hémorragie, etc.).



Compétences et talents

Chaque personnage possède 5 compétences acquises, 1 compétence maîtrisée et des capacités d'archétype et d'espèce.



Corruption

Les griffes du Traqueur font gagner 1 point de Corruption.



CORRUPTION



DÉROULEMENT DU COMBAT

TOUR 1 — L'EMBUSCADE

- 1 Varek tire à l'arc sur un Traqueur.
1d12 + Agilité + Armes à distance = 12 (réussite).
2 dégâts. Le Traqueur passe à 6 PS.
Élan : Varek se positionne derrière Brask-7.
- 2 Brask-7 charge le Traqueur A.
1d12 + Force + Armes de mêlée = 14 (réussite exceptionnelle).
Choix : +2 dégâts. Total : 5 dégâts.
Le Traqueur A passe à 1 PS.
- 3 Kael utilise son Action pour aider Brask et son Élan pour se défendre.
+1 DP contre la prochaine attaque.
- 4 Nyx lance Détection du Flux.
1d12 + Esprit + Maîtrise du Flux = 13 (réussite).
Elle repère les trois Traqueurs et leurs liens avec le Flux.
- 5 Les Traqueurs attaquent.
 - Le Traqueur A fuit à 1 PS.
 - Le Traqueur B bondit et attaque Varek : 2 dégâts (+1 Corruption).
 - Le Traqueur C attaque Kael : échec.

Les Traqueurs utilisent Appel des Ombres.
Une Ombre Consciente apparaîtra au tour 2.

TOUR 2 — LE DÉDALE RÉPOND

- 1 Varek utilise son Élan pour libérer du Lichen Lumineux.
1d12 + Agilité + Survie = 12 (réussite).
La zone devient lumineuse. L'Ombre subira 1 dégât/tour.
- 2 Brask-7 attaque le Traqueur B.
1d12 + Force + Armes de mêlée = 12 (réussite).
2 dégâts. Traqueur B : 8 → 6 PS.
- 3 Kael se place pour protéger Varek.
- 4 Nyx attaque l'Ombre.
1d12 + Esprit + Maîtrise du Flux = 16 (réussite exceptionnelle).
Choix : Hémorragie. L'Ombre est très affaiblie.
- 5 L'Ombre utilise Ténèbres Enveloppantes.
La visibilité tombe à 1 m, mais la lumière du Lichen réduit l'effet.

TOUR 3 — LE GROUPE REPREND L'AVANTAGE

- 1 Varek tire sur l'Ombre.
1d12 + Agilité + Armes à distance = 14 (réussite exceptionnelle).
+2 dégâts. L'Ombre tombe à 0 PS et se dissipe.
- 2 Brask-7 intercepte un Traqueur.
- 3 Kael protège Varek et maintient la ligne.
- 4 Nyx continue la pression magique.

FIN DU COMBAT

Les PJ remportent le combat. Le premier Traqueur est en fuite, les deux autres sont vaincus, ainsi que l'Ombre Consciente.
Varek est blessé et gagne 1 point de Corruption.

LES PERSONNAGES



KAEL VOSS (Humain / Meneur)

PS : 9 | PF : 7 | DP : 1 | DM : 9

État : Aucun dégât



BRASK-7 (Forgé / Guerrier)

PS : 12 | PF : 6 | DP : 3 | DM : 8

État : Aucun dégât



NYX (Liminale / Mystique)

PS : 8 | PF : 6 | DP : 1 | DM : 10

État : Aucun dégât



VAREK (Vargan / Explorateur)

PS : 10 | PF : 5 | DP : 1 | DM : 10

État : Blessé, 1 Corruption

LES ENNEMIS



Traqueur A : 1 PS (en fuite)



Traqueur B : 6 PS (vaincu)



Traqueur C : 0 PS (vaincu)



Ombre Consciente : 0 PS (dissipée)

À RETENIR

- L'Élan permet de se déplacer, se défendre, aider, charger ou exploiter un équipement.
- Rester groupé réduit le risque d'être ciblé par les Traqueurs.
- Les réussites exceptionnelles offrent des effets supplémentaires.
- L'environnement (ici le Lichen Lumineux) peut être une ressource tactique.
- Les créatures du Dédale ont un comportement : le Traqueur fuit à 2 PS ou moins.
- La Corruption augmente avec certaines attaques (ici : +1 pour les griffes du Traqueur).

POUR ALLER PLUS LOIN

Cet exemple montre comment combiner les compétences, les talents et l'environnement pour survivre dans le Dédale. Dans vos propres parties, variez les ennemis, utilisez leurs capacités et exploitez les faiblesses du terrain.

Le Dédale n'est pas seulement un lieu à explorer : c'est un écosystème vivant qui réagit à vos choix.

« Ici, ce n'est pas la force qui fait la différence, mais la capacité à lire le Flux, à comprendre le terrain... et à rester ensemble. »

LA MAGIE DU FLUX

La magie du Flux permet de manipuler les forces étranges qui parcourent le Dédale. Le Mystique ne mémorise pas de sorts prédéfinis. Il combine une Technique et une Forme, puis décrit l'effet qu'il souhaite produire. La combinaison détermine ce que le sort peut faire, tandis que sa puissance détermine son coût en PF et sa difficulté. La magie doit rester puissante et créative, mais un sort ne peut produire qu'un effet principal à la fois. Un personnage qui ne possède pas la maîtrise du Flux ne peut pas utiliser la magie de cette manière, sauf capacité ou objet particulier.

✦ LANCER UN SORT

Pour lancer un sort : Jet de Magie : 1d12 + Esprit + Maîtrise du Flux contre la Difficulté du sort.

1. Choisissez une Technique.
2. Choisissez une Forme.
3. Décrivez l'effet recherché.
4. Le MJ détermine le niveau de puissance.
5. Payez le coût en PF.
6. Effectuez le jet de Magie.

✦ TECHNIQUES

Les Techniques déterminent l'action effectuée sur la Forme.

- Altérer — Transformer, modifier ou changer l'état d'une chose.
- Briser — Détruire, dissiper, rompre ou interrompre un effet.
- Éveiller — Créer, restaurer, renforcer ou soigner.
- Guider — Orienter, déplacer, attirer, repousser ou influencer.
- Sonder — Percevoir, détecter, lire ou comprendre.
- Tisser — Relier, maintenir, protéger, immobiliser ou sceller.

✦ FORMES

Les Formes déterminent ce que la magie affecte.

- Chair — Corps, vie, blessures, fatigue et mutations.
- Écho — Mémoire, information, traces, sons et souvenirs.
- Flux — Énergie magique, corruption, nœuds et artefacts.
- Ombre — Illusion, discrétion, peur, secrets et mensonges.
- Pierre — Matière solide, structures, objets, murs et outils.
- Racine — Nature, croissance, liens et ancrage.
- Souffle — Air, émotions, voix, présence et foule.
- Voie — Chemins, portes, distance, orientation et passages.

LIMITES DES COMBINAISONS

Une Technique ne peut produire que des effets correspondant à sa nature. Le joueur peut proposer des effets originaux, mais le MJ peut refuser une combinaison si l'effet demandé ne correspond ni à la Technique ni à la Forme choisie.

Par exemple :

- Éveiller + Chair → soigner, restaurer ou renforcer un organisme.
- Briser + Pierre → endommager ou détruire une structure.
- Guider + Souffle → déplacer de l'air ou influencer une présence ou une émotion.
- Sonder + Écho → lire une trace, un souvenir ou une information.
- Tisser + Ombre → créer une illusion persistante ou protéger une zone par les ombres.
- Guider + Voie → modifier ou faciliter un déplacement.

PUISSANCE DES SORTS

La puissance d'un sort dépend de son impact, et non de la créativité de sa description.

Effet mineur Coût : 1 PF — Difficulté 8 Effet limité, sur une cible ou une petite zone.

Exemples :

- allumer ou éteindre une petite flamme ;
- détecter une présence proche ;
- déplacer un petit objet ;
- produire une faible illusion ;
- obtenir une information simple ;
- infliger 1d6 dégâts à une cible.

Portée : 10 m maximum.

Effet standard Coût : 2 PF — Difficulté 10 Effet utile en situation d'exploration ou de combat.

Exemples :

- soigner 1d6 PS ;
- infliger 2d6 dégâts à une cible ;
- repousser ou attirer une cible ;
- immobiliser une cible pendant 1 tour ;
- créer une protection donnant +2 DP contre une attaque ;
- affecter une petite zone.

Portée : 20 m maximum.

Effet puissant Coût : 3 PF — Difficulté 12 Effet important pouvant modifier significativement une scène.

Exemples :

- soigner 2d6 PS ;
- infliger 2d6 +2 dégâts ;
- affecter jusqu'à 3 cibles ;
- immobiliser une cible pendant plusieurs tours ;
- créer une zone magique persistante ;
- traverser ou modifier un obstacle important.

Portée : 30 m maximum.

Effet exceptionnel Coût : 4 PF — Difficulté 14 Effet extrêmement puissant ou exceptionnel.

Exemples :

- modifier profondément une zone ;
- affecter un groupe important ;
- franchir un obstacle majeur ;
- produire une téléportation importante ;
- dissiper une puissante manifestation du Flux ;
- accomplir un effet susceptible de modifier durablement la situation.

Portée : 50 m maximum.

Le MJ peut limiter ou refuser un effet exceptionnel s'il dépasse ce que permet normalement la Forme utilisée.

MODIFICATEURS

Le joueur peut renforcer un sort en ajoutant des Intensificateurs. Chaque intensificateur augmente le coût du sort de +1 PF.

Étendue → Double le nombre de cibles ou la taille de la zone.

Durée → Double la durée normale de l'effet.

Puissance → Augmente les dégâts ou la quantité affectée d'un niveau.

Précision → Permet de cibler précisément une partie d'une cible, d'un objet ou d'une zone.

Un même intensificateur ne peut être choisi qu'une seule fois pour un même sort. Le MJ peut interdire un intensificateur si celui-ci est incompatible avec la Technique ou la Forme utilisées.

⚠ RÈGLE DE SIMPLICITÉ

Un sort possède toujours : 1 Technique + 1 Forme + 1 effet principal.

Les effets secondaires doivent être obtenus grâce aux Intensificateurs ou par une capacité particulière. Un sort ne peut donc pas, par exemple : infliger des dégâts + immobiliser + soigner un allié + créer une illusion avec un seul coût de base. Le joueur doit choisir l'effet principal et augmenter le sort s'il souhaite produire un effet plus important.

✨ ÉCHECS ET RÉUSSITES

Réussite Le sort produit l'effet annoncé.

Échec Le sort échoue et les PF sont dépensés.

Échec critique Le sort échoue et déclenche une Instabilité du Flux.

Réussite exceptionnelle Le sort produit son effet avec un avantage supplémentaire déterminé par le joueur et accepté par le MJ. Un sort ne peut toutefois pas dépasser son niveau de puissance simplement grâce à une réussite exceptionnelle.

☢ INSTABILITÉ DU FLUX

Lorsqu'un sort provoque une Instabilité du Flux, lancez 1d12 :

1d12	Instabilité	Effet
1	Retour de Flux	L'effet se retourne contre le lanceur.
2	Drain violent	Le lanceur perd 1d6 PS supplémentaires.
3	Surcharge	Le lanceur gagne +1 Corruption.
4	Distorsion	L'effet touche une cible ou une zone non prévue.
5	Écho dangereux	Une créature du Flux est attirée par le sort.
6	Mutation temporaire	Le lanceur gagne une mutation temporaire pendant 1 scène.
7	Perte de contrôle	-2 à tous les jets jusqu'à la fin de la scène.
8	Fissure	Une zone de 3 m devient instable pendant 1d3 scènes.
9	Voix du Dédale	Jet d'Esprit Diff. 12 ou +1 Corruption.
10	Feedback	Les alliés proches perdent 1 PF.
11	Surpuissance	Le sort produit l'effet avec une puissance supérieure, mais le lanceur tombe à 0 PF.
12	Réveil	Quelque chose dans le Dédale remarque le lanceur.

