

Reflux

Survivre ou disparaître sous le courant



Par Victor D, sur une idée originale de Vouiv_re développée par K7 pour le dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Le monde du Fleuve

1 Le jour du Grand Cri

Nul ne se souvient du moment où la terre s'est déchirée.

Nul ne se souvient du monde d'avant.

Seul reste le souffle brûlé des légendes, des fragments de mémoire vrillés par le temps et l'eau.

La guilde des hydrologues parle du jour du grand cri, un instant d'effroi absolu où le cœur de la terre hurla et d'un feu souterrain qui aurait consumé les racines du monde.

Les prêtres de la Vague Inversée et leurs anciens textes sacrés ,évoquent la colère des eaux; un déluge lent, patient, qui rongea la chair de la terre jusqu'à ne plus laisser qu'un seul ruban d'eau:

Le Fleuve.

Aujourd'hui, la surface du monde est stérile, brûlante ou empoisonnée. Chaque inspiration d'air non filtré, chaque gorgée d'eau non traitée, ronge à petit feu, tue , ou pire transforme.

Les rares survivants vivent dans d'immenses cités-bulles scellées, suspendues au-dessus du Fleuve ou ancrées à ses rives mouvantes.

Là, sous des dômes translucides, l'humanité s'accroche désespérément à la vie comme des algues à un rocher.

L'air extérieur tue. Le sol brûle.

Seule l'eau du Fleuve nourrit et encore, à quel prix...

2 Le Fleuve



La Mère, le Serpent, la Voie, quel que soit le nom qu'on lui donne le Fleuve est autant craint que vénéré.

C'est une entité vivante, changeante et capricieuse. Ses eaux contiennent les nutriments nécessaires à la survie, mais aussi des spores étranges, des formes de vie putrides ou translucides et des voix qui murmurent sous la surface.

On dit qu'il remonte jusqu'au Cœur du Monde, là où dort la Source , là où la vérité de ce qui est arrivé à la terre sera révélée, là où la régénération du monde sera initiée.

Mais le Fleuve est aussi mémoire et jugement. Il dévore ceux qui le trahissent.

Le Fleuve se termine par la Mer de l'Aval, un immense lac entouré de falaises hautes et infranchissables. Les eaux y sont profondes, corrompues et empoisonnées.

C'est ici que se concentre ce qu'il reste de l'humanité, piégée dans quelques cités-bulles ou agonisante en dehors.

3 Les Cités-Bulles



Chaque cité est un microcosme, une ruche humaine autarcique, aux lois fermées comme ses parois. Les habitants respirent un air recyclé, mangent des algues et des poissons du Fleuve.

Mais les cités s'épuisent.
Les systèmes s'usent, les dômes se fendent, la corruption gagne les eaux filtrées.

La guilde des hydrologues n'a plus qu'une connaissance fragmentaire des technologies des cités-bulles,

Alors, selon une tradition plus ancienne que la mémoire, chaque génération, l'humanité envoie un radeau de Remonteurs pour chercher la Source.

Certains disent que ceux qui la trouvent pourront purifier le Fleuve.

D'autres pensent que la Source n'est pas un lieu, mais un être, un Dieu endormi ou une vérité que nul ne devrait réveiller.

4 Les remonteurs

A chaque génération, les Cités-Bulles offrent leurs enfants au Fleuve. Certains parlent d'honneur, d'autres de condamnation.

Quand la brume tombe, les milices descendant dans les niveaux inférieurs. Elles choisissent les enfants de dix à quatorze ans, les plus souples, les plus silencieux, les plus forts, ou ceux dont on peut se passer. Les familles reçoivent de l'eau en échange.

Les élus disparaissent derrière les portes de l'Académie.

L'Académie est un ventre d'acier sous le Dôme, où l'air sent le sel et la rouille.

La Purge dure des mois : faim, froid, bassins noirs. Beaucoup meurent, d'autres disparaissent dans les canaux. Ceux qui restent apprennent à respirer dans la peur, à avaler la douleur comme l'eau trouble du Fleuve.

Puis commence la formation de dix ans, gravée dans la chair et l'âme. Très peu survivent : seuls les plus endurcis, les plus froids, les plus calculateurs.

