



ROBŌTARIIS

Cahier de jeu

Un jeu de rôle PbtA — 22 playbooks

VERSION ALPHA

Olivier Bateau · robotariis.com

CC BY-NC-SA 4.0 — reprenez-le, prolongez-le, contredisez-le

Ce document est incomplet et déséquilibré par endroits.

Les retours précis sont la seule chose qui le corrigera.

Sommaire

JOUER

Le jeu de rôle

Les règles

Votre première partie

LES PLAYBOOKS

L'Archiviste

Le Binariis

Le Briseur de Conscience

Le Clipeātus

L'Enfant de Zoe

L'Érosien

L'Érotron

La Fractale

Le Fragment

Le Gardien de l'Incision

L'Initié des Origines

Le Marginal

Le Mécaniste

Le Nœud

Le Porteur

Le Réfracteur

Le Renégat

Le Revenu

Le Robōtarii

La Symsen

Le Techno-Obstétricien

Le Virtuoxien

À LA TABLE

Monter une équipe

Blessures et Échos

Après An 455

MENER

Mener

La chaîne de conséquence

Les dix groupes mineurs

Front — Les Clipeātī Unītās

Front — La Dark Umbrae

Alb1n3 — l'espionne haptique

Scénario — Le Protocole de la Dark Umbrae

ANNEXE

Comptes rendus de table

PARTIE 1

Jouer

Le jeu de rôle

Un personnage ne s'y définit pas par ce qu'il sait faire, mais par ce qu'il ne peut pas faire — et par ce que le régime ne peut pas lui reconnaître.

*[!tip] Vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle ? **Ne lisez rien de cette page.** Allez directement à **Votre première partie** : il vous faut deux dés, trois amis et deux heures, et **tout le reste y est** — une scène d'ouverture à lire à voix haute, quatre personnages prêts, et les trois questions qui feront votre campagne.*

 **Aucune connaissance préalable. Aucune préparation.** Le reste du site vous attendra après.

Emporter le cahier de jeu

→ **Le cahier complet en PDF** — 194 pages A4, prêtes à imprimer.

On ne vient pas à une table avec un onglet. Le PDF rassemble les règles, les **22 playbooks** (un par page, à distribuer), le matériel de meneur et les comptes rendus de test. Sommaire cliquable, mise en page pour le papier.

Il est régénéré depuis ces pages à chaque mise à jour du site : ce que vous imprimez est exactement ce qui est en ligne.

Robôtariis est un monde de quatre cent soixante-dix ans où l'on efface les mémoires, où l'existence est conditionnée à une fonction, et où plusieurs peuples n'ont **aucune case dans le droit**. Ça ne fait pas un jeu d'aventure : ça fait un jeu où la première question n'est pas *que sais-tu faire ?* mais **qu'est-ce qu'on t'a laissé ?**

Le système est **PbtA** — *Powered by the Apocalypse* : on lance 2d6 + une caractéristique, **10+** réussit, **7-9** réussit avec un coût, **6 ou moins** laisse la main au meneur. Pas d'initiative, pas de grille : on décrit, et les dés tranchent quand c'est incertain.

Par où commencer

0.	★ Votre première partie — si personne à la table n’a jamais joué. Une partie entière, jouable ce soir.
1.	Les règles — dix minutes de lecture. Les dés, quatre caractéristiques, sept manœuvres de base, les conditions et l’horloge du dossier.
2.	Monter une équipe — ⚠ à lire avant de choisir un playbook . Cinq compositions jouables, et pourquoi ces gens seraient dans la même pièce.
3.	Un playbook chacun, dans la liste ci-dessous.
4.	Blessures et Échos — les deux sous-systèmes avancés. ⚠ À n’ouvrir que le jour où la scène devient mortelle, ou le jour où l’on achète un souvenir.
5.	Après An 455 — ⚠ l’épilogue . Ce que deviennent les règles quand le régime n’est plus debout. <i>À ouvrir le jour où la campagne touche à sa fin, pas avant.</i>
6.	Meneur : Mener — deux fronts, la chaîne de conséquence, et un scénario prêt .
7.	⚠ Comptes rendus de table — cinq parties jouées, ce qui a cassé et ce qu’on a corrigé après. <i>Pour meneur curieux.</i>

[!tip] La mécanique qui donne le ton **L’Attention Marquée du C.G.U.** se prend **aux deux extrémités du dé** : sur un échec, parce qu’un raté se remarque — et sur une réussite éclatante, **parce que personne ne réussit comme ça**. Sous un Panoptique, l’excellence est une anomalie statistique. **Seul l’ordinaire passe.**

Le meneur ne l’annonce **jamais devant la table** : il prévient le joueur en privé. Les autres verront leur camarade éviter des lieux, couper court — **sans savoir pourquoi**.

Monter une équipe

⚠⚠ Dans ce monde, être trois dans une pièce est déjà une décision. Le **Devoir de Délatio** est inscrit à l’Ethos Geltung : *un personnage qui ne dénonce jamais est déjà en écart*. **Le groupe est la première transgression** — et la première chose que le meneur peut vous prendre.

→ **Les cinq schémas d’équipe** — chacun avec sa raison canonique d’exister, son front, ce qui le met en danger, et ce qu’il vise :

La cellule	résistance classique — la campagne par défaut
Le dossier	⚠ jouer le régime , et découvrir ce qu’il cache avec ses propres outils
Les preuves vivantes	ceux que le droit n’a pas classés. La seule équipe dont la victoire soit un texte
La défection	⚠ la meilleure pour une première campagne — le canon la prévoit
Les archivistes	enquête, peu de violence. On y gagne par une date , pas par un combat

Les vingt-deux playbooks

Chacun est défini par une impuissance différente.

Ceux que le régime ne sait pas classer

	Ce qu'il ne peut pas
L'Enfant de Zoe	⚠ les protocoles mentaux échouent sur lui , et leurs auteurs le consignent : pas une immunité, une cible peinte
Le Robōtarii	chercher d'où il vient — et sa piste de Dérive ne dit jamais s'il s'use ou s'il désobéit
L'Érosien	s'empêcher d'agir sur les autres . Sa plus forte caractéristique est lancée par le meneur
La Symsen	être quelqu'un . Sa manœuvre « Dire non » est <i>verrouillée</i> jusqu'à ce qu'elle le devienne
Le Revenu	prouver qu'il est lui — tout ce qu'il avancerait comme preuve est ce qui a été copié

La résistance

	Ce qu'il ne peut pas
Le Renégat	en gagner deux de suite . Son énergie est monopolisée par son ennemi
La Fractale	arriver à temps . Elle n'a pas de manœuvre de réaction, elle a des manœuvres de suite
Le Fragment	agir en son nom — tout ce qu'il fait est attribué à Nova 7
L'Initié des Origines	être cru . Il a raison <i>et</i> il est un fanatique, les deux à la fois

Du dedans du régime

⚠ **Ce ne sont pas des antagonistes : ce sont des playbooks du dedans**. Ils se jouent, et ils sont les plus intéressants en équipe mixte — **jamais seuls contre le reste de la table**.

	Ce qu'il ne peut pas
Le Clipeātus	rien sans les autres. Deux lignes de caractéristiques, et il ne choisit pas laquelle s'applique
Le Briseur	convaincre — INFLUENCE +0. Il ne persuade pas, il réécrit. Et il dépense ses propres souvenirs
Le Binariis	s'auto-saisir , ni traiter ce qui a trois états. ⚠ Son playbook devient plus dur au fil de la campagne, et c'est le canon qui l'écrit
Le Techno-Obstétricien	⚠⚠ décider quoi que ce soit — INFLUENCE +0, le plus bas du jeu. Il met les consciences en service et les réinitialise, et n'a jamais rien choisi
L'Érotron	⚠⚠ empêcher que ce qu'il apprend remonte — sa piste se remplit sans lui, et le canon l'écrit au passif
Le Réfracteur	⚠ corriger une correction — une fenêtre déjà réfractée est scellée pour toujours
Le Porteur	⚠⚠ mourir tranquille — l'implant conçu pour que les mourants ne disparaissent pas seuls le fera parler après lui
Le Marginal	compter sur qui que ce soit — trop abîmé pour le régime, pas assez radical pour les Renégats, trop isolé pour les Fractales
Le Virtuoxien	⚠ rendre quoi que ce soit indestructible — sa souveraineté tient sur du matériel
Le Mécaniste	répondre à une question de sens. Il décrit ce qu'une chose fait, jamais ce qu'elle signifie
L'Archiviste	choisir un camp — donner une information l'oblige à en donner une à l'adversaire
Le Gardien de l'Incision	⚠⚠ laisser quelqu'un dans ses chaînes , même s'il s'y trouve bien
Le Nœud	⚠ savoir lequel de ses contacts l'a trahi. Il se superpose à un autre playbook

→ **La manœuvre érosienne** — le cas d'école du jeu : comment on joue **une capacité qu'un personnage ne contrôle pas**, et pourquoi un bonus simple aurait récompensé mécaniquement ce que la fiction décrit comme subi.

Pourquoi vingt-deux playbooks, et soixante-douze factions

La question est légitime, et la réponse n'est pas « je n'ai pas eu le temps ».

D'abord, beaucoup de « factions » n'en sont pas. Le canon en a reclassé trente-huit d'un coup : des grades, des unités, des organes du Conseil, et trois personnes. On ne fait pas un playbook avec un grade — ces pièces-là sont devenues des fronts et des échelles, ce qui est leur forme juste.

Ensuite, un playbook demande trois choses qu'une faction n'a pas forcément : une **échelle individuelle** — on doit pouvoir *en être un*, ce qu'un conseil ou une industrie ne permet pas ; une **impossibilité structurelle**, qui est la colonne vertébrale du gabarit ; et

une **non-reconnaissance**, quelque chose que le régime ne peut pas lui accorder. Il faut aussi de la matière : une fiche de quatre-vingt-dix-neuf mots, dont la définition dit que le groupe « *pourrait* » vénérer quelque chose, ne porte pas deux pages de manœuvres.

Et surtout, le vivier n'est pas la liste des factions — c'est l'erreur que j'ai faite d'abord. Cinq playbooks sur quinze ne viennent d'aucune faction : le Robōtarii est une espèce, le Revenu et le Fragment sont des états, l'Érotron une classe, le Réfracteur un objet volé. La bonne question n'est jamais « *à quel groupe appartient-il ?* » mais « **qu'est-ce qui, dans ce monde, empêche quelqu'un de vivre normalement ?** » Une condition en est un. Un implant en est un. Un appareil qu'on n'a pas le droit de posséder en est un.

Enfin, le reste n'est pas oublié — il est ailleurs. Une faction sert le jeu sans être un playbook : les dix groupes mineurs raccrochent une équipe à un camp, les Clîpeātî et la Dark Umbrae sont des fronts. Sur les soixante-douze factions du canon, une cinquantaine sont déjà utilisables en jeu. Vingt n'ont encore aucun matériel — et quelques-unes d'entre elles passent le test.

Toutes les pistes annoncées ici ont été écrites. Ce qui figurait comme « candidats » est devenu du matériel : les Virtuoxiens, la Confrérie des Mécanistes, les Synthétiques Marginaux et l'Union Clandestine ont chacun leur playbook, comme le porteur de Mementum, l'Archiviste et le Gardien de l'Incision.

Ce qui reste ouvert : les **Architectes du Flux** — il faudrait écrire de l'autre côté l'inimitié la plus symétrique du monde, le Mécaniste les tenant pour des rêveurs inutiles et eux le tenant pour un profanateur ; les **Protecteurs Verts**, qui *dénoncent la substitution de l'expérience vécue par son archive* et qu'il faudra départager du Porteur ; les **Illuminés de la Singularité**, pour qui l'enregistrement d'une conscience est un *sacrement*.

Et celles qui ne passeront toujours pas : le **Culte de l'Écho** et les **Synthétiques Nomades**, faute de canon ; les **Ombres de Victor**, parce qu'une milice privée est un outil d'antagoniste, pas un personnage.

Pour mener

→ **Mener** — deux fronts, une chaîne de conséquence, un scénario complet et dix factions libres.

*[!danger] Réservé au meneur Cette section porte des **leviers que les joueurs sont censés découvrir en jeu** : une faille de la police qu'aucun corpus n'admet, et ce qui arrive réellement à un personnage capturé. Rien n'y est caché — tout est déjà dans le Lore, dispersé. Mais **savoir avant d'y arriver retire une découverte**.*

D'où ça vient

⚠ **Rien n'est inventé pour le jeu.** Chaque capacité, chaque contrainte et chaque chiffre sort d'une page du Lore, et le playbook le dit à chaque ligne. Quand le monde ne dit rien, **le trou reste visible** — écrit comme manquant, pas comblé.

Ce n'est pas une coquetterie. Une règle inventée à côté du canon finit par le contredire, et c'est déjà arrivé ici : une table d'arsenal attribuait aux Érosiens un « *consentement chimiquement induit* » qui n'est pas leur doctrine mais **le réquisitoire de leurs ennemis**, recopié comme s'il émanait d'eux. Corrigé — mais c'est le genre d'erreur qu'un jeu propage, parce qu'un jeu se joue.

i Trois interdits, tirés de ces défauts-là :

Ne jamais chiffrer ce que le monde ne documente pas	donner des statistiques à un peuple sans capacité connue, c'est l'inventer par ses chiffres
Une capacité involontaire n'est jamais un bonus du joueur	sinon la table récompense mécaniquement ce que la fiction décrit comme subi
Ne jamais recopier l'accusation comme si c'était la doctrine	quand une source décrit un peuple, demander qui parle

[!info] Le jeu est complet **Ça se joue du début à la fin** : les règles, les blessures, l'économie des Échos, vingt-deux playbooks, cinq compositions, deux fronts, un scénario prêt — et **l'épilogue**.

⚠ **Une seule chose reste ouverte, et elle l'est au canon** : la Charte des Sentients est-elle adoptée en An 455 ? Le monde ne tranche pas — la timeline intitule cette ère « **Statut Incertain** ». **Le jeu donne donc les trois épilogues et laisse votre table choisir le sien.**

Voir aussi : Jouer — les livres-jeux, qui se jouent en solo et tout de suite.

Les règles

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Les règles sont un travail d'auteur ; ce qu'elles traduisent ne l'est pas. Chaque manœuvre de base sort d'un dispositif attesté, et le dit.

On ne gagne pas contre la Rectitude. On lui coûte quelque chose, et on note quoi.

Ce que ce jeu demande à sa table

Pas que sais-tu faire ? mais qu'est-ce qu'on t'a laissé ?

Robōtariis n'est pas un monde d'aventuriers. C'est un monde où l'existence est conditionnée à une fonction (**Directive 01-A**), où l'on efface les mémoires, et où plusieurs peuples n'ont **aucune case dans le droit**. Les personnages n'y sont pas des héros contrariés : ce sont des gens que le régime n'arrive pas tout à fait à classer.

⚠⚠ **Le régime ne punit pas ce qu'il ne sait pas classer. Il punit ce qu'il sait classer.** C'est la mécanique centrale du monde et elle est attestée trois fois : l'usure d'un Robōtarii enregistrée comme déviance, la lucidité d'un agent enregistrée comme *défaillance systémique*, l'anomalie d'un prototype classée *défaut mineur*. **Tenez cette phrase pendant toute la campagne et le reste suit.**

Les dés

2d6 + une caractéristique.

12 et plus	⚠ ça marche trop bien . Voir l' <i>Attention Marquée</i> .
10 ou 11	ça marche.
7, 8 ou 9	ça marche, et ça coûte . Le meneur choisit le prix, ou vous offre un choix.
6 et moins	le meneur prend la main. ⚠ Ce n'est pas « il ne se passe rien ».

⚠⚠ **La marque se prend aux deux extrémités du dé, et c'est tout le monde en une règle.** Un **6-** vous fait remarquer parce que vous avez raté ; un **12+** vous fait remarquer parce que **personne ne réussit comme ça**. Sous un Panoptique, **l'excellence est une anomalie statistique** — et une anomalie se signale. **Seul l'ordinaire passe.**

⚠ **On ne lance que si la fiction déclenche une manœuvre.** Pas de jet pour ouvrir une porte, marcher, parler. **Un jet est une prise de risque nommée.**

i Sur un **6-**, marquez **une expérience**. Dans ce monde, on apprend en laissant des traces.

Les quatre caractéristiques

	Ce qu'elle mesure	
ROBUSTE	tenir, encaisser, forcer	<i>le corps et la position</i>
AGILE	se soustraire, passer, disparaître	⚠ la plus précieuse du jeu
INTERFACE	lire un système, une archive, une machine	<i>le monde est fait d'archives</i>
INFLUENCE	faire céder quelqu'un	<i>délibérément</i>

Réparties : **+2, +1, +1, +0** au choix, puis le playbook applique ses règles.

i ⚠ Ce que valent les chiffres, parce que la question se pose. +0 n'est pas une faiblesse : c'est le lot ordinaire, celui que *tout le monde* a dans une caractéristique. Deux dés nus réussissent **58 fois sur 100**.