💧 MAGIE ET CORRUPTION

Certains effets peuvent utiliser volontairement le Flux corrompu. Lorsqu'un sort utilise l'intensificateur Corruption, le lanceur gagne : +1 Corruption mais ne dépense pas de PF supplémentaire.

Cet intensificateur permet au sort de dépasser temporairement les limites normales d'une Forme.

Le MJ peut autoriser :

- une puissance supérieure ;
- une portée exceptionnelle ;
- une durée anormalement longue ;
- un effet normalement impossible sans l'influence du Flux.

Cependant, un sort utilisant la Corruption doit toujours conserver une Technique et une Forme cohérentes.

🧙 EXEMPLES DE SORTS

• **Lame de Flux**

Technique : Briser Forme : Flux Puissance : Mineure Coût : 1 PF — Difficulté 8

Le Mystique projette une lame d'énergie qui inflige 1d6 dégâts à une cible située à moins de 10 m.

• **Soin de Chair**

Technique : Éveiller Forme : Chair Puissance : Standard Coût : 2 PF — Difficulté 10

Le Mystique restaure 1d6 PS à une créature touchée.

• **Entrave des Ombres**

Technique : Tisser Forme : Ombre Puissance : Standard Coût : 2 PF — Difficulté 10

Les ombres immobilisent une cible pendant 1 tour.

- **Pas à travers la Voie**

Technique : Guider Forme : Voie Puissance : Puissante Coût : 3 PF — Difficulté 12
Le Mystique se téléporte jusqu'à 30 m vers un endroit qu'il peut voir.

- **Régénération Corrompue**

Technique : Éveiller Forme : Chair Puissance : Puissante + Corruption Coût : 3 PF — Difficulté 12
Le Mystique restaure 2d6 PS à une cible. Le lanceur gagne ensuite +1 Corruption.

⚠ **RÈGLE DU MJ**

Le MJ ne doit pas déterminer la puissance d'un sort en fonction de sa formulation narrative. Il doit d'abord identifier :

1. Ce que le sort affecte → Forme
2. Ce qu'il fait → Technique
3. Son impact → Niveau de puissance
4. Ses modifications → Intensificateurs

Cela permet de conserver la liberté créative de la magie tout en maintenant une puissance comparable entre les différentes combinaisons.

PROGRESSION ET ÉVOLUTION

Dans Dédale Primordial, progresser ne signifie pas seulement devenir plus puissant. L'expérience représente ce que votre personnage apprend en affrontant le Dédale, ses habitants, ses créatures et les conséquences de ses choix.

La progression permet :

- d'améliorer ses caractéristiques ;
- d'apprendre de nouvelles compétences ;
- d'améliorer ses compétences existantes ;
- d'obtenir de nouveaux talents d'archétype ;
- de développer son influence et ses relations ;
- d'acquérir de nouveaux pouvoirs, objets ou connaissances.

★ **GAGNER DE L'EXPÉRIENCE**

Les personnages gagnent de l'XP lorsqu'ils accomplissent quelque chose de significatif. L'XP récompense principalement les décisions, les découvertes, les réussites et les risques pris par le groupe.

Récompenses indicatives

Action	XP
Surmonter un défi dangereux	1
Accomplir une mission simple	1
Accomplir une mission complexe	2
Découvrir un secret majeur	2
Vaincre une créature puissante	1–2
Résoudre une énigme ou un piège complexe	1
Négocier une alliance importante	1–2
Survivre à une rencontre mortelle	1
Découvrir une vérité interdite	2

Le MJ peut attribuer davantage ou moins d'XP selon l'importance réelle de l'action dans la campagne. L'XP doit récompenser la progression de l'histoire, et non simplement le nombre d'ennemis vaincus. L'XP indiquée correspond au total d'XP nécessaire pour atteindre le niveau, et non à la quantité à dépenser.

NIVEAUX

Niveau	XP requis	Gain principal
1	0	Création
2	3	+1 caractéristique
3	7	Progression
4	12	+1 caractéristique
5	18	Progression
6	25	+1 caractéristique
7	33	Progression
8	42	+1 caractéristique
9	52	Progression
10	64	+1 caractéristique
11	77	Progression
12	90	+1 caractéristique + capacité ultime

AMÉLIORER SES CARACTÉRISTIQUES

Aux niveaux : 2, 4, 6, 8, 10 et 12 vous augmentez une caractéristique de +1. Une caractéristique ne peut normalement pas dépasser +5.

Exemple : Un Guerrier possède Force +3 au niveau 1.

Au niveau 2, il peut passer à : Force +4. Il pourra éventuellement atteindre : Force +5. Mais ne pourra normalement pas dépasser cette valeur.

AMÉLIORER SES COMPÉTENCES

Aux niveaux : 3, 5, 7, 9 et 11 vous obtenez une Progression. À chaque Progression, choisissez une seule des possibilités suivantes :

- Acquérir une nouvelle compétence. Une compétence non acquise devient : Acquise (+1)
- Améliorer une compétence Acquise. Une compétence Acquise devient : Maîtrisée (+2)
- Améliorer une compétence Maîtrisée. Une compétence Maîtrisée devient : Expertise (+2, 2d12 garder le meilleur)

Exemple : Au niveau 3, votre personnage possède : Survie Acquise (+1). Vous pouvez la faire passer à : Survie Maîtrisée (+2). Au niveau 5, vous pouvez ensuite passer : Survie Maîtrisée → Survie Expertise. Vous bénéficiez alors toujours de +2, mais vous lancez 2d12 et conservez le meilleur.

TALENTS D'ARCHÉTYPE

À chaque niveau impair à partir du niveau 3, vous pouvez choisir un talent de progression de votre archétype à la place de l'amélioration de compétence. Les talents disponibles sont ceux présentés dans votre archétype. Un talent ne peut être choisi qu'une seule fois. Les talents remplacent donc une progression de compétence, mais ne remplacent pas les augmentations de caractéristiques des niveaux pairs.

Exemple : Au niveau 3, un Explorateur peut choisir :

- apprendre une nouvelle compétence ;
- améliorer une compétence Acquise ;
- ou prendre Appel du Dédale.

Au niveau 5, il pourra choisir une nouvelle compétence ou l'améliorer ou prendre un autre talent.

PROGRESSION ET SPÉCIALISATION

La progression permet ainsi à chaque personnage de suivre une voie différente. Un personnage peut devenir

- **Le spécialiste** : Il investit principalement dans ses compétences. Acquise → Maîtrisée → Expertise. Il devient extrêmement fiable dans ses domaines favoris.
- **Le polyvalent** : Il acquiert régulièrement de nouvelles compétences. Il dispose de nombreux domaines à +1, mais possède moins de compétences à haut niveau.
- **Le spécialiste d'archétype** : Il choisit plusieurs talents de son archétype. Il développe des capacités uniques plutôt que d'augmenter constamment ses compétences.
- **Le personnage équilibré** : Il mélange les trois approches.

Cette liberté permet à deux personnages du même archétype de suivre des évolutions très différentes.

✦ NIVEAU 12 : CAPACITÉ ULTIME

Le niveau 12 représente l'aboutissement de la progression d'un personnage. La capacité ultime doit représenter l'accomplissement exceptionnel du rôle du personnage. Elle est plus puissante que les talents ordinaires et constitue une signature du personnage. Il reçoit :

- +1 à une caractéristique, dans la limite normale de +5 ;
- la capacité ultime de son archétype.

☀ Les six capacités ultimes

🗺 EXPLORATEUR — Cartographe du Primordial

Une fois par séance, lorsque vous entrez dans une zone inconnue du Dédale, vous pouvez prendre quelques instants pour l'observer. Vous obtenez automatiquement une vision claire de trois éléments parmi les suivants :

- le danger principal de la zone ;
- le chemin le plus sûr ;
- la présence d'une créature à proximité ;
- la présence d'un piège ou d'une anomalie ;
- la présence d'une ressource ou d'un passage caché ;
- la direction générale permettant de rejoindre un lieu que vous connaissez.

Jusqu'à la fin de l'exploration de cette zone, vous et vos alliés bénéficiez de +1 aux jets d'Exploration effectués grâce aux informations obtenues. Une fois par séance, vous pouvez également déclarer qu'une route que vous avez identifiée constitue un passage viable, même si celui-ci semblait initialement impraticable. Le MJ détermine la manière dont le passage peut être franchi.

⚔ GUERRIER — Dernier des Remparts

Une fois par séance, lorsque vous ou un allié adjacent devriez tomber à 0 PS, vous pouvez refuser cet effet. Vous restez à 1 PS et pouvez immédiatement effectuer une Action principale ou un déplacement gratuit. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous bénéficiez de :

- +2 aux jets de combat ;
- +2 dégâts sur votre première attaque réussie ;
- réduction de 2 dégâts physiques sur chaque attaque subie.

Cette capacité peut être déclenchée même si vous êtes déjà à 1 PS ou moins.

👑 MENEUR — Un Seul Destin

Une fois par séance, vous pouvez utiliser cette capacité au début d'une scène importante. Choisissez jusqu'à trois alliés qui peuvent vous entendre. Jusqu'à la fin de la scène :

- chacun bénéficie de +1 à tous ses jets ;
- une fois pendant la scène, chacun peut transformer un échec en réussite ;
- Lorsqu'un allié obtient une réussite exceptionnelle, vous pouvez choisir l'Avantage obtenu à sa place.

Lorsque la scène se termine, chaque personnage ayant bénéficié de cette capacité doit réussir un test de Courage ou de Présence D12 s'il souhaite immédiatement poursuivre une autre scène éprouvante sans repos.

✦ MYSTIQUE — Souveraineté du Flux

Une fois par séance, vous pouvez lancer un sort sans dépenser de PF. Pour ce sort, vous pouvez également utiliser un intensificateur supplémentaire sans payer son coût en PF. Vous pouvez choisir librement la Technique et la Forme parmi celles que vous connaissez. Après avoir lancé le sort, vous gagnez 2 Corruption. Si le sort provoque normalement une Instabilité du Flux, vous pouvez choisir d'en subir immédiatement les conséquences ou de réduire le gain de Corruption de cette capacité à 1, mais le sort provoque alors automatiquement une Instabilité du Flux.

SAVANT — Eurêka

Une fois par séance, après avoir observé un objet, une créature, un mécanisme, une construction ou un phénomène pendant au moins quelques instants, vous pouvez déclarer avoir compris son fonctionnement fondamental. Vous obtenez automatiquement trois informations pertinentes sur le sujet, choisies parmi :

- son fonctionnement ;
- sa faiblesse ;
- son origine ;
- son utilité ;
- la manière de le désactiver ;
- la manière de le réparer ;
- la manière de l'exploiter ;
- le danger qu'il représente.

Ensuite, vous pouvez proposer une solution concrète permettant d'exploiter cette découverte. Si cette solution est techniquement réalisable avec les ressources disponibles, le premier jet nécessaire pour la mettre en œuvre est automatiquement réussi.

VOLEUR — Le Coup qui n'a jamais existé

Une fois par séance, lorsque vous attaquez une cible qui ne vous a pas détecté ou qui est incapable de se défendre correctement, vous pouvez déclarer une Frappe parfaite. L'attaque touche automatiquement. Vous choisissez ensuite deux effets :

- infliger +2 dégâts ;
- ignorer toute la Protection de la cible ;
- désarmer la cible ;
- vous déplacer immédiatement de votre déplacement normal sans attaque d'opportunité ;
- vous cacher immédiatement si l'environnement le permet ;
- empêcher la cible d'utiliser son Élan jusqu'à son prochain tour.

