

## Page 1 — Couverture &amp; Pitch

SETTING SCI-FI HORROR

YZE

SETTING

# "LOOP — Chaque solution est un mensonge"

YZE · Tous niveaux · Campagne (4-8 sessions) · Français

# LOOP

**\*\*Chaque solution est un mensonge.\*\***

---

> **\*\*[AVERTISSEMENT DE CONTENU]\*\*** > Ce setting contient des thèmes d'horreur cosmique, de perte de sens de la réalité, de paradoxes identitaires et d'effacement de la conscience. Les personnages perdront progressivement la certitude de savoir qui ils sont — dans quel nœud, à quelle époque, avec quelles mémoires. Ce n'est pas un setting d'action : c'est un setting de découverte traumatique.

---

**Pitch — Pour le Meneur de Jeu****\*\*La boucle.\*\***

Depuis la troisième itération, le mot s'est infiltré dans le vocabulaire comme une tache d'huile sur de l'eau : il s'étend, il brille, il n'a pas de bords nets. La première invasion a tué quatre milliards de personnes en dix-huit jours. La machine a été activée. Le temps est remonté. La deuxième invasion a tué trois milliards — on avait appris. La machine a été activée. Le temps est remonté. La troisième invasion a tué deux milliards. On avait encore appris. La machine a été activée. Nous sommes dans la quatrième itération. Nous avons encore mieux appris.

Et pourtant, ils reviennent.

**\*\*La révélation que vos joueurs devront trouver elles-mêmes\*\*** : l'Instruction Quantique — la technologie qui permet de remonter le temps — émet un signal dans l'espace-temps. Ce signal est précisément ce que les Résonants traquent. Chaque fois que l'humanité active la machine pour corriger son erreur, elle envoie une nouvelle balise. Elle dit : \*nous sommes ici, nous existons, venez.\* La solution est le problème. Le sauvetage est l'appât. Et depuis trois itérations, personne n'a eu le courage de l'éteindre.

**\*\*Le ton\*\*** est celui du doute systémique. Pas d'héroïsme propre, pas de victoire évidente. \*Dark\* (la série), \*Annihilation\* (le film), \*Arrival\* (le film) : ces œuvres savent que la peur la plus profonde n'est pas la mort mais l'incompréhension. Les Résonants ne vous haïssent pas. Ils ne comprennent pas qu'ils vous font du mal. Et c'est bien pire.

---

<!-- [MISE EN PAGE : PAGE 2 — Fond gris-bleu sombre, carte stylisée de la Terre 2157 avec marqueurs de nœuds. Texte en deux colonnes. Encadrés de factions en blocs distincts.] -->

## Page 2 — L'Univers (Itération N)

### Terre, 2157 — Après la troisième itération connue

Depuis l'extérieur, la Terre de 2157 ressemble à une planète de survie organisée. Les grandes métropoles ont été reconstruites selon un schéma d'urgence : structures modulaires, bunkers intégrés, systèmes d'évacuation. Chaque bâtiment public peut devenir un abri en quarante secondes. Chaque habitant a reçu une formation de base à la défense. L'ordre règne. La peur aussi, mais on ne la nomme pas.

Depuis l'intérieur, c'est autre chose. La population est divisée en deux catégories invisibles mais absolues : ceux qui se souviennent, et ceux qui ont oublié. Les premiers ont traversé plus d'une itération avec leurs mémoires intactes. Les seconds sont les neuf milliards d'autres — qui ont vécu la même vie depuis le début, sans savoir qu'ils ont déjà vécu, déjà paniqué, déjà vu leurs proches absorbés.

#### Les Loopeurs

On ne sait pas exactement pourquoi certaines personnes conservent leurs souvenirs d'une itération à l'autre. La théorie dominante parle d'une sensibilité naturelle à la cohérence quantique — une sorte d'immunité à l'effacement. Les Loopeurs se reconnaissent entre eux par des signes subtils : une formulation trop précise sur un événement qui n'a pas encore eu lieu, un regard qui ne tressaille pas quand les autres découvrent une nouvelle catastrophe, la façon dont ils regardent le ciel au moment précis où les premières sondes détectent l'arrivée des Résonants.

Il y en a peut-être trois cent mille dans le monde. Peut-être moins. Ils forment des réseaux clandestins, s'échangent des informations entre itérations, tentent de construire une mémoire collective de la boucle. Certains sont épuisés. Certains sont brisés. Certains sont devenus quelque chose que l'humanité n'a pas encore de mot pour nommer.

#### Les Architectes du Retour

Faction officieuse mais extrêmement puissante, les Architectes contrôlent les sept Terminaux IQ répartis sur la planète. Ces terminaux sont les nœuds d'activation de la machine temporelle — les véritables leviers de l'itération. Chaque Terminal est gardé par une unité militaire d'élite, protégé par des protocoles d'effacement automatique en cas d'intrusion, et officiellement catalogué comme "infrastructure de recherche climatique de niveau 5".

Les Architectes croient sincèrement que la boucle peut être gagnée. Qu'à force d'itérations, d'apprentissage, de perfectionner les défenses, ils trouveront la combinaison qui permettra de repousser l'invasion définitivement. Ils n'ont pas encore compris — ou n'acceptent pas — que chaque activation du Terminal est une nouvelle invitation.

#### L'Accord de Silence

Les gouvernements savent. Pas tous les détails, pas la vérité complète sur les Résonants, mais suffisamment. Un traité non signé, non écrit, circulant uniquement dans les mémoires entraînées de trente-deux décideurs planétaires, stipule qu'aucune information sur les itérations précédentes ne doit être rendue publique. La raison officielle est la préservation de la cohésion sociale. La raison réelle est que personne ne sait comment expliquer à dix milliards de personnes qu'elles sont mortes au moins une fois déjà.

> \*\*[CONSEIL GM]\*\* La paranoïa ambiante est votre alliée. Les [P] sont des Loopeurs — ils savent des choses que les autres ignorent. Jouez sur l'isolement : quand on sait et que les autres ne savent pas, on finit par douter de ce qu'on sait.

---

<!-- [MISE EN PAGE : PAGE 3 — Fond noir profond avec silhouettes géométriques translucides de Résonants. Stat blocks en colonnes. Ambiance hostile et étrange.] -->

Page 3 — La Menace Extraterrestre

**Les Résonants**

Ils ne viennent pas d'une planète. Ils viennent d'un espace que les physiciens de l'Instruction Quantique appellent "le substrat" — une couche de réalité adjacente au temps lui-même, où les signaux quantiques s'accumulent comme des sédiments. Les Résonants ont évolué dans cet environnement. Ils \*sont\* du substrat. Ce qu'ils font sur Terre, ils l'appellent — autant qu'on puisse le deviner — une collecte.

Ils ne détruisent pas. Ils \*absorbent\*. Un humain absorbé ne meurt pas immédiatement ; il devient progressivement un relais, un amplificateur du signal IQ, un nœud vivant dans le réseau des Résonants. L'expérience de l'absorption telle que la décrivent les rares survivants précoces ressemble à être \*reformaté\* : les souvenirs s'y trouvent encore, mais organisés différemment, comme une bibliothèque où quelqu'un a changé le classement des livres.

Ce qui rend les Résonants véritablement terrifiants, ce n'est pas leur puissance. C'est leur incompréhension mutuelle. Ils ne savent pas que les humains souffrent. Ils ne comprennent pas la conscience subjective — seulement le signal. Quand ils absorbent quelqu'un, ils pensent offrir un cadeau : l'intégration dans un réseau beaucoup plus vaste. Le fait que nous résistions les déconcerte. Nos cris sont, pour eux, du bruit parasite.

Leur forme varie selon le nœud temporel. La même entité peut apparaître comme une colonne de lumière géométrique dans un nœud, et comme une masse nébuleuse de membranes translucides dans un autre. Leur vrai corps — si "corps" a un sens — existe dans le substrat.

