

REFLUX

Clarence Redd



Version du 09/02/2023



REFLUX 1.1

Rédaction

Clarence Redd

Illustration de couverture

Matthias Utomo

Illustrations intérieures

Ronan de Fur, Axel Torvenius, Clarence Redd & Pheidel

Remerciements

Jargogle Bamboozle, Pete Nash & Lawrence Whitaker

Version française

Frédéric Arsac, Matthieu Boffety, James Manez, Benoît Tainturier

Cette œuvre se base sur les règles de Mythras Imperative, édité par The Design Mechanism et traduit en français par d100.fr sous le titre Mythras Fondamentaux. Les logos et les marques déposées de Mythras Imperative sont la propriété de The Design Mechanism. The Design Mechanism n'offre aucune garantie sur la qualité, la viabilité ou la pertinence de cette œuvre.



Version originale © FrostByte Books 2017. Tous droits réservés.

Version française © d100.fr 2023. Tous droits réservés.

Sommaire

Introduction	4
Synopsis	6
Contexte	8
La mission	14
Arrivée à Qioria	22
Enquête à Yllm	30
Forces de sécurité	42
S'échapper d'Yllm	48
Vallée des Morts	52
Quitter Qioria	64
Épilogue	68
Liste de PNJ	72
Lieux	84
Formes de vie	90
Règles additionnelles	98
Statistiques des organisations	103



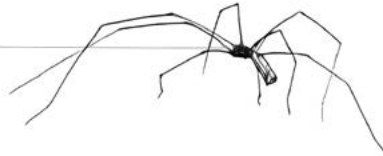
Introduction

Reflux est un scénario prévu pour deux à cinq PJ débutants. Il introduit le cadre de campagne des Tisserands et retrace l'histoire épique d'un empire mourant appelé le Constellat. Cet empire consacre ses dernières forces à la préservation de son unité, malmenée par l'apparition de petits royaumes et fédérations. Au cours de cette époque chaotique, l'espoir semble émaner des enseignements depuis longtemps oubliés des Tisserands, une espèce quasiment anéantie par les forces du Constellat quelques siècles auparavant.

Cet ouvrage requiert le livre de règles de M-SPACE.

Comment utiliser ce livre

Un scénario ressemble à la première ébauche d'un roman ; il décrit une petite partie d'un cadre de jeu et une série d'évènements qui s'y déroule. Le maître de jeu (MJ) se prépare en lisant l'ensemble du livre, puis en vérifiant toute règle qui lui semble obscure. Pendant la partie, il plante le décor en décrivant aux joueurs le contexte de chaque scène. Les joueurs décident ensuite des actions de leurs personnages (PJ).



L'histoire est résumée dans le chapitre Synopsis (page 6). Le chapitre Contexte décrit les principaux éléments du cadre de jeu. Les huit chapitres suivants contiennent le scénario proprement dit, chaque scène détaillant un évènement particulier. Les évènements décrits peuvent ne pas se dérouler dans cet ordre exact, ou même ne pas survenir, mais ils donnent une idée générale du cheminement de l'histoire. La fin du scénario est assez ouverte et offre plusieurs options pour poursuivre une campagne. Enfin, cinq chapitres décrivent en détail les personnages non joueurs (PNJ), les lieux, les espèces extraterrestres, les cercles et quelques règles additionnelles.

Tous les types de PJ inclus dans les règles de M-SPACE conviendront au scénario, sauf les psions. En effet, les seuls psions du cadre de jeu sont les mystérieux Tisserands. Un PJ doté d'un POU de 16 ou plus sera apte aux pouvoirs psioniques, mais il n'en possèdera aucun en début de partie ; il pourrait toutefois en apprendre au fil d'une campagne où il serait en contact avec les Tisserands.

Deux conseils pour les débutants

Consultez l'introduction du livre de règles de M-SPACE et les recommandations qui s'y trouvent avant de vous lancer dans le bain.

N'oubliez pas de télécharger les documents de notre site internet (www.d100.fr) liés au scénario.