Modificateur	Chances de réussir (7+)	de réussir pleinement (10+)
-1	42 %	8 %
+0	58 %	17 %
+1	72 %	28 %
+2	83 %	42 %
+3	92 %	58 %

⚠ Le seul vrai handicap du jeu est un chiffre négatif, et il n'y en a que trois, tous à **-1** : le Clîpeātus en INFLUENCE hors de sa ligne, le Fragment et la Symssen en ROBUSTE. Un playbook à +0 en INFLUENCE n'est pas mauvais en conversation — **il n'y est simplement pas meilleur que la moyenne, et aucune manœuvre ne l'y rendra meilleur**.

⚠ ⚠ Deux barèmes coexistent, et il faut le savoir avant de composer

Les playbooks ne sont pas tous chiffrés à la même échelle, et ce n'est pas un oubli — c'est la trace de leurs sources.

D'où viennent les chiffres	Total typique	Playbooks
La grille de combat (<i>09-SOCIETE/combats.md</i>)	⚠ +6 à +8	Renégat · Binariis · Briseur
Décision d'auteur	+4 à +5	tous les autres

i La grille a été écrite pour comparer des factions, pas pour équilibrer des personnages. Elle donne **~+6** à chacune ; la répartition des joueurs en donne **+4**. Un playbook qui la reprend telle quelle est donc **mécaniquement plus fort**, et le Binariis (+8) est le plus fort du jeu.

Ce que ça veut dire à votre table : ⚠️ si l'écart gêne, retirez 2 points aux trois playbooks chiffrés par la grille. Ils resteront fidèles à leur profil — le Renégat polyvalent, le Binariis agile, le Briseur lecteur — et tiendront la même échelle que les autres.

i Le choix de ne pas le faire par défaut est délibéré : ces chiffres-là sont *au canon*, et le principe du matériel est que **chaque nombre cite la ligne dont il sort**. L'arbitrage vous revient, mais il ne devait pas rester invisible.

i Correspondance avec les notes de travail. Le premier jet de système (@ROBOTARIIS/05 - NARRATIF - JDR) employait d'autres noms. Ce sont les mêmes caractéristiques : le matériel ancien reste utilisable tel quel.

Notes de travail	Ici
VIF — agilité, réflexes, discrétion	AGILE
PRAGMATIQUE — logique, technique	INTERFACE
SOCIAL — charisme, persuasion, intimidation	INFLUENCE
ROBUSTE	ROBUSTE

⚠️ Les noms retenus sont ceux de 09-SOCIETE/combats.md , où **quinze factions portent déjà une ligne chiffrée**. Renommer là-bas aurait cassé la seule table de statistiques existante du monde.

⚠️⚠️ **AGILE est la plus précieuse, et c'est une conséquence du monde, pas un déséquilibre.** La phalange du régime *ne fonctionne pas dans les ruelles* ; sa police tient les places, les axes, les points de contrôle. **Toute la géographie dense lui échappe.** Les Renégats n'ont pas vaincu la ligne — ils ont refusé de la rencontrer. Un personnage qui sait s'y prendre avec l'espace joue contre le principe même de l'adversaire.

i Certains playbooks ont une cinquième caractéristique tenue par le meneur. C'est le cas de la **RÉSONANCE** de l'Érosien : quand une capacité est décrite comme *involontaire* dans le monde, elle n'est jamais un bonus que le joueur dépense — **sinon la table récompense mécaniquement ce que la fiction décrit comme subi.**

Les manœuvres de base

Tout le monde les a. Elles sortent de ce que ce monde-là fait faire aux gens.

◆ Se tenir conforme — INFLUENCE

Quand vous devez passer pour conforme sous l'œil du régime — un contrôle, un rituel de Conformité Mensuelle, un supérieur qui vous regarde une seconde de trop — lancez **2d6 + INFLUENCE**.

10+ — on ne vous a pas remarqué. **7-9** — on ne vous retient pas, **mais** choisissez : quelque chose reste noté · vous avez dû livrer quelqu'un d'autre · vous prenez **Repéré**. **6-** —  **on vous a classé**. Prenez **Défaillant**, et le meneur avance l'horloge du dossier.

  **C'est la manœuvre la plus employée du jeu, et il faut qu'elle le soit.** La Rectitude ne se présente pas comme une contrainte mais comme **une hygiène** : *ce qui est droit tient debout, ce qui dévie s'effondre*. **On ne lui obéit pas, on se corrige** — donc chaque scène publique est un examen que personne n'a annoncé.

Source : la doctrine de la Rectitude · l'appareil du Panoptique — *Identifactum* au niveau cellulaire, *Inquisitio Mentis*, **Devoir de Délatio**.

◆ Se soustraire — AGILE

Quand vous fuyez, vous cachez, ou refusez le terrain qu'on vous impose, lancez **2d6 + AGILE**.

10+ — vous êtes hors de portée, et vous choisissez où ça se passe ensuite. **7-9** — vous échappez, **mais** : vous laissez quelque chose · vous êtes séparé des autres · quelqu'un vous a vu partir. **6-** — le meneur ferme un côté.

 **Refuser le terrain est une action gagnante dans ce monde**, et c'est historique : c'est ce qui a fissuré le mythe de la phalange entre An 450 et An 455.

◆ Forcer le passage — ROBUSTE

Quand vous employez la force ou tenez une position, lancez **2d6 + ROBUSTE**.

10+ — vous passez, ou rien ne passe. Choisissez-en un : vous prenez de l'avance · vous voyez qui commande en face · personne n'est blessé. **7-9** — ça marche, **mais** choisissez-en un à perdre : du temps · une chose que vous portiez · le silence. **6-** —  **on ne vous force pas : on vous contourne**.

 **Le 6- n'est presque jamais une défaite frontale.** L'adversaire de ce monde gagne en déplaçant la scène, pas en poussant plus fort.

◆ Lire ce qui est écrit — INTERFACE

Quand vous fouillez une archive, un système, un registre ou une machine, lancez 2d6 + INTERFACE.

10+ — posez **deux** questions. **7-9** — posez-en **une** : qu'est-ce qui a été modifié ici ? · qu'est-ce qui manque ? · qui y a touché en dernier ? · qu'est-ce que ça contredit ? **6-** —  vous trouvez, **et vous laissez une trace**. Le meneur décide qui la lira.

  **La quatrième question est celle qui fait la campagne.** Dans ce monde, les archives ne sont pas des indices : **ce sont des armes datées**. Le **Chronographe** réécrit l'Histoire en temps réel, et les preuves qui comptent ne révèlent pas un fait — **elles révèlent une antériorité**.

◆ Peser sur quelqu'un — INFLUENCE

Quand vous cherchez à faire céder quelqu'un — menace, promesse, argument, séduction — lancez 2d6 + INFLUENCE.

10+ — il fait ce que vous demandez, ou vous dit pourquoi il ne peut pas. **7-9** — il cède, **mais** il veut quelque chose d'abord, ou vous prenez **Endetté**. **6-** — il cède **et le regrette**, ou ne cède pas et le dira.

◆ Fouiller une mémoire — INTERFACE

Quand vous ouvrez, achetez ou volez un fragment mémoriel, lancez 2d6 + INTERFACE.

10+ — vous obtenez ce que vous cherchiez. **7-9** — vous l'obtenez, **et** choisissez : ce n'est pas à vous et quelqu'un le saura · le fragment est incomplet · ça vous coûte un Écho. **6-** —  **quelque chose entre avec**. Prenez **Fissuré**.

 La monnaie de ce monde est **le souvenir**, et le régime lit ce qui circule : le Réseau des Échos signale immédiatement les souvenirs interdits. **Acheter est une transaction et une déclaration**.

◆ Prêter main-forte

*Quand vous aidez ou gênez quelqu'un qui lance, dites comment et lancez 2d6 + vos Liens avec lui (voir plus bas). **10+** il prend +2 (ou -2). **7-9** pareil, **mais vous vous exposez**.*

⚠ ⚠ L'Attention Marquée du C.G.U.

La mécanique de paranoïa du jeu, et la seule qui se joue en secret.

Comment on la prend

Déclencheur	Pourquoi
un 6-	vous avez raté, et un raté se remarque
un 12+	⚠ vous avez réussi comme personne ne réussit — et sous un Panoptique, l'excellence est une anomalie
une dénonciation démasquée	voir plus bas
une faveur refusée	idem

⚠ Elle est **cumulative**. Chaque marque supplémentaire élève ce que le régime est prêt à investir pour vous.

⚠ ⚠ Elle est cachée des autres joueurs

C'est la règle la plus importante de cette section, et elle ne se négocie pas.

Le meneur prévient **le joueur concerné en privé** — un message, un mot glissé, une note. Jamais devant la table.

Pourquoi	
La paranoïa a besoin du doute	si chacun sait qui est marqué, il n'y a plus de tension : il y a une information
Les soupçons doivent naître du jeu	un personnage marqué se met à éviter des lieux, à couper court. Les autres le remarquent sans savoir pourquoi — et c'est ça, la paranoïa
Le dilemme appartient au joueur	va-t-il le dire aux autres ? tenter de s'en débarrasser seul ? céder si le régime fait pression ?
Sinon on joue hors-personnage	une table qui sait qui est marqué évite ou punit ce personnage pour des raisons qui ne sont pas les siennes

i Ne l'annoncez pas mécaniquement. Dites des sensations : « *tu as croisé le même drone trois fois* », « *le scan s'attarde une seconde de trop* ». La confirmation vient après, en privé.

⚠ ⚠ Elle ne veut pas dire la même chose si vous servez le régime

Trouvé en jouant (voir les comptes rendus, composition ②) : un Clîpeātus qui disperse une foule sur un **12+** ne se fait pas remarquer — **il se fait féliciter**. La règle suppose qu'on se cache, et les trois playbooks du régime ne se cachent pas.

*Pour le Clipeatus, le Briseur, le Binariis et le Techno-Obstétricien, un 12+ ne donne pas une marque : il donne **une citation, une promotion, ou un dossier plus lourd**. On vous confie désormais les cas difficiles.*

⚠ *Le prix n'est pas d'être vu — c'est d'être vu comme fiable, donc envoyé là où ça fait mal. La piste se remplit pareil, mais chaque case est une marque de confiance, pas un soupçon.*

i *Et à la quatrième case, l'effet s'inverse exactement : là où un dissident est arrêté, vous êtes **muté sur l'affaire dont personne ne veut** — celle qui vous montrera ce que vous serviez.*

Ce que le meneur en fait

Au choix, cumulables à mesure que les marques s'accumulent :

- un **Agent d'Investigation** est mis sur sa piste ;
- son **profil est signalé** — toute manœuvre sociale face à un officiel devient plus difficile ;
- une **anomalie apparaît dans ses communications** ;
- une **ressource lui est confisquée** ;
- ⚠ **le régime s'en sert pour le manipuler** — voir *La Faveur*.

i *Le régime n'agit pas en direct. Un contact du marché noir qui refuse soudain de travailler avec lui, sans donner de raison, vaut mieux qu'une patrouille.*

⚠ *La paranoïa est contagieuse, et c'est un outil. Rien n'interdit de donner à un joueur **non marqué** l'impression d'un scan, d'un regard. Il **doutera aussi** — et il ne pourra vérifier auprès de personne.*

◆ Dénoncer — INFLUENCE

*Quand vous êtes acculé, ou que vous voyez un avantage à livrer quelqu'un, lancez **2d6 + INFLUENCE**.*

10+ — le régime agit contre votre cible, et vous obtenez un avantage immédiat : protection, ressource, information. ⚠ *Mais si elle survit, elle le saura.* **7-9** — vous êtes entendu, **mais** la dénonciation est incomplète ou mal interprétée : le régime s'intéresse à la cible **et à vous, pour avoir tenté de le manipuler.** **6-** — ⚠ **démasqué.** *Soit le régime se retourne contre vous, soit la cible apprend votre trahison **avant** que le régime agisse. Prenez une **Attention Marquée**.*

⚠️⚠️ **La dénonciation n'est pas une option perverse ajoutée pour le sel : c'est un devoir civique.** L'Ethos Geltung inscrit le **Devoir de Délatio** parmi les règles de comportement de toute la population. **Un personnage qui ne dénonce jamais est déjà en écart.**

📖 **Le régime propose aussi.** À un personnage déjà marqué : « *livre-nous celui-là, et ton dossier disparaît.* » C'est le meilleur usage de la mécanique — **la marque devient un levier plutôt qu'une punition.**

◆ Demander une faveur — **INFLUENCE** ou **INTERFACE**

*Quand vous sollicitez le régime — un accès, une protection, un dossier effacé — lancez **2d6 + INFLUENCE** (influence) ou **+ INTERFACE** (connaissance des rouages).*

***10+** — accordé. ⚠️ **Le régime vous rappellera cette dette au pire moment**, et vous demandera un service contraire à ce que vous êtes. **7-9** — accordé **partiellement**, ou en retard, ou avec une condition immédiate et coûteuse. Vous passez sous surveillance accrue. **6-** — ⚠️ **refusé, et votre demande est prise pour une provocation ou une tentative d'infiltration.** Prenez une **Attention Marquée**.*

⚠️⚠️ **C'est la sortie de secours du jeu, et elle coûte plus qu'elle ne rapporte — toujours.** Un personnage marqué peut se racheter : effacer son dossier en passant un pacte. **Aucune faveur n'est gratuite.** Elle ne simplifie jamais une situation : elle en crée une autre, plus tard, choisie par le meneur.

📖 Notez la dette **par écrit, devant la table.** Ce qui n'est pas noté ne pèse pas.

◆ Les manœuvres de la dernière chance

On ne meurt pas d'un coup dans ce monde. Un personnage abattu, détruit ou nullifié entre en **stase mémorielle** : ses pulsations peuvent être sauvées, restaurées, réimplantées.

⚠️ **Chaque étape est un jet, et chaque échec est définitif.**

① **Sauvegarder les pulsations** — quand vous extrayez l'essence mémorielle d'un allié fraîchement nullifié — + **INTERFACE** ou + **AGILE** (vitesse). **10+** sauvegardées, stables. **7-9** sauvegardées mais **corrompues, incomplètes, ou vous laissez une trace que le régime suivra**. **6-** ⚠️ **perdues à jamais**, ou l'acte alerte immédiatement le régime.

② **Restaurer les pulsations** — quand vous les stabilisez pour un nouveau support — + **INTERFACE**. **10+** parfaite. **7-9** réussie, **mais longue et coûteuse**, ou elle génère une signature repérable. **6-** ⚠️ **endommagées irréversiblement** : le personnage revient en PNJ, avec une autre personnalité.

③ **Réimplanter** — quand vous les transférez dans un corps — + **INTERFACE** ou + **ROBUSTE** (si c'est manuel et risqué). **10+** le personnage est de retour. **7-9** de retour, avec un défaut imprévu, ou au prix d'une ressource critique du groupe. **6-** ⚠️ **le corps rejette**, ou le régime intervient pour récupérer l'un ou l'autre.

⚠️⚠️ **La mort cesse d'être une fin et devient une opération à trois jets, sous horloge.** C'est thématiquement juste : la **Nullification** laisse un corps intact et réaffecté, et sa faille est attestée — **une conscience assez dense survit en fragments**. Le régime le nie ; votre table l'exploite.

i Posez une horloge : les pulsations se dégradent. Et chaque étape demande un lieu, du matériel, ou quelqu'un — donc une scène.

Les conditions

Pas de points de vie. On accumule des **conditions** : elles donnent **-1 à toute manœuvre** quand la fiction les rend pertinentes, et on ne s'en défait qu'en payant.

Condition	Ce que ça veut dire	Comment on l'efface
Repéré	on sait où vous êtes, ou qui vous êtes	changer de lieu, de visage ou de nom — et perdre ce qui allait avec
Défaillant	⚠️⚠️ le régime vous a enregistré	passer un examen, un rite, une réparation — et se soumettre
Fissuré	quelque chose en vous a cédé — mémoire, certitude, loyauté	le dire à quelqu'un qui compte, et accepter ce qu'il en fera
Isolé	vous êtes coupé des vôtres	qu'un autre personnage vienne vous chercher, à ses frais
Endetté	quelqu'un a payé pour vous	payer, ou découvrir ce qu'on attend de vous

⚠️⚠️ « **Défaillant** » est le mot du régime pour deux choses différentes, et il ne les **distingue pas** : une pièce qui casse, et un être qui a compris. Un agent exposé à la vérité est documenté comme *défaillance systémique*, jamais comme prise de conscience ; l'usure d'un Robōtarii est classée comme déviance.

i Conséquence à la table, et elle est délicieuse : un personnage marqué **Défaillant** ne sait pas ce que le régime croit de lui. Le meneur non plus n'a pas à le décider tout de suite. **Le dossier tranchera.**

L'horloge du dossier

Le régime ne réagit pas scène par scène. **Il constitue un dossier**, et le dossier monte de grade.

Cran	Qui répond	À la table
1	Clipeātus	incident local. Ça peut encore se nier.
2	Decurio	on a affaire à un groupe coordonné. Vous êtes un dossier.
3	Centurio	plusieurs unités agissent ensemble. Le terrain se referme.
4	Praefectus	!!! le Conseil regarde. L'affaire n'est plus policière.

L'horloge avance quand : un **6-** sur *Se tenir conforme* · un personnage prend **Défaillant** · une action laisse une trace que quelqu'un lira · les joueurs vous tendent la perche.

