

## Page 1 — Hook + Vue d'ensemble



YZE

PWYW

# Signal Blanc

YZE · Expérience 0-1 · 3-5 heures · Français

## # SIGNAL BLANC

**\*\*Sous-titre :** Certaines choses ne sont pas perdues. Elles attendent.**\*\***

---

La station minière **\*\*Arklight-6\*\*** orbite Titan depuis 2069. Ses sept membres d'équipage extraient des silicates lourds, traitent les données géologiques et tendent à leurs équipements dans un silence que seuls les opérateurs d'orbite profonde comprennent vraiment.

Le 14 mars 2087, à 03h41, le système de communication automatique capte un signal. Fréquence ancienne. Protocole 2047. Identifiant : **\*\*Sonde Perséide-9\*\*** — une sonde de prospection disparue quarante ans plus tôt dans une région non cartographiée entre Titan et Hypérior.

Le manuel de procédures dit de signaler, de documenter et d'attendre validation. Personne ne suit le manuel entièrement, surtout pas à 03h41 quand il ne reste que sept personnes et que la curiosité est la dernière chose qui ressemble encore à de la vie.

Quand ils activent le signal, la station commence à se souvenir.

---

## Paramètres de la session

| | | |---| | **\*\*Système\*\*** | Year Zero Engine (adaptation Space Horror) | | **\*\*Joueurs\*\*** | 3-5 (incarnant certains membres d'équipage) | | **\*\*Durée\*\*** | 3-5 heures | | **\*\*Ton\*\*** | Claustrophobe, atmosphérique, horreur lente | | **\*\*Promesse\*\*** | Mystère spatial, paranoïa entre coéquipiers, révélation progressive, fins multiples |

---

## Countdown de Stress — Le Signal Blanc

La mécanique centrale est un **\*\*compteur de stress collectif\*\*** (0 à 12).

Ajoutez 1 stress à chaque :

- Découverte d'un indice troublant
- Mort ou disparition d'un PNJ
- Panne de système imprévue
- Push manqué sur un jet critique

À **\*\*stress 4\*\*** : Les PJ commencent à mal dormir. Les rêves sont identiques — un bruit blanc, une forme floue. À **\*\*stress 8\*\*** : Un PJ doit réussir un jet de Résistance (Danger 6) ou faire une action irrationnelle au prochain moment de tension. À **\*\*stress 12\*\*** : La station répond à quelque chose. La phase finale s'active.

---

## Hook immédiat

L'officier de quart de nuit (l'un des PJ ou le PNJ Orin Vass) entend le signal et réveille les autres. Deux questions se posent immédiatement : est-ce vraiment Perséide-9, et que contenait cette sonde ?

---

## Page 2 — Situation + Structure de la station

### À lire aux joueurs

\*L'écran de communication pulse en blanc. Pas en vert comme d'habitude. Blanc. Le son est une longue tonalité pure avec, au fond, quelque chose d'irrégulier — presque rythmique. Presque une voix. La console indique que le signal vient d'un objet à 3 200 kilomètres, en dérive lente vers votre position. À la vitesse actuelle, il atteindra votre rayon de récupération dans six heures.\*

### Vérité cachée (pour le MJ uniquement)

La Sonde Perséide-9 a rencontré quelque chose en 2047 dans les anneaux intérieurs d'Hypérior. Pas une vie, pas une intelligence — quelque chose d'antérieur à ces catégories. Elle y a été altérée. Elle a enregistré. Pendant 40 ans, elle a dérivé, émettant un signal de détresse standard tout en transportant quelque chose d'autre dans sa mémoire de stockage.

Ce quelque chose n'est pas malveillant au sens humain du terme. Il est **\*\*indifférent\*\***. Il perçoit. Il imprègne les systèmes qu'il touche d'une sorte de **\*\*mémoire résiduelle\*\*** — la station commence à se souvenir de ses propres données effacées, de ses crashes passés, de ses morts non enregistrées.

La menace n'est pas physique. Elle est **\*\*mnésique** et psychologique — les systèmes de la station révèlent ce qu'ils ne devraient pas savoir, et l'équipage doit décider s'il veut regarder ou fermer les yeux.

### Structure de la station (zones jouables)

**\*\*Pont de commandement (Niveau 1)\*\*** Console principale, siège du signal, journaux de bord depuis 2069. Un journal de bord de 2071 contient des entrées qui n'ont pas été saisies par l'équipage actuel.

