

Page 1 — Couverture, accroche et paramètres



YZE

PWYW

"Signal Blanc — Édition étendue"

YZE · Expérience 0-2 · 4-6 heures · Français

Certaines choses ne se perdent pas dans le vide. Elles y apprennent à attendre.

SIGNAL BLANC — Édition étendue

À 03h41, Arklight-6 capte un signal de détresse daté de 2047. L'identifiant correspond à Perséide-9, sonde disparue près d'Hypérior quarante ans plus tôt. Le protocole impose d'attendre la compagnie. L'orbite profonde, elle, n'aime pas attendre.

Quand le signal est activé, les consoles blanchissent, des journaux effacés réapparaissent, des noms de morts s'affichent à bord et une image montre Arklight-6 éventrée douze ans avant sa construction. La station ne tombe pas en panne. Elle commence à se souvenir de choses impossibles.

Les PJ devront décider s'il faut écouter jusqu'au bout, détruire la preuve, la livrer à la compagnie ou laisser quelque chose de plus vaste poursuivre sa dérive.

Paramètres de session

- Système : Year Zero Engine, adaptation horreur spatiale
- Joueurs : 3-5
- Durée : 4-6 heures
- Ton : pression lente, solitude orbitale, vérité fragmentée, panique froide
- Promesse : exploration de station, secrets de mission, tensions entre survivants, climax à choix multiples

Avertissements de contenu

- Isolement spatial prolongé
- Hallucinations, rêves partagés, confusion mnésique
- Corps retrouvés, accidents industriels, décompression
- Manipulation corporatiste et effacement d'archives
- Sacrifice possible de PJ ou PNJ

Résumé du conflit

Les PJ incarnent tout ou partie de l'équipage d'Arklight-6 quand Perséide-9 revient dans leur rayon de récupération. En enquêtant, ils découvrent que la sonde transportait un dispositif d'enregistrement cosmique expérimental et qu'un incident analogue a déjà été étouffé sur la station onze ans plus tôt. La compagnie veut isoler le phénomène. La station, elle, réagit comme un organisme qui récupère des souvenirs interdits. Le vrai enjeu n'est pas seulement de survivre, mais de choisir s'il faut écouter jusqu'au bout, détruire la preuve, la livrer, ou laisser quelque chose de plus vaste continuer son trajet à travers eux.

Page 2 — Contexte étendu, vérité cachée et règles de pression

En 2047, le programme Perséide a lancé des sondes d'écoute gravitationnelle autour des lunes de Saturne. Officiellement, elles prospectaient. Officieusement, Perséide-9 embarquait un capteur de "signature résiduelle cosmique", destiné à mesurer si certains événements laissaient une mémoire dans l'espace lui-même.

Perséide-9 n'a renvoyé que onze secondes de bruit blanc structuré avant de disparaître. Le programme a été classé. Son matériel a été recyclé. Une de ses antennes équipe aujourd'hui Arklight-6, station minière assemblée en 2069, exploitée par un équipage sous contrat très loin de tout secours utile.

En 2076, l'Arklight a déjà connu un bref incident : alertes incohérentes, froid dans les gaines, deux morts en "accident de sas", puis purge d'archives. Vesna s'en souvient. Theo sait seulement que certains journaux ont été verrouillés. La compagnie, elle, connaît déjà le phénomène.

Vérité cachée pour le MJ

Perséide-9 n'a pas ramené un organisme, mais une trace mnésique. Le prototype a accroché quelque chose qui enregistre la matière comme un palimpseste de relations, de peurs et de futurs possibles. Quand un système compatible lit ce signal, il devient support de mémoire résiduelle.

La présence n'est pas malveillante au sens humain. Elle confond seulement ce qui a eu lieu, ce qui aurait pu avoir lieu et ce qui aura peut-être lieu. C'est pourquoi la station affiche des morts venus d'ailleurs, recompose des journaux effacés et montre sa propre silhouette avant sa naissance.

Les trois forces en jeu

- L'équipage d'Arklight-6 : épuisé, contractuel, pas préparé à devenir un site d'incident historique.
- La compagnie : distante, lente à répondre, mais déjà au courant du risque "anachronique" et prête à sacrifier l'équipage pour reprendre le matériel.
- Le Signal Blanc : phénomène mnésique qui ne veut pas "attaquer", seulement continuer à être entendu et enregistré.

Compteur de Stress collectif — Le Signal Blanc

Utilisez un compteur partagé de 0 à 12.