---

**Stat Blocks YZE — Les Résonants**

<!-- [MISE EN PAGE : Trois stat blocks en colonnes, avec icônes distinctives pour chaque type de Résonant.] -->

### Résonant Collecteur \*(Éclaireur)\*

| Attribut | Valeur | Compétence clé | |-----|-----|-----| |  
Force (PHY) | 4 | — | | Agilité (AGI) | 3 | Esquive 3 | | Empathie (EMP) | 5 | Manipulation 4 | | Armure | 0 | — |

\*\*Points de Résistance : \*\* PHY 4 / MEN 3 \*\*Initiative : \*\* D6+3  
\*\*Action rapide : \*\* Absorption légère \*(contact, cible fait un jet MEN Danger 5 ou perd 1 point Mental)\* \*\*Action lente : \*\* Pulse de signal \*(tous les humains à courte portée font un jet Dérive Temporelle ou gagnent 1 point de Dérive)\* \*\*Capacité spéciale : \*\* \*Chercheur de signal\* — attire instinctivement vers les Terminals IQ. Ne peut pas être convaincu de s'éloigner d'un Terminal actif.

---

### Résonant Tisserand \*(Constructeur)\*

| Attribut | Valeur | Compétence clé | |-----|-----|-----| |  
Force (PHY) | 2 | — | | Agilité (AGI) | 1 | — | | Empathie (EMP) | 8 | Manipulation 6 | | Armure | 2 | — |

\*\*Points de Résistance : \*\* PHY 2 / MEN 6 \*\*Initiative : \*\* D6+1  
\*\*Action rapide : \*\* Réseau \*(cible deux humains à courte portée, jet EMP Danger 7 — en cas d'échec, les deux partagent leurs blessures mentales jusqu'à la fin de la scène)\* \*\*Action lente : \*\* Trame \*(créé un lien permanent entre deux victimes absorbées — elles ressentent les émotions l'une de l'autre même à distance)\*  
\*\*Capacité spéciale : \*\* \*Constructeur de nœuds\* — peut stabiliser un micro-nœud temporel (zone 5m) qui dure 1D6 heures, brouillant les jets de Dérive Temporelle à l'intérieur.

---

### Résonant Nœud \*(Boss)\*

| Attribut | Valeur | Compétence clé | |-----|-----|-----| |  
Force (PHY) | 6 | Combat 5 | | Agilité (AGI) | 2 | — | | Empathie (EMP) | 10 | Manipulation 8 | | Armure | 4 | — |

\*\*Points de Résistance : \*\* PHY 6 / MEN 8 \*\*Initiative : \*\* D6+2  
\*\*Action rapide : \*\* Frappe de substrat \*(portée courte, dommages PHY 2, ignore l'armure ordinaire)\* \*\*Action lente : \*\* Absorption profonde \*(jet EMP contre EMP de la cible — en cas d'échec, la cible gagne la condition ÉCHO immédiatement)\* \*\*Capacité spéciale : \*\* \*Dérive\* — peut se téléporter entre deux nœuds connus une fois par combat. Son arrivée crée une distorsion temporelle locale : tous les humains présents font un jet de Dérive Temporelle immédiat.

> \*\*[CONSEIL GM]\*\* Les Résonants ne fuient pas et n'attaquent pas par rage. Ils agissent avec la logique tranquille d'un organisme qui collecte des ressources. Ils ignorent les insultes, les menaces verbales, et les sommations. Ce mutisme est plus effrayant qu'une réponse agressive.

---

<!-- [MISE EN PAGE : PAGE 4 — Fond structuré avec diagramme de nœuds en filigrane. Règles en blocs bien séparés. Table de désynchronisation avec couleur d'alerte progressive.] -->



## Page 4 — Mécanique de Boucle (Règles YZE Maison)

### Nouvelles Conditions

**\*\*ÉCHO\*\*** : Le PJ existe simultanément dans deux nœuds. Il reçoit des impressions de l'autre nœud (sons, images, émotions) à des moments aléatoires. Mécaniquement : le MJ peut, une fois par scène, imposer une distraction de Dérive. Si le PJ l'ignore, il fait un jet MEN Danger 3 ou perd 1 point de Mental.

**\*\*ANCRÉ\*\*** : Le PJ est bloqué dans un nœud — son identité quantique est trop ancrée pour se déplacer. Il ne peut plus initier de voyage entre nœuds tant que la condition persiste. La condition disparaît après  $1D6 \times 24$  heures de repos complet dans le même nœud, ou après un jet réussi d'Interface Quantique (difficulté 4).

---

<!-- [MISE EN PAGE : PAGE 5 — Fond avec carte stylisée de réseau de nœuds, Tables sur fond légèrement teinté pour distinction visuelle. Factions en encadrés distincts.] -->

## Page 5 — Les Nœuds Temporels

## Types de Nœuds (D6)

> **\*\*[RÈGLE]\*\*** Quand les PJ arrivent dans un nœud inconnu (suite à un jet de Dérive raté ou une exploration volontaire), lirez sur cette table.

| D6 | Type | Description | |-----|-----| | 1 | **\*\*Nœud Intact\*\*** | L'invasion n'a pas encore commencé. La société fonctionne normalement. Personne ne croit aux Résonants. Le calme est presque insupportable. | | 2 | **\*\*Nœud Assiégé\*\*** | L'invasion est en cours. Chaos, évacuations, Résonants actifs. Les Architectes sont encore opérationnels. | | 3 | **\*\*Nœud Tombé\*\*** | Les Résonants contrôlent 80% de la population, transformée en réseau de relais. Quelques poches de résistance survivent dans des zones sans signal IQ. | | 4 | **\*\*Nœud Résistant\*\*** | Une faction a développé un contre-signal qui repousse les Résonants localement. Mais le contre-signal perturbe aussi les voyageurs — jets de Dérive Temporelle plus difficiles (+2 à la difficulté). | | 5 | **\*\*Nœud Silence\*\*** | Plus de Résonants. Plus de technologie IQ non plus — tout a été détruit. Les survivants vivent dans une société post-technologique. Le calme qui règne ici a un goût de cimetières. | | 6 | **\*\*Nœud Miroir\*\*** | Un FJ du groupe existe déjà dans ce nœud — mais avec des souvenirs différents, une personnalité légèrement altérée, des loyautés potentiellement divergentes. Une seule version peut repartir. |

---

## Table D20 d'Anomalies de Nœud

<!-- [MISE EN PAGE : Table en deux colonnes pour gagner de l'espace.] -->

| D20 | Anomalie | |-----|-----| | 1 | Un objet que vous avez dans votre poche n'existe pas dans ce nœud — vous ne savez pas pourquoi. | | 2 | Le bâtiment où vous étiez dans un autre nœud n'a jamais été construit ici. | | 3 | Une personne morte dans un autre nœud est vivante ici. Elle vous reconnaît. Vous ne savez pas si vous devriez le lui dire. | | 4 | Votre langue maternelle a une légère dérive phonétique ici. Vous comprenez, mais vous semblez avoir un accent étranger. | | 5 | Les archives publiques montrent votre nom associé à un événement auquel vous n'avez pas participé dans ce nœud. | | 6 | Un Résonant que vous avez fui dans un autre nœud semble vous reconnaître ici aussi. | | 7 | Le Terminal IQ le plus proche de ce nœud est dans un état que vous n'avez jamais vu — plus avancé qu'il ne devrait l'être. | | 8 | Vous croisez un Loopeur que vous connaissiez dans un autre nœud — mais ici, il ne vous reconnaît pas. Il a moins de mémoires que vous. | | 9 | Une transmission radio contient un message que vous aviez envoyé dans un autre nœud. Le message n'avait jamais atteint sa destination là-bas. | | 10 | Le ciel a une couleur légèrement différente ici. Personne d'autre ne semble le remarquer. | | 11 | Un artefact technologique de ce nœud est identique à quelque chose que vous avez vu chez les Résonants dans un autre nœud. | | 12 | Vous trouvez une note écrite de votre main — avec une date dans le futur de ce nœud. | | 13 | Les Architectes de ce nœud sont dirigés par quelqu'un que vous connaissiez comme un simple technicien. | | 14 | Un événement que vous vous rappelez comme une catastrophe est ici célébré comme une victoire. | | 15 | Votre propre visage figure dans une affiche de recherche — pour un crime que vous n'avez pas commis dans ce nœud. | | 16 | La musique de ce nœud — toute musique — vous semble familière, comme si vous l'aviez entendue dans un rêve récurrent. | | 17 | Un enfant vous appelle par un prénom que vous n'avez jamais utilisé. Il semble vous connaître intimement. | | 18 | Le soleil se lève deux minutes plus tôt ici. Vous êtes les seuls à le remarquer. | | 19 | Vous rencontrez une version de vous-même qui est devenue Purificateur. Elle vous donne un ultimatum. | | 20 | Dans ce nœud, l'invasion n'a pas commencé — parce que les Architectes ont pris une décision que vous n'oserez jamais leur suggérer. |