**\*\*Module de vie (Niveau 2)\*\*** Couchettes, réfectoire, espace médical. La salle commune affiche parfois du texte sur les écrans — des noms que l'équipage ne reconnaît pas. Indice 1 caché ici.

**\*\*Salle des machines (Niveau 3)\*\*** Réacteur, systèmes d'atmosphère, propulsion. Bruit constant qui couvre les voix. Quelqu'un a gravé quelque chose sous le panneau de maintenance n°7 — en 2052, avant que la station soit construite.

**\*\*Baie de récupération (Niveau 4)\*\*** C'est ici que la sonde sera récupérée si l'équipage décide de la remorquer. Le système d'analyse automatique peut lire sa mémoire — mais la lecture prend du temps, et pendant ce temps, la baie reste étrangement froide.

**\*\*Module scientifique (Niveau 5)\*\*** Laboratoire, spectromètres, archives de données géologiques. Les instruments commencent à enregistrer des lectures qu'ils ne peuvent pas expliquer. Indice 2 ici.

**\*\*Coulloirs de maintenance (Niveau 6)\*\*** Réseau de tunnels étroits entre tous les modules. Quelque chose se déplace dedans — les capteurs le détectent mais les caméras ne montrent rien.

### Révélation progressive sur 3 scènes

**\*\*Scène 1 — "Les données manquantes"\*\*\*** En analysant le signal, un PJ découvre que la sonde Perséide-9 a bien été envoyée en 2047 — mais ses données de mission ont été effacées des archives Arklight. Quelqu'un sur la station a effacé ces données. Il y a 11 ans. Alors que la station avait un équipage différent.

**\*\*Scène 2 — "Les noms inconnus"\*\*\*** La station commence à afficher des alertes d'urgence nominatives pour des membres d'équipage qui n'existent pas. Pas d'erreur système : les noms correspondent à de vraies personnes — mortes dans d'autres stations, des années auparavant. La station les "connaît" d'une façon ou d'une autre.

**\*\*Scène 3 — "La mémoire de la sonde"\*\*\*** Quand la lecture de la sonde est complète, les écrans affichent une unique image : la station Arklight-6, vue de l'extérieur, dans un état de détresse — mais l'image date de 2047, douze ans avant la construction de la station.

---

## Page 3 — PNJ + Obstacles + Stat Blocks

## L'équipage d'Arklight-6

\*(Les PJ incarnent 3 à 5 des membres. Les autres sont des PNJ.)\*

---

**\*\*DR. VESNA OKAFOR — Médecin de bord\*\*** \*Femme, 52 ans, voix posée, a passé 11 ans sur des stations.\*

Elle est la plus ancienne à bord. Elle sait des choses sur la mission Perséide-9 qu'elle n'a jamais partagées. Pas par malveillance — par peur d'avoir mal compris.

\*Motivation :\* Protéger l'équipage, même de lui-même. \*Secret :\* Elle a travaillé brièvement sur le projet Perséide en 2046. Elle sait que la sonde transportait autre chose qu'un détecteur de minéraux — un dispositif d'enregistrement expérimental pour "signature résiduelle cosmique". Elle pensait que ça n'avait rien capté. \*Ce qu'elle cache :\* Tout ce qui précède.

---

**\*\*ORIN VASS — Ingénieur systèmes\*\*** \*Homme, 31 ans, nerveux, excellent technicien, insomnies chroniques.\*

Orin est l'officier de quart quand le signal arrive. Il l'active avant d'avoir prévenu ses supérieurs — par réflexe, par curiosité. Il n'en dort plus du tout depuis.

\*Motivation :\* Comprendre ce qu'il a fait. \*Secret :\* Ce n'est pas la première fois qu'il entend ce type de tonalité. Il l'a entendue en rêve, une fois, il y a trois ans. Il n'en a jamais parlé à personne.

---

**\*\*JURA MALET — Opératrice minière\*\*** \*Femme, 27 ans, pratique, peu émotive, très directe.\*

Elle veut que tout ça s'arrête et qu'on reprenne le travail. La sonde la perturbe d'une façon qu'elle ne peut pas nommer — comme si elle la reconnaissait.