Ajoutez 1 Stress collectif à chaque :

- découverte majeure liée aux archives ou aux morts effacés
- Push Roll raté sur une action centrale
- panne de système dans une scène tendue
- isolement prolongé d'un PJ avec une manifestation
- mort, disparition ou rupture ouverte entre membres d'équipage
- ouverture complète de la mémoire de Perséide-9

Effets recommandés :

- 0-3 : anomalies discrètes, bourdonnement dans les haut-parleurs, horodatages faux
- 4-6 : rêves synchronisés, texte spontané sur les écrans, voix connues dans les conduits
- 7-9 : la station agit, coupe puis restaure des sections, verrouille ou ouvre "pour aider"
- 10-12 : Phase Blanche. La présence répond consciemment, les départs deviennent difficiles et le climax s'impose

Faites redescendre le Stress de 1 quand :

- un PJ dit une vérité coûteuse qui réorganise le groupe
- l'équipage se réunit réellement au même endroit, mange, se soigne ou se reconforte
- un indice important donne enfin un cadre intelligible à l'horreur

Rappel Push Roll

Un PJ peut pousser un jet raté selon les règles YZE de votre adaptation. Dans ce scénario, chaque Push doit laisser une cicatrice fictionnelle visible : coupure électrique, erreur de manipulation, trace biométrique, parole de trop, blessure, ou montée du Stress collectif. Si un PJ pousse un jet alors qu'il est seul avec un système déjà contaminé, faites apparaître immédiatement une réponse intime : un souvenir d'enfance, un visage mort, une phrase que seule la station ne devrait pas connaître.

Page 3 — Acte 1 : la nuit où le signal revient

L'Acte 1 doit installer trois choses : la banalité fatiguée d'une station minière, l'irruption d'un impossible administratif et l'impression que l'Arklight réagit avant toute décision raisonnable.

À lire aux joueurs

L'écran de communication pulse en blanc laiteux, comme si quelqu'un avait versé du brouillard dans le moniteur. Au lieu du bip de signal entrant, vous entendez une tonalité pure, presque médicale, sous laquelle quelque chose cogne à intervalles irréguliers. Pas un code. Pas un langage. Un rythme. La console de quart affiche une source à 3 200 kilomètres, dérive lente, rapprochement constant. L'identifiant machine se verrouille après une demi-seconde : PERSEIDE-9. Mission perdue. Archivage 2047. Statut impossible.

Scène d'ouverture — Réveiller ou cacher

Orin Vass est de quart quand le signal arrive. S'il n'est pas incarné par un PJ, il sert d'étincelle à la scène. Le premier dilemme est social avant d'être technique.

- Suivre le protocole et réveiller Theo immédiatement rassure la hiérarchie mais retarde l'analyse et donne à la compagnie un temps d'avance.
- Garder le signal discret quelques minutes permet de comprendre ce qui arrive, mais crée un secret initial entre membres d'équipage.
- Tenter d'isoler la fréquence sans rien dire provoque déjà une réaction du système : la station ouvre seule un vieux dossier Perséide effacé.

Tests utiles :

- Technique ou Observation, danger 2 : confirmer qu'il ne s'agit pas d'une émission pirate contemporaine
- Commandement ou Empathie, danger 2 : réveiller l'équipage sans déclencher de panique immédiate
- Culture scientifique ou Esprit, danger 3 : reconnaître que le protocole embarqué est antérieur à la station elle-même

Scène 1 — Pont de commandement

Le pont est étroit, baigné du halo orange sale de Titan. Les PJ peuvent y trouver trois indices immédiats.

- Le journal automatique note le signal comme "retour d'un nœud absent", pas comme une entrée extérieure.
- Une archive de 2071 contient des lignes que personne à bord n'a écrites : "Ne réactivez pas la baie si le blanc répond."
- La route de Perséide-9 coupe brièvement la position d'un ancien point relais jamais construit, comme si la sonde suivait la mémoire d'une infrastructure.

Scène 2 — Module de vie

Réveiller les autres transforme aussitôt l'événement en drame de groupe. Une tablette du réfectoire affiche pendant une seconde une liste de noms inconnus, tous marqués "présents à bord".

Ce moment permet d'installer des lignes de force.

- Jura veut tout remettre dehors et couper les antennes.
- Theo veut documenter avant tout, parce qu'un rapport propre peut sauver sa carrière.
- Vesna blêmit en reconnaissant l'identifiant Perséide-9 et prétend ensuite que ce n'est "rien de fiable".
- Un PJ peut remarquer que personne ne l'interroge spontanément sur le détail le plus absurde : comment une sonde disparue a pu trouver exactement l'Arklight.

Scène 3 — La première image

Si les PJ autorisent une lecture bas niveau du signal, les écrans montrent une seule trame figée : l'extérieur d'Arklight-6, éventrée, éclairée par des gyrophares internes, vue depuis un angle impossible pour 2087. L'horodatage intégré indique 17 septembre 2047.

Ne cherchez pas à tout expliquer ici. L'effet doit être simple : la station est vue avant sa naissance, comme un souvenir qui a choisi sa cible avant qu'elle existe.

Hooks d'entrée pour les PJ

- Vous avez déjà perdu quelqu'un dans un accident de station jamais élucidé.
- La compagnie vous doit un retour vers l'intérieur du système que seul un contrat propre peut financer.
- Vous avez révé d'un couloir blanc et glacé plusieurs nuits avant la session.
- Vous avez servi sur une autre installation où des jours avaient disparu après un incident.
- Vous savez que Theo cache des messages de la compagnie depuis une semaine.