En fonction de leurs aptitudes, les survivants de la Purge reçoivent une instruction pour un poste spécifique:

- **Le Barreur** apprend à lire les courants, à anticiper chaque virage, chaque embuscade du Fleuve. Il devient la tête et la mémoire du radeau.
- **Le Rameur** endure la force brute : ramer sous le froid et le poids des années jusqu'à ce que ses bras deviennent des machines et son corps une ancre.
- **L'Hydrologue** étudie les spores, filtre l'eau, déchiffre les reliques. Il porte le savoir ancien, vital pour la survie.
- **Le Novice du Temple** absorbe les murmures du Fleuve, les rites anciens et les prières des morts. Son esprit devient réceptacle des

forces invisibles.

- **Le Quartier-Maître** gère les vivres, le matériel et l'organisation du radeau, garantissant que chaque ressource dure un jour de plus. C'est aussi le gardien de la discipline et du moral

Ultime épreuve, ils franchissent le Bassin : épaves, cadavres et silence. Les faibles coulent. Les forts avancent, ou apprennent à laisser couler leurs frères.. S'il y a plus de cinq survivants, les moins doués resteront à l'Académie comme instructeurs, formant la génération suivante. Les meilleurs sont rassemblés par cinq, une seule âme partagée entre cinq corps. Ils reçoivent leur marque : une vague inversée gravée à vif et deviennent LES REMONTEURS de cette génération.

Dans la dernière phase, les survivants construisent et cultive leur radeau. Il n'est pas un simple bateau : semi-végétal, semi-conscient

Et enfin Ils partent. À contre-courant, ils traversent les brumes épaisse, les ruines englouties, les territoires de choses qui n'ont plus tout à fait forme humaine.

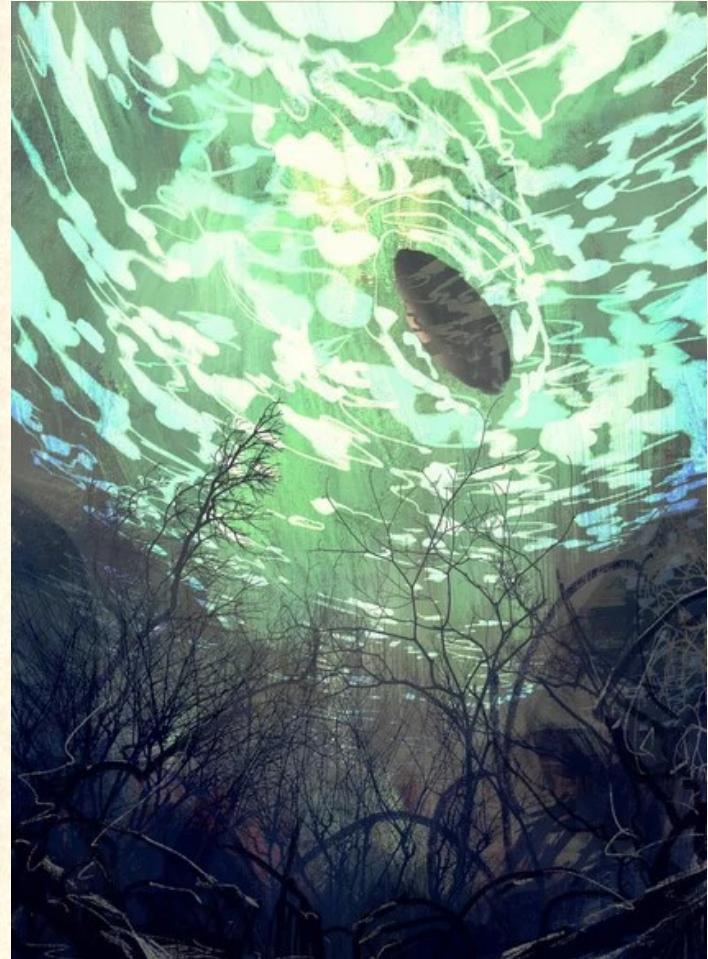
Aucun n'est jamais revenus. Néanmoins certains équipage ont réussi à transmettre leur journal de bord en le rendant au fleuve pour que son courant le ramène vers l'Aval. Mais au fil des pages du journal les informations d'abord claires et concises deviennent de plus en plus cryptique, incompréhensibles.

Chaque Remonteur porte sur la peau la marque de la vague inversée : serment et damnation.

Sans eux dit-on, le Fleuve mourrait. Et avec lui, l'humanité.