\*Motivation :\* Finir son contrat, rentrer chez elle, ne plus jamais revenir sur une station. \*Secret :\* Aucun — mais elle est la première dont la station affiche le nom dans les alertes fantômes.

---

**\*\*THEO CASTILLO — Commandant de bord\*\*** \*Homme, 44 ans, autoritaire mais juste, sous pression depuis six mois.\*

Theo a reçu un message crypté de la compagnie, une semaine plus tôt, lui demandant de signaler "tout signal anachronique dans ce secteur". Il l'a reçu mais n'a pas encore agi. La compagnie savait quelque chose.

\*Motivation :\* Garder tout le monde en vie sans perdre son emploi. \*Secret :\* Le message crypté. S'il l'avait décrypté, il aurait vu l'ordre d'isoler quiconque entre en contact avec la sonde.

---

## Obstacles et scènes de tension

**\*\*Isoler ou récupérer la sonde (Technique, Danger 5)\*\*** La récupérer dans la baie accélère la révélation. La laisser dériver ralentit le stress mais la compagnie envoie un vaisseau de récupération dans 72 heures.

**\*\*Le couloir de maintenance (Discrétion/Perception, Danger 6)\*\*** Les capteurs détectent quelque chose. Les caméras ne montrent rien. Un test réussi révèle - rien n'est là — mais les parois sont froides à des endroits précis, formant une carte de la station.

**\*\*Convaincre Vesna de parler (Relation, Danger 7)\*\*** Elle résiste. Elle a passé 11 ans à se convaincre que ça ne signifiait rien. Un jet réussit la brise et elle partage tout — ajoutez 2 au stress collectif (mais les PJ ont maintenant un avantage pour la scène finale).

---

## Stat Block YZE — La Présence Mnésique

\*Ce n'est pas une créature. C'est un état. La "menace" est la station elle-même, altérée.\*

**\*\*La Présence ne se combat pas.\*\*** Elle répond aux actions des PJ.

| Déclencheur | Effet | |---| | Un PJ tente d'effacer les données de la sonde | Les systèmes résistent (Technique Danger 8), +2 stress | | Un PJ passe plus de 10 minutes seul dans la baie | Jet de Résistance Danger 6 ou hallucination d'un mort connu | | Un PJ tente de communiquer avec elle via la console | Jet d'Empathie Danger 7 — succès : une image nette, un avertissement incompréhensible; échec : +1 stress, nuit blanche | | La sonde est détruite | Le signal cesse. Tous les systèmes reviennent à la normale. Quelque chose manque — les PJ ne savent pas quoi |

**\*\*Niveau de Présence\*\*** (évolue avec le countdown de stress)

- \*\*0-4\*\*** : Anomalies légères, texte fantôme, températures froides.
- \*\*5-8\*\*** : Hallucinations brèves, noms inconnus, rêves collectifs synchronisés.
- \*\*9-12\*\*** : La station "répond" activement — elle coupe et rétablit les systèmes avec une logique propre. Elle empêche le vaisseau de quitter l'orbite jusqu'à ce que quelqu'un "écoute jusqu'au bout".

---

## Page 4 — Fins + Tables + Suite + Crédits

## Conduire la scène finale

Évaluez le stress collectif et ce que les PJ savent.

**\*\*Stress < 8 + Vesna a parlé\*\*** : Les PJ peuvent prendre une décision informée. La résolution est difficile mais possible.

**\*\*Stress ≥ 8\*\*** : Au moins un PJ est en état de crise. La scène finale nécessite que quelqu'un reste derrière pour opérer la console pendant que les autres se préparent à partir.

**\*\*Theo a décrypté le message\*\*** : La compagnie arrive dans 12 heures. Il faut décider : coopérer ou s'assurer que la sonde disparaît avant leur arrivée.

---

## Trois fins possibles

**\*\*FIN A — Survie complète\*\***

Les PJ trouvent un moyen de "satisfaire" la Présence — lui laisser enregistrer ce qu'elle a toujours enregistré, puis la laisser partir. La sonde est renvoyée en dérive dans l'orbite externe. La station revient à la normale. Mais tous les PJ font le même rêve pendant une semaine : un espace entre les étoiles, immense, patient. La compagnie arrive, trouve une station normale, repart avec des questions.