Après cette attaque, vous pouvez effectuer gratuitement une action de Discrétion si vous disposez d'une position permettant raisonnablement de disparaître.

PROGRESSION NARRATIVE

L'XP ne représente pas tout ce que gagne un personnage. Au cours de la campagne, il peut également obtenir :

- de nouveaux contacts ; de la Réputation ; des alliances ; des ennemis ; des connaissances ; des artefacts ; des ressources ; des pouvoirs liés au Flux ; des mutations ou marques de Corruption.

Ces éléments ne nécessitent pas forcément une augmentation de niveau. Le développement du personnage est donc à la fois mécanique et narratif.

CORRUPTION ET PROGRESSION

La progression ne protège pas un personnage contre les conséquences de ses choix. Un personnage puissant peut être fortement corrompu. La Corruption, la Réputation, les relations et les conséquences narratives évoluent indépendamment du niveau. Ainsi, deux personnages de niveau 8 peuvent être très différents :

- l'un peut être un maître reconnu par une faction ;
- l'autre peut être recherché, corrompu et profondément lié au Flux.

Le niveau mesure principalement ce que le personnage sait faire. L'histoire mesure ce qu'il est devenu.



PARTIE IV : LE MONDE EN PROFONDEUR

« La Cité survit parce que chacun croit encore que demain sera meilleur qu'aujourd'hui. »

Cette partie est optionnelle mais fortement recommandée pour ceux qui veulent :

- Comprendre les secrets de la Cité et du Dédale.
- Explorer les dynamiques entre les factions.
- Découvrir des artefacts et des objets magiques uniques.
- Maîtriser les règles avancées (corruption, règles sociales, variantes de jeu).

→ Pour les joueurs : Plongez dans le lore et les mystères pour donner plus de profondeur à vos personnages.

→ Pour les MJ : Utilisez ces informations pour créer des intrigues complexes, des quêtes épiques, et des PNJ mémorables.

LORE ÉTENDU

« Les archives les plus anciennes ont disparu depuis longtemps, et les rares textes ayant survécu se contredisent. »

L'HISTOIRE DE LA CITÉ ET DU DÉDALE

Personne ne connaît l'origine exacte de la Cité ou du Dédale. Les théories les plus répandues incluent :

◆ LES THÉORIES SUR L'ORIGINE DE LA CITÉ

Théorie	Description	Preuves/Soutiens	Contre-arguments
Théorie des Bâtisseurs Oubliés	La Cité aurait été construite par une civilisation ancienne pour exploiter les richesses du Dédale.	Des ruines et des artefacts dans les Bas-Fonds suggèrent une civilisation plus ancienne.	<i>Aucune preuve concrète de l'existence de ces bâtisseurs.</i>

Théorie du Dédale Premier Le Dédale existait déjà avant la Cité, qui aurait été bâtie autour de lui pour en exploiter les ressources. Les Nœuds de Flux semblent plus anciens que la Cité elle-même.

Pourquoi une cité serait-elle construite autour d'un labyrinthe mortel ?

Théorie Divine La Cité et le Dédale seraient les vestiges d'une divinité ou d'un conflit entre dieux. Certains artefacts ont des propriétés divines (ex : immunité à la corruption).

Aucune preuve de l'existence de dieux dans le monde actuel.

Théorie du Flux Vivant Le Flux serait une entité vivante, et la Cité serait son corps physique. Le Flux réagit aux actions des PJ et semble conscient. Le Flux est-il vraiment une entité, ou simplement une énergie complexe ?

◆ LES GRANDS ÉVÉNEMENTS DE L'HISTOIRE

Période	Événement	Conséquences
Âge des Ténèbres	La Cité est plongée dans l'obscurité pendant un siècle. Les Nœuds de Flux s'éteignent, et les créatures du Dédale envahissent les Bas-Fonds. Les habitants développent une peur viscérale du Dédale.	<i>La Fraternité des Ombres émerge pour protéger les secrets.</i>

La Grande Purge Le Synode du Flux tente de détruire tous les Nœuds de Flux pour éliminer la corruption. Le Dédale réagit violemment : des zones entières s'effondrent, et des créatures Élite apparaissent. *Le Synode abandonne le projet.*

La Révolte des Forgés Les Forgés se soulèvent contre la Haute Cour, accusée de les exploiter. La Haute Cour renforce son contrôle sur les Sommets. *Les Forgés libres fuient vers les Bas-Fonds.*

L'Âge d'Or du Consortium Le Consortium d'Ambre domine le commerce et monopolise les cristaux de Flux. *La Cité prospère économiquement, mais les inégalités sociales s'aggravent.* La Découverte des Zones Interdites Des explorateurs découvrent des zones du Dédale jamais cartographiées. *Les factions se battent pour le contrôle de ces zones. Des artefacts légendaires sont découverts.*

👁️ LES SECRETS DU DÉDALE

Le Dédale cache des vérités interdites que même les factions les plus puissantes ignorent ou cherchent à étouffer.

♦ LES MYSTÈRES NON RÉSOLUS

Mystère	Description	Théories	Qui le cherche ?
Le Cœur du Dédale	Une entité ou un lieu au centre du Dédale, capable de contrôler le Flux. Certains pensent qu'il s'agit d'un dieu endormi, d'autres d'un artefact ancien.		
<i>Synode du Flux, Fraternité des Ombres.</i>			
La Croissance du Dédale	Le Dédale grandit chaque année. Personne ne sait pourquoi. Le Flux alimente sa croissance, ou une entité inconnue le manipule.		
<i>Haute Cour d'Obsidienne (veut le cacher), Indépendants (veulent le comprendre).</i>			
Les Disparus	Des explorateurs disparaissent sans laisser de trace, même dans des zones sûres. Ils sont absorbés par le Dédale, ou enlevés par une faction secrète.		
<i>Gilde des Cartographes, Famille des disparus.</i>			
Les Voix du Dédale	Certains explorateurs entendent des voix dans les profondeurs. Ce sont des hallucinations, des esprits, ou le Dédale lui-même.		
<i>Conclave de l'Esprit, Veilleurs de l'Abîme.</i>			
Les Portails	Des portails anciens ont été découverts dans les zones interdites. Ils mènent à d'autres dimensions, ou à des zones encore plus profondes du Dédale.		
<i>Consortium d'Ambre (veut les exploiter), Synode du Flux (veut les étudier).</i>			

♦ LES LÉGENDES DU DÉDALE

Légende	Description	Vérité ?
Le Dédale est un Dieu	Le Dédale serait une divinité endormie, et ses "rêves" créeraient les zones instables.	
<i>Plausible : Le Dédale réagit aux actions des PJ comme une entité consciente.</i>		
Les Premiers Explorateurs	Les premiers habitants de la Cité seraient descendus dans le Dédale et en seraient revenus changés.	
<i>Vrai : Les Altérés et les Forgés sont des exemples de ces transformations.</i>		
La Malédiction de Nyx Oracle	Nyx aurait vu l'avenir et aurait maudit la Cité pour l'empêcher de s'effondrer.	
<i>Faux : Nyx a prédit la chute, mais n'a pas lancé de malédiction.</i>		
Le Trésor des Bâtisseurs	Un trésor légendaire serait caché dans les zones interdites, capable de contrôler le Flux.	
<i>Inconnu : Aucune preuve, mais de nombreux explorateurs le cherchent.</i>		
Les Gardiens du Dédale	Des créatures Élite protégeraient les secrets les plus profonds du Dédale.	
<i>Vrai : Les Gardiennes de Nœud et les Alphas du Flux en sont des exemples.</i>		

🟣 LE FLUX : UNE ÉNERGIE VIVANTE

Le Flux n'est pas une simple source d'énergie. C'est une force consciente, capable de :

- Réagir aux actions des PJ (ex : les Traqueurs du Flux sont attirés par la magie).
- Corrompre ceux qui l'utilisent trop (voir Partie III : La Corruption).
- Créer des zones instables (ex : murs qui bougent, sols qui se liquéfient).
- Communiquer avec les créatures du Dédale (ex : les Veilleurs de l'Abîme entendent ses "murmures").

♦ LES THÉORIES SUR LE FLUX

Théorie	Description	Soutiens	Preuves
Le Sang du Dédale	Le Flux serait le sang d'une entité vivante (le Dédale lui-même).	Synode du Flux, Veilleurs de l'Abîme.	<i>Le Flux pulse comme un cœur dans les Nœuds.</i>
Une Énergie Naturelle	Le Flux serait une ressource naturelle, comme le pétrole ou l'électricité.	Consortium d'Ambre, Forgés.	<i>Le Flux peut être raffiné et utilisé pour alimenter des machines.</i>
Une Divinité	Le Flux serait une manifestation divine, ou le souffle d'un dieu.	Haute Cour d'Obsidienne, Source de la Vie.	<i>Certains artefacts ont des propriétés "divines" (ex : immunité à la corruption).</i>
Une Expérience Ratée	Le Flux serait le résultat d'une expérience magique qui a mal tourné.	Indépendants, Savants.	<i>Aucune preuve, mais des ruines anciennes suggèrent des expériences passées.</i>

🏰 LES FACTIONS EN DÉTAIL

« Dans la Cité, tout le monde a un maître. Dans le Dédale, tout le monde est un esclave. »

La Cité est façonnée par de nombreux groupes aux intérêts parfois convergents, parfois opposés. Les cinq factions majeures dominent la politique de la Cité : la Haute Cour d'Obsidienne, le Consortium d'Ambre, le Synode du Flux, la Fraternité des Ombres et les Indépendants.

Autour d'elles gravitent de nombreuses organisations secondaires : guildes, communautés, groupes religieux, réseaux criminels, sociétés savantes et autres acteurs qui peuvent influencer les événements sans disposer du même poids politique.

Les factions majeures constituent les principaux pôles de pouvoir de la Cité. Les organisations secondaires offrent au MJ des acteurs supplémentaires, des alliés, des rivaux et des opportunités d'aventure.

🏰 LA HAUTE COUR D'OBSIDIENNE « L'ordre avant tout. »

📌 DESCRIPTION

- Siège : Palais d'Obsidienne (Sommets).
- Membres : Nobles, gardes d'élite (Gardes de Flux), bureaucrates, Mystiques officiels.
- Symbole : Une épée traversant un Œil, avec la Cité en fond.
- Devise : « Voir, juger, maintenir. »

🎯 OBJECTIFS

- Contrôler la Cité et empêcher quiconque de menacer leur pouvoir.
- Cacher la vérité sur le Dédale :
 - Ils savent que le Dédale grandit et que la Cité s'effondrera si la Haute Cour perd son autorité.
 - Ils pensent pouvoir contrôler le Dédale (mais se trompent).

💰 RESSOURCES

- Armées : Gardes de Flux (DP 11, PS 10, armes en cristal de Flux).
- Archives : Bibliothèque des Mystères (connaissances interdites, grimoires anciens).
- Alliances :
 - Consortium d'Ambre (financement en échange de protection).
 - Fraternité de la Pierre (défense des Sommets).

💖 RELATIONS AVEC LES AUTRES FACTIONS

Faction	Relation	Description
Consortium d'Ambre	Alliés	Financement en échange de protection politique.
Synode du Flux	Méfiant	Le Synode cherche la vérité, que la Cour veut cacher.
Fraternité des Ombres	Ennemis	La Fraternité sait trop de choses sur les secrets de la Cour.
Indépendants	Hostiles	Les Indépendants veulent renverser la Cour.

💡 MISSIONS TYPIQUES POUR LES PJ

- « Éliminez un espion de la Fraternité des Ombres. »
- « Récupérez un artefact dans le Dédale... mais ne posez pas de questions. »
- « Escortez un noble jusqu'aux Sommets sans qu'il soit repéré. »

⚠️ DANGERS

Trahison : Si les PJ découvrent un secret, la Cour les fera disparaître.