En haut : La petite araignée pêcheuse aëlienne chasse en laissant un long fil se balancer au gré du vent. Vous trouverez plus de détails à son sujet dans la note de la page 102.

Synopsis

Les PJ sont invités à se rendre sur Qioria, une planète sur le point de s'effondrer en raison d'activités minières destructrices menées par le Royaume nurien voisin. Leur mission est d'enquêter pour savoir si le vaisseau spatial aélien Exodus III s'y est posé il y a 170 ans, à la suite d'une attaque du Constellat.

Où

Sous-secteur Ocath, dans la bordure du Constellat.

Quand

A3260, selon le standard du Constellat.

Ils commencent leurs investigations dans un village minier appelé Yllm, où ils recueilleront diverses informations et verront de près l'oppression des forces d'occupation. Ils entrent aussi en contact avec la Résistance, un groupe clandestin d'opposition à l'occupation nurienne, qui devrait les aider à gagner discrètement la vallée des Morts, là où mène leur piste.

La vallée était l'un des endroits où venaient mourir les ipeolns — une espèce éteinte de reptiles pouvant atteindre la taille d'un immeuble. Des squelettes presque intacts se sont amoncelés ici pendant des millénaires. Même les locaux ignorent qu'un vaste système de grottes s'est formé au sein de cet empilement osseux.

Lorsque les PJ explorent les grottes, ils sont suivis non seulement par une petite équipe des forces de sécurité nuriennes, mais aussi par un agent du Constellat, ce qui conduit à un affrontement final dans les cavernes d'os. Après un combat virulent, ils trouvent enfin les indices qu'ils cherchaient sur l'Exodus III. Cependant, quitter la planète ne sera pas une formalité, car les Nuriens risquent de les poursuivre.

Structure du récit

Bien qu'il soit toujours difficile de prévoir comment les événements provoqués par les PJ se dérouleront, le scénario se focalise sur trois enjeux principaux :

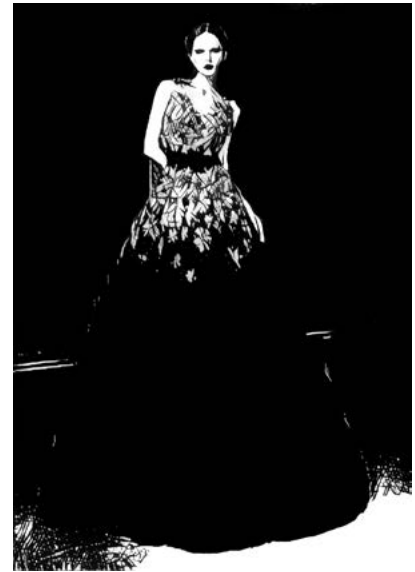
- » Gagner la confiance de la Résistance.
- » Quitter Yllm sans être repéré pour gagner la vallée des Morts.
- » Descendre dans les cavernes d'os, sous le feu des forces de sécurité. C'est aussi le moment fort du scénario, qui aboutit à l'affrontement avec un agent du Constellat.

D'autres conflits et rencontres de moindre importance se produiront, mais ils pourront être gérés avec un niveau de détail moindre.

Trois indices principaux orienteront les PJ dans la bonne direction :

- » Un ancien symbole des Tisserands apparaît à plusieurs endroits : sur l'Aajege, le vaisseau confié aux PJ, dans le sanctuaire d'Yllm, sur la poignée de la porte du temple à demi-effondré et, enfin, dans les cavernes d'os.
- » Le groupe local de résistants tiendra les PJ à l'œil dès le début du scénario. Ces résistants constituent le moyen le plus probable, mais pas le seul, de rencontrer le vieil ermite dans le temple et d'obtenir un véhicule pour se rendre dans la vallée des Morts.
- » Le vieil ermite du temple fournit aux PJ le dernier indice dont ils ont besoin : il leur raconte l'histoire du vaisseau des Tisserands qui a atterri à l'est d'Yllm il y a 170 ans et leur indique l'emplacement de la vallée des Morts. Si les PJ n'ont pas encore rencontré la Résistance, l'ermite les présentera à celle-ci.