Premières manifestations recommandées

- Un haut-parleur diffuse trois secondes de respiration humaine avant de redevenir muet.
- Une zone du plan de station s'éclaire comme occupée, puis s'éteint au moment où on la regarde.
- Les caméras des gaines voient du givre pousser vers l'intérieur.
- Une vieille tasse de la salle commune porte soudain un nom de l'équipage précédent gravé sous son fond.

Page 4 — Acte 1 : exploration de la station et visages humains

L'Arklight-6 doit se jouer comme un lieu connu qui devient progressivement étranger sans changer de structure.

Zones à jouer en priorité

Niveau 1 — Pont de commandement

Source du signal, centre de décision, lieu des messages compagnie. À partir de Stress 5, les consoles répondent avec une demi-seconde d'avance aux gestes des PJ.

Niveau 2 — Module de vie

Couchettes, réfectoire, sanitaires. Les écrans passifs y affichent les morts "présents".

Niveau 3 — Module scientifique

Spectromètres, baie de données, cartographies. Un test réussi révèle que le bruit blanc contient des répétitions calées sur la rotation de la station.

Niveau 4 — Salle des machines

Réacteur auxiliaire, distribution d'air, relais thermiques. Sous la peinture : "Nous avons entendu avant de voir."

Niveau 5 — Baie de récupération

Là où Perséide-9 doit être arrimée si les PJ la remorquent. Le lieu devient le centre du scénario si l'on choisit la proximité. À partir de Stress 7, l'air y devient anormalement froid malgré le maintien thermique.

Niveau 6 — Couloirs de maintenance

Tunnels serrés, capteurs imparfaits, plaques qui renvoient les voix. Les caméras n'y voient rien ; la thermique, si.

PNJ principaux

Dr. Vesna Okafor

Médecin de bord, la plus ancienne à bord. Calme, précise, liée de loin au programme Perséide, et terrifiée d'avoir eu raison trop tard.

Orin Vass

Ingénieur systèmes insomniaque. Il voit les anomalies avant tout le monde et doute de tout ce qu'il voit.

Jura Malet

Opératrice minière. Pratique, directe, partisane d'une solution physique : larguer, isoler, couper, brûler.

Theo Castillo

Commandant de bord. Il cache un message d'isolement reçu de la compagnie une semaine plus tôt.

Sana Iqbal

Analyste géologique et archiviste officielle. Elle repère immédiatement les archives nettoyées trop proprement.

Ilya Soren

Technicien EVA superstitieux. Il ne comprend rien au phénomène, mais sent vite où la station n'est plus sûre.

Chaîne d'indices recommandée

1. Au module de vie, une liste de décès croise les noms fantômes avec des incidents sur d'autres stations profondes depuis 2040. 2. Au laboratoire, une analyse spectrale du signal montre qu'une part du bruit correspond à des journaux effacés d'Arklight-6. 3. Dans les machines, l'inscription de 2052 précède la construction de la station, ce qui prouve que quelque chose d'impossible touche aussi la matière. 4. Dans les archives médicales verrouillées, Vesna a conservé un rapport privé sur l'incident de 2076, jamais transmis à la compagnie.

Rapport secret de 2076

Le document de Vesna est l'une des charnières du scénario. Il doit apprendre trois choses aux PJ.

- Deux techniciens, Rian Sol et Mel Kord, ont entendu un "appel blanc" venu des gaines avant de mourir dans un faux accident de sas.

- La compagnie a dépêché un vaisseau rapide, récupéré certains supports de données et imposé une purge d'archives partielle.

- Vesna a noté une phrase prononcée par Mel juste avant sa mort : "La station sait déjà qui partira en dernier."

Conseils de mise en scène

- Alternez révélation technique et friction humaine. Une station qui affiche des morts est inquiétante ; une station qui le fait pendant que Theo ment et que Jura veut couper le réseau l'est davantage.

- Récompensez les PJ qui se regroupent. L'horreur doit paraître plus claire à plusieurs et plus intime quand on se sépare.

- Ne révélez pas tout par un seul terminal. Faites circuler la vérité entre panneaux, voix, graffitis de maintenance, rapports papier, souvenirs corporels et silences de PNJ.

À la fin de l'Acte 1, les PJ devraient comprendre que Perséide-9 n'est pas seulement une épave retrouvée. C'est le retour d'un incident déjà enterré et la preuve que la station a une histoire qu'on lui a confisquée.

Page 5 — Acte 2 : récupération de Perséide-9 et montée des contradictions

L'Acte 2 commence quand les PJ choisissent quoi faire de la sonde. L'important n'est pas qu'ils la récupèrent absolument, mais que leur décision accélère l'horreur d'une façon différente.

Option A — Récupérer la sonde

Les bras d'arrimage ramènent Perséide-9, coque noircie et surface couverte d'un givre impossible. Dès qu'elle passe la porte externe, l'Arklight entier accuse le coup.