---

## Factions Inter-Nœuds

**###** Les Tisserands de Mémoire \*Connexion entre tous les nœuds.\*

Ils croient que la seule façon de comprendre la boucle est de créer une mémoire collective à l'échelle du réseau de nœuds. Ils cartographient, archivent, relient les Loopeurs entre nœuds. Leur symbole est un fil rouge qui ne se termine jamais. Leur objectif ultime — créer une conscience de réseau capable de "voir" tous les nœuds simultanément — les rapproche dangereusement de ce que font les Résonants.

**###** Les Purificateurs \*Destruction de la technologie IQ à tout prix.\*

Ils savent. Pas tous — mais les chefs savent que l'IQ est le problème. Leur solution est radicale : détruire tous les Terminaux, oblitérer la technologie, accepter que l'invasion de ce nœud soit définitive ayant garanti qu'il n'y en aura plus jamais. Ils comptent leurs morts en milliards et les appellent "le coût de la liberté finale". Silas Wren en est l'exécutant le plus redouté.

**###** Les Archivistes \*Documentation. Jamais d'action.\*

Ils savent tout. Ils ont des archives remontant au nœud 0. Ils ont les fichiers cryptés du Dr. Kessim. Ils ont des témoignages de Résonants absorbés ayant conservé un fragment de conscience. Et ils ne font rien. Leur code est absolu : observer, documenter, n jamais intervenir. Leur raison : toute intervention dans le réseau de nœuds risque de créer une instabilité que personne ne peut prévoir. Ils ont peut-être raison.

---

<!-- [MISE EN PAGE : PAGE 6 — Portraits de PNJ sur la gauche, profils sur la droite. Fond texturé. Stat blocks compacts.] -->

## Page 6 — PNJs Clés

> **\*\*[CONSEIL GM]\*\*** Ces cinq personnages peuvent être rencontrés dans presque tous les nœuds, mais leur état, leurs loyautés et leurs savoirs varient. La même personne peut être alliée dans un nœud et adversaire dans un autre. C'est intentionnel — les joueurs ne doivent jamais être certains d'avoir affaire à "la" version d'un PNJ.

**Dr. Yara Kessim — Ingénieure IQ**

**\*\*PHY 2 | MEN 5 | SOC 3\*\*** \*Compétences clés : Interface Quantique 5, Dérive Temporelle 3, Observation 4, Persuasion 3\*  
\*Condition habituelle : Épuisée (stress chronique)\*

Créatrice involontaire du signal IQ, Kessim a mis vingt ans à comprendre ce qu'elle avait fait. Elle cherche maintenant à arrêter l'IQ — mais sait que si elle le dit à voix haute, les Architectes l'élimineront. Ses fichiers cryptés contiennent les preuves. Elle les cache dans des nœuds différents à chaque itération, espérant que quelqu'un les trouvera tous.

**\*\*Variations selon le nœud :\***

- **\*Nœud Intact\*** : Travaille officiellement pour les Architectes, distante, cache ses doutes derrière de la rigueur scientifique.
- **\*Nœud Assiégé\*** : Désespérée, prête à tout révéler, cherche des Pj auxquels faire confiance.
- **\*Nœud Tombé\*** : Partiellement absorbée, mais a résisté suffisamment pour garder sa conscience. Accès à des informations Résonantes inestimables — au prix d'une instabilité mentale profonde.

**Commandant Rémi Thaïs — Chef des Architectes du Retour**

**\*\*PHY 4 | MEN 3 | SOC 4\*\*** \*Compétences clés : Combat 4, Commandement 5, Intimidation 4, Dérive Temporelle 2\*  
\*Condition habituelle : Ancré (dans l'idée que la boucle peut être gagnée)\*

Thaïs est l'homme qui a appuyé sur le bouton trois fois. Il n'a pas de regrets. Pour lui, chaque itération est un apprentissage, chaque mort est un investissement. Il croit profondément, viscéralement, que la prochaine remontée sera la dernière nécessaire. Cette certitude est sa force et son aveuglement.

**\*\*Variations selon le nœud :\***

- **\*Nœud Intact\*** : En pleine préparation, confiant, écarte ceux qui doutent de sa stratégie.
- **\*Nœud Résistant\*** : Méfiant envers le contre-signal (il pense que c'est une anomalie, pas une solution), mais temporairement allié.
- **\*Nœud Tombé\*** : Brisé mais vivant. Refuse toujours d'admettre que la machine est le problème.

**Asha-7 — Loopeur Vétéran**

**\*\*PHY 3 | MEN 2 | SOC 3\*\*** \*Compétences clés : Dérive Temporelle 5, Furtivité 4, Survie 4\* \*Condition permanente : ÉCHO (14 itérations, MEN chroniquement réduit)\*

Le chiffre 7 dans son nom auto-donné est le nombre de fois où elle a traversé une remontée. Les sept suivantes étaient des voyages entre nœuds. Elle se souvient de tout — c'est aussi ce qui la brise. Elle dort rarement, parle peu, se repère dans l'espace-temps mieux que n'importe quel instrument. Sa condition ÉCHO permanente signifie qu'elle entend sa propre voix de trois nœuds différents en même temps.

**\*\*Elle est indispensable.\*\*** Elle est la seule personne à avoir cartographié le réseau de nœuds de l'intérieur, sans instrument.

**\*\*Variations selon le nœud :\***

• **\*Nœud Intact\*** : Se cache, refuse de s'impliquer dans "encore une boucle".

• **\*Nœud Assiégé\*** : Combat, mais mécaniquement — sans émotion, comme si elle avait déjà vu cette scène trop souvent.

• **\*Nœud Silence\*** : Relativement stable (moins de signal IQ = moins de dérive). La version la plus fonctionnelle d'Asha.

**L'Œil — Résonant à Conscience Partielle**

**\*\*PHY 1 | MEN 6 | SOC 2\*\*** \*Compétences clés : Interface Quantique 6, Dérive Temporelle 6, Observation 5\* \*Condition : ÉCHO permanent (simultanément dans tous les nœuds)\*

Il/elle/il est ce qui reste d'un humain absorbé par un Résonant Nœud qui a ensuite été perturbé par une anomalie de boucle. La conscience humaine a survécu à l'absorption — fragile, distordue, mais présente. L'Œil communique par fragments : images, sensations, mots isolés. Il ne peut pas mentir — son interface avec le substrat est trop directe. Il ne comprend pas toujours ce qu'il voit.

**\*\*Ni allié ni ennemi.\*\*** Il cherche à comprendre ce qu'il est devenu. Les Pj sont la première chose qu'il a rencontrée qui semble voir les deux côtés.

**\*\*Variations selon le nœud :\*\***

• **\*Nœud Intact\*** : Invisible, observe de loin, laisse des traces dans les systèmes IQ.

• **\*Nœud Tombé\*** : Plus manifeste — les Résonants du nœud lui obéissent partiellement, ce qui déroute tout le monde.

• **\*Nœud Silence\*** : Absent. Sans signal IQ, il n'a pas de point d'ancrage pour se manifester.

