

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 version française a été traduite avec l'autorisation de Clarence Redd et de FrostByte Books.

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

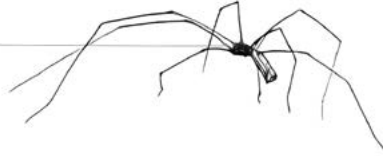
Introduction

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).



Sample file

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 aëlien 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 :