Effets immédiats :

- la température de la baie chute de six degrés en moins de deux minutes
- les écrans proches affichent des journaux hors séquence, souvent datés du futur
- toute personne seule dans la baie doit faire un jet d'Esprit ou entendre une voix connue l'appeler par un surnom oublié

Option B — Laisser la sonde dériver

Même à distance, le signal contamine la station via l'antenne recyclée. Les PJ gagnent du temps physique, pas du temps moral.

Effets immédiats :

- la compagnie répond plus vite, comme si elle attendait qu'on n'arrime justement pas l'objet
- Theo reçoit un message d'instruction d'isolement total
- les manifestations deviennent plus diffuses, touchant toute la station au lieu de se concentrer dans la baie

Révélation 1 — La compagnie savait déjà

Theo peut être poussé à avouer, ou son message peut être découvert. Il y est écrit : "Tout signal anachronique doit être classé incident mémoriel. Isoler équipage et support. Ne pas diffuser." Cette expression, incident mémoriel, donne enfin un nom froid à l'horreur.

Conséquence dramatique : les PJ comprennent que la compagnie n'est pas surprise. Elle a déjà une doctrine, donc déjà un historique.

Révélation 2 — Vesna faisait partie du programme

Si confrontée, Vesna admet avoir travaillé sur Perséide en 2046. Le dispositif embarqué devait capter des "résidus de structure", pas un phénomène conscient. Faites-en un personnage tragique, pas une coupable simple.

Révélation 3 — La station est devenue archive

L'analyse profonde montre que l'Arklight ne "voit" pas des fantômes. Elle reconstitue des relations effacées. Elle peut faire revenir :

- des messages jamais enregistrés officiellement
- des visages de morts d'autres stations dont le signal a croisé des relais similaires
- des versions possibles de scènes futures à partir de données déjà présentes

Tout ce qui entre dans le champ du Signal Blanc peut rester quelque part.

Complications recommandées

- Un sas de maintenance s'ouvre pendant trois secondes comme si quelqu'un voulait entrer de l'extérieur.
- Sana trouve une vidéo d'elle-même dormant, horodatée trente heures dans le futur.
- Ilya refuse de remettre un casque après y avoir entendu la voix de Rian Sol, mort onze ans plus tôt.
- Orin jure qu'un circuit a été recâblé pendant qu'il le regardait, mais aucune caméra ne le confirme.

Scène pivot — La baie froide

La baie froide est le meilleur endroit pour faire sentir la présence comme une logique sans corps.

Si un PJ tente une communication directe, la réponse peut venir sous forme d'image et non de phrase : l'extérieur de la station, un bras d'arrimage, un corps flottant, puis rien. Si le jet est réussi, ajoutez un détail intime impossible : le corps porte la montre ou la chaîne d'un proche du PJ. Si le jet échoue, la présence répond plus fort et tout le monde gagne 1 Stress collectif.

Page 6 — Acte 2 : parler avec l'inexplicable et préparer le point de rupture

La seconde moitié de l'Acte 2 fait passer le scénario de l'enquête à la relation. Le Signal Blanc cesse d'être un bruit.

Premier contact net

Quand un PJ, seul ou avec aide, ouvre la mémoire profonde de Perséide-9 ou tente de dialoguer via le pont principal, la présence répond avec des fragments composés de voix humaines. Elle peut commencer ainsi :

"Vous appelez cela retour. Nous appelons cela rémanence."

Ou :

"L'objet ne revient pas. C'est le lieu qui se rappelle."

Ne la jouez pas comme une entité bavarde. Elle parle peu et pense depuis un endroit où passé et futur semblent rangés sur des étagères voisines.

Ce que la présence veut

Le Signal Blanc veut être entendu jusqu'au bout. Tant que sa transmission reste incomplète, il cherche un support et réveille toutes les traces compatibles.

Il désire trois choses :

- cohérence, pour cesser de se fragmenter en reflets faux dans la station
- continuité, c'est-à-dire un vecteur de dérive ou d'archive qui ne soit pas immédiatement détruit
- témoin, au sens où quelque chose de vivant comprenne qu'il ne s'agit pas d'un simple parasite

Ce que la présence révèle si on l'écoute

- Perséide-9 a traversé une région où plusieurs signaux morts se superposaient, comme si l'espace profond gardait les traces de détresses anciennes.
- L'Arklight a déjà répondu une première fois en 2076, parce qu'une maintenance avait réactivé par erreur le même réseau d'antennes.
- La compagnie a conclu alors que le phénomène pouvait prédire ou reconstituer des incidents, ce qui en faisait autant un risque qu'un outil.

Règle optionnelle — Trauma de l'isolement

Si votre table aime une pression plus marquée, tout PJ qui termine une scène seul avec un système contaminé gagne 1 point de Stress personnel ou une Condition appropriée tant qu'il n'a pas raconté à quelqu'un ce qu'il a vu. Ce scénario fonctionne bien quand le silence devient un coût.

Comment la station se transforme avant le climax

À Stress 7 ou plus, faites sentir que l'Arklight "choisit".