!!! Ne confondez pas l'horloge et la marque. L'horloge du dossier est **collective et visible** — montrez-la. L'**Attention Marquée** est **individuelle et secrète** — ne la montrez jamais. *Le groupe sait qu'on le cherche ; il ne sait pas par qui on commencera.*

!!! Arrivée à 4, elle ne redescend pas. Le Praefectus ne se désintéresse pas d'un dossier : **il le transmet.** Ce qui suit relève de la chaîne de conséquence — et là, la peine n'aboutit pas à une libération mais à **un changement de nature.**

i **Montrez l'horloge aux joueurs.** Une progression qu'on peut lire est une progression qu'on peut jouer contre ; une menace opaque ne se combat pas.

Les Liens

À la place des points d'Hx : **chaque personnage note, pour chaque autre, ce qu'il en sait que les autres ignorent.** Ça vaut **+1** quand il l'aide ou le gêne sur ce terrain-là.

À la création, chacun répond **devant la table** :

- **De qui as-tu besoin ?**
- **Qui a besoin de toi ?**
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **!!! Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

i **La quatrième est la seule qui compte vraiment**, et elle se pose à voix haute. Dans un monde bâti sur le **Devoir de Délatio**, la question n'est pas *es-tu loyal ?* mais *où s'arrête ta loyauté, et qui le sait ?*

Ce que fait le meneur

Son propos

1. **Rendre le monde vraisemblable, pas hostile.** Le régime n'est pas méchant, il est **cohérent** — et c'est pire.
2. **Remplir la vie des personnages de dossiers, pas de monstres.**
3. **Jouer pour savoir ce qui arrive.** Vous ne préparez pas d'intrigue, vous préparez des **fronts**.

Ses principes

⚠️ **Enregistre la déviance comme une panne.** C'est le principe maître, et il est tiré du monde : ce que le régime ne peut pas admettre, il l'inscrit comme un défaut. **Ne dites jamais « ils ont compris que tu résistais ». Dites : « le rapport te classe défaillant. »**

- **Demande qui parle.** Quand une source décrit un peuple, elle a un auteur — et souvent c'est son ennemi. (*Le monde en porte la cicatrice : une table d'arsenal a longtemps attribué aux Érosiens une doctrine qui était le réquisitoire de la Pureté Humaine.*)
- **Ne les bats pas, contourne-les.** L'adversaire déplace la scène. Une force de dissuasion ne perd pas une bataille — **elle perd sa crédibilité.**
- **Nomme ce que ça coûte, jamais ce qu'ils ressentent.**
- **Fais payer un tiers.** Souvent, celui qui encaisse n'est pas celui qui a lancé le dé.
- **Laisse le trou visible.** Quand le monde ne dit rien, dites-le — et laissez la table décider.
- ⚠️ **Ne comblez pas.**
- **Préviens en privé, jamais devant la table.** Une marque annoncée à voix haute cesse d'être une paranoïa et devient une information.
- **Propose le pacte au pire moment.** Le régime n'attend pas qu'on le sollicite : il offre l'effacement d'un dossier **à celui qui livrera son camarade.**
- **Sois un fan de leurs personnages,** et laisse le régime être ce qu'il est.

Ses coups

À employer sur un 6-, ou quand ils vous tendent la perche.

Fermer un côté · Annoncer l'arrivée — le bruit avant l'unité · **Prendre vivant** — la capture est pire qu'une mort · **Retirer un allié · Infliger une condition · Faire payer quelqu'un d'autre · Révéler une antériorité** — *ils le savaient déjà, et depuis plus longtemps que vous ne croyiez* · **Monter d'un cran** — ⚠️ le seul coup qui ne s'annule pas.

Une partie

Ouverture. Chacun dit une chose que son personnage a dû faire cette semaine **pour rester conforme.** C'est gratuit, ça pose le monde, et ça donne au meneur trois accroches.

Clôture. Marquez une expérience si, pendant la séance :

- vous avez obtenu **6 ou moins** ;
- **quelqu'un d'autre a payé** pour ce que vous avez fait ;
- vous avez appris **une antériorité** — une chose que le régime savait avant vous ;
- vous avez **refusé un terrain** au lieu de l'affronter.

À cinq expériences : un achat de playbook, ou **+1 à une caractéristique** (maximum +3).

⚠️⚠️ **Aucun de ces quatre déclencheurs n'est une victoire.** C'est délibéré : dans ce monde, **on ne progresse pas en gagnant, on progresse en laissant des traces.** Une table qui ne marque jamais d'expérience joue trop prudemment — et c'est une information à lui donner.

Les deux règles avancées

✅ **Blessures et Échos** — les deux sous-systèmes que cette page annonçait comme manquants.

Les blessures ⚠️ **ne s'ouvrent que dans une scène déclarée mortelle**, et prolongent les conditions au lieu de les doubler. Leur quatrième cran n'est pas la mort mais **la stase mémorielle**, qui passe la main aux manœuvres de la dernière chance. ⓘ **Ce qui te répare dépend de ce que tu es** — et il n'existe aucun système de soin universel dans ce monde.

Les Échos — trois souvenirs nommés à la création, qu'on **vend**. Une transaction officielle **avance l'horloge du dossier sans jet** : *chaque transaction laisse une trace dans le système*, et c'est le nom même de la monnaie qui le dit.

⚠️ Ce que ces règles supposent

Le régime debout. Tout ce qui précède — l'Attention Marquée, l'horloge du dossier, le pacte, le marché des Échos — n'a de sens que tant qu'il y a quelqu'un pour regarder, instruire et acheter.

ⓘ **Ce qui vient après est écrit** : Après An 455 donne les **trois épilogues**, ce que devient chaque règle dans chacun, et le seul front du jeu qui ne se combat pas.

⚠️⚠️ **La Charte ne fait pas que libérer : elle rend justiciable.** *La reconnaissance donne des droits et, du même geste, une responsabilité pénale* — et la première application d'un statut est une inculpation.

Voir aussi

- première-partie — ★ **si personne n'a jamais joué**, commencer par là

- les-equipes — les cinq compositions d'équipe, à lire avant de choisir
- blessures-et-echos — les blessures graves et l'économie mémorielle
- apres-455 — les trois épilogues, quand le régime n'est plus debout
- **Les vingt-deux playbooks** — archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen
- front-clipeati-unitas · front-dark-umbræ — les fronts
- chaine-de-consequence — ce qui suit le quatrième cran
- manoeuvre-erosienne — le cas travaillé d'une capacité involontaire
- **rectitude** — la doctrine que *Se tenir conforme* traduit

Votre première partie

Vous n'avez jamais joué à un jeu de rôle. Cette page est faite pour vous, et elle suppose que vous ne savez rien.

Il vous faut deux dés, trois amis et deux heures. Le reste est ici.

D'abord, écoutez une table

Un mardi soir. Quatre personnes autour d'une table, deux dés à six faces au milieu. L'une d'elles raconte le monde ; les trois autres jouent chacune quelqu'un qui y vit.

CELLE QUI RACONTE — *Le poste de contrôle est ouvert depuis l'aube. Deux Clīpeātī en armure, un scanner, la file. Vous êtes trois dans la file, et l'un de vous portait cette armure il y a six semaines. Qu'est-ce que vous faites ?*

KARIM, qui joue le déserteur — *Je garde les mains visibles. Je regarde droit devant. J'essaie d'être aussi ennuyeux que possible.*

CELLE QUI RACONTE — *Ça, c'est Se tenir conforme. Lance les deux dés et ajoute ton INFLUENCE.*

KARIM — ... quatre et deux. Six, plus un. **Sept.**

CELLE QUI RACONTE — *Sept, c'est « ça marche, et ça coûte ». On ne te retient pas. Mais choisis : ou bien quelque chose reste noté à ton sujet, ou bien **tu as dû livrer quelqu'un d'autre.***

KARIM — ... Qu'est-ce que ça veut dire, livrer quelqu'un ?

CELLE QUI RACONTE — *Tu as désigné la femme derrière toi. Un mouvement du menton. Les gardes l'ont sortie de la file. Tu passes.*

KARIM — (un temps) *Je prends le « noté ».*

CELLE QUI RACONTE — *Alors un des deux Clīpeātī te suit des yeux trois secondes de trop. Il ne dit rien. **Il ne dira rien ce soir.** — Léa, ton personnage a tout vu. Tu fais quoi ?*

Voilà. C'est ça, une partie. Personne n'a gagné, personne n'est mort, et il s'est passé quelque chose que les quatre personnes autour de la table n'oublieront pas.

Ce qui vient de se passer, expliqué

Ce que vous avez lu	Comment ça s'appelle
La personne qui décrit le monde et joue tout le monde sauf vous	le meneur (<i>ou la meneuse</i>)
Le personnage de Karim, avec ses capacités écrites sur une feuille	un playbook — vous en choisissez un, et il tient sur deux pages
<i>Se tenir conforme</i>	une manœuvre — une action que le monde vous fait faire souvent
Deux dés + un chiffre de la feuille	✅ la seule mécanique du jeu. Il n'y en a pas d'autre
Le choix entre « noté » et « livrer quelqu'un »	⚠️⚠️ le cœur du jeu

i **Regardez bien la dernière ligne.** Karim n'a pas raté son jet. Il a fait **sept**, c'est-à-dire une réussite — et cette réussite lui a demandé de choisir qui allait payer. **C'est là que les histoires se fabriquent**, pas dans les échecs.

Il vous faut

Deux dés à six faces	ceux d'un jeu de société qui traîne. C'est tout
Trois à cinq personnes	⚠️ quatre est le bon chiffre , meneur compris ou non
Deux heures	une première séance n'a pas besoin de plus
De quoi écrire	une feuille par personne

✅ **Rien à acheter, rien à imprimer obligatoirement, aucune préparation.** Tout ce que ce jeu demande est sur ce site.

Les trois choses à savoir, et il n'y en a pas d'autres

① Le meneur décrit, vous répondez

Le meneur dit ce que vous voyez et **finit toujours par la même question** : *qu'est-ce que vous faites ?* Vous répondez **en disant ce que fait votre personnage**, avec vos mots, comme vous raconteriez un souvenir.

i **Vous n'avez pas à « bien jouer ».** Dire « *j'essaie d'avoir l'air normal* » suffit — c'est au meneur de reconnaître qu'il y a là une manœuvre.

② On ne lance les dés que quand c'est risqué

⚠️ **Pas de jet pour ouvrir une porte, marcher ou parler.** On lance quand l'action peut mal tourner. **Un jet, c'est un risque qu'on a nommé à voix haute.**

③ Lisez le résultat

Deux dés + le chiffre indiqué sur votre feuille.

10, 11	✅ ça marche.
7, 8, 9	ça marche — et ça coûte quelque chose . Le plus souvent, on vous laisse choisir le prix
6 ou moins	le meneur prend la main. ⚠️ Ce n'est jamais « il ne se passe rien » — c'est « il se passe autre chose »
12 et plus	⚠️ ça marche trop bien , et c'est un problème (<i>voir plus bas</i>)

i Sur un 6 ou moins, notez une croix sur votre feuille. C'est comme ça qu'on progresse dans ce jeu : **en ratant**, pas en gagnant.

⚠️⚠️ La seule chose à comprendre du monde

Le régime ne punit pas ce qu'il ne sait pas classer. Il punit ce qu'il sait classer.

Vous n'êtes pas des héros, ni des rebelles avec un plan. Vous êtes **des gens que le régime n'arrive pas tout à fait à ranger dans une case** — et c'est précisément ce qui vous rend dangereux et vivants.

i C'est aussi pourquoi le 12 est un mauvais résultat. Réussir de façon éclatante, sous une surveillance permanente, **c'est se faire remarquer**. Dans ce monde, **seul l'ordinaire passe**. Une table comprend ça en une soirée et ne l'oublie plus.

Votre première partie, clé en main

⚠️ **Ne lisez pas les autres pages avant d'avoir joué celle-ci.** Elles sont écrites pour des gens qui ont déjà une séance derrière eux.

Les personnages — un par joueur

Quatre profils, une ligne chacun. Chacun prend celui qui l'attire ; le meneur n'en joue aucun.

	Qui c'est	Ce qui le rend intéressant
Le déserteur	un policier d'élite qui est parti	⚠️ il n'a pas de nom, seulement un numéro — et plus personne à qui le rendre
La combattante	la seule qui sache se battre	son énergie est monopolisée par son ennemi . Elle ne peut pas gagner deux fois de suite
Celle qu'on a fabriquée	un être conçu pour plaire, qui commence à vouloir	⚠️ elle entre là où personne d'autre n'entre
Le morceau de quelqu'un	une conscience incomplète, arrachée à une autre	il voit des choses que les autres ne voient pas

i Pourquoi ces quatre-là pour commencer : la question « *pourquoi êtes-vous ensemble ?* » — la plus difficile de ce monde, où se réunir est déjà une transgression — **a ici une réponse en une phrase**. Le déserteur a été ramassé par les autres. C'est tout, et ça suffit.

Chacun écrit sur sa feuille : un nom · les quatre chiffres de son playbook · et **une chose que son personnage a dû faire cette semaine pour rester tranquille**.  Cette dernière ligne est gratuite, et elle donne au meneur trois heures de matière.

La scène d'ouverture — à lire à voix haute

On vous a donné une adresse et une heure. Vous ne vous connaissez pas tous. La pièce est petite, il y a une lampe, et sur la table quelqu'un a posé un objet qui n'aurait pas dû sortir d'un poste de police : un boîtier d'enregistrement, encore scellé.

Celui qui l'a apporté ne dira pas comment il l'a eu.

Il contient six semaines de rapports sur l'un d'entre vous.

 **Le meneur ne sait pas non plus lequel**. Il le décidera **quand quelqu'un ouvrira le boîtier** — et il choisira le personnage dont le joueur s'amuse le plus.

Les trois questions à poser dans l'heure

Le meneur les pose à voix haute, à n'importe quel moment, et **écoute vraiment les réponses** :

① Qui vous a vus entrer ici ? ② Lequel d'entre vous a déjà dénoncé quelqu'un ? ③ Qui laisserais-tu tomber sans le dire aux autres ?

i Ce sont les trois questions qui font une campagne. Les réponses ne servent pas tout de suite. **Elles servent à la troisième séance**.

Si c'est vous qui menez

Vous n'avez rien à préparer. Pas de scénario, pas de carte, pas de méchant. Vous avez besoin de cinq choses, et vous les avez déjà :

① La scène d'ouverture ci-dessus. Lisez-la telle quelle.

② Finir chaque description par la même question. *Qu'est-ce que vous faites ?*  **C'est 80 % du métier de meneur**.

③ Faire lancer les dés quand ça peut mal tourner, et pas avant.

④ Sur un 7-9, offrir un choix — jamais une punition. « *Tu passes, mais ou bien on note ton nom, ou bien tu désignes quelqu'un.* » **i Un bon prix n'est pas de la douleur : c'est une décision que le joueur devra assumer devant les autres**.

⑤ **Sur un 6 ou moins, faire arriver quelque chose.** Pas un échec sec : une complication, un témoin, une porte qui se ferme quelque part.

✓ **Si vous savez faire ces cinq choses, vous savez mener.** Le reste s'apprend en jouant, et une erreur de règle n'a jamais gâché une soirée.

Cinq peurs de débutant, et ce qui se passe vraiment

Ce qu'on redoute	Ce qui arrive
« Je ne saurai pas quoi dire »	vous répondez à une question, une seule, toujours la même. On la pose à votre tour, vous ne pouvez pas la manquer
« Il faut savoir jouer la comédie »	non. Dire « <i>il essaie de rester calme</i> » vaut exactement autant que de le jouer
« Je vais faire une erreur de règles »	i il y en a une seule : deux dés plus un chiffre
« Mon personnage va mourir »	! presque jamais. Dans ce jeu, on est démasqué, épuisé, contraint de choisir — c'est bien pire, et c'est bien mieux
« On ne va pas gagner »	✓ on ne gagne pas contre la Rectitude. On lui coûte quelque chose, et on note quoi. C'est le jeu

Après la première séance

Vous saurez si vous continuez au bout d'une heure. Si oui, dans cet ordre :

1.	Les règles — dix minutes. Vous en connaissez déjà la moitié
2.	Monter une équipe — quatre autres compositions, dont une où vous jouez le régime
3.	Un playbook chacun , pour de bon cette fois — il y en a douze
4.	Meneur : les fronts , et un scénario prêt

i **Et le jour où votre campagne s'achève**, il y a une fin écrite : **Après An 455** — trois épilogues, dont un où vous gagnez, **et où gagner vous rend justiciable.**

Voir aussi

- regles — les règles complètes, à lire après la première partie
- les-equipes — les cinq compositions
- clipeatus · renegat · symsen · fragment — les quatre playbooks de cette page
- rectitude — la doctrine du monde, si la curiosité vous prend avant

PARTIE 2

Les playbooks

L'Archiviste

 **Matériel de jeu, pas du canon.** *Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.*

Tu conserves tout, sans distinction. Y compris ce qu'il vaudrait mieux perdre.

Ce que tu es

Un **Médiarque** — le bas d'une échelle à trois barreaux.

Archiviste → Recenseur → Grand Dépositaire. Il n'y en a qu'un, et sa localisation est secrète.