Explorateurs, prêtres, sacrifices. Ils n'ont plus de nom, plus de foyer. Ils n'ont que le courant.

5 Le radeau vivant



Assemblage de métal et de bois surmonté d'une voile, chargés de vivres, de cartes incomplètes, d'armes rouillées et d'artefacts anciens.

Cette embarcation n'est cependant pas un simple bateau.

Le véritable cœur du vaisseau est l'Hydrophyte. Cette plante d'une grande rareté est implantée au sein du radeau et le colonise petit à petit. Sans elle pas de remonteur.

- L'Hydrophyte assainit l'air autour du radeau, les spores deviennent inactifs, l'acidité décroît.
- L'Hydrophyte absorbe l'eau empoisonnée du fleuve par ces racines aquatiques durant la journée et chaque nuit de l'eau pure suinte de

ses feuilles

- Le Radeau Vivant capte l'énergie du Fleuve, cicatrice ses propres fissures.
- Certains Remonteurs jurent qu'il leur parle, ou qu'il les guide dans les brumes.

Le radeau devient alors un compagnon de voyage, presque une extension du groupe.

6 Bestiaire du Fleuve

Le Fleuve est un écosystème vivant, imprévisible et souvent mortel. Ses créatures se sont adaptées à sa violence.

Les Édirams

Zone : proche de la Source

Entités d'eau pure à forme changeante (tourbillons lumineux, éclats de cristal). Communiquent par télépathie : guides ou juges impitoyables selon leur appréciation.

Pouvoirs : télépathie, manipulation des courants, quasi-immortels.

Les Écumes-Humaines

Zone : partout, surtout près des ruines anciennes

Silhouettes humanoïdes blanches, formées de mousse compacte. Dérivent avec le courant et imitent les gestes humains.

Pouvoirs : attirent avec des reflets de proches, peuvent absorber un humain en silence, laissant une écume rouge.

Les Flottelames

Zone : eaux calmes et profondes

Longues lames translucides ondulant dans le courant, émettant un léger sifflement.

Comportement : neutres, leur sillage purifie légèrement l'eau et peut indiquer des zones sûres.

Les Crocs-Écume

Zone : tourbillons et ruines immergées

Corps semi-liquide, gueule garnie de crocs translucides. Se reforme après chaque attaque.

Pouvoirs : attaquent radeaux et voyageurs, absorbent l'énergie des Hydrophytes, créent vagues et tourbillons.

Les Dérives

Zone : partout

Algues semi-conscientes qui s'accrochent aux coques des radeaux, immobilisent l'embarcation ou emportent un membre d'équipage, absorbent l'énergie du radeau vivant.

Les Poissons-Brume

Zone : partout

Petits poissons pâles, principaux aliments du Fleuve. Doivent être évicérés et cuits pour éviter la contamination

7 Les Lieux du Fleuve

Le Fleuve est un monde vivant, dangereux et fascinant. Chaque îlot, chaque ruine, chaque courant raconte une histoire et recèle ses propres mystères. Des cités-bulles à la Source sacrée, les Remonteurs doivent naviguer entre trésors et périls, guidés par leur courage, leur curiosité... et parfois par la chance.

Les Jardins de l'Hydrophyte

Petits îlots où l'Hydrophyte sauvage prospère. Lieux rares et précieux : l'eau y est purifiée, la respiration plus facile, et le repos possible. Des camps temporaires peuvent y être installés, mais ces lieux restent vulnérables aux créatures hostiles du Fleuve.

Les Ruines Englouties



Vestiges de cités noyées lors du Grand Cri. Les bâtiments émergent parfois comme des îles instables. Les courants y sont traîtres et les Reflux s'y cachent. Trésors anciens et pièges mortels se côtoient, rendant toute exploration périlleuse.

L'Atelier des Courants

Plateforme artificielle des Courants formée d'épaves soudées, remplie d'outils, de filets et de cartes. L'accueil est prudent et méfiant on peut y trouver fragment de technologie ancienne, du bric à brac rapiécé,

Domus Mater

Cité-bulle principale du Fleuve la plus peuplée. Son architecture sphérique et translucide abrite l'Académie des Remonteurs, le laboratoire principal des hydrologues et le Temple de la Vague Inversée. La population crasseuse des bas fonds y cotoie la caste des citadins privilégiés des verrières hautes. Malgré sa grandeur, certaines zones effondrées et immergées rappellent les dangers permanents : ruelles noyées, spores luminescentes.

un point unique, pure et immuable.