**Silas Wren — Purificateur Fanatique**

**\*\*PHY 5 | MEN 3 | SOC 2\*\*** \*Compétences clés : Combat 5, Explosifs 4, Survie 3, Intimidation 3\* \*Condition habituelle : Enragé (contrôlé)\*

Wren a perdu sa famille dans le nœud 1. Et dans le nœud 2. Et dans le nœud 3. Il ne se souvient pas d'elles dans ce nœud-ci — mais il sait qu'elles sont mortes, qu'elles mourront, qu'elles mourront encore. Il est passé de Loopeur traumatisé à Purificateur fanatique avec une logique que personne ne peut vraiment réfuter : la seule façon d'arrêter de les perdre est de détruire ce qui les tue encore et encore.

**\*\*Variations selon le nœud :\*\***

• **\*Nœud Intact\*** : En phase de recrutement, persuasif, n'a pas encore perdu toute nuance.

• **\*Nœud Assiégé\*** : Prêt à exploser des Terminaux IQ même avec des gens à l'intérieur.

• **\*Nœud Tombé\*** : A déjà exécuté son plan. Le Terminal est détruit. L'invasion est permanente. Il attendait ça.

<!-- [MISE EN PAGE : PAGE 7 — Tableau d'indices en 3 niveaux avec progression visuelle de couleur (vert → orange → rouge). Fins possibles en encadrés distincts.] -->

## Page 7 — La Révélation (Guide GM)

> \*\*[RÉVÉLATION — Pour le MJ uniquement]\*\* La vérité centrale ne jouit jamais être annoncée directement. Elle doit être \*découverte\* par les joueurs, par accumulation de preuves, de contradictions et de moments de compréhension soudaine. Un joueur qui dit "oh merde, c'est nous qui les appelons" vaut mille fois plus qu'un PNJ qui explique la même chose.

## Comment Semer les Indices

##### Niveau 1 — Itérations 1 à 2 \*(Surface)\*

\*Les joueurs ne cherchent pas encore la cause — ils gèrent l'urgence.\*

[ Indice | Source | Comment le présenter | -----|-----|-----| ] Les Résonants semblent "attirés" par les Terminaux IQ | Observation directe | Un Résonant Collecteur qui s'approche toujours du Terminal, même quand d'autres cibles sont disponibles. | Des anomalies électromagnétiques persistent autour des Terminaux même éteints | Mesures techniques | Un technicien des Architectes le mentionne comme une curiosité. | Dans les zones sans infrastructure IQ, les Résonants sont moins nombreux | Rapports de terrain | Un survivant d'une région reculée note l'absence relative de Résonants dans les zones rurales sans capteurs IQ. | Les Résonants semblent "hésiter" à absorber des humains loin des Terminaux | Combat | Un PJ remarque que le Collecteur s'éloigne de lui pour se rapprocher du Terminal. |

##### Niveau 2 — Itérations 3 à 5 \*(Milieu)\*

\*Les joueurs commencent à avoir des questions. Ils cherchent des patterns.\*

[ Indice | Source | Comment le présenter | -----|-----|-----| ] Dans un Nœud Silence, les Résonants sont partis — et toute technologie IQ a été détruite | Exploration | Les survivants expliquent qu'une faction (non identifiée) a tout détruit. Le calme paraît impossible. | Le Dr. Kessim a des fichiers cryptés avec la mention "PHARE" | Intrusion informatique | Un jet d'Interface Quantique pour les décrypter partiellement révèle des équations de signal. | L'Œil réagit aux Terminaux IQ comme à quelque chose de familier | Interaction | Il fait des gestes d'attraction vers les Terminaux — comme vers quelque chose de rassurant. | Des journaux de Loopeurs antérieurs mentionnent une "corrélation invraisemblable" | Archives | Documents récupérés chez les Archivistes. Le terme "phare" apparaît en marge, barré. |

##### Niveau 3 — Endgame \*(La vérité)\*

\*Les joueurs ont les pièces. Il leur manque l'image complète.\*

[ Indice | Source | Comment le présenter | -----|-----|-----| ] Les archives de l'Œil montrent que les Résonants "collectent" des signaux IQ comme des balises | Communication avec l'Œil | Long jet d'Interface Quantique pour accéder à ses archives. Les images sont des constellations de signaux — chaque Terminal IQ brille comme une étoile. | Le signal émis par un Terminal IQ en activation est identique au signal d'appel naturel du substrat | Données techniques de Kessim | Ses fichiers complets contiennent la comparaison spectrographique. Les courbes sont identiques. | Les Résonants ne savent pas que les humains souffrent | L'Œil, directement | Ils pensent vous aider. Ils pensent vous offrir ce qu'ils ont de mieux. Ils ne comprennent pas le non. |

## Trois Fins Possibles

> \*\*[CONSEIL GM]\*\* Aucune fin n'est "la bonne". Chacune a un coût. Le choix des joueurs doit émerger de ce qu'ils ont vécu dans les nœuds, pas d'un calcul optimal.

\*\*A — Éteindre l'IO\*\* L'humanité détruit tous les Terminaux. Sans signal phare, les Résonants cessent de venir — progressivement, sur quelques décennies. L'humanité survit, mais sans voyage temporel. Toutes les erreurs futures seront définitives. Les Loopeurs perdent leur capacité à voyager et commencent, lentement, à perdre leurs souvenirs croisés. La boucle se ferme.

\*\*B — Le Faux Signal\*\* Envoyer un signal IO massif depuis un nœud vide — un nœud sacrifié, délibérément choisi, sans survivants. Les Résonants suivent le signal vers là. Le nœud est effacé. L'humanité gagne du temps — combien ? Personne ne sait. Et qui décide quel nœud est "vide" ? Qui décide que ses habitants comptent moins ?

\*\*C — Communiquer\*\* Jamais tenté. L'Œil est le seul pont possible. Un PJ doit accepter une absorption partielle volontaire pour établir une interface stable avec les Résonants. L'expérience est irréversible — il deviendra quelque chose entre L'Œil et un Loopeur, ni tout à fait humain ni tout à fait Résonant. Si le contact est établi, la compréhension est possible. Les Résonants peuvent apprendre à reconnaître la conscience humaine. Mais cela prend du temps. Et pendant ce temps, l'invasion continue.

## Conseils GM — Les Réminiscences comme Levier Narratif

> \*\*[CONSEIL GM — Réminiscences]\*\* Ce qui suit s'applique dès que les Réminiscences Personnelles sont actives (à partir de la 2e itération). Utilisez-les comme des fils d'Ariane tendus à travers plusieurs sessions — patiemment, avec intention, jamais à la hâte.

##### Révéler les Souvenirs Secrets

Quand un joueur rate son jet de Mémoire de Boucle, vous disposez d'une ressource précieuse : un souvenir qui son personnage porte sans le savoir encore. Le timing de révélation est tout.

\*Règle de base :\* Ne révélez jamais un souvenir secret hors d'une scène à forte charge émotionnelle. Le moment idéal est celui où le souvenir crée le plus grand déséquilibre — pas le meilleur avantage tactique. En aparté, pendant que les autres joueurs sont encore dans la scène : \*\*A ce moment précis, sans que tu puisses l'expliquer, une image s'impose. Tu te souviens que...\*\*

##### Contradictions Dramatiques entre PJs

Deux Loopeurs dans le même nœud ont vécu des réalités subjectives différentes. Si le Personnage A porte un souvenir □ de trahison envers Kessim (Réminiscence Relationnelle 1), et que le Personnage B porte un souvenir □ de confiance absolue en elle (Réminiscence Relationnelle 7), cette contradiction devient une scène entière dès que Kessim réapparaît. Ni A ni B n'a tort. La réalité du nœud n'a pas de version unique.

\*Exemple de scène courte :\* Pj A se souvient d'avoir détruit un Terminal avec des morts collatéraux (Décision 1). Pj B se souvient d'avoir laissé Wren exécuter un Archiviste pour obtenir une information (Relationnel 5). Quand Wren réapparaît dans ce nœud et propose une alliance, les deux réagissent à partir d'angles irréconciliables. L'un connaît le prix du sacrifice. L'autre connaît le prix de la délégation. La tension n'est pas contre Wren — elle est entre eux.