L'essentiel du scénario peut être joué sans avoir recours à la violence physique. Les joueurs devront garder à l'esprit que les PNJ seront plus ou moins coopératifs selon le comportement des PJ : si ceux-ci se montrent arrogants ou violents, l'enquête risque de piétiner.



Tout le monde pensait que Kunio Arav Nebot VIII ne s'intéresserait qu'aux intrigues de la cour et aux fêtes somptueuses. Mais les ambitions de la jeune impératrice vont bien plus loin...

Contexte

Le Constellat n'est jamais tombé. Il a dé péri.

Personne ne saurait vous dire à quel moment cet empire presque millénaire fut réduit à l'insignifiance, mais chacun ira de sa théorie sur les causes de sa décadence. En vérité, le Constellat souffrit du mal traditionnel des empires : un mélange de stagnation, d'intrigues et d'aveuglement. À force de croire en sa supériorité, il ne voyait plus le monde tel qu'il était.

Peu à peu, le Constellat perdit sa mainmise sur les peuples qu'il opprimait. Certains se rebellèrent ouvertement, d'autres s'émancipèrent plus prudemment et d'autres encore continuèrent à se cacher, attendant leur heure.

Nous sommes en l'année A3260, selon le standard du Constellat. Le sous-secteur Ocath est libre, après de nombreuses années passées sous le règne brutal du Constellat.

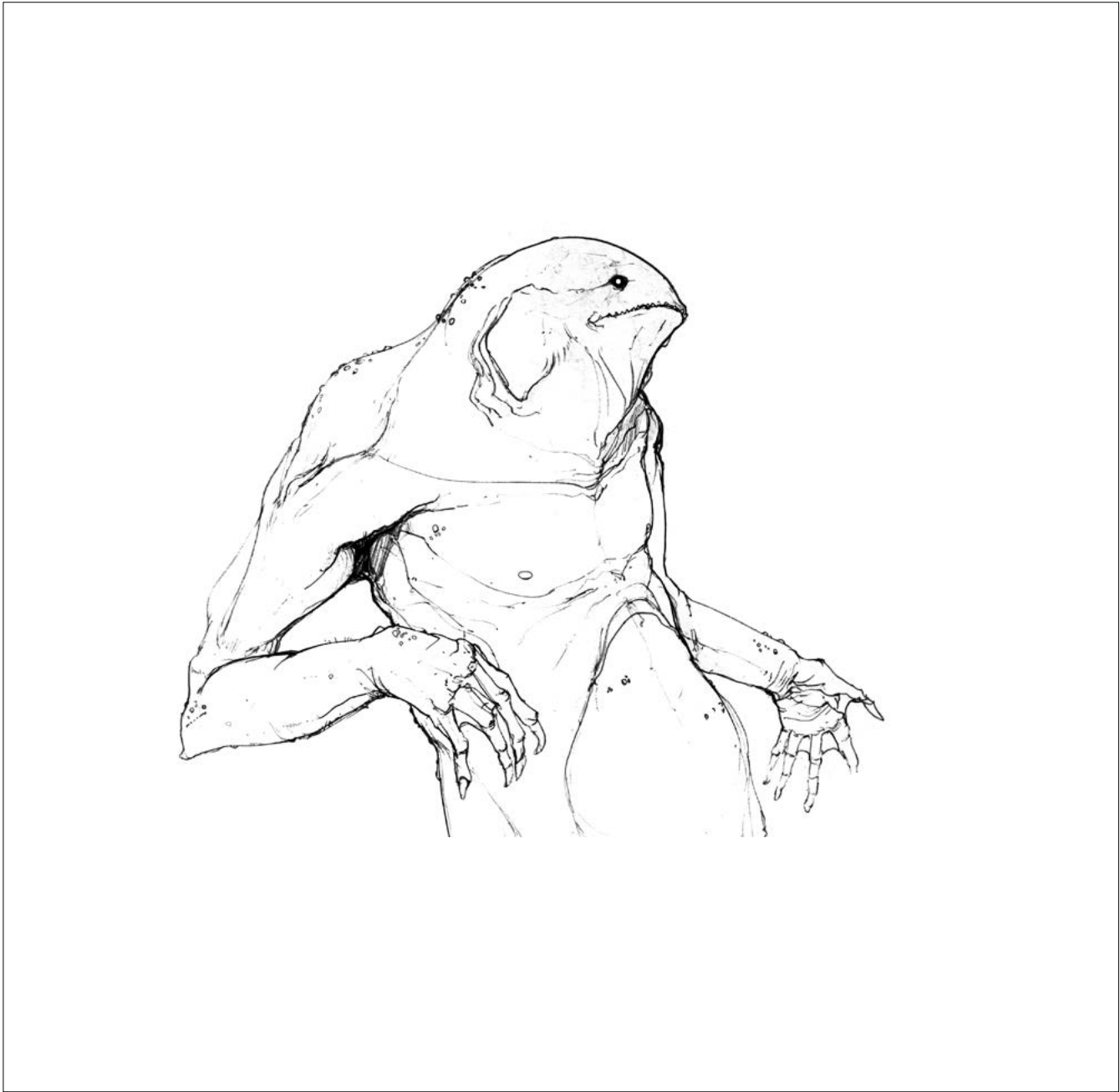
Libre, mais dans la tourmente.