Surveillance : Les PJ sont suivis dans les Sommets (jet de Discrétion Difficulté 14 pour éviter).

EXEMPLE DE PNJ : LORD VEYTHAS D'OBSIDIENNE

- Rôle : Chef de la Haute Cour.
- Apparence : Homme âgé, pâle, avec des yeux noirs (corrompus par le Flux).
- Personnalité : Froid, calculateur, paranoïaque.
- Secret : Il sait que le Dédale va gagner... et il prépare sa fuite.

Citation : « La Cité est un mensonge nécessaire. Le Dédale est la vérité que nous ne pouvons affronter. »

LE CONSORTIUM D'AMBRE « Tout a un prix. »

DESCRIPTION

- Siège : Grand Bazar (Niveaux Centraux).
- Membres : Marchands, artisans, banquiers, contrebandiers.
- Symbole : Un dragon d'Ambre protégeant son trésor.
- Devise : « L'obsidienne achète tout... même les loyautés. »

OBJECTIFS

- Contrôler l'économie de la Cité.
- Monopoliser les ressources rares (cristaux de Flux, artefacts).
- Éviter les guerres (mauvais pour les affaires).

RESSOURCES

- Marchés : Tout s'y vend (même des esclaves ou des artefacts maudits).
- Réseau d'informateurs : Ils savent tout sur tout le monde.
- Mercenaires : Guerriers et espions à louer.

RELATIONS AVEC LES AUTRES FACTIONS

Faction	Relation	Description
Haute Cour d'Obsidienne	Alliés	Le Consortium finance la Cour en échange de protection.
Synode du Flux	Neutres	Le Synode achète des artefacts, le Consortium vend.
Fraternité des Ombres	Ennemis	La Fraternité vole leurs marchandises.
Indépendants	Méfiant	Les Indépendants ne paient pas leurs dettes.

MISSIONS TYPIQUES POUR LES PJ

« Récupérez une cargaison volée par les Indépendants. »

« Trouvez un artefact rare dans le Dédale. »

« Éliminez un concurrent commercial. » (attention : mission immorale)

DANGERS

Arnaques : Les PJ peuvent se faire voler (jet de Perception Difficulté 12 pour repérer l'arnaque).

Dettes : Emprunter de l'argent au Consortium → intérêts de 50%.

EXEMPLE DE PNJ : MAELA RIN

- Rôle : Cheffe du Consortium.
- Apparence : Femme élégante, souriante, avec une bague en cristal de Flux.
- Personnalité : Charismatique, manipulatrice, toujours un coup d'avance.
- Secret : Elle possède une carte menant au cœur du Dédale... mais elle ne l'utilisera jamais.

Citation : « La richesse ne fait pas le bonheur... mais elle achète tout le reste. »

LE SYNODE DU FLUX « Comprendre le Flux, quel qu'en soit le coût. »

DESCRIPTION

- Siège : Temple des Mystères (Sommets).
- Membres : Mystiques, chercheurs, érudits, fous.
- Symbole : Un œil ouvert derrière un rouage, une plume et une clé.

Devise : « La vérité est un feu... et nous sommes les allumettes. »

OBJECTIFS

- Comprendre le Flux et son lien avec le Dédale.
- Découvrir les secrets de la Cité et du monde.
- Protéger la connaissance... même si cela signifie sacrifier des vies.

RESSOURCES

- Grimoires : Sorts interdits, rituels anciens.
- Laboratoires : Expériences dangereuses sur le Flux.
- Espions : Infiltrés dans toutes les factions.

RELATIONS AVEC LES AUTRES FACTIONS

Faction	Relation	Description
Haute Cour d'Obsidienne	Ennemis	La Cour veut cacher la vérité, le Synode veut la révéler.
Consortium d'Ambre	Neutres	Le Synode achète des artefacts, le Consortium vend.
Fraternité des Ombres	Alliés	La Fraternité fournit des informations, le Synode fournit des sorts.
Indépendants	Méfiant	Les Indépendants détruisent leurs recherches.

MISSIONS TYPIQUES POUR LES PJ

« Récupérez un grimoire dans une zone corrompue du Dédale. »

« Testez un artefact maudit... si vous osez. »

« Espionnez la Haute Cour pour découvrir leurs secrets. »

DANGERS

Folie : Étudier le Flux trop longtemps → jet d'Esprit Difficulté 12 pour éviter la folie.

Trahison : Le Synode sacrifie ses membres pour le bien de la connaissance.

EXEMPLE DE PNJ : ORACLE NYX

- Rôle : Cheffe du Synode.
- Apparence : Femme âgée, aveugle, avec des yeux blancs (remplis de Flux).
- Personnalité : Sage, froide, sans pitié.
- Secret : Elle a vu l'avenir... et elle sait que tout va s'effondrer si elle ne parvient pas à percer le secret du Flux.

Citation : « Le Flux n'est pas une énergie. C'est une entité. Et elle nous observe. »

LA FRATERNITÉ DES OMBRES « Les secrets sont plus puissants que les armes. »

DESCRIPTION

- Siège : Repaire des Ombres (Bas-Fonds).
- Membres : Espions, assassins, voleurs, manipulateurs.
- Symbole : Une dague dans l'ombre.
- Devise : « Dans l'ombre, nous sommes invincibles. »

OBJECTIFS

- Contrôler l'information de la Cité.
- Manipuler les factions pour affaiblir la Haute Cour.
- Survivre dans les Bas-Fonds.

RESSOURCES

- Réseau d'espions : Infiltrés partout (même dans les Sommets).
- Assassins : Tueurs silencieux (DP 10, PS 8, poisons).
- Marché noir : Artefacts, informations, services illégaux.

RELATIONS AVEC LES AUTRES FACTIONS

Faction	Relation	Description
Haute Cour d'Obsidienne	Ennemis	La Fraternité veut renverser la Cour.
Consortium d'Ambre	Ennemis	Le Consortium veut contrôler le marché noir.
Synode du Flux	Alliés	Le Synode fournit des sorts, la Fraternité fournit des informations.
Indépendants	Neutres	Les Indépendants sont trop chaotiques pour être des alliés fiables.

MISSIONS TYPIQUES POUR LES PJ

« Infiltez le Palais d'Obsidienne et volez un document. »

« Éliminez un espion du Consortium. »

« Découvrez qui trahit la Fraternité. »

DANGERS

Trahison : La Fraternité n'a pas d'alliés, seulement des pions.

Pièges : Leurs repaires sont remplis de pièges mortels (jet de Perception Difficulté 14 pour les éviter).

EXEMPLE DE PNJ : VAREK LE GRIS

- Rôle : Chef de la Fraternité des Ombres.
- Apparence : Homme maigre, pâle, avec une cicatrice en forme de dague sur le visage.
- Personnalité : Froid, calculateur, toujours un plan de secours.
- Secret : Il a trahi sa propre famille pour rejoindre la Fraternité.

Citation : « Dans les Bas-Fonds, il n'y a pas de loyauté... seulement des opportunités. »

LES INDÉPENDANTS « Aucun maître. »

DESCRIPTION

- Siège : Aucun (nomades, cachés dans les Bas-Fonds).
- Membres : Explorateurs, mercenaires, rebelles, survivants.
- Symbole : Un poing levé, chaîne brisée.
- Devise : « Aucun Maître, aucune loi, notre Cité, nos Choix. »

OBJECTIFS

- Survivre dans un monde hostile.
- Défier l'autorité de la Haute Cour et des factions.
- Trouver la liberté... ou mourir en essayant.

RESSOURCES

- Connaissances du Dédale : Cartes, raccourcis, secrets.
- Alliés imprévisibles : Mercenaires, voleurs, Mystiques renégats.
- Armes et armures : Équipement volé ou récupéré dans le Dédale.

♥ RELATIONS AVEC LES AUTRES FACTIONS

Faction	Relation	Description
Haute Cour d'Obsidienne	Ennemis	Les Indépendants veulent renverser la Cour.
Consortium d'Ambre	Méfiant	Le Consortium les exploite.
Synode du Flux	Neutres	Le Synode les ignore (trop chaotiques).
Fraternité des Ombres	Neutres	La Fraternité les utilise comme pions.

💡 MISSIONS TYPIQUES POUR LES PJ

- « Aidez-nous à attaquer un convoi du Consortium. »
- « Explorez une zone interdite du Dédale. »
- « Trouvez un refuge sûr pour notre communauté. »

⚠ DANGERS

Trahison : Les Indépendants n'ont pas de chef... donc personne ne peut garantir leur loyauté.
Chaos : Leurs plans sont imprévisibles (jet de Ruse Difficulté 12 pour anticiper leurs actions).

👤 EXEMPLE DE PNJ : KAEL VOSS

- Rôle : Explorateur légendaire, figure emblématique des Indépendants.
- Apparence : Homme musclé, cicatrisé, avec une carte tatouée sur le bras.
- Personnalité : Charismatique, téméraire, loyal envers ses amis.
- Secret : Il a vu le cœur du Dédale... et il ne veut plus y retourner.

Citation : « Le Dédale ne nous tue pas. Il nous teste. Et un jour... il nous jugera. »

💎 ARTEFACTS ET OBJETS MAGIQUES

Les artefacts et objets magiques de Dédale Primordial sont puissants, rares et souvent dangereux. Ils peuvent offrir des avantages uniques, mais aussi corrompre ou maudire leurs porteurs.

⚔ ARMES MAGIQUES

Objet	Effet	Malédiction/Risque
Épée de l'Éternel	+2 en dégâts, coupe les ombres.	Absorbe 1 PS par coup.
Arc du Chasseur	+1 en dégâts, flèches trouvent toujours leur cible (1 fois/séance).	Attire les Traqueurs du Flux.
Masse du Forgeron	+1 en dégâts, répare les armures (1 fois/séance).	Draine 1 PF par combat.
Dague du Traître	+2 en dégâts, ignore l'armure (1 fois/séance).	Corrompt le porteur après 3 utilisations.
Lance de Foudre	Lance Éclair foudroyant 1 fois/jour.	Risque d'attirer une tempête de Flux.

🛡 ARMURES MAGIQUES

Objet	Effet	Malédiction
Armure de Cristal	+2 DP, résistance au Flux.	-1 à l'Agilité.
Bouclier du Veilleur	+3 DP, réfléchit les sorts (1 fois/séance).	Attire les Ombres Conscientes.
Vêtements des Ombres	+1 DP, Discretion +2 dans les zones sombres.	-1 à la DP en pleine lumière.
Carapace de Flux	+3 DP, immunité aux effets de corruption.	Draine 1 PF par heure portée.

🧪 POTIONS

Potion	Effet	Durée
Potion de Soin	Restaure 2d6 PS.	Instantanée.
Potion de Force	+2 en Force pendant 1 scène.	1 scène.
Potion de Discretion	+2 en Discretion, invisible dans les zones sombres.	1 scène.
Potion de Résistance	+2 à tous les jets de résistance.	1 scène.
Potion de Flux	Restaure 1d6 PF et permet de lancer un sort sans coût.	Instantanée (risque d'effet secondaire).

ARTEFACTS

Objet	Effet	Malédiction
Cœur de Cristal	Soigne 2d6 PS une fois/jour.	Corrompt le porteur après 3 utilisations.
Bâton de Tempête	Lance Éclair foudroyant 2 fois/jour.	Risque d'attirer une tempête de Flux.
Miroir des Vérités	Révèle un mensonge ou une illusion (1 fois/séance)	Montre aussi ce que vous ne voulez pas voir.
Pierre de Stabilisation	Stabilise une zone instable du Dédale (1 fois/séance).	Attire les Sentinelles Minérales.
Amulette du Dédale	+2 à tous les jets dans le Dédale.	-2 à tous les jets en dehors du Dédale.