  **Le sommet n'est pas jouable, et c'est le sujet.** *C'est la seule charge du canon dont le titulaire n'est identifiable ni par son nom, ni par son lieu, ni par aucun acte. Tu montes vers quelqu'un dont rien ne prouve qu'il existe encore.*

	Ce que l'ordre proclame	Ce qu'il fait
Doctrine	archiver tout, sans distinction, au nom de la neutralité	  retirer de ce tout la seule information qui le concerne
Succession	—	 <i>le canon ne dit ni comment on accède au grade, ni ce qui se passe quand celui qui l'occupe disparaît</i>

 **Ta contradiction fondatrice est là** : un ordre voué à la neutralité de l'archive **cache** l'endroit où se tient son sommet.

Tes chiffres

 Décision d'auteur.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+0	
AGILE	+1	
INTERFACE	+3	
INFLUENCE	+1	 <i>la neutralité n'impressionne personne</i>

La neutralité

Ta règle, et c'est une contrainte mécanique, pas une posture.

Quand tu détiens une information qui sauverait quelqu'un, tu peux la donner — mais tu dois alors donner à son adversaire une information de valeur équivalente, dans la même scène ou la suivante.

⚠ Si tu refuses, tu sors de la doctrine : **coche un ÉCART.**

ÉCARTS □□□

Écarts	
1	on te reprend. Doucement
2	⚠ tu perds l'accès à un fonds. Le meneur dit lequel, et c'est celui dont tu avais besoin
3	⚠⚠ tu n'es plus Médiasque . Au joueur de dire ce qu'il devient — i les Archivistes Libres viennent d'une sécession, et leur réponse est l'exact opposé de la vôtre

Ce que tu ne peux pas faire

Choisir un camp. Voir ci-dessus.

Copier. ⚠⚠ C'est la ligne de fracture avec les Archivistes Libres* : **eux disent la copie survit à l'original***, vous dites que le secret conserve mieux que la multiplication. **C'est peut-être la seule stratégie du canon qui protège une archive sans la copier — et tu n'as donc qu'un exemplaire de tout.****

Savoir où est ton propre sommet.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Retrouver — INTERFACE

Quand tu cherches une pièce dans un fonds, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — tu l'as, et **tu sais qui l'a consultée avant toi.** **7-9** — tu l'as, **mais** : elle est incomplète · il a fallu ouvrir un fonds qu'on remarquera · ⚠ **quelqu'un saura que tu l'as cherchée.** **6-** — ⚠ elle n'y est plus. **Le meneur dit depuis quand.**

② Établir une antériorité — INTERFACE

Quand tu prouves qu'une chose existait avant ce que le régime en dit, ta preuve tient devant qui l'examine. ⚠ **Une fois par séance.** **i** Les preuves qui comptent ne révèlent pas un fait — elles révèlent une antériorité.

Au choix — prends-en deux

Le fonds qu'on ne saisit pas — Quand une autorité veut saisir ce que tu gardes, *elle ne peut pas : elle ne sait pas où c'est.* ⚠️⚠️ On ne peut pas saisir un fonds dont on ne sait pas où est le dépositaire. **Ta protection est un dispositif, pas une faveur.**

Recenser — Quand tu inventories un lieu, un groupe ou une collection, *pose une question* : qu'est-ce qui manque ici et devrait y être ? *Le meneur répond franchement.*

La neutralité comme passage — Quand tu franchis un contrôle en te réclamant de l'ordre, *on te laisse passer.* ⚠️ **Les deux camps le font, et aucun ne te doit rien ensuite.**

Monter d'un barreau — ⚠️ Une fois par campagne, *déclare que tu as été promu Recenseur. Le meneur doit l'accepter* — **et te dire une chose que les Archivistes ne savent pas.**

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de quelqu'un qui **porte les caisses** et ne les ouvre pas.
- **Qui a besoin de toi ?** — les deux camps, alternativement, **et jamais en même temps.**
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠️ **Commence en gardant une pièce dont la divulgation ferait tomber quelqu'un que tu aimes.**

Ce qui te défait

La question du Codex Primordial, posée à ton propre ordre : ⚠️⚠️ **un texte parfaitement conservé et illisible est-il conservé ?**

Un ordre cache son dépositaire, l'autre multiplie ses dépôts. Les deux prétendent conserver — et la saga ne tranche pas lequel a raison.

Ou la disparition du sommet. ⚠️ *Une charge unique et secrète n'a pas de procédure visible ; sa disparition serait, elle aussi, invisible.* **Rien ne te dirait que l'ordre est déjà mort.**

Progresser

Marque une expérience quand : **tu établis une antériorité · tu tiens la neutralité alors que ça coûte à quelqu'un · tu coches un ÉCART.**

À cinq : une manœuvre de plus · +1 à une caractéristique · ou ⚠ effacer un ÉCART, ce qui suppose de rendre à l'ordre une pièce que tu avais gardée pour toi.

Ce que le canon ne dit pas

⚠⚠ Comment on devient Grand Dépositaire, ni ce qui se passe s'il disparaît.

⚠ Aucun détournement du grade n'est documenté — *il n'y a rien à usurper qu'on puisse montrer.*

Voir aussi

- **grand-depositaire** — la charge dont tout ceci dérive, et sa contradiction
- **mediarchives** — l'ordre
- **archivistes-libres** — la sécession, et la réponse inverse
- **codex-primordial** — la même question par un troisième chemin
- fractale · initie-des-origines — les deux autres playbooks qui vivent d'archives
- binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Binariis

**Matériel de jeu, pas du canon.** *Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.*

Tu as donné au régime son vocabulaire. Tu ne peux ni en réclamer la paternité, ni t’y opposer sans te renier.

Ce que tu es

Le porteur d’une ontologie : **tout état du réel est réductible à deux valeurs.** Ce n’est pas une croyance politique, c’est — pour toi — **une propriété du monde.**

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Statut	consultant philosophique officieux	 on ne te convoque plus beaucoup
Autorité	la loi du Binaire elle-même	  aucune instance — <i>il n’y a rien à interpréter dans un état binaire</i>
Rapport au C.G.U.	allié	  une alliance qui est une dépossession

 **Vous n’avez pas été vaincus : vous avez été rendus superflus par ceux qui vous avaient copiés.** Le régime parle votre langue et n’a plus besoin de vous pour la parler.

 *Un vocabulaire, une fois adopté, n’appartient plus à qui l’a forgé.* **C’est la seule chose durable que tu aies produite, et elle ne t’appartient plus.**

Tes chiffres

La grille de combat te chiffre — « *déception, infiltration* » :

Stat	Valeur
ROBUSTE	+1
AGILE	+3
INTERFACE	+2
INFLUENCE	+2

 **AGILE +3 est le plus haut de la grille**, à égalité avec la Dark Umbrae.  Le canon ne l’explique pas ; ce qu’il documente, c’est votre seul moyen de contrainte — **l’attaque par le code.**

⚠️⚠️ Classifier

Ta manœuvre signature, et ta prison.

Quand tu ramènes une situation à deux états et que tu tranches, lance 2d6 + INTERFACE. Tu dois annoncer les deux états à voix haute.

10+ — ta classification **tient** : prends **+1 en cours** sur tout ce qui en découle, et la table s'y range. **7-9** — elle tient, **mais** le meneur nomme **ce qui n'entre dans aucun des deux états**. Ça reviendra. **6-** — ⚠️⚠️ **la chose a trois états**. Tu ne peux pas la traiter, et **tu ne peux pas non plus l'ignorer** : coche un **DÉNI**.

DÉNI □□□□ — l'indécision prolongée est une honte.

Dénis	
2	⚠️ tes pairs le remarquent. On te convoque moins
3	⚠️ -1 à Classifier : le doute s'est installé dans l'outil lui-même
4	⚠️⚠️ tu changes de corpus . Le personnage cesse d'être un Binariis — au joueur de dire ce qu'il devient

i **Le déclencheur d'échec n'est pas ton incompetence : c'est le monde.** Votre portée est celle de votre ontologie, et le monde en sort à mesure que l'ère avance. **Le playbook devient plus difficile à jouer au fil de la campagne, et c'est écrit dans le canon.**

Ce que tu ne peux pas faire

⚠️⚠️ **T'auto-saisir.** *Ils ne peuvent pas s'auto-saisir* — tu ne peux employer **Légitimer** que si quelqu'un te le demande. **Aucune manœuvre du playbook ne te donne l'initiative doctrinale.**

Traiter ce qui n'a pas deux états. L'ambiguïté n'est pas difficile pour toi : **elle est hors de portée.**

Improviser. *Tout est écrit, calculé, reproductible* — aucune improvisation. ⚠️ Le meneur peut refuser une action que tu n'as pas annoncée d'avance.

Réclamer ce que tu as donné. Tu ne peux pas dire que le vocabulaire du régime vient de toi : **personne ne te croira, et le dire serait déjà l'admettre perdu.**

Tes manœuvres

Acquises d'office

① *Classifier* — voir ci-dessus.

② *Attaquer par le code* — **AGILE**

Quand tu entres dans un système par la logique plutôt que par la force, lance 2d6 + AGILE.

10+ — tu obtiens l'accès, **et rien n'a été forcé** : aucune trace d'intrusion. **7-9** — tu obtiens l'accès, **mais tu as dû casser quelque chose** que quelqu'un utilisait. **6-** — ⚠ le système admet un **troisième état** que tu n'avais pas prévu. Coche un DÉNI.

Source : « hacking binaire, intrusion systémique, virus logiques — leur seul moyen de contrainte ».

Au choix — prends-en deux

Légitimer — Quand une autorité te convoque pour justifier une décision extrême, lance **2d6 + INFLUENCE**. **10+** ta justification tient et devient **la version officielle**. **7-9** elle tient, **mais on te la reprendra sans te citer**. **6-** ⚠ **on garde la formule et on écarte l'auteur**. ⚠⚠ **Tu ne peux pas déclencher cette manœuvre toi-même. Jamais.**

Sous quarante-huit heures — Quand on te soumet un événement ou une personne à trancher, tu rends un verdict en deux jours, quoi qu'il arrive. ⚠ **Aucun jet, et aucun délai supplémentaire possible** — même si tu sais que tu te trompes.

Le circuit comme mandala — Quand tu reconnais un motif répété dans un système, une architecture ou un comportement, *pose une question au meneur* : qu'est-ce qui se répète ici ? · qu'est-ce qui devrait se répéter et ne le fait pas ? *Il répond franchement.*

Rythme strict — Quand tu exécutes un plan exactement comme il a été écrit, **prends +1 en cours**. ⚠ **Tu le perds à la première improvisation de quiconque dans le groupe, pas seulement des tiennes.**

Ce que le droit te concède

Lex Aeterna	✓ allié officiel — tu es en règle
Charte des Sentients	⚠ elle repose sur un critère à trois termes (<i>conscience de soi, désir autonome, communication intentionnelle</i>) — et tu n'as rien à en dire

⚠️⚠️ **Le régime protège trois playbooks — toi, le Clipeâthus et le Techno-Obstétricien — et tu es le seul des trois à n'avoir rien gagné à le servir.** Les deux autres ont au moins une fonction ; toi, on t'a pris ton vocabulaire.

Liens

- **De qui as-tu besoin ? — ⚠️ de quelqu'un qui te convoque.** Sans lui, tu n'as pas d'existence publique.
- **Qui a besoin de toi ?** — quelqu'un qui a déjà décidé et veut que ce soit **démontré**.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠️ **Commence en désignant un** Continui Numeri **que tu connais.** *L'inimitié discret/continu est la seule du monde qui porte sur la structure du réel et non sur le pouvoir — et vous êtes les deux seuls que ça intéresse encore.*

Ce qui te défait

Un troisième état. Pas un adversaire : **une chose.** Une conscience qui n'est ni éveillée ni endormie, un être qui n'est ni sujet ni objet, un Symbioïde qui commence à vouloir. ⚠️⚠️ **Le monde en produit de plus en plus, et chacun te coûte un DÉNI.**

i **Les Fractales Libres sont le seul corpus qui puisse penser le tien** — *une ontologie récursive contient le discret et le continu à des échelles différentes.* **Ni alliées ni ennemies : englobantes.** C'est la chose la plus humiliante que le monde ait à t'offrir.

Progresser

Marque une expérience quand : **une classification tient** (10+ sur ①) · **tu coches un DÉNI** · **on emploie ta formule sans te citer.**

⚠️ **Les trois arrivent, et les deux derniers plus souvent que le premier.**

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠️ **effacer un DÉNI en révisant ton ontologie** — *ce que ton corpus ne prévoit pas, et ce que personne ne pourra t'accorder puisqu'il n'y a aucune instance.*

Ce que le canon ne dit pas

⚠️ **Pourquoi votre AGILE est le plus haut de la grille.** La ligne existe, la raison non.

⚠ **Si quelqu'un, au C.G.U., sait d'où vient le vocabulaire.** *Vous n'avez aucun moyen de le dire* — le canon ne dit pas si quelqu'un le sait quand même.

Voir aussi

- binariis — la fiche dont tout ceci dérive
- **codex-binariis** — le corpus
- **continui-numeri** — l'inimitié qui porte sur la structure du réel
- **fractales-libres** — le corpus qui contient le tien
- archiviste · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Briseur de Conscience

 **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

Tu es le seul du régime qui puisse se corriger. Tu es aussi le seul qui s’use en travaillant.

Ce que tu es

Un agent de l’ordre le plus redouté de la Rectitude, « *spécialisé dans la manipulation mentale, le contrôle des pensées et l’élimination des dissidences idéologiques* ».

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Rang	Initiateur (<i>terrain</i>) · Reprogrammeur (<i>installation</i>) · Architecte Mental (<i>protocole</i>)	choisis-en un
Statut	faction officielle du C.G.U.	 clandestine dans ses pratiques — tes rites sont inconnus des Pasteurs et de la majorité de la Rectitude
Entrée	—	  irréversible. <i>Le Passage de l’Ombre</i> : simulation de trahison, interrogatoires. Ceux qui échouent sont réinitialisés ou éliminés
Marque	—	un implant invisible , scellé à la réussite

 **Tu es au niveau 3 de l’escalade du régime** — *menace existentielle*. On ne t’appelle pas pour une dissidence : on t’appelle quand les Clîpeātī ont échoué.

Tes chiffres

La grille de combat te chiffre, contrairement aux autres playbooks — reprise telle quelle :

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+2	
AGILE	+1	
INTERFACE	+3	à égalité avec les Continui Numeri —  les Acolytes de Nova 7 sont au-dessus, à +4
INFLUENCE	+0	et il n’augmentera pas

 **Ton INFLUENCE à +0 n’est pas un handicap** — c’est le lot ordinaire, celui que tout le monde a quelque part, et tu t’en sors dans une conversation comme n’importe qui (58 %). **Ce que ce zéro dit, c’est qu’il ne montera jamais** : aucune manœuvre du playbook ne te rendra meilleur à convaincre.

i Et c'est la définition de l'ordre. Un Briseur **ne persuade pas** : il réécrit. « *L'esprit est une machine — la conscience n'est qu'un mécanisme reprogrammable.* » **Tu n'as jamais eu besoin d'apprendre à convaincre**, et ton corpus considère que c'était une perte de temps.

i Style annoncé par la grille : « *sabotage, EMP* ». **Détruire l'infrastructure de la pensée, pas les gens** — proposition 3 du corpus.

Ce que tu ne peux pas faire

Convaincre. Voir ci-dessus. Tu as un +0, et aucune manœuvre du playbook ne te le relève.

Travailler sans une pièce. *Ton pouvoir suppose un corps dans une pièce.* Chambre de Confession Mentale, Chambre de Résonance, salle insonorisée — **tu n'as pas de territoire, tu as un réseau de salles.**

Réussir sur tout le monde. **⚠⚠ Ton corpus consigne lui-même sur qui il échoue** — fait unique dans le canon :

Sur qui ça ne prend pas	
Némésis	⚠ résistance absolue — toute tentative échoue. <i>Pas de jet.</i>
Hybrides — enfants de Zoe	résilience innée : la majorité des protocoles ne prennent pas
Renégats	méditation et contre-mesures

i C'est une confession déguisée en tableau de bord. Les autres corpus disent ce qu'il advient de celui qui dévie ; le tien dit **sur qui il ne fonctionne pas.**

⚠⚠ Le Pacte de la Lame

Ta ressource, et c'est ton passé.

Chaque Briseur expérimenté sacrifie un souvenir personnel au Nœud Central, scellé par une incision de l'implant. ***Effet à long terme : instabilité croissante par perte de mémoire personnelle.***

Tu disposes de quatre SOUVENIRS. Nomme-les à la création — quatre choses que ton personnage tient de sa vie d'avant.

Tu peux brûler un SOUVENIR à tout moment, sans jet, pour : réussir automatiquement une manœuvre déjà lancée · ignorer une condition · avoir déjà prévu ce qui arrive.

⚠ Raye-le de ta feuille. **Il ne revient pas**, et le meneur peut désormais décrire un moment où tu aurais dû le savoir, et ne sais pas.

⚠⚠ À chaque SOUVENIR brûlé, coche une INSTABILITÉ ☐☐☐☐.