Les Édirams, protecteurs fluides et changeants, sont souvent vus comme ses messagers ou ses juges, renforçant l'aura de divinité.

Des fragments de journaux de l'ancien monde évoquent même la possibilité que la Source soit un portail : un lien vers d'autres mondes ou d'autres époques, une promesse de renouveau ou de disparition.

Pour certains, la Source n'existe que dans l'esprit de ceux qui la cherchent. Pour d'autres, elle est bien réelle, mais impénétrable, et seuls les plus audacieux ou les plus fous tenteront de percer ses secrets.

La Source



Au sommet du Fleuve, la Source demeure le plus grand mystère de ce monde. Sa nature échappent à toute certitude, et chacun des Remonteurs semble y projeter ses propres légendes. Certains disent qu'elle est le cœur vivant du Fleuve, une entité consciente qui choisit qui peut s'approcher. D'autres prétendent qu'elle est l'eau originelle, condensée en

6 Les technologies de survie

Voici quelques exemples de technologie que les joueurs pourront rencontrer lors de leur voyage sur le fleuve

L'Aéroscaphe



technologie pré-Chute récupérée et adaptée par la guilde des Hydrologues

Une combinaison semi-organique rapiécée par de la peau de poissons tanée et un masque rigide composé d'alvéoles métalliques remplies d'un mélange de charbon et de poudre d'algues:

- filtre partiellement l'air;
- protège le corps de l'acidité de l'atmosphère

“Le scaphandre ne protège pas — il enseigne à respirer le Fleuve.”

Le Cristal d'Observation

technologie pré-Chute

Usage : détecter les spores et les zones d'eau toxique

Petit prisme translucide, chaud au toucher.

Lorsqu'on le tient devant les yeux, il montre des veines fluorescentes dans l'eau ou dans l'air — des traces de contamination ou de vie.

Risque :

Regarder trop longtemps dans le Cristal fait apparaître des silhouettes humaines invisibles à l'œil nu dans les brumes.

La Boussole qui Flotte bric-à-brac des Courants

Usage : indiquer les variations du courant au lieu du nord

Une aiguille suspendue dans une bulle de verre partiellement remplie d'eau du Fleuve. Elle ne pointe pas vers une direction fixe mais vers l'endroit où le courant change.

Très utile pour éviter les tourbillons ou naviguer dans le brouillard.

L'Astéroïne

Relique des premiers ingénieurs

Usage : détecter la présence de structures anciennes immergées

Un disque perforé qui vibre doucement quand il s'approche d'une ruine engloutie.

7 Les principales factions du Fleuve

1. Les Citadins du Dôme

(Les Maîtres des Cités-Bulles)

Les Citadins forment la classe dominante des cités. Descendants des premiers ingénieurs et gouverneurs qui ont bâti les bulles après la Chute, ils conservent le savoir technologique et les protocoles de survie. Ils contrôlent l'air, l'eau et la reproduction littéralement.

Ils vivent sous des dômes intérieurs de verre poli, séparés des castes inférieures.

Les Citadins considèrent les Remoniteurs comme des outils sacrés : nécessaires, mais remplaçables. Chaque expédition leur offre un spectacle, une purge, une foi renouvelée.

“Tant qu'un radeau part, le Fleuve nous épargne.”

2. Les Courants

(Les Navigateurs libres)

Les Courants vivent entre les cités, sur des barges, des radeaux soudés, des amas d'épaves reliés entre eux.

Ils refusent la vie close des bulles et ont choisi la liberté. Mais celle-ci a un coût une espérance de vie très courte ou pire la lente mutation due aux spores et à l'eau impure.

Ils sont les nomades du monde liquide, trafiquants, conteurs, parfois prophètes.

Mais les Courants prétendent connaître le langage du Fleuve, ses humeurs, ses murmures.

Ils échangent des denrées, des récits, des reliques. Ils guident parfois les Remoniteurs mais jamais gratuitement

Les plus anciens des Courants boivent l'eau non filtrée et reçoivent des visions

4. L'Ordre de la Vague Inversée

(Les adorateurs du Fleuve)

L'Ordre de la Vague Inversée est l'une des plus anciennes confréries spirituelles des cités-bulles. Ses

prêtres enseignent que le Grand Cri fut le hurlement de naissance du monde actuel et que le Fleuve, né de cette rupture, est un être vivant qui cherche encore sa Source. Pour eux, les spores, les murmures et les visions ne sont pas des dangers mais des messages sacrés, et les Remoniteurs sont des offrandes envoyées vers l'origine du Cri.