**\*Coût\*** : Vesna a décidé de rester à bord. Elle dit qu'elle a des choses à finir. Elle n'explique pas.

**\*\*FIN B — Survie partielle\*\***

La sonde est détruite ou la Présence est "chassée" de force. Les systèmes de la station subissent des dommages importants. Un à trois PNJ sont morts dans les complications. Les survivants rentrent. Ils signalent une panne de système due à un signal parasite. Rapport officiel : incident mineur résolu. Rapport réel : dans leurs cauchemars, l'espace entre les étoiles est plus proche chaque nuit.

**\*Coût\*** : Un ou plusieurs PNJ morts. La compagnie reçoit quand même les données — quelqu'un a transmis avant de mourir.

**\*\*FIN C — Sacrifice héroïque\*\***

Pour "couper" le lien entre la Présence et la station, quelqu'un doit rester dans la baie de récupération et déclencher manuellement le largage de la sonde, de l'intérieur, en sachant que la baie sera éjectée avec elle. Jura Malet se propose — son nom était le premier à apparaître dans les alertes. Elle pense que c'était un avertissement pour elle uniquement.

**\*Coût\*** : Jura disparaît avec la sonde. Les autres rentrent. Un an plus tard, un signal est détecté à la position où la baie a été éjectée. Il contient une seule ligne de texte, dans l'écriture de Jura : **\*\*"Je sais maintenant ce qu'elle voulait dire. Ne revenez pas."\***

---

## Table 1d6 — Ce que la station se rappelle

[ Jet | Souvenir | |---| | 1 | Les noms de tous ceux qui sont morts sur des stations d'orbite profonde depuis 2040 | | 2 | Une conversation effacée entre deux ingénieurs, en 2052, sur quelque chose qu'ils ont vu et qu'ils ne pouvaient pas décrire | | 3 | La position exacte de sept sondes non récupérées portant le même identifiant de mission | | 4 | Un enregistrement audio de la sonde captant quelque chose qui ressemble à de la musique — mais l'analyse spectrale indique que c'est du silence enregistré en temps inverse | | 5 | Le visage d'un membre d'équipage décédé 11 ans plus tôt dans un "accident de sas" | | 6 | Quelque chose que seul le personnage dont vous avez récemment pensé à l'intimité pouvait savoir |

---

## Table 1d4 — Complications de fin

[ Jet | Complication | |---| | 1 | Le moteur de la navette de secours ne démarre plus — lien physique ou sabotage ? | | 2 | Un PNJ déclenche le protocole d'autodestruction de la station par panique — 90 minutes | | 3 | La compagnie est déjà en route, 4 heures plus tôt que prévu | | 4 | La Présence "parle" clairement une seule fois, dans toutes les langues connues à bord, une phrase : **\*\*"Ce n'est pas une fin."\*** Puis plus rien |

---

## Hooks pour la suite

- La compagnie récupère les journaux et découvre une série d'anomalies similaires sur 4 autres stations au cours des 20 dernières années. Quelqu'un compile ces incidents. Quelqu'un d'autre veut les effacer.
- L'un des PJ commence à entendre le signal blanc dans ses rêves — pas longtemps, pas fort, mais régulièrement. Trois mois plus tard, il reçoit un message d'une adresse inconnue avec une coordonnée spatiale.
- Jura Malet (si elle a survécu) quitte son contrat un mois après le retour. Elle disparaît. Six mois plus tard, son badge de sécurité est détecté sur une station à 4 systèmes de là — une station qui a été abandonnée il y a 15 ans.

---

## Mécaniques YZE utilisées

- **\*\*Stress collectif\*\*** : Compteur partagé de 0 à 12, effets par palier
- **\*\*Résistance\*\*** : Jets de Mind (ou attribut équivalent) face aux révélations
- **\*\*Technique\*\*** : Manipulation des systèmes de la station
- **\*\*Empathie\*\*** : Communication avec la Présence (risqué mais informatif)
- **\*\*Discrétion\*\*** : Navigation des couloirs sans déclencher de nouvelles anomalies

---

## Crédits

- Conception et texte : MythCore Studio
- Gamme : Scénarios Flash — Pilotes Multi-Genre
- Genre : Horreur Spatiale | Système : Year Zero Engine

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://freelibrarypublishing.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.  
Divulgaration IA : texte et développement visuel assistés par IA générative, puis édités et finalisés par MythCore.