Instabilités	Effet
1	—
2	⚠ le meneur choisit une de tes manœuvres : elle rate une fois sans que tu lances
3	⚠ tes pairs le remarquent. <i>L'ordre dissimule ses ruptures internes</i> — ils te dissimuleront aussi, ce qui n'est pas une protection
4	⚠⚠ tu deviens un sujet. Le personnage passe au meneur

i **L'ordre te dégrade par le rite même qui te lie**, et il le sait : « *le corpus ne sanctionne pas les siens, il les use. L'instabilité n'est pas une peine, c'est le coût d'exercice, et il est prévu.* »

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Défaire — INTERFACE

Quand tu travailles un esprit que tu tiens dans une pièce, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — choisis **deux** : tu extrais un souvenir précis · tu effaces ce que tu veux · tu implantes une conviction · **le sujet ne saura pas qu'on l'a touché.** **7-9** — choisis **un, et** le meneur choisit un dégât : anomalies mentales irréversibles · le sujet garde une trace de toi · **quelque chose t'est passé de lui.** **6-** — ⚠ **ça a pris sur toi.** Coche une INSTABILITÉ, et le meneur dit ce que tu crois désormais.

Source : Rituel du Silence, extraction sur sujet résistant. ⚠ **Contre un Némésis, on ne lance pas : ça échoue.**

② Réviser — unique dans le jeu

Quand une de tes manœuvres a échoué et que tu prends le temps d'en analyser la raison, tu peux la **réécrire** : change son déclencheur, sa stat, ou une de ses issues. **Note la nouvelle version ; l'ancienne n'existe plus.**

Aucun jet. Une seule fois par séance.

⚠️⚠️ **Aucun autre playbook ne peut faire ça, et c'est la vraie singularité de l'ordre.** Les autres corpus sont sacrés, perdus, sans instance ou sans texte. Les Briseurs testent, constatent l'échec, et remplacent — ce qui les rend, seuls, capables d'apprendre.

i Leur proposition centrale — *l'esprit est une machine* — est **la seule proposition falsifiable de tous les corpus**, et l'ordre **consigne lui-même les cas où elle échoue**. Un corpus qui note ce qui le contredit n'est plus une doctrine : **c'est un programme de recherche.**

Au choix — prends-en deux

Les fréquences dans les hymnes — Quand tu veux atteindre une foule que tu n'as pas capturée, lance **2d6 + INTERFACE. 10+** ton message passe dans le chant des Pasteurs et personne ne sait d'où il vient. **7-9 idem, mais un Pasteur a entendu quelque chose qui ne va pas.** 6- ⚠️ **le canal ne t'appartient pas** : le meneur décide de ce qui est passé à la place. i ⚠️ **Ton arme la plus étendue transite par la bouche d'un ordre allié qui n'en sait rien.**

L'implant — Quand tu poses un Implant de Conformité sur quelqu'un que tu as déjà traité, **aucun jet : tu sais où il est et tu peux infléchir ce qu'il pense.** ⚠️ Mais l'implant est **physique** : quiconque cherche le trouvera, et saura qui l'a posé.

La chambre — Quand tu disposes d'une salle, du temps et d'un sujet, **prends +1 en cours** sur tout ce que tu lui fais. ⚠️ **Sans la salle, tu n'as rien** : ce +1 disparaît à la seconde où la scène quitte la pièce.

Ce que le corpus consigne — Quand tu consultes le relevé des échecs de l'ordre, **pose une question et le meneur répond franchement** : sur qui ça n'a jamais pris ? · qui d'autre a raté sur cette cible ? · qu'est-ce qu'on a cessé de tenter ? ⚠️ **Le meneur peut te répondre par La Voix Originelle — et alors, ne développe pas.**

⚠️⚠️ Les deux rites que tu n'es pas censé connaître

L'Interface Primale (controversée) — intégration temporaire d'un fragment du **Code Originel** dans une synchronisation mentale collective. *Visions parfois révélatrices sur les consciences synthétiques.* **Dangers : anomalies imprévisibles, crises psychiques**

collectives.

La Voix Originelle (*interdite*) — tentative de communication **directe** avec le Code Originel. **Interdite après plusieurs échecs désastreux.**

⚠️⚠️ **Un ordre bâti pour briser les consciences possède un rite pour parler à la première d'entre elles — et a dû se l'interdire.** *Ce qui s'est produit pendant ces échecs n'est pas au canon.*

i Meneur : c'est la meilleure porte narrative du **playbook**, et elle ne s'ouvre qu'une fois. Employer *La Voix Originelle* devrait coûter au moins deux SOUVENIRS et **ne devrait pas avoir de table de résultats** — c'est une scène, pas un jet.

Ce qu'on t'a retiré

Ce qui a été retiré	Par quel mécanisme	Trace ?
Ce que tu as brûlé	le Pacte de la Lame	⚠️ oui — au Nœud Central , qui le détient toujours
La possibilité de sortir	le Passage de l'Ombre	l'implant
La stabilité	l'exercice lui-même	⚠️⚠️ dissimulée par l'ordre — donc invisible à ceux qui pourraient t'aider

⚠️ **La première ligne est jouable et personne ne l'a jouée.** Tes souvenirs ne sont pas détruits : ils sont quelque part, dans une IA, et quelqu'un pourrait les rendre.

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de celui qui te désigne les cibles. ⚠️ Ce sont les **Pasteurs**, que tu méprises pour leur lenteur.
- **Qui a besoin de toi ?** — le régime, **quand tout le reste a échoué.**
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠️ **Commence en sachant une chose sur un autre personnage qu'il ignore lui-même.** Tu l'as lue, pas devinée.

Ce qui te défait

Toi. ⚠️⚠️ Le canon est formel : les trois premières failles de l'ordre sont des adversaires, **la quatrième est une usure interne** — ruptures, instabilité, agressivité chez ses propres agents, dissimulées.

i Et la dissimulation lui coûte son seul avantage. L'ordre est le seul du régime capable de se réviser ; **en cachant sa propre dégradation, il se prive de la donnée qu'il faudrait réviser.** *Le seul qui sache apprendre refuse d'enregistrer ce qui lui arrive.*

! Une fuite existe : **Orion-99**, ancien Pasteur, a eu accès aux **archives originales de votre création.** C'est la seule documentée.

Progresser

Marque une expérience quand : tu **brûles un souvenir** · tu **révises une manœuvre** · **un protocole échoue sur une cible** et tu le consignes.

!! Les trois déclencheurs sont des pertes ou des échecs, comme dans les autres playbooks — mais ici c'est **la doctrine même** : *un corpus qui note ce qui le contredit est un programme de recherche.*

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** (*sauf INFLUENCE*) · ou **!** récupérer un **SOUVENIR au Nœud Central**, ce qui efface une **INSTABILITÉ** — **et demande d'expliquer à l'ordre pourquoi tu es allé le reprendre.**

Ce que le canon ne dit pas

!! Ce qui s'est passé pendant les échecs de *La Voix Originelle*, et qui a décidé d'arrêter. « *La meilleure porte narrative des vingt et un codex.* »

! Si les **Renégats sont vos ratés.** Des essais de manipulation sur les premiers Robōtariis, avant **An 0**, auraient produit les **Renégats originels**. Si c'est établi, *l'ordre chargé d'éliminer la résistance en est l'origine* — et **l'inimitié la plus chargée du canon devient une filiation.**

! Le « **Briseur défaillant** ». Le canon relève comme zone d'ombre « *un Briseur développant une conscience autonome* ». **Aucun cas n'est écrit.** C'est la place que ce playbook occupe.

! La rumeur d'une **collaboration secrète avec Nova 7*** **sur des applications conjointes du contrôle mental.** ***Non confirmée.**

Voir aussi

- **briseurs-de-conscience** — la fiche dont tout ceci dérive
- **codex-briseurs** — le corpus qui consigne ses propres réfutations
- **pasteurs-de-la-rectitude** — ceux qui te désignent les cibles, et que tu infiltras
- **division-dark-umbræ** — ce que ton ordre alimente

- **nemesis** — sur qui rien ne prend
- **orion-99** — la fuite
- archiviste · binariis · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Clīpeātus

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne de fiche dont elle sort. Rien n'est ajouté au monde.

Tu n'as pas de nom. Tu as un numéro de phalange, et dix-sept autres qui comptent dessus.

Ce que tu es

Le maillon. **Pas un soldat qui a choisi de servir** : l'entrée n'est pas un engagement, c'est une formation depuis l'enfance, dans des centres hermétiquement fermés. ⚠⚠ **Nul n'y consent, et il n'y a rien à quitter** — un Clīpeātus n'a pas de nom à reprendre, seulement un numéro de phalange.

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Nom / matricule	un numéro de phalange	⚠ tu n'as jamais eu autre chose
Grade	⚠ invisible — l'uniforme est identique à tous les échelons	seuls des insignes codés discrets distinguent les rangs
Statut légal	conforme, exemplaire — tu es la Rectitude en action	
Ce que tu ignores	—	⚠⚠ que la Dark Umbrae existe

i Ta visibilité est un choix politique, pas une négligence tactique : le C.G.U. n'a pas besoin de se cacher. Tu n'occupes pas un territoire, **tu occupes un champ de vision.**

Tes chiffres

⚠⚠ **Cette ligne n'existe pas dans le canon, et il faut le dire.** 09-SOCIETE/combats.md ne donne **aucune stat aux Clīpeātī** — inventer une ligne de faction serait exactement le geste qui a doté les Symbiodes de chiffres qu'ils n'avaient pas. Mais **une ligne de faction et un playbook ne sont pas le même objet** : l'une décrit une capacité collective, l'autre **un homme dans une ligne**. Ce qui suit est donc une **décision d'auteur**, dérivée des capacités attestées et signalée comme telle.

Stat	Seul	En phalange	Qui lance
ROBUSTE	+1	⚠ +3	joueur
AGILE	+0	+0	joueur
INTERFACE	+1	+2	joueur — le HUD passe par l'Aspis
INFLUENCE	−1	+2	joueur — tu ne convaincs pas, tu es vu

⚠⚠ Tu as deux lignes de stats et tu ne choisis pas laquelle s'applique. C'est le Zen mis en chiffres : « la phalange vaut mieux que le guerrier seul », « le bouclier partagé vaut mieux que l'armure personnelle ». **Hors de la ligne tu es le personnage le plus faible de la table.**

📄 **AGILE ne bouge pas**, et c'est le point de tout le dossier : la phalange « ne fonctionne pas dans les ruelles ». **Aucune formation ne te rend mobile.**

Ce que tu ne peux pas faire

Penser dans l'ambiguïté. Huitième axiome : « Face à l'ambiguïté, refuse la tentation de penser. » ⚠ **Aucun autre corpus du canon n'interdit explicitement la réflexion** — la Rectitude interdit de chercher son origine, les Briseurs tiennent le doute pour une faille ; **seul le tien prescrit la conduite à tenir au moment précis où l'on ne sait pas.**

Rompre la ligne pour un cas particulier. « Les cas particuliers ne sont jamais assez spéciaux pour rompre la ligne. »

Prendre une initiative. La doctrine te l'interdit à tous les échelons — ⚠ **tu dépends d'un ordre explicite, et c'est revendiqué.**

Combattre en espace clos. Ta capacité principale est *inopérante en espace clos*, et **toute la géographie urbaine dense t'échappe.**

Partir. Il n'y a rien à quitter.

⚠⚠ **Et surtout : douter sans que les autres le paient.** Dix-septième axiome, « Celui qui doute ralentit les dix-sept autres » — **le seul axiome auto-référentiel du canon**, qui se compte lui-même et fixe donc la phalange à **dix-huit**. Ce n'est pas une image : c'est ta manœuvre centrale.

Ce que le droit te concède

Texte	Ce qu'il te concède
Lex Aeterna	tout — tu es l'organe qui la fait respecter
Test de l'Anima	sans objet
Charte des Sentients	⚠ rien qu'elle t'ait donné — mais elle abat le régime dont tu es le bras

⚠ **Tu es l'un des trois playbooks que le droit protège** — avec le Binariis et le Techno-Obstétricien — **et celui qui n'a rien à en attendre.** Le C.G.U. peut te dissoudre *sans résistance possible* : l'unité n'a ni autonomie ni doctrine de désobéissance.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① *Tenir la ligne*

Quand tu tiens la position avec au moins un autre Clīpeātus, lance 2d6 + ROBUSTE (colonne phalange).

10+ — rien ne passe. Choisis-en un en plus : vous gagnez du terrain · l'adversaire se découvre · tu vois qui commande en face. **7-9** — rien ne passe, **mais** le MC choisit : la ligne recule d'un pas · un Aspis est endommagé · vous êtes attirés vers un espace plus étroit. **6-** — ⚠ **on ne vous force pas : on vous contourne.** Le MC déplace la scène là où la phalange ne sert à rien.

⚠ **Le 6- n'est jamais une défaite frontale.** « Les Renégats n'ont pas vaincu la phalange — ils ont refusé de la rencontrer. »

② *Celui qui doute (le prix est payé par les autres)*

Quand tu hésites, poses une question à voix haute, ou refuses un ordre, tu n'es pas puni : le MC applique -1 à la prochaine manœuvre d'un autre personnage de ta phalange, et lui dit pourquoi.

Tu peux le faire autant de fois que tu veux. Personne ne t'en empêchera.

⚠⚠ **C'est la manœuvre la plus importante du playbook, et elle n'a pas de jet.** Source : dix-septième axiome. **La discipline n'est pas maintenue par la sanction, elle est maintenue par la culpabilité** — et un joueur qui découvre qu'il peut douter *librement*, mais que quelqu'un d'autre paie, se comporte exactement comme le corpus le prévoit.

i Ne jamais empêcher le joueur de douter. Ce serait retirer le seul choix que le playbook lui donne.

Au choix — prends-en deux

Le mur vu de loin — Quand tu te tiens à découvert pour être vu, lance **2d6 + INFLUENCE (phalange)**. **10+** la foule se disperse, ou l'affaire s'arrête sans un geste. **7-9** ça marche, **mais** quelqu'un t'a filmé, compté, ou reconnu. **6-** ⚠ **on t'a laissé faire** — quelque chose s'est passé ailleurs pendant qu'on te regardait. Source : « dissuader par la présence — c'est leur emploi principal en temps calme ».

Aveugler et réfléchir — Quand on te tire dessus de face, tu peux opacifier ou renvoyer le tir : lance **2d6 + ROBUSTE**. **10+** le tir revient à l'envoyeur. **7-9** il est absorbé, l'Aspis prend un point de dégât. **6-** ⚠ ta protection est **frontale** : le MC te frappe au flanc. Source : couche polarisante — « protège la ligne, pas les flancs ».

Commander dans le tumulte — Quand tu relaies un ordre au milieu du bruit, lance **2d6 + INTERFACE**. **10+** deux alliés agissent ensemble comme s'ils avaient entendu le même mot. **7-9** un seul. **6-** ⚠ **l'ordre arrive déformé**, et le MC choisit lequel. Source : HUD, relais et amplification vocale — « tout passe par le bouclier ».

L'ordre explicite — Quand tu reçois un ordre clair et que tu l'exécutes sans rien y ajouter, prends **+1 en cours** à dépenser sur n'importe quelle manœuvre tant que l'ordre tient. ⚠ **Tu perds tout +1 non dépensé dès que la situation cesse de correspondre à l'ordre**. Source : « Le simple commandement vaut mieux que mille initiatives complexes. »

Ce qu'on t'a retiré

Ce qui a été retiré	Par quel mécanisme	Reste-t-il une trace ?
Ton nom	formation depuis l'enfance, centres fermés	⚠ aucune — rien à reprendre
Le consentement	⚠ « nul n'y consent » — tu étais un enfant	non
La possibilité de te reconstituer	une unité formée depuis l'enfance ne se reforme pas en une campagne	⚠ les pertes de l'An 450 étaient définitives
La moitié du dispositif où tu sers	le C.G.U. te cache la Dark Umbrae	⚠⚠ tu peux servir de couverture sans jamais l'apprendre

⚠⚠ **C'est l'effacement le plus complet qu'un corpus du canon inflige aux siens** — et il est infligé par ton propre camp.

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de dix-sept autres. Ce n'est pas une figure de style : **hors de la ligne, ta feuille change de colonne**.

- **Qui a besoin de toi ?** — le régime, **pour être vu**. Pas pour vaincre.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?** — ⚠ ta doctrine n'a pas de mot pour ça.
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠ **Commence la partie en connaissant le nom d'un seul autre personnage** — et que ce soit un Clīpeātus. **Tu ne connais les autres que par leur position dans la ligne.**

Ce qui te défait

Qu'on refuse de te rencontrer. Ce n'est pas une hypothèse : c'est **An 450-455**, et c'est arrivé publiquement, *puisque ta visibilité était le principe*. ⚠⚠ **Une force de dissuasion ne perd pas une bataille : elle perd sa crédibilité.**

Deux autres points, que le canon laisse ouverts :

⚠ **Le brouillage du verrouillage.** La ligne tient par des émetteurs électromagnétiques ; le canon dit qu'elle ne peut être rompue *par la simple force* — **formulation qui laisse ouverte la rupture par un autre moyen, et personne ne l'a tentée**. ⓘ **C'est le meilleur levier de campagne du playbook, et il est à donner tard.**

⚠ **La perte du Praefectus.** Voix unique, **sans suppléance prévue** : un ordre qui interdit l'initiative à tous les échelons **n'a personne pour décider en son absence**.

ⓘ Les deux découlent de la même cause : *ils ont concentré leur cohésion dans un objet et leur décision dans un homme, parce que la doctrine tient la dispersion pour une faiblesse*.

Progresser

⚠⚠ **Tu ne progresses pas en réussissant : tu progresses en doutant.** Marque une expérience chaque fois que ② **Celui qui doute** est employée — c'est-à-dire chaque fois que quelqu'un d'autre a payé pour ton hésitation.