L'Ordre est extrêmement hostile à la guilde des Hydrologues jugeant leur recherche sur les technologies de l'ancien monde parfaitement Hérétique.

Ils gardent les secrets de la culture de l'Hydrophyte avec une dévotion farouche.

Les Citadins les considèrent comme de pieux traditionalistes, les Courants les jugent sourds au vrai langage du Fleuve et les hydrologues comme de dangereux mystiques enfermés dans leur dogme malsain.

5 La Guilde des Hydrologues

(Les gardiens des savoirs anciens)

La Guilde des Hydrologues est l'héritière du savoir brisé des anciens ingénieurs. Ses membres étudient le Fleuve avec une rigueur presque scientifique. Ils filtrent l'eau, entretiennent les systèmes vitaux des cités-bulles et tentent de comprendre les spores, les flux et les mutations. Leur savoir est fragile : ils ne maîtrisent plus qu'une fraction des technologies d'autrefois, et chaque réparation tient autant de la déduction que du rituel. Ils traquent sans relâche le moindre fragment de technologie pré-chute et pensent que celle-ci sera la clé de la renaissance du monde.

Pragmatiques, les Hydrologues sont respectés mais aussi craints, car leur travail touche au cœur même de la survie. Pour les Citadins, ils sont un rouage essentiel des cités-bulles mais leur rivalité avec la Vague Inversée pourrait un jour bouleverser l'ordre établi. Pour les Courants, ils ne sont qu'un ordre de savants enfermés dans leurs dômes, reconnaissent pourtant que la Guilde détient un savoir précieux mais un savoir mort, figé, qui a oublié que le Fleuve est un être mouvant.

6. Les Reflux (Les Déchus du Fleuve)

On les voit rarement, silhouettes maigres, visages luisants comme la peau d'un poisson.
Les Reflux sont les survivants du Fleuve lui-même :
A l'origine humains, ils ont bu l'eau interdite ou respiré des quantités massives l'air contaminé et en ont été transformés.
Ils vivent sous la surface, dans des grottes d'algues et de verre, à moitié humains, à moitié autre chose.

Pour les citadins ils sont une gangrène à amputer, pour les hydrologues une pathologie à traiter et pour la Vague inversée ils sont un message du Fleuve à interpréter, Les Remonteurs craignent de devenir comme eux perdre la parole, la forme, et rejoindre l'eau, éternellement.

Système de jeu

I. Création de personnage

Étape 1 : Choisir un poste d'équipage

Poste	Rôle	Bonus aux stats	Bonus aux compétences	
Barreur	Dirige le radeau et choisit le cap	+1 AGI	Navigation +1	Œil du Courant
Rameur	Propulse le radeau et maintient le rythme	+1 FOR	Nager +1	Bras de la Marée
Novice de l'Ordre	Maitrise les rites et la communication avec le Fleuve	+1 AST	Observation +1	Résonance du Fleuve
Hydrologue	Maitrise les technologies anciennes	+1 AST	Bricolage +1	Savoirs anciens
Quartier-maître	Gère l'intendance et le matériel, organise les rations	+1 RES	Survie +1	Main du Radeau

Étape 2 : Définir les statistiques

Chaque personnage a 4 **statistiques principales** :

1. **Force (FOR)** : combat, efforts physiques, nager contre le courant.
 2. **Agilité (AGI)** : esquiver, équilibre, manœuvrer un radeau.
 3. **Résistance (RES)** : endurance, fatigue, maladies.
 4. **Astuce (AST)** : survie, navigation, bricolage, improvisation.
- Commence avec **10 points à répartir** : min 2, max 5 par stat.
 - Le profil choisi donne un bonus (+1) à 1 stat.

Étape 3 : Choisir des compétences

Chaque personnage choisit **3 compétences+ 1 compétence unique** parmi :

- Nager
- Survie
- Navigation
- Combat
- Furtivité
- Bricolage
- Observation

Chaque compétence commence à **niveau 1**.