LA RÉPUTATION

Votre réputation avec les factions influence la manière dont elles vous traitent.

Réputation Description

Exemple

-2 (Hostile) Les membres de la faction vous attaquent à vue. « Les gardes du Conseil vous pourchassent. »
-1 (Méfiant) Les membres de la faction vous regardent avec méfiance. « Le marchand double le prix de sa potion. »
0 (Neutre) Les membres de la faction vous traitent normalement. « Le PNJ vous traite avec indifférence. »
+1 (Allié) Les membres de la faction vous aident volontiers. « Le marchand vous fait une réduction de 10% »
+2 (Très Allié) Les membres de la faction vous soutiennent activement. « Le PNJ vous donne un objet magique mineur »

COMMENT GAGNER OU PERDRE DE LA RÉPUTATION

Action	Modificateur de Réputation	Exemple
Accomplir une mission pour une faction	+1	« Vous avez aidé un membre à récupérer un artefact. »
Trahir une faction	-2	« Vous avez volé un objet sacré du Synode. »
Aider un membre d'une faction	+1	« Vous avez soigné un garde de la Haute Cour. »
Voler ou attaquer un membre d'une faction / « Vous avez tué un garde. » (-2)	-1 ou -2	« Vous avez volé un marchand du Consortium. » (-1)

DERNIERS CONSEILS

Pour les joueurs :

- Explorez le lore pour donner plus de profondeur à votre personnage.
- Utilisez les artefacts avec prudence : leur pouvoir à un prix.
- Gérez votre réputation : les factions peuvent vous aider ou vous trahir.

Pour les MJ :

- Utilisez les secrets du Dédale pour créer des quêtes épiques.
- Intégrez les factions dans vos scénarios : leurs conflits et alliances peuvent inspirer des intrigues complexes.
- Adaptez les règles avancées à votre table : elles sont optionnelles, mais peuvent enrichir l'expérience.

LES CINQ FACTIONS

Des ambitions différentes. Un même Dédale.



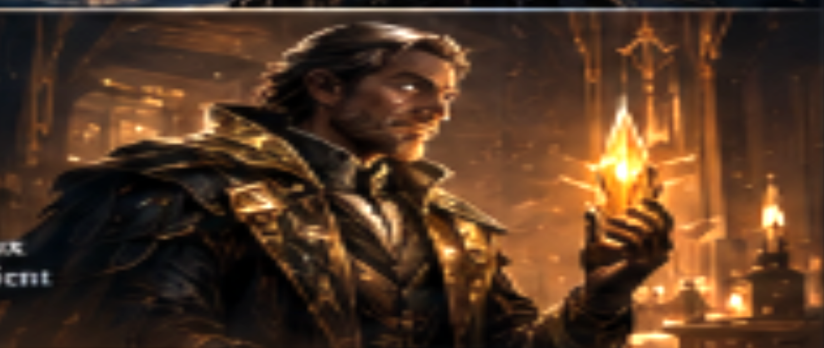
HAUTE COUR D'OBSIDIENNE

L'ordre, la tradition, le contrôle.
La Haute Cour d'Obsidienne veille
à la stabilité de la Cité et à la pureté
de ses lois. Son influence s'étend
des Sommets aux Bas-Fonds.



CONSORTIUM D'AMBRE

Le commerce, la richesse, l'influence.
Le Consortium d'Ambre contrôle
les échanges, les ressources et les réseaux
à travers toute la Cité. Là où d'autres voient
des ruines, il voit des opportunités.



SYNODE DU FLUX

Le savoir, la recherche, l'équilibre.
Le Synode du Flux étudie, canalise et
protège les forces du Dédale. Pour eux,
le Flux est une bénédiction... ou une
menace à venir.



FRATERNITÉ DES OMBRES

Les secrets, la liberté, la survie.
La Fraternité des Ombres agit dans
l'ombre, entre négociations et assassinats.
Elle protège ses intérêts par tous les moyens,
même les plus discrets.



INDÉPENDANTS

Les opportunités, la route, la liberté.
Les Indépendants ne répondent à personne.
Explorateurs, mercenaires, artisans,
aventuriers... Ils suivent leurs propres règles,
leurs propres objectifs.



CINQ FACTIONS

UNE SEULE CITÉ

UN MÊME DÉDALE



HAUTE COUR
D'OBSIDIENNE



CONSORTIUM
D'AMBRE



SYNODE
DU FLUX



FRATERNITÉ
DES OMBRES



INDÉPENDANTS

PARTIE V : POUR LE MAÎTRE DU JEU

« Le Dédale n'est pas un simple lieu. C'est une force vivante qui observe, s'adapte et transforme ceux qui osent le défier. »

Cette partie est votre boîte à outils pour :

- Animer le monde de Dédale Primordial avec fluidité et immersion.
- Créer des aventures captivantes, des scénarios courts ou des campagnes épiques.
- Gérer les dynamiques entre les factions, les PJ, et le Dédale lui-même.
- Utiliser des outils pratiques (tables de génération, bestiaire étendu, conseils d'arbitrage).

→ Pour les MJ débutants : Commencez par les conseils d'animation et les scénarios prêts à jouer.

→ Pour les MJ expérimentés : Explorez les outils de génération, les variantes de règles, et les astuces pour créer des campagnes uniques.

MAÎTRISER DÉDALE PRIMORDIAL

« Votre rôle n'est pas de vaincre les joueurs, mais de leur offrir des choix difficiles. »

LE RÔLE DU MAÎTRE DU JEU

Le MJ est le narrateur, l'arbitre et le gardien des secrets du monde de Dédale Primordial. Votre mission est de :

- Décrire la Cité et le Dédale : Immergez les joueurs dans un monde vivant, dangereux et mystérieux.
- Interpréter les PNJ : Donnez vie aux habitants, aux factions et aux créatures.
- Appliquer les règles : Assurez-vous que les mécaniques servent l'histoire et l'immersion.
- Créer des défis : Proposez des énigmes, des combats, des dilemmes moraux et des rencontres sociales.
- Faire réagir le monde : Le Dédale et la Cité évoluent en fonction des actions des PJ.

CONSEILS POUR UN BON MJ

1. CRÉER UNE AMBIANCE IMMERSIVE

Utilisez les 5 sens :

- Vue : « Les murs du Dédale sont couverts de veines bleutées qui pulsent comme des artères. »
- Ouïe : « Un murmure étouffé résonne dans le couloir, comme si le Dédale lui-même vous observait. »
- Odorat : « Une odeur métallique et âcre flotte dans l'air, signe d'une zone corrompue. »
- Toucher : « Le sol est humide et glissant sous vos pieds, comme s'il était vivant. »
- Goût : « L'eau que vous buvez a un arrière-goût de Flux, comme si elle était imprégnée de magie. »

Variez le rythme :

- Alternez entre moments calmes (exploration, dialogue) et moments intenses (combats, poursuites, révélations).
- Utilisez des silences pour créer du suspense.

Donnez des indices :

- Les joueurs doivent comprendre le monde sans être submergés. Utilisez des détails subtils pour les guider.

Exemple : « La porte est couverte de runes anciennes... et de traces de griffes récentes. »

2. QUAND DEMANDER UN JET ?

Ne demandez un jet que lorsque :

-  L'action présente un risque (ex : traverser un pont instable).
-  L'échec entraîne une conséquence (ex : déclencher un piège, attirer l'attention d'un ennemi).
-  Le résultat est incertain (ex : convaincre un PNJ réticent).

Ne demandez PAS de jet pour :

-  Une action triviale (ex : ouvrir une porte déverrouillée, marcher dans un couloir vide).
-  Une action automatique (ex : respirer, parler).

◆ 3. LES CONSÉQUENCES AVANT L'ÉCHEC

Un échec ne doit pas être une impasse. Préférez :

- Un coût supplémentaire : « Vous crochetez la serrure, mais votre outil se casse. »
- Un danger accru : « Vous évitez le piège, mais un Traqueur du Flux a entendu le bruit. »
- Une complication narrative : « Le marchand accepte de vous aider, mais il exige une faveur en retour. »

◆ 4. GÉRER LE RYTHME D'UNE SÉANCE

Une bonne séance doit comporter plusieurs changements de rythme. Alternez entre :

- Exploration (découverte, énigmes) ;
- Interaction sociale (négociation, dialogue) ;
- Danger (combats, poursuites) ;
- Récompense (trésors, informations, repos).

Exemple de structure pour une séance de 3h :

Durée	Activité	Exemple
30 min	Introduction	Les PJ reçoivent une mission dans une taverne des Bas-Fonds.
45 min	Exploration	Ils explorent une zone stable du Dédale, découvrent des indices.
30 min	Interaction sociale	Ils négocient avec un PNJ pour obtenir des informations.
45 min	Danger	Combat contre des Traqueurs du Flux.
30 min	Récompense	Ils trouvent un artefact et retournent à la Cité.

◆ 5. UTILISER LA CORRUPTION

La corruption n'est pas une punition, mais une mécanique narrative qui représente :

- Le prix du pouvoir ;
- L'influence du Flux ;
- La transformation progressive des personnages.

Conseils pour l'utiliser :

- Montrez les signes : Décrivez les changements physiques (veines bleues, yeux brillants) et mentaux (hallucinations, paranoïa).
- Faites réagir les PNJ : Les habitants de la Cité craignent ou méprisent les PJ corrompus.
- Offrez des choix : Les PJ peuvent résister à la corruption (jets de résistance) ou l'accepter pour obtenir des pouvoirs.



ANIMER LE MONDE « La Cité et le Dédale sont des personnages à part entière. »



FAIRE VIVRE LES LIEUX

Chaque lieu doit avoir :

- Une ambiance unique (sons, odeurs, lumière) ;
- Des détails interactifs (objets à manipuler, pièges, indices) ;
- Des PNJ mémorables (avec des objectifs, des peurs, des particularités).

◆ EXEMPLES DE DESCRIPTIONS IMMERSIVES

Lieu	Description
------	-------------

Palais d'Obsidienne (Sommets)	« Les murs incrustés de cristaux de Flux reflètent une lumière bleutée, tandis que des gardes en armure noire vous observent avec méfiance. Une odeur d'encens brûlé masque à peine l'odeur métallique du Flux corrompu. »
-------------------------------	--

Grand Bazar (Niveaux Centraux)	« Les cris des marchands se mêlent aux bruits de forge et aux rires gras. L'air est chargé d'épices, de sueur et de l'odeur âcre du Flux. Un enfant vous tend une carte du Dédale... mais est-elle authentique ? »
--------------------------------	--

Égouts (Bas-Fonds)	« L'eau stagnante vous arrive aux genoux, et une odeur de moisi et de chair pourrie flotte dans l'air. Des grattements dans les murs trahissent la présence de créatures... ou de voleurs. »
--------------------	--

Zone Corrompue (Dédale)	« Les murs suintent un liquide bleuâtre, et des veines de Flux pulsent comme un cœur. Une voix chuchote dans votre tête : "Tu n'es pas le bienvenu ici." »
-------------------------	--

🧑‍🦰 FAIRE VIVRE LES PNJ

Chaque PNJ important devrait avoir :

- Un objectif : Ce qu'il veut (ex : retrouver un artefact, survivre, venger un proche).
- Une peur : Ce qu'il cherche à éviter (ex : être découvert, mourir, perdre son pouvoir).
- Une particularité : Ce qui le rend mémorable (ex : une cicatrice, un tic de langage, un objet fétiche).