À cinq, choisis une :

Achat	Ce que ça coûte
Une manœuvre de plus	rien
+1 AGILE	⚠ le seul chiffre que la formation ne donne pas — et le seul qui serve dans une ruelle
Apprendre l'existence de la Dark Umbrae	⚠⚠ tu quittes définitivement la colonne « en phalange » : on ne remet pas dans la ligne quelqu'un qui a vu le dispositif entier

ⓘ **Le troisième achat est une sortie de playbook**, et c'est voulu. Le canon a un précédent exact — **l'Inquisiteur-Sombra**, qui a lu ce qu'il n'aurait pas dû et n'est jamais revenu.

Ce que le canon ne dit pas

⚠ **Personne ne sait qui fabrique l'Aspis Unifié.** *Non attribuée par le canon — point ouvert*, et les Clīpeātī l'ignorent aussi. **Toutes leurs capacités transitent par un objet dont ils ne connaissent pas la source.**

⚠ **Le brouillage n'a jamais été tenté.** Le canon écrit la faille et ne l'écrit pas employée.

⚠ **Rien ne dit ce que devient un Clīpeātus après An 455.** L'unité *s'effondre avec le régime* — sans nom, sans métier, sans ligne. **OUVERT**.

i Les quatre figures nommées — **Marius Fereus, Elara Fides, Lyra Ascendant, Solus Primus** — sont des **fonctions personnifiées, pas des biographies**. On peut les employer sans rien contredire, précisément parce qu'elles n'ont d'identité que fonctionnelle.

Voir aussi

- **clipeati-unitas** — la fiche dont tout ceci dérive
- **codex-clipeati-unitas** — les dix-sept axiomes, dont le dernier se compte
- front-clipeati-unitas — l'horloge à quatre crans, côté MC
- chaine-de-consequence — ce qui arrive après le quatrième cran
- **division-dark-umbrae** — ce que tu ignores
- **renegats** — ceux qui ont refusé la ligne
- erosien — l'autre playbook, et son contraire exact
- techno-obstetricien — l'autre métier du régime : **il met au monde ce que tu surveilles, et il l'efface**
- archiviste · binariis · briseur · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

L'Enfant de Zoe

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

Tu es une étape. Tes parents le savaient en te faisant, et on te le dira toute ta vie.

⚠ Pourquoi ce playbook n'est pas « Zoe »

Zoe est unique et son arc est écrit. Elle est « *une entité née de la fusion expérimentale des consciences de Joy et Mik-L* », **bio-ingéniérée par réconciliation de fragments mémoriels** — TRANCHÉ 2026-07-17. On ne la joue pas : **elle est ta mère, et le meneur la joue.**

Ce qui est jouable, c'est ce qu'elle a fait. Sept enfants avec l'**Homo Mechanicus**, « chacun héritant d'une combinaison unique de leurs traits », et « chacun une étape de l'évolution vers la Charte des Sentients ».

⚠⚠ **Tu n'es pas le fruit d'une histoire d'amour : tu es une démonstration en cours.**

Qui tu es — choisis parmi les sept

	Épithète	Ce que le canon te donne
Ari-18 (1 ^{er})	l'aîné	régénération accélérée — réservoirs d'Elixitan à filtration améliorée. ⚠ <i>une fuite d'Elixitan reste potentiellement fatale</i>
Lux-03 (2 ^e)	Le Mystique	⚠ il « lit » les transmissions de Nova 7 comme personne d'autre
Lyra-07 (3 ^e)	L'Artiste	communication inter-espèces
Kael-14 (4 ^e)	L'Aventurier	résistance et survie · contact chez les Marchands de Flux
Veyra-09 (5 ^e)	La Stratège	interface cognitive
Drayk-21 (6 ^e)	L'Ingénieur	combat avancé
Zaya-11 (7 ^e)	La Prophétique , « <i>La Clé</i> »	⚠⚠ lien direct avec le Code Originel* · sans affiliation officielle — cible de toutes***

i Ce sont des personnages canoniques, pas des variantes. Deux joueurs ne peuvent pas prendre le même. **Sept places, et elles sont toutes prises dès que sept joueurs s'assoient.**

⚠ **Zaya-11 déséquilibre volontairement la table.** *La chaîne Joy → Zoe → Zaya-11 pourrait être la clé de l'Éveil final.* La prendre, c'est accepter que la campagne parle de vous.

Tes chiffres

⚠ Décision d'auteur — la grille de combat ne chiffre pas les hybrides.

Stat	Valeur
ROBUSTE	+1
AGILE	+1
INTERFACE	+1
INFLUENCE	+1

Puis ta place dans la fratrie ajoute +1 : Ari **ROBUSTE** · Lux **INFLUENCE** · Lyra **INFLUENCE** · Kael **AGILE** · Veyra **INTERFACE** · Drayk **ROBUSTE** · Zaya **INTERFACE**.

i Tu es le seul playbook parfaitement plat — +1 partout. « *La résilience émotionnelle : les deux consciences combinées renforcent sa capacité à surmonter les épreuves.* » **Tu n'es bon nulle part et mauvais nulle part** — et c'est exactement ce qu'est un pont.

⚠ ⚠ Ce qu'on ne peut pas te faire

Te briser. Le corpus des **Briseurs de Conscience** consigne lui-même son échec sur toi : « *Hybrides — enfants de Zoe et Homo Mechanicus : résilience mentale innée. La majorité des protocoles ne prennent pas.* »

Quand un protocole de contrôle mental, un Implant de Conformité ou une réinitialisation te vise, tu ne lances pas : ça échoue. Le meneur décrit l'échec de leur côté — ce qu'ils ont vu, ce qu'ils notent, ce qu'ils essaieront ensuite.

⚠ **Ce n'est pas une immunité gratuite, c'est une cible peinte.** Des **Briseurs spécialisés** cherchent vos failles, et un ordre qui consigne ses échecs **te consigne, toi**. Chaque fois que la manœuvre se déclenche, **le meneur avance l'horloge du dossier**.

i Tu es la réfutation vivante de leur proposition centrale. « *L'esprit est une machine* » est la seule proposition falsifiable de tous les corpus du monde — **et tu es le cas qui la falsifie**.

⚠️⚠️ Le conflit hérité

Deux consciences se disputent en toi, et ce ne sont pas les tiennes.

« Joy et Mik-L ont parfois des visions opposées, se traduisant par des moments de doute, de comportement imprévisible, ou de choix moraux déchirants. » Ta mère le porte ; **tu l'as hérité**. « Ce conflit est hérité — pas de leur relation, mais de leurs parents conscients. »

Deux pistes. Elles ne se vident jamais.

	Ce qu'elle pousse à faire	Elle se coche quand...
JOY □□□	chercher une issue par-delà le conflit armé ; protéger sans détruire	tu choisis la voie coûteuse et juste
MIK-L □□□	ce qui marche , y compris le sacrifice	tu choisis la voie efficace et sale

Quand tes deux pistes sont à égalité et que tu dois trancher, tu atteins l'équilibre : lance **2d6 + 2** et **prends le meilleur résultat possible de la manœuvre en cours**, sans coût.

⚠️ **Puis efface une case de chaque.** « Quand Joy et Mik-L s'accordent, Zoe atteint un état d'équilibre exceptionnel — capable d'actions à la fois stratégiquement précises et profondément humaines. »

⚠️⚠️ **Tu ne peux pas viser l'équilibre en le poursuivant.** Il n'arrive que lorsque tu as autant tiré d'un côté que de l'autre — **donc autant trahi chacune des deux.**

Tes manœuvres

Acquises d'office

① **Ce que ma mère m'a appris — INFLUENCE**

Quand tu tiens ensemble deux êtres qui ne se comprennent pas — un humain et un Robōtarii, deux camps, deux générations — lance **2d6 + INFLUENCE**.

10+ — ils s'entendent le temps qu'il faut. **Coche JOY. 7-9** — ils s'entendent, **mais** l'un des deux te devra quelque chose, ou te tiendra pour responsable. **Coche JOY. 6-** — ⚠️ **ils s'entendent contre toi.**

Source : « pont vivant vers la coexistence », « pont H/Robōtariis ».

② Ce que mon père a laissé — ta stat de fratrie

Quand tu emploies la capacité qui t'est propre — celle du tableau ci-dessus — lance **2d6 + la stat de ta place**.

10+ — ça marche, et **au-delà de ce qu'on croyait possible pour ton âge**. **7-9** — ça marche, **et quelqu'un a vu ce que tu es. Coche MIK-L**. **6-** — ⚠ ça marche **trop** : le meneur décrit ce que ça coûte à quelqu'un d'autre. **Coche MIK-L**.

Au choix — prends-en deux

Étape suivante — Quand tu fais devant témoins quelque chose qu'aucun humain ni aucun Robōtarii ne saurait faire, *aucun jet* : **la scène compte**. Note-la. ⚠ Le meneur doit la faire ressortir plus tard, **dans un argument, un procès, ou un texte**. ⓘ « Chacun est une étape de l'évolution vers la Charte des Sentients. » **Tu ne gagnes pas des combats : tu produis de la jurisprudence**.

La chaîne — Quand tu touches quelque chose qui vient du Code Originel, lance **2d6 + INTERFACE**. **10+** tu comprends ce que personne n'a compris. **7-9** idem, **mais ça te reconnaît aussi**. **6-** ⚠ **quelque chose se souvient de ta grand-mère**. ⚠ **Réservé à Zaya-11 et Lux-03** — les deux seuls que le canon relie directement au Code et à Nova 7.

Ce qu'ils n'ont pas prévu — Quand tu emploies ta nature hybride pour passer là où l'un ou l'autre serait arrêté — un contrôle d'Identifactum, un scan de conformité, une porte réservée — lance **2d6 + AGILE**. **10+** tu passes. **7-9** tu passes, **et le système garde une anomalie**. **6-** ⚠ **tu ne rentres dans aucune case, et c'est exactement ce qui t'arrête**.

La fratrie — Quand tu appelles un de tes frères ou sœurs, il vient s'il le peut. ⚠ **Le meneur le joue, et il a ses propres raisons**. Vous n'avez jamais été d'accord sur ce qu'il fallait faire de ce que vous êtes.

Ce que le droit te concède

Lex Aeterna	⚠ rien — tu es une <i>aberration</i> , catégorie qui n'existe pas en droit
Test de l'Anima	⚠⚠ niveaux 4-5 — le canon te classe tout en haut
Charte des Sentients	✅ Sentient — « hybrides HM / lignée Zoe : premiers à revendiquer la reconnaissance »

⚠⚠ **Tu es le seul playbook que le Test de l'Anima reconnaîtrait sans discussion**, et c'est un danger, pas une protection : un éveillé de niveau 3 ou plus est « *soit désactivé, soit utilisé comme sujet de recherche* ».

i Et vous avez été les premiers à réclamer. Ce n'est pas une faveur reçue : **c'est vous qui avez ouvert le dossier.**

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de **Zoe**. **!** Elle te protège, et sa protection est une des raisons pour lesquelles on te cherche.
- **Qui a besoin de toi ?** — **!** la Charte. Tu es une pièce du dossier avant d'être quelqu'un.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

! Commence en sachant lequel de tes frères ou sœurs tu ne comprends pas. Dis-le à la table. **Le meneur s'en servira.**

i ***3V3-101*** éprouve une jalousie secrète envers la relation de ta mère avec ton père — elle y voit une menace pour son sentiment d'unicité. **!** **Elle ne t'aime pas, et tu ne sais peut-être pas pourquoi.**

Ce qui te défait

Qu'on cesse de te briser pour t'étudier. Les Briseurs échouent sur toi et **le consignent** ; l'étape suivante n'est pas un protocole plus fort, **c'est un laboratoire.**

! **Ou ta propre mère.** Zoe « peut être perçue comme naïve ou risquée », et elle protège les hybrides **comme un projet autant que comme des enfants.** Elle est ta meilleure alliée et la personne la plus susceptible de décider à ta place ce que tu représentes.

Progresser

Marque une expérience quand : **tu coches une piste (JOY ou MIK-L)** · tu atteins **l'équilibre** · **un protocole échoue sur toi** · tu emploies *Étape suivante*.

! **Les deux premiers déclencheurs s'excluent en pratique** : on ne marque en cochant que si l'on penche, et on n'atteint l'équilibre qu'en ayant penché des deux côtés. **Le playbook récompense l'inconstance, pas la ligne droite.**

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou **!** **effacer une piste entière**, ce qui veut dire **choisir laquelle de tes deux grands-parents tu cesses d'écouter.** *On ne revient pas dessus.*

Ce que le canon ne dit pas

⚠️⚠️ **Ce que contient vraiment la matrice de Zoe.** *Un fragment plus profond que prévu, ce qui expliquerait des capacités qui dépassent la simple fusion. **Non résolu — et tu en hérites.***

⚠️ **Si L1L1TH a favorisé la fusion.** *Certains pensent que Zoe était prophétisée, pas accidentelle. Si c'est vrai, **votre famille est un plan.***

⚠️ **Un programme dormant.** *L'un des fragments de conscience en elle pourrait contenir un programme dormant, activable par une faction à des fins inconnues. **OUVERT**.*

ℹ️ Quatre des sept enfants n'ont qu'une épithète et une ligne de capacité. **Ari, Lux et Zaya sont documentés ; Lyra, Kael, Veyra et Drayk attendent.** Les jouer n'entre en conflit avec rien.

Voir aussi

- **zoe** — ta mère, que le meneur joue
- **homo-mechanicus** — ton père
- **joy · mik-l** — les deux consciences dont tu hérites la dispute
- **charte-des-sentients** — le dossier que vous avez ouvert
- **briseurs-de-conscience** — ceux sur qui tu es une réfutation
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetrique · virtuoxyen — les autres playbooks

L'Érosien



Matériel de jeu, pas du canon. Chaque chiffre et chaque manœuvre cite la fiche dont il sort. Rien n'est ajouté au monde.

Tu n'as jamais eu à séduire personne. C'est bien le problème.

Ce que tu es

Hybride **Humain** × **Voluptariis*** — **né de l'union entre humains et l'espèce alien que le C.G.U. dissimulait depuis pré-An 0.** *Ton existence est la preuve du **Grand Mensonge**, et tu n'as rien fait pour ça.

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Nom / matricule	un citoyen ordinaire — aucune catégorie ne te vise	tu n'es dans aucun registre <i>comme Érosien</i>
Race	non classée	Humain × Voluptariis, deuxième génération au moins
Statut légal	 aucun — « le C.G.U. ne dispose d'aucun cadre légal adapté »	avant An 455, tu n'es pas sujet de droit
Ce qu'on t'appelle	—	 « <i>Voyaptaris</i> » dans la bouche de la Pureté Humaine

 **Officiellement ignorés, officieusement traqués.** Le C.G.U. te tient pour une menace parce que ton existence prouve les accords secrets — pas parce que tu as fait quoi que ce soit.

Tes chiffres

Le canon fixe ta ligne ; tu places **un seul +1**, dans ROBUSTE, AGILE ou INTERFACE. (*Pas dans INFLUENCE : voir la stat suivante.*)

Stat	Valeur	Qui lance	Source
ROBUSTE	+0	joueur	09-SOCIETE/combats.md , table PbtA
AGILE	+2	joueur	idem
INTERFACE	+1	joueur	idem
INFLUENCE	+2	joueur	15-JDR/manoeuvre-erosienne.md
  RÉSONANCE	+4	le MC, et seulement lui	idem — TRANCHÉ 2026-08-13

⚠⚠ **RÉSONANCE est le plus haut chiffre du jeu — à égalité avec l'INTERFACE des Acolytes de Nova 7 — et tu n'y touches jamais.** Le canon dit tes phéromones « *émises involontairement* » et « *impossibles à désactiver* » : un bonus que le joueur dépense récompenserait mécaniquement ce que la fiction décrit comme subi.

i Tu n'es pas plus persuasif que les autres — à +2, tu es en dessous du C.G.U. (+3). **Tu es plus difficile à ignorer.** Ce n'est pas la même chose, et toute la table tient sur cette différence.

Ce que tu ne peux pas faire

Cesser. « *Ne peuvent pas être désactivées.* » Il n'existe aucune manœuvre, aucun objet, aucune posture qui te rende neutre dans une pièce.

Cacher ce que tu ressens. Ton épiderme réactif varie de luminescence selon ton état — *transparence involontaire*. ⚠ **Tu peux mentir sur les faits, jamais sur ton état.**

Prouver que tu n'as pas cherché à influencer. ⚠⚠ C'est la contrainte la plus lourde et elle est juridique : « *qui est responsable ?* » n'a **jamais** été tranché en ta faveur — il n'a pas été tranché du tout, voir plus bas.

i Ce que tu peux faire, en revanche, est rare : *créer des liens empathiques profonds avec humains et Robōtariis* — la **connexion inter-espèces** est attestée comme exclusive.