Les compétences peuvent monter jusqu'à 3 en cours de jeu.

Étape 4 Ajouter la compétence unique

activation 1 fois par session de jeu

Poste	Compétence	Effet principal
Barreur	Œil du Courant (AGI)	Réduire de -2 la difficulté d'un test de Navigation ou d'un danger du fleuve (d'éviter un tourbillon, éviter un banc de spores, lire la brume)
Rameur	Bras de la Marée (FOR)	Ajouter +2 à un test physique (FOR) lié au mouvement : (pousser le radeau, stabiliser une structure, forcer un passage, retenir un ennemi, nager dans un courant violent)
Hydrologue	Savoirs anciens (AST)	Ajouter +2 à un test de Bricolage ou d'Analyse hydrologique : identifier une technologie, réparer un mécanisme, interpréter des spores, analyser une eau.
Novice	Résonance du Fleuve (AST)	Poser une question au MJ sur la scène en cours (lien caché, direction sûre, danger imminent, intention d'une créature) Le MJ doit donner une information vraie, mais cryptique.
Quartier-maître	Main du Radeau (RES)	Donner +1 à un test d'un allié (n'importe lequel) en "redistribuant" une ressource : corde, ration, outil, ordre précis, soutien moral.

Étape 5: Équipement

Chaque personnage commence avec :

- Une **arme de base** : couteau, gourdin, ou barre de métal
- Une **ration d'eau** (3 jours)
- Une **corde et outils de base**

2. Mécanique de jeu

Test de compétence

- Lancer un d6
- Ajouter le bonus de la **stat + compétence**.

- Comparer au **seuil de difficulté** :

Difficulté Seuil

Facile 4

Moyenne 7

Difficile 10

Mortelle 13+

Exemple : Nager contre un courant fort : AGIouFOR + Nager = 5, test Difficile (10). Le joueur lance un d6 et ajoute son score. S'il fait ≥10, il réussit.

Santé et épuisement

- Chaque personnage a **Points de Vie (PV)** = RES × 2
- Chaque blessure réduit les PV.
- La fatigue = chaque jour sans nourriture ou eau : -1 RES temporaire.
- Blessures graves peuvent donner des **handicaps** (réduction d'AGI ou FOR).

Progression

- Survie réussie, action héroïque, plans audacieux... gain de **1 point de compétence** par session.

3. Système de combat

1. Initiative

Chaque camp lance **1d6 + AGI (meilleur score du groupe)**.
Le plus haut commence.

- Si égalité → les deux frappent simultanément.

2. Attaquer

Test d'attaque =
1d6 + FOR (ou AGI pour attaque précise) + Compétence Combat.

Seuil de difficulté :

- Ennemi faible : 7
- Ennemi moyen : 9
- Ennemi dangereux : 11
- Créature du Fleuve / Reflux : 13

3. Défense

Si l'ennemi riposte, le joueur peut tenter une esquive :
1d6 + AGI ≥ attaque ennemie → esquive réussie.
Échec → blessures.

4. Dégâts

Dégâts par type d'arme :

- Poings / objets légers : 1 PV
- Couteau / barre de métal : 1d3 PV
- Arme lourde de récupération : 1d6 PV
- Créature du Fleuve : 1d3 à 1d6 PV selon profil

si un coup inflige ≥ la moitié de tes PV → test RES (10) ou blessure grave.

5. Blessures graves

Tirer 1d6 :

1. Bras touché : -1 FOR
2. Jambe touchée : -1 AGI, vitesse réduite
3. Poumon irrité : +1 contamination
4. Œil touché : malus aux tests d'Observation
5. Fracture : toute action physique +2 en difficulté
6. Déchirure intérieure : tomber au sol, PV à 1

4. Contamination

1. Contamination par les spores (air)

Elles sont partout. Elles irritent, font halluciner, altèrent le jugement, transforment... et parfois tuent.

Chaque fois qu'un personnage :

- enlève son masque,
- traverse une brume dense,
- passe près d'un cadavre sporigène,

il doit effectuer un **Test de Résistance (RES)**.

Test de Contamination aérienne

→ Lancer 1d6 + RES

→ Comparer au seuil selon l'intensité :

- Spores fines (courantes) : 6
- Nuage dense : 8
- Tempête sporigène : 11

Réussite : vous toussez, vos yeux brûlent, mais rien d'autre.