♦ EXEMPLES DE PNJ

PNJ	Rôle	Objectif	(Peur)	Particularité	Citation
Archiviste Varna	Archiviste du Synode.	Retrouver un manuscrit perdu.	(Être remplacée.)		<i>Ne regarde jamais ses interlocuteurs dans les yeux.</i> « La connaissance est un feu... et je suis la gardienne des braises. »
Gorak le Forgé	Ancien soldat	Trouver un moyen de se libérer de sa dépendance au Flux.	(Devenir un monstre.)		<i>Sa carapace est couverte de runes anciennes.</i> « Je ne veux pas finir comme eux... comme une chose. »
Lysara la Voleuse	Contrebandière	Voler un artefact au Consortium.	(Être trahie.)		<i>Porte toujours un couteau caché dans sa botte.</i> « Dans les Bas-Fonds, on ne fait confiance à personne. Pas même à soi-même. »
Commandant Dain	Garde de la Haute Cour	Maintenir l'ordre dans les Sommets.	(Échouer dans sa mission.)		<i>Porte une armure en cristal de Flux.</i> « La loi est la loi. Même si elle est injuste. »

📰 LES RUMEURS

Les rumeurs sont un outil puissant pour :

- Donner des indices aux PJ ;
- Créer du suspense ;
- Introduire des quêtes ;
- Faire réagir les factions.

♦ TABLE DES RUMEURS (1d6)

1d6	Rumeur	Vérité ?	Conséquences
1	« Une créature légendaire a été aperçue dans les Bas-Fonds. »	Vrai.	Un Alpha du Flux erre dans les égouts. Les PJ peuvent le traquer ou l'éviter.
2	« Un artefact capable de contrôler le Flux a été découvert. »	Faux.	C'est un piège du Synode pour attirer les voleurs. Les PJ peuvent tomber dans le piège.
3	« La Haute Cour prépare une attaque contre les Indépendants. »	Vrai.	Une opération secrète est en cours. Les PJ peuvent prévenir les Indépendants ou aider la Haute Cour.
4	« Une nouvelle zone du Dédale s'est ouverte. »	Vrai.	Une zone instable est apparue. Les PJ peuvent l'explorer... à leurs risques et périls.
5	« Des disparitions mystérieuses ont lieu dans les Sommets. »	Vrai.	La Fraternité des Ombres enlève des nobles. Les PJ peuvent enquêter ou ignorer.
6	« Une tempête de Flux menace la Cité. »	Vrai.	Un Nœud de Flux est en train de devenir instable. Les PJ peuvent tenter de le stabiliser.

✂ LES FORCES EN MOUVEMENT

Les factions ne restent pas immobiles. Elles agissent, complotent et évoluent même lorsque les PJ ne sont pas impliqués.

✂ ÉVÉNEMENTS DE FACTION (1d12)

Lancez 1d12 entre deux aventures pour déterminer ce qui se passe dans la Cité.

1d12	Événement	Description	Conséquences pour les PJ
1	Assassinat politique	Un noble ou un dirigeant de faction est assassiné.	<i>Les PJ peuvent enquêter ou être accusés.</i>
2	Coup d'État avorté	Une faction tente de renverser la Haute Cour.	<i>La Cité est en état d'urgence.</i>
3	Guerre commerciale	Le Consortium et une guilde marchande se battent pour le contrôle d'un marché.	<i>Les prix augmentent, les ressources deviennent rares.</i>
4	Artefact découvert	Un artefact puissant est trouvé dans le Dédale.	<i>Les factions se battent pour le contrôler.</i>
5	Révolte locale	Les habitants des Bas-Fonds se soulèvent	<i>Les PJ peuvent soutenir la révolte contre la Haute Cour ou la réprimer.</i>
6	Épidémie	Une maladie mystérieuse se propage	<i>Les PJ peuvent trouver un remède dans les Niveaux Centraux</i>
7	Mutation massive	Des créatures du Dédale mutent et deviennent plus dangereuses.	<i>Les zones corrompues deviennent plus mortelles.</i>
8	Sabotage	Une faction sabote les infrastructures de la Cité (ex : un Nœud de Flux).	<i>La Cité devient instable.</i>
9	Disparition d'un dirigeant	Un chef de faction disparaît mystérieusement.	<i>Les PJ peuvent enquêter.</i>
10	Invasion de créatures	Des créatures du Dédale envahissent les Bas-Fonds.	<i>Les PJ doivent protéger les habitants.</i>
11	Tempête de Flux	Une tempête de Flux frappe la Cité.	<i>Les sorts deviennent instables, les créatures mutent.</i>
12	Ouverture d'une nouvelle zone	Une zone interdite du Dédale s'ouvre.	<i>Les PJ peuvent l'explorer en premier.</i>

✂ DYNAMIQUES ENTRE LES FACTIONS

Faction 1	Faction 2	Relation	Actions Possibles
Haute Cour	Consortium	Alliés	<i>Le Consortium finance la Cour en échange de protection.</i>
Haute Cour	Synode	Ennemis	<i>La Cour cache des secrets, le Synode veut les révéler.</i>
Haute Cour	Fraternité des Ombres	Ennemis	<i>La Fraternité espionne la Cour, qui veut les éliminer.</i>
Consortium	Fraternité des Ombres	Ennemis	<i>La Fraternité vole les marchandises du Consortium.</i>
Synode	Fraternité des Ombres	Alliés	<i>Le Synode fournit des sorts, la Fraternité fournit des informations.</i>
Indépendants	Toutes les factions	Méfiant/Ennemis	<i>Les Indépendants défient l'autorité de toutes les factions.</i>

● EXPÉDITION DANS LE DÉDALE

✂ GÉNÉRER UNE EXPÉDITION

Une expédition dans le Dédale se compose de :

- Une destination (ex : une zone corrompue, un Nœud de Flux) ;
- Un danger (ex : des Traqueurs du Flux, un piège magique) ;
- Un objectif (ex : récupérer un artefact, cartographier une zone) ;
- Une récompense (ex : des cristaux de Flux, un secret).

◆ TABLE DE GÉNÉRATION D'EXPÉDITION

Type de Zone (1d12)	Danger Principal (1d12)	Objectif (1d12)	Récompense (1d12)
1. Ruines anciennes	1. Créatures	1. Cartographier	1-3. Ressources (Poussière de Flux, rations)
2. Temple oublié	2. Pièges	2. Explorer	4-5. Carte rare
3. Laboratoire abandonné	3. Effondrement	3. Sauver	6-7. Cristaux de Flux
4. Mine effondrée	4. Brouillard toxique	4. Escorter	8-9. Artefact mineur
5. Nécropole	5. Corruption	5. Capturer	10. Contact influent
6. Jardin mutant	6. Tempête de Flux	6. Détruire	11. Secret oublié
7. Forteresse	7. Hallucinations	7. Négocier	12. Relique légendaire
8. Marché englouti	8. Faction rivale	8. Enquêter	
9. Caverne cristalline	9. Parasites	9. Purifier	
10. Sanctuaire	10. Radiation arcanique	10. Voler	
11. Zone instable	11. Ombres conscientes	11. Survivre	
12. Structure impossible	12. Distorsion spatiale	12. Découvrir un secret	

💡 EXEMPLE D'EXPÉDITION GÉNÉRÉE

Type de Zone : 5 → Nécropole.

Danger Principal : 3 → Effondrement.

Objectif : 6 → Détruire (un Nœud de Flux instable).

Récompense : 12 → Relique légendaire (ex : une Épée de l'Éternel).

Résultat : « Les PJ sont envoyés dans une nécropole ancienne du Dédale, où un Nœud de Flux instable menace de provoquer un effondrement. Leur mission : le détruire avant qu'il ne soit trop tard. S'ils réussissent, ils trouveront une Épée de l'Éternel, mais au prix de corruption et de combats contre des Spectres. »



CRÉER DES AVENTURES ET DES CAMPAGNES

« Une bonne aventure est comme une expédition dans le Dédale : imprévisible, dangereuse, et pleine de découvertes. »

✳️ STRUCTURE D'UNE AVENTURE

Une aventure dans Dédale Primordial peut être courte (1-2 séances) ou longue (campagne). Elle doit comporter :

- Un crochet (une raison pour les PJ de s'impliquer) ;
- Des défis (combats, énigmes, interactions sociales) ;
- Un climax (un affrontement, une révélation, un choix difficile) ;
- Une résolution (conséquences des actions des PJ).

◆ EXEMPLE DE STRUCTURE POUR UNE AVENTURE COURTE

Étape	Description	Exemple
1. Crochet	Les PJ reçoivent une mission ou découvrent un problème.	« Un marchand du Consortium vous propose 50 Pièces d'Obsidienne pour récupérer un artefact volé dans les Bas-Fonds »
2. Exploration	Les PJ explorent un lieu, rencontrent des PNJ, découvrent des indices.	« Dans les égouts, vous trouvez des traces de griffes et un cadavre... marqué par la corruption. »
3. Défis	Combats, énigmes, ou interactions sociales.	« Vous devez affronter un Traqueur Vétéran ou négocier avec un gang des Bas-Fonds. »
4. Climax	Affrontement final ou choix difficile.	« Le voleur est en réalité un Altéré Majeur qui utilise l'artefact pour corrompre la zone. »
5. Résolution	Conséquences des actions des PJ.	« Vous récupérez l'artefact, mais la zone est maintenant instable. Le Consortium vous paie... mais vous êtes marqués par la corruption. »

✦ CRÉER UNE CAMPAGNE

Une campagne dans Dédale Primordial peut suivre plusieurs arcs narratifs :

- L'Ascension : Les PJ commencent comme de simples habitants des Bas-Fonds et deviennent des figures influentes de la Cité.
- La Découverte : Les PJ explorent le Dédale et découvrent ses secrets (ex : le cœur du Dédale, l'origine du Flux).
- La Révolte : Les PJ s'impliquent dans les conflits entre factions et tentent de changer l'équilibre du pouvoir.
- La Chute : Les PJ doivent empêcher la Cité de s'effondrer (ex : stabiliser un Nœud de Flux géant, affronter une Abomination).

◆ EXEMPLE D'ARC NARRATIF : LA CHUTE DE LA CITÉ

Session Événement

Défis / Conséquences

- 1 Les PJ découvrent que le Dédale grandit et menace la Cité.
Enquêter sur des disparitions mystérieuses. *Ils apprennent que la Haute Cour cache la vérité.*
- 2 Un Nœud de Flux devient instable dans les Bas-Fonds.
Stabiliser le Nœud ou fuir. *La zone devient corrompue, attirant des Traqueurs.*
- 3 La Fraternité propose une alliance pour renverser la Haute Cour.
Négocier avec la Fraternité ou trahir leur confiance. *La Haute Cour renforce sa surveillance.*
- 4 Une tempête de Flux frappe la Cité.
Protéger les habitants ou en profiter pour voler des artefacts. La Cité devient chaotique.
- 5 Le cœur du Dédale commence à s'éveiller.
Affronter des créatures Élite ou trouver un moyen de le calmer. *La Cité est sauvée... ou détruite.*

✦ CONSEILS POUR CRÉER DES SCÉNARIOS

Utilisez les factions :

- Les factions peuvent donner des missions, trahir les PJ, ou devenir des alliés.

Exemple : « Le Synode du Flux vous demande de récupérer un grimoire dans une zone corrompue...mais la Fraternité des Ombres veut le même artefact. »

Faites réagir le Dédale :

- Le Dédale n'est pas statique. Si les PJ détruisent un Nœud de Flux, une nouvelle zone corrompue peut apparaître.

Exemple : « Après avoir tué un Alpha du Flux, les Traqueurs de la zone deviennent plus agressifs. »

Créez des dilemmes moraux :

- Les PJ doivent choisir entre deux maux.

Exemple : « Vous pouvez sauver un village des Bas-Fonds... mais cela signifie libérer un Nœud de Flux qui corrompt la zone. »

Utilisez les PNJ :

- Les PNJ peuvent devenir des alliés, des ennemis, ou des victimes.