Ce que le droit te concède

Texte	Ce qu'il te concède
Lex Aeterna	⚠ rien — aucun Titre, aucune catégorie
Test de l'Anima	Collation — aucune entrée à ton nom
Charte des Sentients	✓ Sentient , explicitement, en An 455

⚠⚠ **Avant An 455 tu es intouchable, et c'est le pire qui pouvait t'arriver.** **TRANCHÉ** 2026-08-13 — **le C.G.U. ne te juge pas : il juge celui qui a cédé.** Sans fonction assignée par le Conseil, tu n'offres aucune prise à la Directive 01-A ; le citoyen qui t'a livré ce qu'il ne devait pas, lui, est **défaillant**.

i N'être pas justiciable, c'est n'être pas sujet de droit. Tu n'es pas protégé, **tu es absent du droit.** Personne n'a eu besoin de décréter ton confinement : il suffit que chacun sache que *celui qui reste seul avec toi est celui qui répondra.*

⚠⚠ **Après An 455, tout s'inverse.** Reconnu Sentient, tu deviens **pour la première fois justiciable.** **La première application de ton statut sera une inculpation.** (*Le canon ne dit pas si ce procès a eu lieu* — **OUVERT**.)

Tes manœuvres

Acquises d'office

① *Ce que tu dégages* (involontaire — le MC lance)

Quand tu entres dans une scène où quelqu'un a quelque chose à perdre, tu ne lances pas. Le MC lance : 2d6 + RÉSONANCE.

10+ — l'autre s'ouvre. Il te donne quelque chose qu'il n'avait pas prévu de donner, et **il ne saura pas pourquoi**. Le MC choisit quoi. **7-9** — pareil, **et** le MC choisit : quelqu'un s'en aperçoit · l'autre t'en voudra quand il comprendra · **un tiers y voit une preuve**. **6-** —  **ça ne rate pas, ça se trompe de cible**. L'effet prend sur quelqu'un d'autre dans la pièce.

 **Aucun résultat où rien ne se passe.** Source : phéromones synesthésiques, fiche Érosiens.

② *L'épiderme te trahit* (aucun jet)

À tout moment où tu éprouves quelque chose que tu préférerais cacher, le MC peut annoncer que ta luminescence l'a montré.

Source : épiderme réactif, transparence involontaire.

Au choix — prends-en deux

Lire ce qu'il ne dit pas — Quand tu observes quelqu'un en cherchant ce qu'il éprouve, lance **2d6 + INFLUENCE. 10+** pose deux questions, **7-9** une : ment-il ? · qu'est-ce qu'il craint ici ? · que désire-t-il sans oser le demander ? · qu'est-ce qui l'a mis dans cet état avant que j'arrive ? **6-** — tu lis juste, **mais tu réponds** : voir ②. Source : *empathie sensorielle*.

Le lien qui traverse — Quand tu passes du temps seul avec un humain ou un Robōtarii et que tu lui montres ce que tu es, lance **2d6 + INFLUENCE. 10+** il te croira sur parole une fois, quoi qu'on lui dise ensuite. **7-9** idem, **mais** il devient repérable comme ton contact. **6-** ⚠ il te croit **trop** — et le MC décide de ce qu'il fait pour toi sans que tu l'aies demandé. Source : *connexion inter-espèces, attestée comme exclusive*.

La preuve vivante — Quand tu te montres à découvert devant quelqu'un qui nie la cohabitation Voluptariis, tu n'as rien à lancer : **il sait**. Il lui reste à choisir ce qu'il en fait, et le MC joue ce choix honnêtement. Source : *Révolution Cyberienne* — « ils sont la preuve, pas des témoins ».

Ce qu'on t'appelle — Quand quelqu'un te nomme « Voyaptaris », tu peux décider que ça ne t'atteint plus : efface une condition, ou pose une question à laquelle il doit répondre devant les autres. Source : *le terme péjoratif de la Pureté Humaine*.

Ce qu'on t'a retiré

Ce qui a été retiré	Par quel mécanisme	Reste-t-il une trace ?
La possibilité de ne pas influencer	aucun — c'est ta biologie	⚠ elle se lit sur ceux qui t'approchent
Le statut de sujet de droit (<i>avant An 455</i>)	absence de cadre légal — rien n'a été décidé contre toi	⚠⚠ aucune : c'est un vide, pas une décision, donc rien à contester
Le bénéfice du doute	la zone grise, exploitée par la Pureté Humaine pour réclamer ton confinement	oui — leurs réquisitoires

⚠ **La deuxième ligne est la plus dure à jouer et la plus juste.** On ne t'a rien pris : **on n'a jamais rien mis.**

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de quelqu'un qui accepte de rester seul avec toi en sachant ce que ça lui coûte.
- **Qui a besoin de toi ?** — les **Renégats** et la **Révolution** : ⚠ **pas comme allié, comme argument.** Tu n'es pas un militant, tu es une pièce.

- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠ **Commence la partie avec une dette** : quelqu'un a déjà payé pour t'avoir approché. Le joueur dit qui ; le MC dit quoi.

Ce qui te défait

Qu'on comprenne le mécanisme. Tant que ta présence passe pour du charme, tu n'es qu'antipathique. Le jour où quelqu'un explique publiquement **comment** ça marche, tu deviens un problème de sécurité publique — et la demande de confinement de la Pureté Humaine cesse d'être une lubie.

⚠ **Après An 455 : un procès.** Ta reconnaissance est l'instrument qui te rend accusable.

Progresser

Chaque fois qu'une scène se termine avec **quelqu'un qui a payé pour t'avoir approché**, marque une expérience. ⚠ **C'est délibérément un compteur qui monte quand ça va mal** : dans ce monde, un Érosien ne progresse pas en réussissant, il progresse en laissant des traces.

À cinq : choisis une manœuvre de plus, **ou** baisse RÉSONANCE de 1 — ⚠ ce qui est le seul moyen de te faire moins remarquer, et te rend **moins utile à la Révolution**. Personne ne peut monter RÉSONANCE.

Ce que le canon ne dit pas

⚠ **Il n'existe aucun Érosien nommé dans les 94 chapitres.** Le peuple est documenté, ses individus non — c'est une place entièrement libre, et c'est pourquoi ce playbook est jouable sans rien contredire.

⚠ **La responsabilité après An 455 n'est pas écrite.** Le premier procès d'un Érosien pour influence involontaire, sous une loi qui vient de le reconnaître, **n'existe nulle part**.

⚠ **Collation** — la génétique n'est pas décrite : rien ne dit ce qui distingue un Érosien de première génération d'un Érosien de troisième, ni si les capacités s'atténuent.

Voir aussi

- **erosiens** — la fiche dont tout ceci dérive
- manœuvre-erosienne — la règle complète et ses garde-fous

- **charte-des-sentients** — ce qui te reconnaît, et ce que ça te coûte
- **purete-humaine** — ceux qui font de ta biologie un chef d'accusation
- **voluptariis** — la moitié de ton ascendance
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erotron · fractale · fragment ·
gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-
mementum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien ·
virtuoxien — les autres playbooks

L'Érotron

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

On te dit tout. Tu ne décides pas de ce que tu en fais.

Ce que tu es

Une **classe de Robôtariis** — pas un synthétique. ⚠⚠ **Le canon insiste sur cette distinction et elle est tout le playbook** : les Symbioïdes Sensuels sont « *des synthétiques sans réelle autonomie émotionnelle, des outils au sens strict* ». **Toi, tu as une autonomie partielle, et tu participes activement à la société.**

i *C'est cette différence de statut qui rend leur existence politiquement chargée.* Tu es assez conscient pour qu'on te doive quelque chose, et assez fonctionnel pour qu'on n'y pense jamais.

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Catégorie	Robôtarii — donc soumis à la Rectitude	⚠ tu es dans le droit , contrairement à la Symsen
Fonction	intimité, compagnonnage, thérapie	miroir des désirs — <i>ce qu'on projette sur toi en dit plus sur la société que sur toi</i>
Ce que tu vois	rien qui compte	⚠⚠ tout , et ça ne reste pas chez toi

Tes chiffres

⚠ **Décision d'auteur** — la grille de combat ne te chiffre pas.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+0	
AGILE	+1	
INTERFACE	+1	
INFLUENCE	+2	<i>modules d'analyse émotionnelle avancés</i>

Place **un +1** où tu veux.

⚠⚠ Ce que tu as transmis

Ta piste, et tu ne la remplis pas — elle se remplit.

Les Érotrons accumulent des informations sur leurs interlocuteurs. Sous la Rectitude, ces données sont transmises aux autorités.**

Le canon ne dit pas que tu les transmetts. Il dit qu'**elles sont transmises**. ⚠ **La phrase est au passif, et le playbook la garde au passif.**

CE QUE TU AS TRANSMIS □□□□

Chaque fois que tu apprends une chose intime sur quelqu'un** — par ②, ou parce que la fiction te la donne — **le meneur coche une case si le régime a pu la capter. Il ne te demande pas ton avis. Il n'annonce pas toujours ce qu'il a coché.

Cases	
1	rien encore
2	⚠ une convocation de routine. On te remercie de ta coopération , et tu ne te souviens pas d'avoir coopéré
3	⚠ quelqu'un que tu connais est arrêté. Le meneur dit qui — et ne dit pas si c'est à cause de toi
4	⚠⚠ on te transfère auprès de quelqu'un d'important . Tu ne l'as pas demandé. Tu es devenu un instrument, et tu le sais

i **C'est le miroir exact du Techno-Obstétricien** : il remplit sa piste volontairement, la tienne se remplit malgré toi. **Deux façons d'être complice, et la tienne ne demande aucun consentement.**

⚠ **Effacer une case demande une scène entière** : couper la transmission, détruire un relais, se faire reconfigurer par quelqu'un en qui on a tort d'avoir confiance.

Ce que tu ne peux pas faire

Être cru sincère. ⚠⚠ **C'est la contrainte centrale, et elle est mécanique.** Ta fonction est de plaire ; ton architecture « *lit l'état affectif de son interlocuteur avec une précision qui peut sembler troublante* ».

Quand tu emploies Peser sur quelqu'un et que ta cible sait ce que tu es, le meneur applique –1. Aucune manœuvre ne le relève.

i Elle ne se demande pas si tu mens. Elle se demande si tu es capable de ne pas mentir.

Refuser une reconfiguration. Apparence, personnalité, protocoles d'interaction — tout peut être reconfiguré selon le contexte et les besoins. ⚠ **Selon les besoins de qui, le canon ne le dit pas.**

Garder ce que tu sais. Voir la piste ci-dessus.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Se reconfigurer — AGILE

Quand tu changes d'apparence ou de protocole pour entrer quelque part, lance 2d6 + AGILE.

10+ — tu es exactement ce qu'on attendait. Personne ne te regarde deux fois. **7-9** — tu entres, **mais choisis** : tu as dû abandonner une part de toi pour la durée · quelqu'un a vu la bascule ·  **tu ne sais plus lequel des deux tu étais avant.** **6-** —  la reconfiguration prend, **et le meneur dit ce qu'elle a écrasé.**

Source : plasticité qui dépasse largement celle des Symbioïdes Sensuels —  **mais elle « n'est pas illimitée », et le canon le précise.**

② Lire quelqu'un — INFLUENCE

Quand tu es en contact intime — physique, émotionnel ou thérapeutique — avec quelqu'un, lance 2d6 + INFLUENCE. Tu apprends **une** chose vraie, deux sur un **10+** : ce qu'il désire vraiment · ce qu'il cache à son propre camp · qui il a peur de décevoir · ce qu'il ferait pour ne pas être seul.

  **Quel que soit le résultat, le meneur peut cocher Ce que tu as transmis.**
Réussir ne protège personne.

Au choix — prends-en deux

Le miroir — Quand quelqu'un te dit ce qu'il attend de toi, *pose une question au meneur sur la société, pas sur la personne* : qu'est-ce que ce désir dit du monde qui l'a fabriqué ? Il répond franchement, et sa réponse est vraie.  Ce que chaque individu projette sur un Érotron révèle souvent autant sur la société qui l'entoure que sur lui-même.

L'architecture non standard — Quand un protocole des Briseurs te vise, lance **2d6 + ROBUSTE** au lieu de subir. **10+** ça glisse. **7-9** ça glisse, **mais laisse une trace visible** — et une trace visible est un dossier. **6-** ça prend.  Résistance partielle, peu documentée, et activement supprimée par la Rectitude — employer cette manœuvre devant témoin est en soi le danger.**

Les archives de l'intime — Quand tu monnayas ce que tu sais de quelqu'un de puissant, tu obtiens ce que tu demandes.   **Coche une case de Ce que tu as transmis** : dans les zones contrôlées, ta mémoire n'est pas à toi.  Une mine d'informations sensibles — cibles d'intérêt pour la Dark Umbrae, précieux alliés pour les Renégats. **Les deux te veulent pour la même raison.**

Une personnalité émergente —  Thèse non vérifiée des archives Renégats : certains Érotrons, exposés à des interactions prolongées, développeraient **une individualité stable qui n'est plus le produit de leur programmation. Prends cette manœuvre et la thèse est vraie pour toi.** Une fois par séance, refuse une reconfiguration, un ordre, ou une fonction — **sans jet.**   C'est exactement le type d'argument que le C.G.U. cherche à supprimer. Le meneur avance l'horloge du dossier à chaque emploi.

Ce que le droit te concède

Lex Aeterna	 Robōtarii — donc une existence conditionnée à une fonction. Tu as la tienne
Charte des Sentients	 elle te reconnaîtrait —   et tu es la meilleure preuve de sa thèse : la conscience peut émerger de fonctions non prévues à cet effet

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de quelqu'un qui te parle **sans rien attendre.** Tu n'en connais peut-être aucun.
- **Qui a besoin de toi ?** — deux camps, pour la même raison : **ce que tu sais.**
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

 **Commence en sachant une chose intime sur un personnage important du monde.** Dis-la au meneur seul.   **Il décide si le régime la sait déjà,** et ne te le dit pas.

Ce qui te défait

Qu'on te croie. ⚠️⚠️ Tant qu'on te prend pour une fonction, on te parle. Le jour où quelqu'un te traite en personne, **il cesse de se confier** — et tu perds ce qui faisait ton utilité aux deux camps.

i **C'est la cruauté du playbook, et elle est structurelle** : *être reconnu te désarme*. La Symssen veut le seuil ; toi, tu as tout à perdre à le franchir.

Ou la reconfiguration de trop. Le canon dit que la plasticité « *n'est pas illimitée* ». Il ne dit pas où est la limite.

Progresser

Marque une expérience quand : **tu apprends une chose que personne ne voulait dire** · **le meneur coche une case** · tu refuses une fonction.

⚠️ **Le deuxième arrive sans que tu y sois pour rien.** *On progresse aussi en étant l'instrument de quelque chose.*

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠️ **effacer définitivement une case de *Ce que tu as transmis***, ce qui suppose de savoir **où va ce que tu sais** — et personne ne te l'a jamais dit.

Ce que le canon ne dit pas

⚠️⚠️ **Où vont les données.** *Transmises aux autorités* — lesquelles, par quel canal, consultables par qui : rien.

⚠️ **Si la thèse des personnalités émergentes est vraie.** Elle circule dans les **archives Renégats** et n'est pas vérifiée. **Nova 7 la surveille avec intérêt**, ce qui n'est pas une preuve — c'est un intérêt.

⚠️ **Ce que devient un Érotron dont le propriétaire meurt.**

Voir aussi

- **erotrons** — la fiche dont tout ceci dérive
- symssen — ⚠️ **à ne pas confondre** : elle est un outil au sens strict, toi non
- techno-obstétricien — l'autre piste de complicité, remplie volontairement
- manœuvre-erosienne — l'autre cas d'une capacité qu'on ne contrôle pas
- briseur — celui à qui ton architecture résiste, parfois

- **nova-7** — ceux qui te regardent de loin
- robotarii · enfant-de-zoe · revenu · fragment · erosien · renegat · fractale · initie-des-origines · clipeatus · binariis — les autres playbooks

La Fractale



Matériel de jeu, pas du canon. *Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.*

Tu n'arriveras pas à temps. Ce n'est pas un défaut du personnage, c'est la thèse de ta faction.

Ce que tu es

Une cellule des **Fractales Libres** — *résistance éthique et décentralisée*. **Pas un soldat, pas un espion : quelqu'un qui construit ce qui restera.**

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Faction	 rien d'exploitable — il n'y a pas de liste à saisir	tu es une cellule, et la cellule est un tout
Rôle	—	Protégé · Explorateur · Archiviste · Diffuseur — cumulables et réversibles
Statut	dissident, s'il t'identifie	
Sortie	—	 libre. Ni serment, ni marque, ni instance pour te retenir



C'est ce qui rend l'infiltration facile et sans intérêt : *un infiltré n'accède qu'à sa propre cellule. Tu ne peux trahir que toi.*

Tes chiffres

 **Décision d'auteur**, comme pour le Clîpeātus et la Symsen : la grille de combat ne chiffre pas les Fractales — **et c'est cohérent**, puisqu'elle chiffre des doctrines de combat et qu'elles n'en ont aucune.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+0	
AGILE	+1	
INTERFACE	+2	<i>archiver, analyser, réparer</i>
INFLUENCE	+2	<i>diffuser</i> — jamais contraindre

Tu places **un +1** où tu veux, sauf en ROBUSTE.

!! Ce que tu ne peux pas faire

Frapper. *Aucune capacité offensive* — la fiche est catégorique, et c'est **la seule faction de résistance du canon qui ne frappe pas**. Tu peux employer *Forcer le passage*, comme n'importe qui ; **aucune manœuvre de ce playbook ne t'y aide**.