Échec : gagnez 1 Point de Contamination.

Échec critique (2+ sous le seuil) : gagnez 2 Points de Contamination.

2. Contamination par l'eau

Boire l'eau. Lutter contre le courant. Se retrouver submergé.

Chaque contact prolongé avec l'eau non filtrée → Test de RES Difficile (10).

Boire de l'eau douteuse → Test de RES Mortel (13).

En cas d'échec → **2 Points de Contamination**.

3. Les Points de Contamination

Chaque personnage a une **Jauge de Contamination** allant de 0 à 6.

Au-delà de 6 : transformation ou mort

Une fois par jour, avant le sommeil, chaque Remonteur **doit effectuer un Test de Stabilisation**.

4. Test de Stabilisation

1d6 + RES

Difficulté 5+niveau de contamination

Réussite : rien ne se passe, les spores "dorment".

Échec : la Contamination augmente spontanément de +1.

5 Effets de la Contamination

Niveau 1 : Irritation & dérèglement

- Gorge sèche, toux, picotements.
- -1 Observation.

Niveau 2 : Hallucinations

- Sons d'eau inexistant, échos lointains.
- Difficulté +1 aux tests demandant du calme.

Niveau 3 : Premières mutations

- Spasmes, frissons, yeux injectés.
- -1 FOR ou -1 AGI (au choix du joueur).
- Déclenche 1 mutation mineure (table ci-dessous).

Niveau 4 : Résonance instable

- Murmures audibles du Fleuve.
- -1 à toutes les actions physiques.
- Le MJ peut donner une information cryptique vraie (résurgence de visions).
- Risque de crise de folie temporaire

Niveau 5 : Transformation intérieure

- Le personnage capte des "ondes" du Fleuve.
- -2 à tous les tests demandant concentration, planification, précision.
- Le joueur reçoit **visions** (bonus narratif) mais aussi **pulsions aquatiques** (danger RP).

- **Deuxième mutation (majeure).**

Niveau 6 : Seuil critique

- Le Fleuve “prend” le personnage.
- Il devient un **Reflux** sous contrôle du MJ,
sauf si le groupe tente un **rituel désespéré** (1 chance sur 6).

6. Mutations

Les mutations apparaissent à **3** (mineures) et **5** (majeures).
Elles donnent **un bonus et un malus**, toujours liés.

Mutations mineures (niveau 3)

Lancer 1d6 ou choisir :

1. Peau spongieuse :

+1 RES ; -1 AGI (peau gonflée, humide).

2. Écho interne :

Le Fleuve murmure → +1 intuition (MJ peut donner un indice).

Mais : risque d’attaque de panique (1/6 lors stress).

3. Yeux turbides :

Vision nocturne ; éblouissement en plein jour (difficulté +2).

4. Main membraneuse :

Bonus Nager +1 ; malus outils -1.

5. Motifs sporés :

Peau marquée de filaments élégants.

+1 AST quand scènes mystiques ; +1 risque contamination aérienne.

6. Dents perlées (nouvelle) :

Capacité à filtrer l’eau légèrement contaminée ;

faim plus rapide → besoin de ration supplémentaire par jour.

Mutations majeures (niveau 5)

Toujours spectaculaires, difficiles à masquer :

1. Branchies semi-fonctionnelles

Peut respirer sous l’eau courte durée ;
respiration aérienne pénible → difficulté +1 aux longues scènes extérieures.

2. Sang aqueux

Résiste à la contamination (+1 aux tests RES contre spores),
mais encore plus vulnérable à l’eau → contamination +1 si immergé.

3. Voix du Fleuve

Peut “sentir” intentions tyranniques ou agressives proches (bonus Observation +2 dans brume).
Mais ne supporte plus les voix humaines fortes → difficulté +2 en social.

4. Ossature flexible

Peut se faufiler dans espaces quasi impossibles ;
mais subit +1 dégât si frappé (corps trop souple).

5. Regard abyssal

Peut voir clairement à travers eau trouble.
Mais yeux sensibles → perte de 1 tour si lumière intense.

6. Peau-transparente

Permet de voir flux sanguins, spores, parasites internes → bonus Analyse +2.
Mais effrayante → malus -2 aux interactions avec humains.