##### Orienter vers les Fins

Les Réminiscences peuvent être semées (via les tirages secrets) pour orienter subtilement vers l'une des trois fins possibles :

[ Fin | Tables à privilégier | ----|-----| ] \*\*A — Éteindre l'IO\*\* | Décision 1 & 3 / Connaissance Interdite 3 & 6 | \*\*B — Le Faux Signal\*\* | Décision 4 & 5 / Identitaire 3 & 5 | \*\*C — Communiquer\*\* | Relationnel 3 & 7 / Identitaire 2 & 4 |

## Page 7 — La Révélation (Guide GM)

---

Ne forcez rien ; semez les bonnes Réminiscences dans les moments de tirage secrets, laissez les joueurs tirer leurs propres conclusions. La révélation spontanée d'un joueur vaut cent explications de MJ.

---

<!-- [MISE EN PAGE ; PAGE 8 — Scénario d'accroche avec structure de scènes visuellement distincte. Encadrés de jets de dés. Timeline narrative en marge.] -->

## Page 8 — Scénario d'Accroche : "Premier Retour"

### Contexte

\*Itération 0 — L'humanité vient de perdre pour la première fois.\*

Les Résonants ont atteint tous les continents en treize jours. Les gouvernements n'existent plus en tant que tels. Les Architectes du Retour se sont retranchés dans le Terminal IQ de Reykjavik — le seul encore opérationnel. Ils ont soixante-douze heures avant que les Résonants locaux ne le localisent.

Les PJ sont des Loopeurs — peut-être les seuls à pouvoir comprendre ce qui se passe — recrutés en urgence par les Architectes.

\*\*La mission donnée : \*\* Récupérer les données de sauvegarde du Dr. Kessim dans son laboratoire de Genève, avant de revenir à Reykjavik pour la remontée.

\*\*Ce que les Architectes ne disent pas : \*\* Ils ne savent pas ce que contiennent exactement ces données, Thaïs pense que ce sont des codes d'accès supplémentaires. Elles sont en réalité les premières preuves du lien IQ-signal.

---

### Scène 1 — L'Extraction de Genève

\*\*Enjeu : \*\* Pénétrer dans le laboratoire de Kessim, qui a été partiellement absorbé par les Résonants.

Le laboratoire est dans les sous-niveaux de la Société Européenne de Physique Quantique. La surface est sous contrôle Résonant — mais pas encore densément. Des Collecteurs patrouillent. Ils semblent attirés par les terminaux IQ du bâtiment, ce qui les rend prévisibles.

\*\*Jets de dés possibles : \*\*

- Furtivité (difficulté 3) pour éviter les Collecteurs
- Interface Quantique (difficulté 3) pour accéder aux archives de Kessim
- Observation (difficulté 4) pour remarquer qu'un Collecteur \*attend\* près du terminal de recherche, plutôt que de patrouiller

\*\*Révélation partielle : \*\* En accédant aux archives, un PJ tombe sur un fichier nommé `PHARE\_CORR\_INITIAL.eqx` — crypté, mais la taille du fichier suggère une analyse comparative massive. Kessim elle-même apparaît brièvement sur une caméra de sécurité — elle est encore dans le bâtiment, dans la salle d'isolement du sous-niveau 3.

---

### Scène 2 — Le Choix de Kessim

\*\*Enjeu : \*\* Convaincre le Dr. Kessim de venir avec eux — ou récupérer ses données sans elle.

Kessim est vivante mais en état de choc. Elle a compris quelque chose que personne d'autre n'a encore formulé. Elle ne veut pas remonter le temps.

> \*"Si on recommence, ils reviennent. Vous ne comprenez pas ? Ils reviennent à cause de nous. Le Terminal — le signal — c'est pour ça qu'ils viennent."\*

Elle a des preuves partielles. Pas assez pour convaincre Thaïs. Assez pour convaincre les PJ, si ceux-ci font un jet d'Interface Quantique (difficulté 2) pour comprendre les implications de ce qu'elle leur montre.

\*\*Jets de dés possibles : \*\*

- Persuasion (difficulté 3) pour la convaincre de venir quand même — ou de leur confier ses données
- Interface Quantique (difficulté 2) pour comprendre la première corrélation signal/Résonant

• Empathie (difficulté 3) pour évaluer si elle est en état de voyager

\*\*Complication : \*\* Un Résonant Tisserand entre dans le bâtiment par le sous-niveau 1 — attiré non pas par les humains, mais par le terminal de recherche. Il a trente minutes avant de localiser la salle d'isolement.

---

### Scène 3 — La Remontée et le Nœud Imprévu

\*\*Enjeu : \*\* Atteindre Reykjavik, activer le Terminal, et survivre à la remontée.

Le voyage vers Reykjavik — à bord d'un aéronef militaire des Architectes — se passe sous tension. Thaïs est sur place. Il veut activer immédiatement. Kessim essaie de parler à Thaïs. Thaïs n'écoute pas. Les PJ sont au milieu.

\*\*La remontée : \*\* Jet d'Interface Quantique collectif (difficulté 4, pool commun). La remontée réussit.

\*\*Le cliffhanger : \*\* Ils se retrouvent dans le passé — mais pas dans le nœud qu'ils attendaient. Un nouveau nœud s'est créé, légèrement différent du nœud 1 qu'ils connaissaient via les archives. La date est correcte, mais l'état du monde présente de légères anomalies. Et sur l'écran de monitoring du Terminal de Reykjavik, une donnée inattendue : un signal IQ d'origine inconnue, déjà présent, \*avant\* leur arrivée.

Quelqu'un — ou quelque chose — a déjà activé un Terminal dans ce nœud.

---

<!-- [MISE EN PAGE : PAGE 9 — Tables en format compact, deux colonnes. Fond neutre, texte dense mais aéré. Headers de table en couleur d'accent.] -->

## Page 9 — Tables Aléatoires

## Table D12 — Événements dans les 24h après l'Arrivée en Nœud

| D12 | Événement | |----|-----| | 1 | Un PNJ vous reconnaît — il dit vous avoir rencontrés dans "l'autre monde". Il est Loopeur. | | 2 | Un Terminal IQ de ce nœud émet un signal non planifié. Les Architectes locaux sont affolés. | | 3 | Un Résonant Collecteur vous suit à distance — il ne s'approche pas, il observe. | | 4 | Vous trouvez une note laissée par une version de vous-mêmes dans ce nœud — datée d'il y a 48 heures. | | 5 | La radio diffuse un message d'urgence codé que seul un Loopeur peut décrypter. | | 6 | Un membre de votre groupe ne reconnaît pas cet endroit — ses souvenirs de ce nœud sont différents des vôtres. | | 7 | Les Purificateurs ont posé des charges sur un Terminal local. Elles sont programmées pour exploser ce soir. | | 8 | Le Dr. Kessim de ce nœud a été arrêté par les Architectes. Les charges contre elle : divulgation de secrets classifiés. | | 9 | Un enfant s'approche de vous et vous donne un objet : une clé USB avec le mot "PHARE" gravé dessus. | | 10 | Les Résonants de ce nœud se comportent différemment — ils semblent "attendre" quelque chose plutôt que de collecter. | | 11 | Un Archiviste vous contacte. Il sait que vous venez d'un autre nœud. Il ne veut rien — juste documenter. | | 12 | Silas Wren de ce nœud vous propose une alliance. Il a un plan. Il est irréversible. |

---

## Table D8 — Anomalies Quantiques dans l'Environnement

| D8 | Anomalie | |----|-----| | 1 | Les montres s'arrêtent dans un rayon de 50 mètres d'un Terminal actif. | | 2 | Des ombres sans source visible apparaissent sur les murs — elles bougent légèrement, à contresens. | | 3 | Un bruit de fréquence identique à celle du substrat est audible dans tout le bâtiment. | | 4 | Des photographies récentes montrent des silhouettes floues que personne ne reconnaît. | | 5 | Les systèmes informatiques affichent des données d'un autre nœud pendant quelques secondes avant de revenir à la normale. | | 6 | La gravité dans une salle spécifique est légèrement différente — perceptible mais inexplicable. | | 7 | Un miroir reflète un environnement légèrement différent — pas un autre nœud, mais presque. | | 8 | Tous les membres du groupe font le même rêve la nuit suivante. Dans le rêve, ils sont les Résonants. |