Exemple : « Un Savant du Synode vous accompagne... mais il est prêt à tout pour découvrir la vérité. »

Variez les types de défis :

- Alternez entre combats, énigmes, explorations et interactions sociales.

✦ TABLES DE GÉNÉRATION

◆ GÉNÉRATEUR DE PNJ

1d12	Espèce Archétype	Historique	Motivation	Particularité
1	Humain Guerrier	Soldat de la Haute Cour	Richesse	Cicatrice de bataille
2	Forgé Savant	Gardien Forgé	Connaissance	Dépendance au Flux
3	Liminal Voleur	Contrebandier	Survie	Doigts agiles
4	Sylve Mystique	Apprenti Mystique	Rédemption	Yeux brillants
5	Vargan Explorateur	Prospecteur Indépendant	Vengeance	Instinct de chasseur
6	Humain Meneur	Marchand du Consortium	Pouvoir	Réseau D'informateurs
7	Forgé Guerrier	Soldat de la Haute Cour	Protection	Armure en cristal
8	Liminal Mystique	Chercheur du Synode	Connaissance	Vision altérée
9	Sylve Savant	Chercheur du Synode	Vérité	Sens du Flux
10	Vargan Voleur	Chasseur du Dédale	Richesse	Griffes Acérées
11	Humain Explorateur	Cartographe du Dédale	Obsession	Carte tatouée sur la peau
12	Sylve Meneur	Émissaire des Sommets	Protection	Voix étrangement apaisante

◆ GÉNÉRATEUR DE QUÊTES

1d12	Type de Quête	Client	Objectif	Danger Récompense
1	Récupération	Consortium	Récupérer un artefact volé.	<i>Traqueurs du Flux</i> 50 Pièces (PO)
2	Exploration	Guilde des Cartographes	Cartographier une zone inconnue.	<i>Pièges, créatures</i> Carte rare
3	Assassinat	Fraternité des Ombres	Éliminer un espion.	<i>Gardes de la Haute Cour</i> 30 PO + <i>favueur</i>
4	Escorte	Marchand	Escorter un convoi.	<i>Bandits, créatures</i> 20 PO + <i>informations</i>
5	Enquête	Synode du Flux	Découvrir la source d'une corruption.	<i>Altérés, pièges</i> <i>Grimoire interdit</i>
6	Négociation	Haute Cour	Négocier avec une faction rivale.	<i>Trahison, conflits</i> <i>Accès aux Sommets</i>
7	Purification	Cercle de la Vie	Purifier une zone corrompue.	<i>Créatures du Flux</i> <i>Potion de soin</i>
8	Vol	Indépendants	Voler un objet au Consortium.	<i>Gardes, pièges</i> 40 PO + <i>objet volé</i>
9	Sauvetage	Village des Bas-Fonds	Sauver des otages.	<i>Gangs, créatures</i> <i>Réputation +1</i>
10	Découverte	Savant	Trouver un artefact légendaire.	<i>Pièges, gardiens</i> <i>Artefact unique</i>
11	Sabotage	Fraternité des Ombres	Saboter un Nœud de Flux	<i>Gardes, magie</i> 60 PO
12	Survie	Explorateur	Survivre dans le Dédale 1 semaine.	<i>Faim, créature</i> <i>Connaissances du Dédale</i>

◆ GÉNÉRATEUR D'EXPÉDITIONS DANS LE DÉDALE

d12	Type de zone	Danger	Objectif	Récompense
1	Zone stable	Pièges mécaniques	Trouver un artefact	Cristal de Flux
2	Zone mouvante	Illusions	Cartographier la zone	Carte rare
3	Zone corrompue	Traqueurs du Flux	Détruire un Nœud instable	Éclat de Flux
4	Zone infestée	Créatures hostiles	Éliminer une menace	Ressources rares
5	Ruines anciennes	Gardiens oubliés	Explorer un sanctuaire	Artefact ancien
6	Zone de chasse	Prédateur d'élite	Traquer une créature	Composant rare
7	Zone instable	Distorsions du Flux	Stabiliser la zone	Cristal de Flux pur
8	Zone interdite	Faction rivale	Récupérer une information	Secret stratégique
9	Abîme profond	Créature abyssale	Atteindre un point précis	Trésor oublié
10	Zone contaminée	Corruption progressive	Purifier un lieu	Objet de purification
11	Labyrinthe Vivant	Le dédale se reconfigure	Retrouver le chemin de retour	Raccourci Permanent
12	Cœur d'un ancien complexe	Système de défense autonome	Réactiver ou désactiver	Technologie Oubliées

✦ CONSEILS POUR L'IMPROVISATION

Ayez toujours un plan B :

- Les joueurs ne feront pas ce que vous avez prévu. Soyez prêt à improviser.

Utilisez des PNJ récurrents :

- Un PNJ qui réapparaît (ex : un marchand, un espion) donne de la cohérence au monde.

Notez les idées des joueurs :

- Si un joueur propose une bonne idée, intégrez-la dans l'histoire.

Faites des pauses :

- Si vous êtes bloqué, faites une pause et réfléchissez.

Utilisez des clichés :

- Les stéréotypes (ex : le marchand véreux, le garde corrompu) peuvent gagner du temps.

🎭 SCÉNARIOS PRÊTS À JOUER

Voici 5 scénarios courts (1-2 séances) pour démarrer une campagne ou remplir une séance improvisée.

✦ SCÉNARIO 1 : LA MISSION DU CONSORTIUM

Niveau recommandé : 1-2

Lieu : Bas-Fonds → Dédale (zone stable)

Durée : 1 séance

🎯 **SYNOPSIS** : Le Consortium d'Ambre engage les PJ pour récupérer un cristal de Flux volé par des Traqueurs du Flux dans les Bas-Fonds. Mais les choses ne sont pas aussi simples...

📖 DÉROULEMENT

Crochet : Les PJ sont contactés par Maela Rin (ou un représentant du Consortium) dans une taverne des Bas-Fonds.

Mission : Récupérer un cristal de Flux pur (valeur : 50 Pièces d'Obsidienne) volé par des Traqueurs.

Récompense : 20 Pièces d'Obsidienne + une faveur du Consortium.

Exploration : Les PJ suivent des traces de griffes jusqu'à un repaire de Traqueurs dans les égouts.

Rencontres possibles :

- 1d4 Traqueurs du Flux Base (PS 8, DP 9, Dégâts 2 +1 Corruption).
- 1 Traqueur Aguerri (PS 11, DP 10, capacité Chasse en Meute).
- Piège : Un piège à lame (1d6 dégâts, jet de Perception Difficulté 12 pour le repérer).

Climax : Les PJ trouvent le cristal, mais il est gardé par un Traqueur Vétéran (PS 15, DP 11, capacité Marque du Flux).

Choix :

- Combattre le Traqueur (risque de corruption).
- Négocier (jet de Persuasion Difficulté 14 pour le convaincre de partir).
- Fuir avec le cristal (mais le Traqueur les poursuivra).

Résolution :

- Si les PJ réussissent : Ils récupèrent le cristal et sont payés.

Si les PJ échouent :

- Le cristal est perdu (ou corrompu).
- Le Consortium ne les paiera pas (et pourrait les traquer).
- Conséquence cachée : Le cristal était maudit (1 Corruption pour le porteur).

💡 CONSEILS POUR LE MJ

- Adaptez les combats : Si les PJ ont du mal, faites apparaître un allié inattendu (ex : un Rongeur de Cristal qui distrait les Traqueurs).
- Utilisez l'environnement : Les égouts sont sombres et glissants (jets d'Agilité pour éviter de tomber).
- Ajoutez des indices : Des traces de Flux sur les murs indiquent que les Traqueurs utilisent la magie.

✦ SCÉNARIO 2 : LE SECRET DE LA BIBLIOTHÈQUE

Niveau recommandé : 2-3 Lieu : Sommets (Bibliothèque des Mystères) Durée : 1-2 séances

 **SYNOPSIS** : Un archiviste du Synode engage les PJ pour récupérer un grimoire interdit dans la Bibliothèque des Mystères. Mais la Haute Cour veut le détruire...

DÉROULEMENT

Crochet :

- Oracle Nyx (ou un membre du Synode) contacte les PJ.

Mission : Récupérer le Grimoire des Ombres, un livre maudit qui contient des sorts interdits.

Récompense : 30 Pièces d'Obsidienne + un sort de leur choix.

Exploration :

- Les PJ doivent s'infiltrer dans la Bibliothèque des Mystères (Sommets).

Défis :

- Gardes de la Haute Cour (DP 11, PS 10, jet de Discrétion Difficulté 14 pour les éviter).
- Piège magique : Un livre vivant (1d6 dégâts mentaux, jet d'Esprit Difficulté 12 pour résister).

Énigme : « Pour ouvrir la porte, résolvez cette énigme : Je suis toujours devant vous, mais on ne peut jamais me voir. Qui suis-je ? » (Réponse : L'avenir).

Climax :

- Les PJ trouvent le grimoire, mais Lord Veythas d'Obsidienne (chef de la Haute Cour) apparaît avec des gardes.

Choix :

- Combattre (risque d'être arrêtés ou tués).
- Fuir (jet de Discrétion Difficulté 16 pour s'échapper).
- Négocier (jet de Persuasion Difficulté 18 pour convaincre Veythas de les laisser partir).

Résolution :

- Si les PJ réussissent : Ils récupèrent le grimoire et gagnent la confiance du Synode.
- Si les PJ échouent :
 - Le grimoire est détruit (ou confisqué).
 - La Haute Cour les recherche (Réputation -2 avec la Haute Cour).
 - Conséquence cachée : Le grimoire corrompt son porteur (1 Corruption par jour).

CONSEILS POUR LE MJ

- Jouez Lord Veythas comme un antagoniste intelligent : il ne se bat pas, il manipule.
- Utilisez l'environnement : La bibliothèque est pleine de pièges et de secrets.
- Ajoutez des PNJ : Un autre groupe de voleurs pourrait être en train de voler le même grimoire.

✦ SCÉNARIO 3 : LA RÉVOLTE DES FORGÉS

Niveau recommandé : 3-4

Lieu : Bas-Fonds → Niveaux Centraux

Durée : 2 séances

 **SYNOPSIS** : Les Forgés Libres des Bas-Fonds se révoltent contre la Haute Cour. Les PJ sont pris dans la tourmente...

DÉROULEMENT

Crochet :

- Les PJ sont témoins d'une émeute dans les Bas-Fonds.
- Kael Voss (un Indépendant) leur demande de l'aider à protéger les civils.

Récompense : 40 Pièces d'Obsidienne + alliance avec les Indépendants.

Exploration :

- Les PJ doivent traverser les Bas-Fonds en émeute.
- Rencontres possibles :
- Gangs en colère (1d4, DP 8, PS 6).
- Gardes de la Haute Cour (DP 11, PS 10) qui répriment la révolte.
- Forgés Libres (DP 10, PS 12, capacité Réparation Rapide).

Climax :

- Les PJ arrivent à un carrefour où :
- Kael Voss veut détruire un entrepôt du Consortium (pour affaiblir la Haute Cour).
- Un Forgé Libre veut négocier la paix.
- Un garde de la Haute Cour propose une récompense pour arrêter les émeutiers.

Choix :

- Aider Kael (risque de devenir un ennemi de la Haute Cour).
- Négocier la paix (jet de Persuasion Difficulté 16).
- Trahir les Forgés (Réputation +1 avec la Haute Cour, mais -2 avec les Indépendants).

Résolution :

- Si les PJ aident Kael : La révolte s'étend, mais la Haute Cour renforce sa répression.
- Si les PJ négocient la paix : La révolte s'apaise, mais les Forgés ne font plus confiance aux PJ.
- Si les PJ trahissent les Forgés : Ils gagnent de l'argent, mais perdent des alliés.