- une porte se verrouille pour empêcher un PJ paniqué de rejoindre la baie
- un sas secondaire s'ouvre pile quand il faudrait une échappatoire
- les écrans réunissent automatiquement les bons journaux pour recomposer l'incident de 2076
- la carte thermique des couloirs de maintenance dessine la position exacte de chaque membre d'équipage, puis ajoute une silhouette de trop

Mettre la compagnie en approche

Pas besoin de montrer tout de suite un vaisseau ennemi. Il suffit d'une horloge claire.

- Theo déchiffre le message complet : une navette d'isolement peut être sur place en douze heures, moins si le signal est officiellement confirmé.

- Un relais lointain accuse réception d'un paquet parti tout seul depuis la station.

- Sana comprend que quelqu'un, ou quelque chose, a déjà commencé à transmettre des métadonnées vers l'extérieur.

Pont vers le climax

À la fin de cette page, les PJ doivent être amenés vers une décision active. Proposez une convergence autour de trois lieux possibles.

- La baie de récupération, pour larguer, détruire ou laisser partir la sonde.
- Le pont de commandement, pour diffuser le signal, le couper, ou parler encore.
- L'extérieur de la station, via sortie EVA, pour sectionner l'antenne ou guider un largage manuel.

Escalades de dernière minute

- Orin disparaît quelques minutes et revient avec un souvenir détaillé d'un collègue qu'il n'a jamais connu.
- Jura voit son propre nom inscrit sur un ordre de décès daté de demain.
- Le système de survie demande à un PJ de confirmer la présence de "huit personnes à bord".

Le climax doit maintenant sembler inévitable. Ce n'est plus la station qu'il faut explorer. C'est la relation entre vérité, survie et transmission qu'il faut trancher.

Page 7 — Acte 3 : la Phase Blanche

Le climax commence quand le Stress atteint 10, quand la mémoire profonde de la sonde s'ouvre complètement, ou quand les PJ prennent une décision irréversible.

Disposition dramatique recommandée

Placez au moins quatre éléments en même temps.

- Perséide-9 ou son flux mémoire est accessible et vulnérable
- la présence répond activement
- la compagnie est en route ou déjà annoncée
- au moins un PNJ important tient une position morale différente de celle des PJ

Exemple de répartition :

- Theo veut garder des preuves mais sauver l'équipage d'abord
- Jura veut larguer la sonde, quitte à sacrifier la baie
- Vesna veut comprendre assez pour éviter que cela recommence ailleurs
- Orin oscille entre fascination et terreur

Actions majeures possibles

1. Écouter jusqu'au bout

Les PJ laissent la transmission se compléter. Cela peut impliquer de garder la station ouverte, de rester dans la baie ou de soutenir un dialogue au pont.

- Jet central : Esprit, Empathie ou Technique, danger 6
- Risque : la présence recompose des souvenirs intimes, le Stress monte, un membre d'équipage peut devenir le support principal
- Récompense : compréhension la plus claire, possibilité d'une fin de dérive consentie

2. Excision violente

Les PJ détruisent la sonde et, idéalement, l'antenne ou les archives contaminées avec elle.

- Jet central : Force, Sabotage ou pilotage de baie, danger 5
- Risque : réaction de la station, dommages structurels, pertes humaines
- Récompense : solution nette à court terme, vérité partiellement enterrée

3. Isolation pour la compagnie

Les PJ enferment la sonde, gèlent les accès et préparent une remise propre.

- Jet central : Commandement, Technique ou logistique, danger 5
- Risque : sacrifice moral massif, trahison de l'équipage, quarantaine forcée
- Récompense : survie administrative possible et chance d'évacuation ordonnée

4. Largage manuel ou portage humain

Un PJ ou un PNJ accepte d'accompagner la sonde, de piloter la baie de l'intérieur ou de servir temporairement d'ancrage au signal pour l'éloigner.

- Jet central : Esprit ou Résistance, danger 6
- Risque : mort, disparition, contamination mémorielle durable
- Récompense : sortie élégante mais coûteuse, fin la plus chargée émotionnellement

Comment jouer la présence pendant la Phase Blanche

Elle n'attaque pas comme une bête. Elle choisit les mots et les images qui rendent chaque décision impossible à traiter comme une simple procédure.

- À un PJ qui veut détruire : "Effacer n'est pas rendre silence."
- À un PJ qui veut livrer : "Vous appelez secours ce qui vient fermer les preuves."
- À un PJ qui veut écouter : "Vous ne porterez pas tout. Seulement ce qui vous reconnaît déjà."

Ruptures possibles

Utilisez une ou deux de ces fractures selon le rythme.

- Décompression locale : un sas secondaire cède et force un sacrifice d'accès
- Panne de gravité : la baie devient un volume flottant de câbles, d'outils et de girve
- Crise humaine : Theo ou Jura craque, arme à la main ou décision brutale
- Réponse extérieure : la compagnie envoie un ordre de confinement qui revient sur tous les écrans

Sacrifice de Jura

Le flash d'origine faisait de Jura une candidate naturelle au sacrifice. Conservez cette possibilité, mais ne l'imposez pas. Jura se propose si personne n'arrive à choisir, parce qu'elle est la première dont le nom est apparu dans les alertes fantômes. Elle y voit un signe. Son volontariat doit être bouleversant parce qu'il vient d'une femme qui déteste le mysticisme et choisit pourtant d'obéir à quelque chose qu'elle ne comprend pas.