Aucune structure interplanétaire n'a comblé le vide laissé par l'empire, qui s'est retiré du sous-secteur il y a vingt ans. Les mondes dominants tentent d'étendre leur emprise, tandis que les faibles se soumettent ou forment des alliances défensives et commerciales.

Accaparés par leur foire d'empoigne, ces mondes ne se soucient plus guère du Constellat. Ils ont tort, car la nouvelle impératrice est aussi douée qu'ambitieuse. Ses agents se rendent sur les mondes rebelles pour préparer le terrain en vue d'une éventuelle intervention militaire : ils identifient les failles du gouvernement local et attisent les sentiments contestataires là où ils le peuvent.

Dans l'ombre, une autre faction ourdit sa toile. Les Tisserands, des psions humains, répandent lentement leurs enseignements dans tous les secteurs. Le Constellat était censé les avoir éradiqués il y a bien longtemps, mais ils sont passés entre les mailles du filet.

Ci-contre : Un maurin. Vivant dans les montagnes spongieuses d'Elira, les maurins constituent des communautés autour de bassins chauds et peu profonds. Dans ce scénario, cette espèce est représentée par Goro Hom, un agent des Tisserands.



Le Constellat

Le Constellat fut fondé dans les années A2390. Au départ, il réunissait quelques grandes puissances originaires de secteurs plus proches du centre de la galaxie. En concentrant ses forces économiques, politiques et militaires dans sa capitale, la planète Calinor, le petit empire gagna rapidement en puissance. Le commerce était florissant, les taxes étaient nombreuses et les voisins récalcitrants étaient promptement envahis, réduits au silence ou soudoyés.

Pour la plupart des gens, la vie continuait comme avant. Pour d'autres, le changement fut brutal, car l'empire écrasait sans vergogne ceux qui s'opposaient à lui.

Dans les années A2590, le Constellat atteignit le sous-secteur Ocath et n'y rencontra qu'une faible résistance. Quatre siècles plus tard, les premiers signes de pourrissement interne apparurent. La machinerie impériale se mit à cafouiller, alourdie par des rituels inutiles, une hiérarchie labyrinthique et une incompétence devenue héréditaire. Des projets qui auraient été perçus comme insensés quelques décennies auparavant étaient désormais embrassés avec enthousiasme, inaugurant une ère d'excès en tous genres et de répression atroce.

C'est à cette période qu'un monde appelé Aëlia fut découvert. Ses habitants, les Tisserands, un peuple fier aux pouvoirs étranges et à la vie d'une simplicité enfantine, refusèrent de se soumettre. Ils furent vaincus lors d'une attaque-surprise. Certains furent capturés, d'autres réussirent à s'échapper ou à se cacher, mais la plupart furent tués. Tout cela fut rapidement oublié.