---

## Table D6 — Réactions des Résonants aux PJs

| D6 | Réaction | |----|-----| | 1 | \*\*Indifférence absolue\*\* — Les Résonants se comportent comme si les PJs n'existaient pas. Plus troublant que toute hostilité. | | 2 | \*\*Curiosité\*\* — Un Collecteur s'approche lentement, incline une forme qui ressemble à une tête, puis repart. | | 3 | \*\*Attraction\*\* — Les Résonants présents gravitent vers le PJ avec la plus haute Dérive Temporelle. | | 4 | \*\*Perturbation\*\* — L'un des Résonants émet un signal qui ressemble à de la détresse. Les autres Résonants s'éloignent. | | 5 | \*\*Tentative de contact\*\* — Un Résonant Tisserand essaie de créer un lien empathique avec un PJ (jet EMP contre EMP, aucun dommage physique, mais le PJ reçoit des images du substrat pendant 1D6 heures). | | 6 | \*\*Reconnaissance\*\* — L'un des Résonants vous a rencontrés dans un autre nœud. Son comportement change imperceptiblement — comme si vous étiez maintenant une variable connue dans une équation. |

---

## Table D6 — Souvenirs de Boucle qui Remontent

| D6 | Fragment | |----|-----| | 1 | La façon dont une personne que vous avez perdue riait dans un autre nœud. Vous ne vous souveniez plus de ce détail. | | 2 | L'odeur exacte d'un endroit qui n'existe plus dans ce nœud. Puissante. Déstabilisante. | | 3 | La certitude absolue que vous avez déjà dit la phrase que vous êtes en train de dire. Mot pour mot. Dans un autre contexte. | | 4 | Un prénom que vous n'avez jamais utilisé dans ce nœud, mais qui est le premier à vous venir à l'esprit dans une situation de danger. | | 5 | Le souvenir physique d'une blessure que vous n'avez pas dans ce nœud — une douleur fantôme localisée. | | 6 | La certitude, sans explication, que la personne en face de vous va vous trahir dans les prochaines 24 heures. Vous avez déjà vécu ça. |

---

## Rémémorances Personnelles — Tables de Tirage

> \*[RÈGLE]\*\* Ces cinq tables sont réservées au système de Rémémorances Personnelles (Page 4). Elles sont distinctes des tables existantes (Souvenirs de Boucle, Événements en Nœud, Anomalies Quantiques, Réactions des Résonants) et ne les remplacent pas. Chaque PJ tire une entrée par itération vécue, selon les règles de Mémoire de Boucle. \*\*Polarités : \*\* □ Neutre / □ Ambigu / □ Dououreux / □ Précieux.

---

## Table A — Rémémorance Sensorielle (D10)

\*Ce que le corps se rappelle : perceptions physiques ancrées dans la chair d'une itération passée.\*

| D10 | Souvenir | Polarité | |----|-----| | 1 | Tu te souviens de l'odeur du Terminal IQ au moment de la remontée — métal surchauffé, ozone, et quelque chose d'organique que personne n'a jamais su nommer. Chaque fois que tu approches d'un Terminal, ton estomac se serre avant que ton esprit ait eu le temps de penser. | | 2 | Un badge d'identification de nœud-3 — texture plastique, numéro effacé à moitié, logo des Architectes. Tu l'as gardé dans ta poche jusqu'à la remontée. Dans ce nœud, tes doigts cherchent parfois quelque chose qui n'est plus là. \*Avantage : jets liés à l'infrastructure des Architectes (+1 dé).\* | | 3 | Le son exact de la voix du Commandant Thaïs donnant un ordre qui a coûté des vies — pas cri, presque doux, une certitude tranquille. Tu l'as entendu une fois et tu ne peux pas te débarrasser de sa résonance. Chaque fois qu'il parle dans ce nœud, tu entends l'autre phrase en écho. | | 4 | Un arc de cercle, comme une brûlure de contact. Tu sais comment tu l'as eue. Tu sais exactement contre quoi ta main s'est appuyée dans cet autre nœud. Tu préfères ne pas y penser. | | 5 | Dans les dernières secondes du nœud-2, une main inconnue a tenu la tienne. Tu ne sais pas à qui elle appartenait. Tu n'as pas eu le temps de regarder. Cette chaleur-là, tu peux la rappeler quand tu en as besoin — elle est précise, réelle, irremplaçable. \*Avantage : jets de résistance au stress en situation de danger immédiat (+1 dé).\* | | 6 | Le goût de l'air filtré dans les bunkers de Reykjavik — minéral, légèrement métallique, trace de désinfectant industriel. Ce goût t'informe mieux que n'importe quel instrument : quand tu le reconnais dans un nœud, tu sais où tu en es dans la géographie de l'invasion. | | 7 | Dans un nœud-Silence, tu as entendu de la musique — une mélodie que personne ne jouait, venue d'un appartement vide. Elle était belle d'une façon que ce nœud-ci ne permet pas. Tu l'as retenue malgré toi. Elle réapparaît parfois, exacte et inutile, au pire moment. \*Avantage : jets de stabilité mentale dans les nœuds-Silence (+1 dé).\* | | 8 | Le son d'une absorption — pas la violence, c'est la pire chose : le silence progressif d'une voix humaine qui se dissout en harmoniques. Tu as entendu ça une fois et tu sais maintenant, sans avoir besoin de le voir, quand quelqu'un est en train d'être absorbé. \*Avantage : jets de Perception pour détecter une absorption en cours (+1 dé).\* | | 9 | La lumière de l'aube sur le Terminal de Reykjavik, juste avant la dernière remontée — un orange pâle, presque rose, complètement inapproprié. Trop beau pour ce moment-là. Tu t'en souviens parce que c'est la dernière chose belle que tu as vue avant de repartir dans la boucle. | | 10 | La texture froide et vibrante d'un panneau de contrôle de Terminal IQ sous tes doigts — pas le métal, mais ce léger tremblement interne qui dit que la machine respire. Tu peux maintenant évaluer l'état d'un Terminal rien qu'au toucher. \*Avantage : jets d'Interface Quantique sur Terminaux accessibles physiquement (+1 dé).\* | |

---

## Table B — Rémémorance Relationnelle (D8)

\*Un lien avec un PNJ ou un autre PJ, vécu dans une itération précédente. Il ne s'en souvient pas. Toi, oui.\*