Sacrifice d'un PJ

Si un PJ veut prendre la place de Jura, donnez-lui une vraie scène. Qu'il ou elle choisisse ce que l'autre camp devra retenir ; une phrase, un ordre, une vérité sur la compagnie, une peur intime. La disparition est plus forte si elle laisse un sens, pas seulement une perte.

Condition de sortie

Quelle que soit l'option, le climax doit se résoudre par un échange : sécurité contre vérité, vérité contre humanité, humanité contre transmission, transmission contre oubli. Le scénario gagne en puissance si rien ne ressemble à une victoire propre.

Page 8 — Acte 3 : quatre fins possibles et leurs retombées

Les fins suivantes peuvent être jouées telles quelles ou modulées selon les survivants, le niveau de Stress et les mensonges encore en place. L'idéal est que les PJ sortent vivants avec une décision qu'ils devront continuer à porter.

Fin A — Dérive consentie

Condition : les PJ écoutent la transmission jusqu'au bout, comprennent qu'elle cherche surtout une continuité, puis renvoient Perséide-9 en dérive sur une trajectoire sûre, loin de l'Arklight.

Résolution : La station se calme presque immédiatement. Les consoles retrouvent leur latence normale. Le froid de la baie se retire comme une marée. Les noms des morts cessent d'apparaître. Un dernier paquet de données reste cependant dans les archives : cartographie incomplète de plusieurs incidents analoges disséminés dans l'orbite profonde.

Coût :

- une partie de l'équipage rêve encore pendant des semaines d'un espace entre les étoiles qui semble se souvenir d'eux
- Vesna comprend qu'elle a aidé à créer ce type de retour et ne pourra plus prétendre l'ignorer
- la compagnie trouve une station normale, mais sent qu'on lui a repris quelque chose

Fin B — Excision à froid

Condition : la sonde est détruite, l'antenne sectionnée ou la mémoire contaminée purgée avant la fin de la transmission.

Résolution : Le signal cesse d'un coup. Les systèmes reviennent à la normale avec la brutalité d'un réveil. Les journaux fantômes disparaissent. Certains dégâts restent physiques : baie inutilisable, relais brûlés, une partie de la station à moitié morte. Les preuves du phénomène survivent sous forme parcellaire dans des supports oubliés ou des souvenirs humains peu crédibles.

Coût :

- un ou plusieurs PNJ peuvent mourir dans la manœuvre
- l'équipage n'est jamais sûr d'avoir détruit la totalité du phénomène
- un PJ garde peut-être une phrase, une image ou un blanc sonore impossible à oublier

Fin C — Baie sacrifiée

Condition : quel'un reste dans la baie ou sur la coque externe pour guider le largage manuel quand l'automatisation est déjà compromise.

Résolution : La baie est éjectée avec Perséide-9 dans un silence total. Depuis le pont, les survivants voient le module disparaître devant Titan comme une ampoule blanche qui s'éteint lentement. La station est sauvée. La trajectoire d'éjection rend toute récupération presque impossible à court terme.

Coût :

- la personne restée derrière est présumée morte, disparue ou "alleurs"
- la compagnie n'a plus d'objet à récupérer, seulement des survivants incohérents à interroger
- plusieurs membres d'équipage entendent parfois après coup une phrase dans le bruit des systèmes : "Je sais maintenant comment cela finit."

Fin D — Porteur du blanc

Condition : un PJ ou PNJ accepte qu'une part cohérente du signal s'ancre dans ses implants, son casque, son exocortex ou simplement sa mémoire.

Résolution : Perséide-9 devient soudain presque muette. La station se stabilise, mais le porteur sait immédiatement qu'il n'est pas revenu seul. Il n'est pas possédé ; il est devenu archive mobile. La présence n'a plus besoin de l'Arklight pour continuer.

Coût :

- visions, rêves exacts, accès involontaires à des morts lointaines ou à des possibles futurs
- risque permanent pour tout lieu équipé d'une architecture proche de Perséide
- la compagnie considérera le porteur comme un support biologique à récupérer ou détruire

Débrief recommandé

Quand la fin est jouée, posez une ou deux questions à chaque joueur.

- Qu'est-ce que votre personnage n'ose pas écrire dans le rapport officiel ?
- Quel détail concret prouve qu'il ou elle n'est pas revenu entièrement indemne ?
- Qu'est-ce qui vous ferait repartir malgré tout si un second signal apparaissait ?