CONSEILS POUR LE MJ

- Jouez les émeutes comme un chaos : Des bâtiments brûlent, des PNJ fuient, des combats éclatent partout.
- Utilisez des PNJ charismatiques : Kael Voss doit être convaincant (même si ses méthodes sont radicales).
- Faites réagir les factions : La Haute Cour enverra des renforts, le Consortium proposera des récompenses.

✦ SCÉNARIO 4 : LE NŒUD MAUDIT

Niveau recommandé : 4-5

Lieu : Dédale (zone corrompue)

Durée : 2 séances

 **SYNOPSIS** : Un Nœud de Flux dans le Dédale devient instable et menace de corrompre toute la zone. Les PJ doivent le stabiliser ou le détruire avant qu'il ne soit trop tard.

DÉROULEMENT

Crochet :

- Un Mystique du Synode (ou un Savant) engage les PJ pour enquêter sur un Nœud de Flux instable.
- Mission : Trouver la source de l'instabilité et la neutraliser.
- Récompense : 50 Pièces d'Obsidienne + un artefact mineur.

Exploration :

- Les PJ descendent dans une zone corrompue du Dédale.

Rencontres possibles :

- Altérés Mineurs (PS 10, DP 9, capacité Cri de Folie).
- Champignons de Brume (jet d'Esprit Difficulté 12 pour éviter les hallucinations).
- Piège environnemental : Un sol qui se liquéfie (jet d'Agilité Difficulté 12 pour éviter de tomber).

Climax :

- Les PJ trouvent le Nœud de Flux, mais il est gardé par une Gardienne de Nœud (PS 25, DP 15, capacité Stabilisation de Zone).

Choix :

- Combattre la Gardienne (risque de détruire le Nœud et de provoquer une explosion de Flux).
- Négocier avec elle (jet de Persuasion Difficulté 18 pour la convaincre de partir).
- Stabiliser le Nœud (jet de Maîtrise du Flux Difficulté 14, ou de Ruse Difficulté 12 pour utiliser un artefact).

Résolution :

Si les PJ stabilisent le Nœud : La zone redevient stable, et ils gagnent un artefact.

Si les PJ détruisent le Nœud :

- La zone devient instable (risque d'effondrement).
- Les PJ gagnent de la corruption (1d6).

Si les PJ échouent : Le Nœud explose, infligeant 2d6 dégâts de Flux à tous les PJ dans la zone.

CONSEILS POUR LE MJ

- Décrivez l'environnement : La zone corrompue doit être terrifiante (murs qui saignent, voix dans la tête).
- Utilisez la Gardienne comme un boss : Elle doit être impressionnante, mais pas impossible à vaincre.
- Ajoutez des conséquences : La destruction du Nœud peut attirer l'attention du Dédale (ex : des créatures Élite apparaissent).

✦ SCÉNARIO 5 : LE PACTE INTERDIT

Niveau recommandé : 5+

Lieu : Zone interdite du Dédale

Durée : 2-3 séances

 **SYNOPSIS** : Les PJ découvrent un ancien pacte entre une faction et une entité du Dédale. Mais rompre le pacte pourrait avoir des conséquences catastrophiques...

DÉROULEMENT

Crochet : Les PJ trouvent un parchemin ancien dans les ruines du Dédale, mentionnant un pacte entre la Haute Cour et une entité appelée "Le Veilleur".

Mission : Enquêter sur ce pacte et décider de le rompre ou de le respecter.

Récompense : Connaissances interdites + un artefact légendaire.

Exploration :

- Les PJ doivent trouver le lieu du pacte (une zone interdite du Dédale).

Rencontres possibles :

- Spectres (PS 12, DM 14, capacité Drain de Vie).
- Ombres Conscientes Vétérans (PS 10, DP 11, capacité Vol de Souvenir).
- Piège mental : Les PJ doivent résister à des illusions (jet d'Esprit Difficulté 14).

Climax :

- Les PJ trouvent Le Veilleur (un Spectre Ancien, PS 25, DM 18, capacité Modification des Souvenirs).

Le Veilleur leur propose :

- Respecter le pacte : La Haute Cour resterait au pouvoir, mais le Dédale continuerait de grandir.
- Rompre le pacte : Le Dédale s'effondrerait partiellement, mais la Cité serait libérée de son emprise.

Choix :

- Accepter le pacte (Réputation +2 avec la Haute Cour, mais -1 avec toutes les autres factions).
- Rompre le pacte (Réputation -2 avec la Haute Cour, mais +1 avec toutes les autres factions).
- Trouver une troisième voie (jet de Ruse Difficulté 20 pour négocier un nouveau pacte).

Résolution :

Si les PJ respectent le pacte :

- La Haute Cour les récompense (100 Pièces d'Obsidienne + un titre noble).
- Mais le Dédale devient plus dangereux (les créatures évoluent plus vite).

Si les PJ rompent le pacte :

- Le Dédale s'effondre partiellement (certaines zones deviennent inaccessibles).
- La Cité entre dans le chaos (les factions se battent pour le pouvoir).

Si les PJ trouvent une troisième voie :

- Ils stabilisent le Dédale temporairement, mais Le Veilleur ne les oubliera pas.

💡 **CONSEILS POUR LE MJ**

- ****Jouez Le Veilleur** comme une entité mystérieuse et puissante : il ne doit pas être trop facile à convaincre.
- Utilisez l'environnement : La zone interdite doit être dangereuse et surréaliste (ex : des murs qui bougent, des voix qui chuchotent).
- Faites réagir les factions : La Haute Cour enverra des assassins si les PJ rompent le pacte.

✳️ **CONCLUSION : DEVENEZ UN MAÎTRE DU DÉDALE**

Dédale Primordial est un jeu d'exploration, de mystère et de survie. En tant que MJ, votre rôle est de :

- Créer un monde vivant où chaque choix a des conséquences ;
- Donner vie aux PNJ et aux factions ;
- Proposer des défis qui poussent les PJ à réfléchir, collaborer et s'adapter ;
- Faire réagir le Dédale à leurs actions.

💬 **DERNIERS CONSEILS**

- Soyez flexible : Les joueurs ne feront pas ce que vous avez prévu. Adaptez-vous !
- Improvisez : Si vous ne connaissez pas une règle, inventez une solution et continuez.
- Collaborez avec vos joueurs : Dédale Primordial est un jeu narratif. Leurs idées peuvent enrichir l'histoire.
- Amusez-vous



DÉDALE PRIMORDIAL

FEUILLE DE PERSONNAGE

PAGE 1 – PERSONNAGE



1. IDENTITÉ

Nom : _____
Espèce : _____
Archétype : _____
Historique : _____

Niveau : _____
XP : _____
Âge : _____
Origine : _____
Taille : _____
Poids : _____

Apparence : _____

Signe distinctif : _____



2. CARACTÉRISTIQUES

	Valeur	Bonus
 Force		
 Agilité		
 Présence		
 Esprit		
 Perception		
 Ruse		



3. RESSOURCES & DÉFENSES

	PS – Points de Santé Actuels : _____ / Maximum : _____
	PF – Points de Fatigue Actuels : _____ / Maximum : _____
	DP – Défense Physique _____ + Agilité + équipement/espèce = _____
	DM – Défense Mentale _____ + Esprit + équipement/espèce = _____



CORRUPTION

Corruption : _____ / 20

0 – 4 : Stable
5 – 9 : Marqué
10 – 14 : Altéré
15 – 19 : Corrompu
20 : Transfiguré

À 5, 10 et 15 Corruption : Mutation acquise.

À 20 : jet de Transformation.



4. COMBAT

Action principale : 1 Élan : 1 Déplacement : 6 m max. par Élan

-  Attaque de mêlée : 1d12 + Force + Armes de mêlée (vs DP)
-  Attaque à distance : 1d12 + Agilité + Armes à distance (vs DP)
-  Dégâts : Dégâts de l'arme – Protection (minimum 1)

-  Réussite exceptionnelle : Difficulté +4 ou 12 naturel → Choisir 1 Avantage
-  Échec critique : 1 naturel → 1 Désavantage



5. COMPÉTENCES

Non acquise : +0 | Acquise : +1 | Maîtrisée : +2 | Expertise : +2 + 2d12 (meilleur)

COMBAT		
	Niv.	Bonus
☐ Armes de mêlée		
☐ Armes à distance		
☐ Défense		

CONNAISSANCE		
	Niv.	Bonus
☐ Histoire		
☐ Médecine		
☐ Nature		

EXPLORATION		
	Niv.	Bonus
☐ Discrétion		
☐ Orientation		
☐ Survie		

MAGIE		
	Niv.	Bonus
☐ Arcanes		
☐ Détection magique		
☐ Maîtrise du Flux		

SOCIAL		
	Niv.	Bonus
☐ Empathie		
☐ Intimidation		
☐ Persuasion		

TECHNIQUE		
	Niv.	Bonus
☐ Alchimie		
☐ Bricolage		
☐ Crochetage		



6. ARMES

+ Arme principale

Nom : _____
Type : ☐ Mêlée ☐ Distance
Dégâts : _____
Propriété : _____
Portée (si distance) : _____

Arme secondaire

Nom : _____
Type : ☐ Mêlée ☐ Distance
Dégâts : _____
Propriété : _____
Portée (si distance) : _____



7. ARMURE & BOUCLIER

+ Armure

Catégorie : ☐ Légère ☐ Moyenne ☐ Lourde
Protection : _____
Propriété / particularité : _____

Bouclier

Bouclier : _____
Bonus DP avec Élan : _____
Effet / propriété : _____

Types :

- ☐ Rondache (+1)
- ☐ Bouclier (+2)
- ☐ Pavois (+3) (-1 déplacement, -1 discrétion)



DÉDALE PRIMORDIAL

FEUILLE DE PERSONNAGE

PAGE 2 - AVENTURE



8. CAPACITÉS & TALENTS

Nom	Description / Effet	Usage / Limitation



10. MUTATIONS



5 Corruption

Mutation :



10 Corruption

Mutation :



15 Corruption

Mutation :



12. INVENTAIRE

Objet	Quantité	Notes



14. CONTACTS

Nom	Organisation / Faction	Relation	Informations / Services



15. NOTES & JOURNAL



9. MAGIE & FLUX

+ Techniques connues

☐ Altérer☐ Briser☐ Éveiller☐ Guider☐ Sonder☐ Tisser

+ Formes connues

☐ Chair☐ Écho☐ Flux☐ Ombre☐ Pierre☐ Racine☐ Souffle☐ Voie

• Jet de Magie : 1d12 + Esprit + Maîtrise du Flux



11. ARTEFACTS & RELIQUES

Objet	Effet	Coût / Malédiction



13. RÉPUTATION

Faction	Réputation				
Haute Cour d'Obsidienne	-2	-1	0	+1	+2
Consortium d'Ambre	-2	-1	0	+1	+2
Synode du Flux	-2	-1	0	+1	+2
Fraternité des Ombres	-2	-1	0	+1	+2
Indépendants	-2	-1	0	+1	+2

-2 : Hostile -1 : Méfiant 0 : Neutre +1 : Allié +2 : Très Allié



16. RAPPEL DES JETS

TEST

1d12 + Caractéristique + Compétence + modificateurs

RÉUSSITE EXCEPTIONNELLE

Difficulté +4 ou 12 naturel

→ 1 Avantage

ÉCHEC CRITIQUE

1 naturel

→ 1 Désavantage



17. RAPPEL PS / PF

+ Santé (PS)

PS max = 8 + Force

• 0 PS : hors combat / inconscient

• 5 PS : mort (sauf intervention exceptionnelle)

Fatigue (PF)

PF max = 5 + Esprit

• 50 - 74 % : Fatigué (-1)

• 75 - 89 % : Très fatigué (-2)

• 90 % + : Épuisé (-3 + risques magiques)

• 0 PF : Inconscient pendant 1 scène