## Page 9 — Tables Aléatoires

[ D8 | Souvenir | Polarité | |---|-----|-----| | 1 | Dans le nœud-3, tu as trahi Dr. Kessim. Pas par malveillance — par calcul, parce que tu pensais que les Architectes devaient savoir. Elle t'a regardé partir sans dire un mot. Elle ne s'en souvient pas dans ce nœud. Toi, tu ne peux plus la regarder sans voir ce regard. [ ] | 2 | Asha-7 t'avait dit quelque chose d'essentiel sur les Résonants — juste avant d'être absorbée dans le nœud-5. Une seule phrase, et elle te souriait en la disant, comme si c'était évident. Tu n'as pas eu le temps de demander ce qu'elle voulait dire. Cette phrase est dans ta tête depuis, sans contexte. \*Avantage : jets d'Interface Quantique ou de compréhension des Résonants (+1 dé).\* [ ] | 3 | Tu as vu L'Œil hésiter avant d'agir — une fraction de seconde, alors que sa logique aurait dû être automatique. Ce n'était pas de la faiblesse. C'était un choix. L'Œil fait des choix. Ce souvenir change tout ce que tu pensais savoir sur ce qu'il est devenu. [ ] | 4 | Le Commandant Thais, seul dans une salle du Terminal après la remontée, les mains à plat sur la console, la tête baissée. Il ne savait pas que tu le regardais. Il y avait quelque chose sur son visage que tu n'arrives pas à nommer — pas du doute, pas de la honte. Quelque chose d'antérieur. Tu n'as jamais su si tu devais lui en parler. [ ] | 5 | Tu as laissé Silas Wren exécuter un Archiviste pour que tu puisses accéder à ses archives. Tu n'as pas essayé d'intervenir. L'Archiviste documentait jusqu'à la fin. Tu as pris ses fichiers. Wren t'a regardé avec quelque chose qui ressemblait à du respect. Tu n'as pas dormi pendant les 48 heures qu'il est resté. [ ] | 6 | Dans un nœud-Miroir, tu as rencontré une version de toi-même qui était devenue meilleure que toi sur presque tous les plans — plus calme, plus décisive, moins brisée. Elle t'a donné un conseil avant que vous vous sépariez. Ce conseil était juste. Elle fait qu'il te vienne de toi le rend difficile à accepter. [ ] | 7 | Dr. Kessim t'a confié les fichiers PHARE dans un nœud-Assiégré — elle t'a choisi parmi tous. Elle t'a dit : \*Toi, tu comprendras.\* Tu ne sais pas si tu l'as méritée, cette confiance. Mais elle t'a été donnée, et elle pèse. \*Avantage : jets liés à l'exploitation des données PHARE ou à la compréhension du signal IQ (+1 dé).\* [ ] | 8 | Un Archiviste que tu n'aurais jamais vu t'a interviewé pendant deux heures dans un nœud-Intact — méthodiquement, sans jugement, comme si chaque mot que tu disais avait de la valeur. Tu ne sais pas ce qu'il a fait de ces informations. Mais quelqu'un a écouté, une fois, tout ce que tu portais. \*Avantage : résistance aux effets de solitude de la boucle (+1 dé aux jets de stress liés à l'isolement).\* [ ]

## Table C — Réminiscence de Décision (D6)

\*Un choix que tu as fait et qui a changé l'issue d'un nœud — dans un sens ou l'autre. La boucle t'a ramené. Elle n'a pas effacé ce que tu as décidé.\*

[ D6 | Souvenir | Polarité | |---|-----|-----| | 1 | Tu as détruit un Terminal IQ pour sauver ton équipe. L'explosion a tué dix-huit personnes que tu ne connaissais pas — des techniciens des Architectes qui travaillaient dans les niveaux inférieurs. Tu ne savais pas qu'ils étaient là. La remontée a effacé le nœud, pas ta responsabilité. [ ] | 2 | Tu as choisi de ne pas remonter le temps quand tu aurais pu. Tu avais accès au Terminal, le code d'activation, vingt minutes de marge. Tu as regardé le nœud s'effondrer autour de toi jusqu'à l'absorption finale. Tu ne sais toujours pas pourquoi. [ ] | 3 | Tu as remis les preuves de Kessim aux Architectes plutôt qu'à Kessim elle-même. Tu pensais que c'était la bonne décision — que les Architectes pouvaient agir plus vite. Dans ce nœud-là, Kessim a été arrêtée 48 heures après. [ ] | 4 | Tu as permis l'absorption partielle d'un allié pour que les Résonants te laissent passer. Il survivait — partiellement. Il t'avait dit que c'était d'accord. Tu ne sais pas s'il savait vraiment ce que ça voulait dire. \*Avantage : jets de négociation ou de passage en zone Résistante (+1 dé).\* [ ] | 5 | Tu as activé un Terminal dans un nœud que tu savais condamné — pas pour sauver le nœud, mais pour créer une ramification que tu pourrais explorer plus tard. C'était un calcul froid. Le nœud était Tombé. Les gens qui y vivaient encore méritaient-ils d'être une ramification dans ton plan ? [ ] | 6 | Tu as temporairement rejoint les Purificateurs dans un nœud-Assiégré. Deux semaines. Assez pour comprendre leur logique de l'intérieur, assez pour voir Wren opérer de près. Tu les as quittés avant de devoir faire quelque chose d'irréversible. Peut-être. [ ]

## Table D — Réminiscence de Connaissance Interdite (D6)

\*Une information que seul ton personnage possède. Venue d'une iteration où tu as vu quelque chose que personne d'autre ne peut savoir.\*

[ D6 | Souvenir | Polarité | |---|-----|-----| | 1 | Tu sais où se trouve le journal crypté de Dr. Kessim dans ce nœud — tu l'as lu dans un autre nœud, quand il était dans une cache différente. Tu sais ce qu'il contient. La question n'est plus de le trouver, mais de décider quoi faire de ce que tu sais. \*Avantage : accès direct à une information de niveau 3 de la table d'Indices.\* [ ] | 2 | Tu as vu un Résonant Tisserand créer volontairement un nœud-Silence dans un nœud-Assiégré. Il ne collectait pas — il construisait une zone d'absence. Il savait exactement ce qu'il faisait. Les Résonants peuvent choisir de ne pas absorber. Quelqu'un leur a appris quelque chose, ou ils ont appris seuls. [ ] | 3 | Le Commandant Thais sait. Il sait pour le phare — à la vue des fichiers PHARE dans le nœud-3, version partielle. Et il a choisi de continuer quand même. Tu l'as vu prendre cette décision, seul, sans en parler à personne. Tu ne sais pas encore comment utiliser ça, ni si tu dois. [ ] | 4 | Les Archivistes possèdent une transcription d'une communication complète entre un Loopeur et un Résonant, établie via L'Œil. La communication dure quarante minutes. Au bout de vingt minutes, le Résonant a demandé si les humains avaient peur. La réponse du Loopeur a changé quelque chose — tu as vu l'enregistrement. Tu ne sais pas encore quoi. [ ] | 5 | L'Œil sait comment arrêter les Résonants de venir — une méthode propre, sans détruire les Terminaux. Et il refuse. Tu lui as posé la question directement dans un nœud-Tombé, et sa réponse était claire. Il refuse parce que la méthode implique quelque chose pour les humains qu'il juge pire que l'invasion. [ ] | 6 | Il existe un huitième Terminal IQ — non cartographié, non connu des Architectes officiels. Tu l'as localisé dans un nœud-Silence, encore intact. Dans ce nœud-ci, il est probablement aux mêmes coordonnées. \*Avantage : levier de négociation avec les Architectes ou point d'activation alternatif.\* [ ]

## Table E — Réminiscence Identitaire (D6)

\*Ce que tu as découvert sur toi-même dans une autre vie de boucle. Ce que tu es capable de faire. Ce que tu es capable de devenir.\*

[ D6 | Souvenir | Polarité | |---|-----|-----| | 1 | Dans le nœud-4, tu es devenu l'un des Purificateurs. Pas sous contrainte — par conviction progressive, sur six mois. Tu comprends maintenant leur logique de l'intérieur, et elle te fait peur précisément parce qu'elle a du sens. Tu sais que tu en es capable. Tu ne sais pas ce qui t'avait lancé sur ce chemin. [ ] | 2 | Une version de toi a accepté l'absorption par les Résonants — volontairement, sans être brisée, sans y être forcée. Tu ne sais pas pourquoi. Tu ne sais pas ce qu'elle a ressenti. Tu sais seulement qu'elle souriait juste avant le contact, et que ce sourire ressemblait à du soulagement. [ ] | 3 | Dans un nœud-Résistant, tu as trahi tes alliés pour obtenir une information que tu pensais vitale. L'information était réelle, vitale, et ne t'a servi à rien. Tes alliés ne s'en souviennent pas dans ce nœud. Tu as appris quelque chose sur ce que tu es prêt à faire quand tu es convaincu d'avoir raison. [ ] | 4 | Tu as refusé de remonter le temps une fois — pas par accident, pas par impuissance. Par choix délibéré et calme. Tu as regardé le nœud vivre encore quelques heures, condamné, et tu as trouvé que c'était la décision la plus juste que tu aies jamais prise. Tu ne sais pas encore pourquoi. \*Avantage : résistance accrue aux manipulations sur les décisions de remontée (+1 dé).\* [ ] | 5 | Dans un nœud-Intact, tu as vécu six mois sans te souvenir que tu étais Loopeur. Quelque chose avait bloqué tes mémoires — la condition ANCRE, peut-être, ou autre chose. Tu as vécu comme un NPC. Tu sais maintenant ce que c'est de ne pas savoir. Ce n'était ni pire ni mieux que de savoir. C'était juste différent. [ ] | 6 | Dans un nœud-Miroir, tu as vu ta propre mort. Pas comme une vision — comme un souvenir direct de la version de toi qui vivait dans ce nœud. La mort était calme. Inattendue. Elle ne ressemblait pas à ce que tu aurais imaginé. Tu vis depuis avec ce souvenir — pas avec peur, mais avec une étrange familiarité avec ta propre finitude. [ ]