Page 9 — Tables D6, PNJ détaillés et manifestations

Table D6 — Rencontres dans l'Arklight

- 1. Couloir vide, sauf un casque posé au sol qui diffuse une conversation de 2076.
- 2. Orin ou un PJ croise sa propre silhouette au bout d'une gaine, exactement une seconde trop tard.
- 3. Un drone de maintenance roule en ligne droite jusqu'à un mur et y reste immobile, comme à l'écoute.
- 4. Une alerte incendie s'active dans une section froide, puis affiche le nom d'un mort d'une autre station.
- 5. Ilya transporte un outil demandé par quelqu'un qui nie le lui avoir demandé.
- 6. Une cloison s'ouvre sur une réserve qui ne figure sur aucun plan, contenant des pièces Perséide reconditionnées.

Table D6 — Découvertes mnésiques

- 1. Message audio de Rian Sol : "Si quelqu'un entend ça, n'ouvrez pas quand elle connaît déjà votre nom."
- 2. Vidéo d'une sortie EVA future où un PJ meurt ou disparaît selon l'angle choisi.
- 3. Rapport compagnie classé "incident mémoriel" avec trois cas antérieurs dans d'autres orbites profondes.
- 4. Carte partielle de sept sondes Perséide manquantes, toutes signalées comme "retour différé".
- 5. Journal intime de Vesna où elle écrit en 2076 ce qu'elle jure n'avoir jamais su.
- 6. Capture impossible de l'Arklight encore en chantier, déjà marquée des dégâts du climat.

Table D6 — Incidents de pression

- 1. Microcoupure : prochaine action Technique avec -1 dé si rien n'est sécurisé
- 2. Givre soudain : tout le monde dans la zone teste Mobilité ou laisse tomber un objet
- 3. Voix dans les interphones : chaque PJ présent gagne 1 Stress sauf s'il nomme à voix haute la voix reconnue
- 4. Fermeture de sas : séparation du groupe en deux scènes si personne ne réussit un test rapide
- 5. Retour de gravité parasite : déplacement difficile, outils flottants, blessure légère possible
- 6. Réponse blanche : le système dit à un PJ un secret exact ; s'il le nie, +1 Stress collectif

Blocs YZE compacts — PNJ

Dr. Vesna Okafor — Médecin de bord, témoin du programme Perséide

ATR Force 2 · Agilité 2 · Esprit 4 · Empathie 4 Santé 3 · Résolution 5 · Stress 2 Médecine 3 · Observation 2 · Science 2 · Empathie 2 ATK Scalpel d'urgence +1 [1 blessure] · Portée C CONDITIONS : Hésite à révéler ce qu'elle sait tant qu'un PJ ne la confronte pas clairement CAPACITÉ SPÉCIALE : Dossier caché. Une fois par scénario, Vesna peut produire une preuve médicale ou archivistique donnant +2 dés à une scène d'analyse ou de persuasion. POUSSÉE : si elle pousse un jet et obtient des 1, elle avoue trop tard une part décisive de la vérité et ajoute 1 au Stress collectif.

Theo Castillo — Commandant de bord sous pression corporate

ATR Force 3 · Agilité 2 · Esprit 3 · Empathie 3 Santé 4 · Résolution 4 · Stress 2 Commandement 3 · Ranged 2 · Observation 2 · Technique 1 ATK Pistolet de service +2 [2 blessures] · Portée M CONDITIONS : Loyal à l'équipage tant qu'il croit qu'une procédure peut encore les sauver CAPACITÉ SPÉCIALE : Autorité de bord. Une fois par scène, Theo peut donner +1 dé à tous ceux qui suivent un ordre clair et immédiat. POUSSÉE : s'il pousse un jet social et obtient des 1, il choisit le protocole contre l'humain le plus proche.

Jura Malet — Opératrice minière, solution physique

ATR Force 4 · Agilité 3 · Esprit 2 · Empathie 2 Santé 5 · Résolution 3 · Stress 1 Force 3 · Mobilité 2 · Machines lourdes 2 · Corps à corps 2 ATK Outil minier hydraulique +2 [2 blessures] · Portée C CONDITIONS : Refuse d'abandonner quelqu'un derrière sans raison compréhensible CAPACITÉ SPÉCIALE : Sang-froid d'ouvrière. Ignore le premier malus de panique ou de terrain dans une scène physique. POUSSÉE : si elle pousse un jet et obtient des 1, elle casse quelque chose d'utile mais fragile.

Orin Vass — Ingénieur systèmes insomniaque

ATR Force 2 · Agilité 3 · Esprit 4 · Empathie 2 Santé 3 · Résolution 4 · Stress 3 Technique 4 · Observation 2 · Informatique 3 · Mobilité 1 ATK Clé d'accès isolée +1 [1 blessure] · Portée C CONDITIONS : Déjà hanté par des rêves du signal ; -1 dé tant qu'il est totalement seul dans les gaires CAPACITÉ SPÉCIALE : Diagnostic brut. Orin peut réduire de 1 le danger d'un test système s'il a dix secondes et un accès direct. POUSSÉE : si ses dés montrent des 1, Orin confond une prédiction du système avec un fait présent.