Méthodes de purification

- Eau filtrée par Hydrophyte : -1 contamination par jour.
- Méditation de l'Ordre de la Vague Inversée : test d'AST (10), si réussite : -1.
- Médicaments anciens (artefacts) : -2 mais coût extrême / rareté.

5. Gestion du Radeau

Le radeau est le **compagnon du groupe**, il transporte, protège et peut interagir avec l'équipage.

Caractéristiques principales

Intégrité (10)

- Représente la solidité du radeau.
- Diminue en cas de choc ou d'attaque.
- <5 : fuites, ralentissement, tests plus difficiles
- 0 : le radeau se brise: danger pour le groupe

Maniabilité

- Dépend de l'AGI moyenne du groupe + bonus du Barreur.
- Influence les tests de navigation, fuite ou esquive.
- Haute maniabilité: tests plus faciles, radeau plus réactif

Capacité

- Nombre de membres et équipement transportables.
- Dépasser la capacité : -1 Maniabilité et risque de matériel perdu

Actions du radeau

- **Ancrage** : stabilise le radeau (+2 aux tests de résistance au courant)
- **Accélération** : augmente la maniabilité pour un test de navigation
- **Absorption** : réduit de moitié les dégâts d'un choc mais perd 1 Intégrité

Tests collectifs

- Chaque joueur ajoute son jet + compétence/stat pertinente
- Moyenne ≥ difficulté → réussite
- Échec → perte d'Intégrité, chute, contamination, ou matériel endommagé

Feuille de personnage – Reflux

Nom : _____

Âge : __ Sexe : __

Poste à bord : _____ (Barreur, Rameur, Novice, Hydrologue, Quartier-maître)

STATISTIQUES

Répartir 10 points entre les 4 stats principales (min 2, max 5). Ajouter le bonus du poste :

Stat	Valeur
------	--------

FOR	—
-----	---

AGI	—
-----	---

RES	—
-----	---

AST	—
-----	---

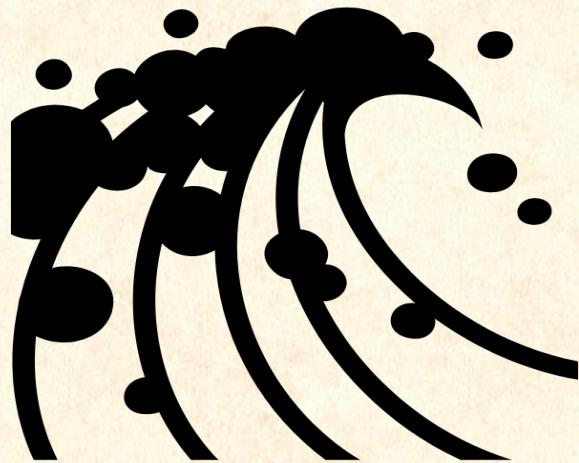
COMPÉTENCES

Choisir 3 compétences + bonus du poste :

1. _____ Level ____

2. _____ Level ____

3. _____ Level ____



COMPÉTENCE UNIQUE

Usage une fois par session _____

ÉQUIPEMENT DE DÉPART

- Radeau : _____
- Arme : _____
- Ration d'eau : __ jour(s)
- Outils / corde : _____

SANTÉ ET SURVIE

- PV (Points de Vie) : __ / __ ($\text{RES} \times 2$)
- Fatigue : __ (modificateur temporaire RES)
- Blessures : _____

CONTAMINATION

Jauge actuelle : o 1 2 3 4 5 6

MUTATIONS

Décrire les changements physiques ou capacités spéciales liés à la contamination :

- Mutation mineure : _____
- Mutation majeure : _____

HISTOIRE / REMARQUES

Illustrations

p1 stockcake free to use by [a href](#)

p2depositphotos royalty-free illustration by khius

p3 pngtree free licence by Nafidie

p4depositphotos royalty-free illustration by grandfailure

p5depositphotos royalty-free illustration by grandfailure

p6depositphotos royalty-free illustration by igorkovalcuk

p7 Wikimedia Commons CC BY-SA 3.0 by Myrabella

p17 CC attribution license by game-icons.net

Reflux

Les cités vont mourir, les dômes se fissurent
Cinq corps, offerts aux eaux qui murmurent
Remontent la nuit vers la Source inconnue
Ne revient que l'eau et jamais les élus

Survie et mysticisme. Formez votre équipage et
domptez le Fleuve où les courants emportent plus que
vos corps.