## Page 9 — Tables Aléatoires

---

### Table de Saturation Mémoirelle — Effets Cumulés des Réminiscences

> **[RÈGLE]** Le nombre de Réminiscences Personnelles accumulées (une par itération vécue) détermine le niveau de Saturation Mémoirelle d'un PJ. Ces effets s'appliquent en permanence une fois atteints — ils ne remplacent pas les effets des seuils précédents, ils s'y ajoutent.

| Itérations vécues | Niveau | Effet mécanique |  
 |-----|-----|-----| | 1-2 | **Mémoire Naissante** |  
 Souvenir isolé — roleplay pur, aucun effet mécanique. La Réminiscence est une ressource narrative disponible, rien de plus. | | 3-4 | **Mémoire Active** | Un souvenir peut être **activé** pour +1 dé sur une action directement liée (1×/session). Le choix appartient au joueur. | | 5-6 | **Mémoire Saturée** | Risque de **Résurgence** : à chaque fois que le PJ entre dans un nœud du même type qu'un souvenir □, il fait un jet MEN Danger 3. En cas d'échec, il subit 1 stress et ne peut pas agir normalement pendant 1D6 rounds. | | 7+ | **Mémoire Palimpseste** | Condition spéciale permanente : le PJ ne sait plus distinguer quel nœud est "réel". Une fois par session, le MJ peut lui imposer une confusion de nœud — le PJ agit comme si un élément d'un ancien nœud existait dans le nœud actuel (une personne morte, une alliance révolue, un objet disparu). Jet MEN Danger 4 pour résister. |

> **[CONSEIL GM]** La Mémoire Palimpseste n'est pas une punition — c'est la condition tragique des Looeurs qui ont vécu trop de boucles. Jouez-la avec la complicité du joueur concerné. Discutez-en hors jeu avant d'atteindre ce seuil. Asha-7 est l'archétype de ce que la Saturation peut produire : elle n'est pas "folle" — elle est surchargée de vérités simultanées.

---

<!-- [MISE EN PAGE : PAGE 10 — Aides de jeu à fond blanc ou très clair, conçues pour être photocopiées. Cadres clairs, espace pour notes manuscrites. Résumé des règles en petit format dense mais lisible.] -->

Page 10 — Aides de Jeu

<!-- [MISE EN PAGE : Fiche de Nœud en demi-page supérieure, à photocopier. Cadres larges pour écriture manuscrite.] -->

Fiche de Nœud \*(à photocopier)\*

Form for Nœud Fiche: Includes fields for FICHE DE NŒUD, ID du nœud, Date de création, Type de nœud (Intact, Assiéégé, Tombé, Résistant, Silence, Miroir), État d'invasion, PNJs présents dans ce nœud (Dr. Kessim, Cmdt Thais, Asha-7, L'Œil, Silas Wren), Terminaux IQ actifs, Particularités / Anomalies, and Factions actives (Architectes, Tisserands, Purificateurs, Archivistes).

Tracker de Dérive — Par Personnage

<!-- [MISE EN PAGE : Tracker horizontal à photocopier, un par joueur. Cases à cocher.] -->

Tracker de Dérive form: Includes fields for NOM, DÉRIVE (cases 1-6), and CONDITION (Normal, ÉCHO, ANCRÉ, Brisé).

Diagramme des Nœuds — Template Vierge

<!-- [MISE EN PAGE : Grand espace blanc structuré en réseau de cercles reliés par des lignes, pour que le GM note ses nœuds à la main. Format paysage si possible.] -->

Diagramme des Nœuds form: Includes fields for NŒUD 0, 1, 2, 3, ACTUEL, and Notes.

Résumé des Règles Maison LOOP

Résumé des Règles Maison LOOP form: Includes sections for Règle (RÈGLE — Résumé), Nouvelles compétences (Mental), Nouvelles conditions, and ÉCHO.

\* ANCRÉ\* — Bloqué dans un nœud, impossible de voyager (se lève après D6x24h de repos ou jet Interface Quantique 4)

\*\*Dérive Temporelle :\*\*

- 1 point par voyage entre nœuds
• Jet table Désynchronisation (D6) aux points 3, 4, 5
• ÉCHO permanent à 6

\*\*Remontée complète :\*\*

- Nécessite Terminal IQ + jet Interface Quantique (4 succès minimum)
• Coût : 2 stress à tous les Looeurs présents

\*\*Navigation entre nœuds :\*\*

- Jet Dérive Temporelle, diff. 3 (connu) / 5 (inconnu)
• Échec : nœud aléatoire (D6 Types de Nœuds)
• Échec critique : + D6 heures de lacune mémorielle

Références SRD YZE Applicables

Mécanique LOOP | Référence SRD YZE | Pool de dés, succès sur 6 | Chapitre : Résolution de tâches | Pousser les dés (push) | Chapitre : Pousser les dés | Conditions (Brisé, stress) | Chapitre : Dommages et traumatismes | Format stat blocks | Chapitre : Créatures et PNJs | Initiative et actions | Chapitre : Combat | Attributs PHY / MEN / SOC | Chapitre : Personnages et attributs |

\*SRD YZE en français disponible sur : yearzeroengine.fr/article/srd-traduction.html\*

Carnet de Rémémiscences \*(à photocopier — Format A5 recto)\*

> \*\*[AIDE DE JEU]\*\* Une fiche par joueur. À remplir au fil des itérations selon les règles de Rémémiscence Personnelle (Page 4). Chaque case correspond à une itération vécue.

<!-- [MISE EN PAGE : Fiche A5 recto, Fond légèrement tramé gris très clair. Titre en lettres capitales serrées, sous-titre en italique. Cases numérotées en tableau vertical. Tracker de Saturation en bas de page avec cases à cocher progressives. Police mono pour les cases de données, serif pour les titres.] -->

Carnet de Rémémiscences form: Includes fields for Personnage, ITÉ, TABLE, SOUVENIR (résumé), POL, IACT, and a grid of cases numbered 1-7+.

TABLE : A=Sensorielle B=Relationnelle C=Décision D=Connaissance E=Identitaire POL : Neutre Ambigu Dououreux Précieux ACT : Activation utilisée ce nœud (1x/session en Mémoire Active)

## Page 10 — Aides de Jeu

### \_\_\_\_\_ SATURATION MÉMORIELLE

\_\_\_\_\_  1-2 Mémoire Naissante Roleplay  
 pur, aucun effet mécanique  3-4 Mémoire Active +1 dé sur  
 action liée (1×/session)  5-6 Mémoire Saturée Résurgence : jet  
 MEN 3 sur nœud similaire à souvenir  7+ Mémoire  
 Palimpseste Confusion de nœud impossible 1×/session (jet MEN  
 4)

Notes : \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

---  
 ---

\*!LOOP — Chaque solution est un mensonge\* \*Un setting Year  
 Zero Engine de MythCore\* \*Version 1.0 — Mai 2026\*

<!-- [MISE EN PAGE : Colophon en bas de page, centré, police de  
 corps réduite. Logo MythCore en dessous.] -->

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.  
 Divulgation IA : texte et développement visuel assistés par IA générative, puis  
 édités et finalisés par MythCore.