Manifestations et créatures

Écho de paroi — Projection mnésique localisée

ATR Force 1 · Agilité 3 · Esprit 4 · Empathie 0 Santé 2 · Résolution 5 · Stress 0 Observation 4 · Furtivité 3 · Psychologie 2 ATK Contact glacé +2 [1 Stress + immobilisation brève] · Portée C CONDITIONS : Ne peut apparaître que dans une zone déjà touchée par du givre ou une réflexion CAPACITÉ SPÉCIALE : Reflet faux. Un PJ qui attaque l'Écho doit réussir un jet d'Esprit ou viser un souvenir au lieu de la manifestation. POUSSÉE : quand l'Écho pousse une interaction, il révèle au témoin une scène future possible.

Drone d'arrimage altéré — Machine industrielle contaminée

ATR Force 4 · Agilité 2 · Esprit 1 · Empathie 0 Santé 6 · Résolution 2 · Stress 0 Force 3 · Mobilité 1 · Observation 1 ATK Bras magnétique +2 [2 blessures] · Portée C CONDITIONS : Lourd, lent ; inactif tant que la baie reste hors tension CAPACITÉ SPÉCIALE : Routine fantôme. Si le drone détecte Perséide-9 ou un support associé, il tente de l'arrimer coûte que coûte, y compris avec un humain entre les deux. POUSSÉE : sur un 1, le drone verrouille un sas ou un harnais au pire moment.

La Présence Mnésique — Phénomène cosmique en cours d'ancrage

ATR Force 0 · Agilité 0 · Esprit 5 · Empathie 1 Santé — · Résolution 8 · Stress 0 Observation 4 · Psychologie 4 · Technique 3 ATK Surcharge de rémanence +3 [2 Stress ou 1 Condition lourde] · Portée zone CONDITIONS : Ne peut pas être détruite par un simple combat ; ne se manifeste qu'à travers des systèmes, du son, des reflets ou un support humain CAPACITÉ SPÉCIALE : Archive impossible. Une fois par scène, la Présence peut faire apparaître une donnée vraie mais impetive sur n'importe quel écran ou haut-parleur. POUSSÉE : si elle pousse une scène, augmente immédiatement le Stress collectif de 1 et faites exister une preuve impossible.

Page 10 — Annexes, hooks de campagne et notice FTL

Hooks de campagne

- Les coordonnées partielles laissées par la fin A mènent à une plate-forme d'écoute jamais inaugurée près d'Hypérior.
- La compagnie classe l'équipage survivant comme vecteur de contamination mémorielle et envoie une cellule de reprise.
- Un ancien employé du programme Perséide contacte discrètement les PJ pour leur dire que Perséide-9 n'était pas la première sonde à revenir.
- D'autres stations profondes commencent à signaler des alertes nominatives pour des morts qui ne leur appartiennent pas.
- Le disparu de la fin C renvoie un message depuis une zone où aucun relais ne devrait répondre.
- Le porteur du blanc de la fin D devient la clé involontaire d'un réseau de signaux enterrés dans tout le système saturnien.

Connexions worldbuilding YZE

Signal Blanc s'intègre à toute campagne YZE de science-fiction spatiale centrée sur les équipages sous contrat, les stations isolées, les routes secondaires et les incidents maquillés en panne. Pour le raccorder à un autre cadre, renommez simplement la compagnie, le programme Perséide et le secteur orbital.

Pistes de suivi

- Enquête de survivants : les PJ cherchent ce qui s'est vraiment passé en 2076 et qui a signé la purge.
- Horreur de réseau : une transmission dérivée atteint un cargo, un relais ou une colonie cryogénique.
- Procès impossible : la compagnie veut faire témoigner les PJ tout en les déclarant non fiables.
- Expédition de récupération : quelqu'un paie très cher pour retrouver une autre sonde Perséide avant le prochain "retour".

Conseils MJ

- Donnez du Stress quand l'information devient intime, quand le groupe se fracture ou quand la station révèle une chose impossible à ignorer.
- Offrez souvent de bonnes raisons de pousser : sauver quelqu'un, extraire un log, couper une antenne, empêcher un PNJ de paniquer.
- Récompensez la solidarité concrète : repas, soin, vérité dite à temps.
- Gardez la présence étrangère. Elle peut être comprise par fragments sans jamais devenir familière.

Notice Year Zero Engine Free Tabletop License

Produit sous licence Year Zero Engine par Tomas Härenstam / Free League Publishing. Ce produit est basé sur le Year Zero Engine Standard Reference Document, conçu par Tomas Härenstam et publié par Free League Publishing. Publié sous la Year Zero Engine Free Tabletop License (FTL).
freeleaguepublishing.com

This work is based on the Year Zero Engine, product of Free League Publishing, and licensed for our use under the Free Tabletop License.
Licence : <https://freeleaguepublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-License-Agreement-version-1.1.pdf>
Contenu original MythCore. Ce scénario n'est pas un produit officiel Free League et n'est ni affilié, ni approuvé, ni sponsorisé par Free League Publishing.
Divulgateur IA : texte et développement visuel assistés par IA générative, puis édités et finalisés par MythCore.