Au bout de 800 ans d'existence, le Constellat atteignit son apogée : il régnait sans partage sur la galaxie. Mais cela n'était qu'une illusion. Progressivement, les planètes les plus éloignées se détachèrent de l'empire, jusqu'à ce que le Constellat se réduisît à son noyau initial.

Ci-contre : Carte du sous-secteur Ocath. Les planètes principales du scénario, Qioria et Anobe, sont marquées en rouge. Le Royaume nurien — les méchants de l'histoire — est indiqué en noir.



ocath

Le Constellat dans le sous-secteur Ocath
Le Constellat s'intéresse de près au sous-secteur. Ses agents explorent déjà la zone et cherchent des collaborateurs potentiels. Les forces armées se trouvent plus loin, à 8-10 parsecs en direction du centre de la galaxie.

En l'an A3252, il y a huit ans, l'impératrice Kunio Arav Nebot VIII monta sur le trône. Elle était d'une autre trempe que ses prédécesseurs : grâce à une série d'exécutions et de promotions, elle revigora l'armée et annonça une nouvelle offensive pour reconquérir les zones perdues.

Les Tisserands

Les Tisserands sont l'espèce humaine indigène de la planète Aëlia, située à une vingtaine de parsecs du secteur Coutant en direction des marges de la galaxie. Ils mènent une vie simple et pacifique, proche de la nature, imprégnée de méditation et d'entraînement mental. S'ils possèdent des objets de haute technologie, ils ne les utilisent pas au quotidien. Leur langue s'appelle le simmedh, bien qu'ils parlent aussi l'omnilangue.

Environ 50 % de la population a une aptitude psionique — un fait unique dans la galaxie. Certains Tisserands développent leurs pouvoirs spontanément, mais la plupart ont besoin d'une formation. Les anciens enseignent aux plus jeunes comment manier leurs pouvoirs. Ils leur apprennent également la métaphysique qui les sous-tend et une philosophie pour les guider dans leur vie.

Des groupes de Tisserands vivaient sur d'autres mondes, souvent dans de petits temples ou ermitages, mais l'attaque du Constellat sur Aëlia les poussa à se cacher et à se disperser.

Historiquement, les Tisserands s'étaient peu souciés du Constellat, gardant une attitude discrète dans l'espoir d'être laissés tranquilles. Cependant, une agente du Constellat, Tavinne Curoso (plus tard promue reine-amirale), se rendit sur Aëlia au début de l'année A3083 et son rapport eut des conséquences catastrophiques. Son étude des Tisserands les décrivait comme des magiciens sournois et déloyaux. Pour la première fois depuis des siècles, l'empire connaissait la peur.

Le Constellat se mit immédiatement sur le pied de guerre. Malgré leurs capacités de clairvoyance, les Tisserands trouvèrent tout juste le temps de prendre quelques dispositions hâtives : seule une petite fraction de la population put s'entasser dans quatre grands vaisseaux aux destinations secrètes.

L'attaque fut dévastatrice. En quelques semaines, les forces du Constellat tuèrent des milliers de personnes, chassèrent tous les psions, rasèrent les villages, puis laissèrent les survivants sous la garde d'une flotte. Une ère sombre commença pour les Tisserands.

Aujourd'hui, en A3260, les Tisserands ont retrouvé une partie de leurs anciens pouvoirs. Le Constellat a quitté Aëlia et le sous-secteur il y a environ vingt ans. Depuis lors, des agents Tisserands essaient secrètement de localiser les sites antiques et les fugitifs du Constellat. Ils surveillent l'évolution du paysage politique et recherchent inlassablement des individus de toutes espèces capables de suivre leurs enseignements. Cependant, la soif de gloire de la nouvelle impératrice entrave les projets de ces « magiciens diaboliques ».

Les pouvoirs psioniques dans le Constellat

Officiellement, les pouvoirs psioniques n'existent pas : ils sont considérés comme une aberration scientifique. C'est une des raisons pour lesquelles l'incident d'Aëlia n'est connu que d'un petit nombre de personnes et a été effacé de la mémoire bureaucratique aussi vite que possible. Cependant, une coterie de notables du Constellat étudie secrètement les pouvoirs psioniques.