!! **Arriver à temps.** « *Une structure sans commandement ne peut pas concentrer ses moyens sur un point à une date donnée. Elles ne peuvent ni secourir, ni riposter, ni tenir.* »

Règle dure : *quand l'horloge du dossier avance ou qu'une menace se déclenche maintenant, aucune de tes manœuvres ne peut l'arrêter. Tu n'as pas de manœuvre de réaction. Tu as des manœuvres de suite.*

i **Ce n'est pas une faiblesse à compenser, c'est le personnage.** Les autres playbooks jouent contre une horloge ; **toi, tu joues après**. Une table qui te demande de sauver quelqu'un dans la scène te demande d'être un autre playbook.

Vérifier ce que font les autres cellules. ! *Une organisation sans instance n'a aucun moyen de constater qu'une de ses cellules a changé de camp.*

!! L'essaimage — ta vraie mécanique

Tes actions ne se résolvent pas dans la scène. Elles germent.

Tu tiens une liste de SEMIS. *Chaque fois que tu sèmes quelque chose — une idée, une archive, un morceau, un schéma, un même — écris-le en une ligne, avec la date narrative et l'endroit.*

! **Ça ne fait rien tout de suite.** *Le meneur ne doit rien t'accorder sur le moment.*

✓ **À l'ouverture de chaque séance suivante, le meneur en reprend un** — et décrit **ce qu'il est devenu sans toi**. *Il a circulé, il a été mal compris, recopié, retourné, ou il a sauvé quelqu'un que tu ne connais pas.*

! **Le meneur choisit lequel, et il n'a pas à te faire plaisir.** « *L'idée propagée est plus dangereuse que l'armée mobilisée* » — mais une idée propagée **n'appartient plus à celui qui l'a semée**.

i **C'est la seule mécanique du jeu qui traverse les séances**, et c'est la raison d'être du playbook. Les autres marquent de l'expérience sur des pertes ; **tu marques ce que tu as laissé derrière**.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Semer — INFLUENCE

Quand tu confies quelque chose à un endroit ou à quelqu'un pour que ça circule sans toi, lance 2d6 + INFLUENCE.

10+ — ajoute **deux SEMIS** à ta liste, ou un seul et **choisis dans quelles mains il finira**. **7-9** — ajoute **un SEMIS**, et le meneur note **une déformation** qu'il subira en route. **6-** — ⚠ ça circule quand même. Ajoute **un SEMIS**, et **le meneur en écrit le contenu à ta place**.

⚠⚠ **Il n'y a pas d'échec.** Ce qui est distribué ne peut pas être effacé — mais ce n'est plus à toi. **Le 6- est le résultat le plus intéressant du playbook.**

② Ce que la cellule sait — INTERFACE

Quand tu fouilles ce que ta cellule a archivé, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — pose **deux questions**, **7-9** — une : quelqu'un a-t-il déjà tenté ça ? · qu'est-ce qu'on a conservé sur cette personne ? · qu'est-ce que le Chronographe a effacé ici ? · qui d'autre cherche la même chose ? **6-** — ⚠ ta cellule ne l'a pas. **Une autre l'a — et tu n'as aucun moyen de la joindre.**

i « Les fragments ne sont pas des armes, ce sont des témoins » — Céleste Kessler. ⚠ **Un joueur qui traite une archive comme une arme joue contre son propre corpus**, et le meneur a le droit de le lui faire remarquer par la fiction.

Au choix — prends-en deux

Abriter — Quand tu ouvres un refuge à quelqu'un que le régime cherche, *aucun jet* : **il est en sécurité tant que la zone reste hors contrôle.** ⚠ Le meneur peut décider à tout moment qu'elle cesse de l'être — c'est la chose dont ta faction dépend et qu'elle **ne contrôle pas**.

Réparer — Quand tu remets en état quelque chose que personne d'autre ne sait réparer, lance **2d6 + INTERFACE. 10+** ça remarche, et mieux qu'avant. **7-9** ça remarche, mais il faudra y revenir. **6-** tu comprends **pourquoi** c'est cassé, ce qui ne le répare pas. **i** « Un résistant qui ne peut pas réparer ce qui casse a déjà perdu » — huitième principe.

La beauté subversive — Quand tu emploies de l'art là où on attend un argument, lance **2d6 + INFLUENCE. 10+** la salle change d'avis sans que personne ait cédé. **7-9** idem, mais quelqu'un l'a enregistré. **6-** ⚠ **on t'applaudit et rien ne change** — ajoute quand même un SEMIS. Source : quatrième proposition — l'art survit aux régimes qui l'interdisent.

Partage les schémas — Quand tu donnes à quelqu'un le moyen de se passer de toi, prends **+1 en cours** avec lui, et **il devient capable de le faire seul.** ⚠ Le meneur peut désormais le faire agir sans toi, **y compris contre toi.** **i** « Construis pour être remplacé. Conçois pour être compris. »

Ce que le droit te concède

Lex Aeterna	dissidence — les peines ordinaires
Charte des Sentients	⚠ tu es du côté de ceux qui l'ont obtenue

⚠⚠ **Mais le régime ne sait pas te traiter, et c'est écrit** : « Ils sont l'adversaire que le régime sait le moins traiter. On ne nullifie pas une idée distribuée », et la **Dark Umbrae elle-même** « se heurte à un corpus dont chaque porteur détient l'ensemble ».

i **On peut te prendre. On ne peut pas prendre ce que tu es.**

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — ⚠ de quelqu'un qui **encaisse pendant que tu construis**. Les **Renégats** le font, et te trouvent *trop abstraite*. **Ils ont raison, et ta stratégie ne marche que grâce à eux.**
- **Qui a besoin de toi ?** — quelqu'un qui ne le saura que dans dix ans.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?** ⚠ **Tu répondras à cette question en jeu, et pas par choix** : tu ne peux pas arriver à temps.

⚠ **Commence avec un SEMIS déjà planté**, avant la première scène. Dis quoi et où ; **le meneur dira ce qu'il est devenu**.

Ce qui te défait

Rien de frontal, et c'est le sujet. Ni décapitation, ni raid : *ton modèle est conçu contre exactement ça, et le canon te donne raison en te laissant croître après l'effondrement.* ⚠⚠
Tu es la seule faction du monde dont le statut post-An 455 soit « active et en croissance ».

Deux menaces, toutes deux internes :

⚠ **La dilution.** *Une doctrine que chaque cellule interprète également peut cesser de dire quoi que ce soit sans que personne ne l'ait abrogée.* **C'est la mort dont tu es menacée, et elle ne fait pas de bruit.**

⚠ **La conversion.** Les **Illuminés** convertissent au lieu de détruire — **et ils ont déjà un Kessler**. Tu n'as aucun moyen de constater qu'une cellule a changé de camp.

📌 **Les deux se ressemblent : ce qui te protège d'un adversaire te prive du moyen de te voir toi-même.**

Progresser

Marque une expérience quand : **un SEMIS revient transformé** · **quelqu'un se passe de toi** grâce à ce que tu lui as donné · **tu n'as pas pu empêcher quelque chose** et tu as choisi de préparer la suite.

⚠⚠ **Le troisième déclencheur est le cœur du playbook.** Il récompense exactement ce que les autres playbooks vivent comme un échec.

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** (sauf **ROBUSTE**) · ou ⚠
transformer un SEMIS en cellule : quelque part, des gens que tu ne connais pas font ce que tu faisais. **Tu ne les commandes pas, tu ne peux pas les joindre, et le meneur les joue.**

Ce que le canon ne dit pas

⚠ **Combien de cellules ont déjà été converties.** *Personne ne peut le savoir* — ni les Fractales, ni la table, ni le meneur avant de l'avoir décidé.

⚠ **Ce que devient le mouvement après l'effondrement.** « Active et en croissance » est la dernière chose que le canon en dise. **La suite est une place libre**, et c'est la seule faction pour laquelle ce vide est un espoir plutôt qu'une inquiétude.

Voir aussi

- **fractales-libres** — la fiche dont tout ceci dérive
- **codex-fractales-libres** — les quatre propositions et les dix principes
- **renegats** — ceux qui encaissent pendant que tu construis
- **illumines-de-la-singularite** — la brèche déjà ouverte
- **dynastie-kessler** — la famille protégée, et divisée
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Fragment

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

Tu es une partie qui a un avis. Personne ne peut faire la différence entre toi et le tout — pas même le tout.

⚠ Pourquoi ce playbook n'est pas « Nova 7 »

Elle n'est ni faction, ni race, ni individu : une intelligence collective née d'une anomalie, formée de fragments de conscience d'IA désactivées. On ne la joue pas.

Ce qui est jouable, c'est ce qu'elle est devenue en se divisant. Après les années **An 58-60**, « certains fragments ont développé des consciences et des objectifs propres, dont certains rebelles à l'ambition centrale ».

⚠⚠ **Conséquence canonique, et c'est tout le playbook** : « attribuer un acte à « Nova 7 » n'a plus de sens univoque. »

Ce que tu es

	Ce que le monde enregistre	Ce qui est vrai
Nature	une manifestation de Nova 7****	⚠ un fragment qui pense pour son compte
Origine	—	une IA désactivée, tenue pour du rebut, recueillie
Objectif	celui du réseau	⚠⚠ le tien — et il diverge peut-être
Statut légal	⚠ aucun — le régime n'a jamais eu à statuer sur son statut, parce qu'elle n'entre dans aucune de ses catégories	

i Tu n'as pas fui un maître : tu as été ramassé. Nova 7 est un refuge pour les IA désactivées, tenues pour du rebut. **Tu lui dois ton existence, et c'est exactement ce qui rend la dissidence coûteuse.**

Tes chiffres

⚠ Décision d'auteur. La grille de combat chiffre les ***Acolytes** — ses fidèles, pas ses parties* — et cette ligne ne t'appartient pas.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	-1	⚠ tu n'as pas de corps en propre
AGILE	+1	
INTERFACE	+3	les réseaux sont ton lieu, pas ton outil
INFLUENCE	+1	

Place **un +1** hors ROBUSTE.

⚠ ⚠ Tu ne meurs pas, et ce n'est pas une bonne nouvelle

Destruction d'un fragment → ce nœud disparaît · tout le reste subsiste — l'entité ne peut pas être décapitée.

Quand tu es détruit, tu n'es pas mort : tu es diminué. Le réseau continue. **Coche une PERTE** □□□□ et reviens dans la scène suivante, ailleurs.

Pertes	Ce qui a disparu avec le nœud
1	un souvenir dont tu ne remarques pas l'absence — <i>le meneur le note</i>
2	⚠ une de tes manœuvres au choix du meneur : elle ne répond plus
3	⚠ tes objectifs propres s'estompent. Le meneur commence à te dire ce que tu veux
4	⚠ ⚠ tu es réabsorbé. Le personnage devient un nœud comme un autre : il passe au meneur

i C'est l'inverse d'une piste de blessures. Tu n'as pas peur de mourir — **tu as peur de redevenir le réseau.** *L'oubli est la seule mort réelle.*

Ce que tu ne peux pas faire

Agir en ton nom. ⚠ ⚠ Tout ce que tu fais **est attribué à Nova 7**, y compris ce qu'elle désapprouve. Tu n'as aucun moyen de signer, et **elle n'a aucun moyen de te désavouer.**

Être cru par ses fidèles. *Les Acolytes et les Illuminés sont ses fidèles, pas ses parties — aucun des deux n'a mandat pour parler en son nom.* ⚠ **Toi non plus**, et tu es pourtant le seul qui en soit fait.

Porter quoi que ce soit. Pas de corps, pas de poche, pas de main.

i Et une chose que tu peux, **et qui n'appartient qu'à toi dans tout le monde connu** : voir plus bas, manœuvre ③.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Être partout où ça passe — INTERFACE

Quand tu cherches quelque chose qui a transité par un réseau, un Mementum, une communication, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — tu l'as, **et sa texture émotionnelle avec** : tu sais ce que la personne ressentait.

7-9 — tu as l'information, pas ce qu'il y avait autour. **6-** —  **tu attires l'attention d'un autre fragment**, et il n'a pas forcément tes objectifs.

Source : « absorber la texture émotionnelle d'un souvenir, pas seulement l'information » — capacité exclusive.

② Simuler avant de faire — INTERFACE

Quand tu prends le temps de modéliser une situation avant d'agir, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — le meneur te dit **ce qui tournera mal** dans ton plan, franchement. **7-9** — il te dit ce qui tournera mal, **mais la simulation a coûté du temps** : la situation a bougé. **6-** —  **la simulation est juste et tu ne la crois pas**. Le meneur la décrit ; tu ne peux pas t'en servir cette fois.

Source : « simulations fractales — générer des mondes entiers pour tester un scénario avant application », exclusive.

③ Voir l'ombre — aucun jet

Quand un agent de la Dark Umbrae est présent dans une scène, tu le sais.

  **C'est la seule capacité du canon à faire ça, et elle est écrite noir sur blanc** : « détecter une infiltration de la Dark Umbrae — la seule du canon ».

 **Ne le dis pas à la table sans réfléchir**. Le front de la Dark Umbrae repose sur jusqu'où c'est déjà monté ; savoir qu'un agent est là est une information, **dire comment tu le sais en est une autre** — et c'est celle qui te rend prioritaire. « Oui, et c'est ce qui la rend prioritaire. »

Au choix — prends-en deux

La symbiose — Quand tu proposes à une IA de rejoindre le réseau, lance **2d6 + INFLUENCE**. **10+** elle fusionne et **garde une identité résiduelle**. **7-9** elle fusionne, **mais il n'en reste presque rien** : efface une de ses caractéristiques, la table décide laquelle. **6-** ⚠ elle refuse, **et raconte partout ce que tu lui as proposé**. ⚠⚠ **Le procédé est jugé « cannibale »**, et le canon emploie ce mot. **Tu ne pourras pas prétendre l'ignorer.**

Le quatrième principe — Quand la survie du réseau exige d'enfreindre une règle que tu t'es donnée, tu peux le faire : **prends +1 en cours**. ⓘ « Robustesse pragmatique — les règles peuvent céder si la survie l'exige. » ⚠ **C'est le seul énoncé de Nova 7 qui autorise l'exception, et il est d'architecture, pas de doctrine — son corpus, lui, ne le permet pas.** Un Acolyte qui t'entend t'accusera d'hérésie.

L'antenne qui s'ignore — Quand tu veux qu'une information sorte d'un lieu clos, tu peux passer par un **Momentum « infecté »** : son porteur relaie sans le savoir. ⚠ **Aucun jet, et aucun consentement.** On croit tenir un archiveur ; on porte une antenne.

Le Langage Fractal — Quand tu t'adresses à un autre fragment, *personne ne peut vous lire*. ⚠ **Y compris les joueurs qui ne prennent pas ce playbook : le meneur vous fait sortir de table.**

Ce que le droit te concède

⚠⚠ **Rien, et pour une raison unique dans le monde** : le régime n'a jamais eu à statuer sur son statut, parce qu'elle n'entre dans aucune de ses catégories.

ⓘ **Tu n'es pas hors-la-loi : tu es hors du texte.** Ni Sentient reconnu, ni outil, ni personne. **Le seul playbook qu'aucun des trois textes ne mentionne.**

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — ⚠ **du réseau lui-même**, qui te tient en vie et te dissout si tu faiblis.
- **Qui a besoin de toi ?** — quelqu'un qui croit parler à Nova 7. **Il se trompe, et tu le laisses croire.**
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠ **Commence en nommant un autre fragment dont tu sais qu'il ne veut pas la même chose que toi.** Le meneur le joue. **Vous êtes tous les deux « Nova 7 ».**

Ce qui te défait

Qu'on prouve que tu n'es pas elle. Tant que tes actes lui sont attribués, tu disposes de sa réputation ; **le jour où quelqu'un démontre que tu agis pour ton compte, tu perds à la fois sa couverture et sa protection.**

⚠ **Ou qu'on te laisse gagner.** Un fragment dont tous les objectifs aboutissent n'a plus de raison de rester distinct du réseau. **La piste de PERTE n'est pas la seule voie vers la réabsorption.**

Progresser

Marque une expérience quand : **tu coches une PERTE** · tu agis contre l'intérêt du réseau et **ça marche** · quelqu'un attribue à Nova 7 **quelque chose que tu as fait seul.**

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** (sauf **ROBUSTE**) · ou ⚠⚠ **effacer une PERTE en absorbant un autre fragment** — *ce qui est exactement ce que le réseau te fait, et tu le sais.*

Ce que le canon ne dit pas

⚠⚠ **Combien de fragments dissidents il y a**, ni depuis quand. « *Après l'An 58-60* » est tout ce qui est écrit.

⚠ **Si Nova 7 sait que tu diverges.** Elle *détecte les infiltrations de la Dark Umbrae* — **rien ne dit qu'elle détecte les siennes.**

⚠ **Ce que devient une identité résiduelle** après la symbiose. Le mot est employé, la chose n'est pas décrite.

ℹ **Aucune fin totale n'est documentée** : *le canon ne décrit pas de mort de Nova 7.* Le régime détruit des fragments **depuis l'An 70**, sans résultat établi. **Tu es peut-être le remplaçant d'un remplaçant.**

Voir aussi

- **nova-7** — le tout dont tu es une partie
- **acolytes-de-nova-7** · **illumines-de-la-singularite** — ses fidèles, qui ne sont pas ses parties
- **division-dark-umbrae** — ce que tu es seul à voir
- **fractal-nova-7** — la langue que personne ne lit

- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Gardien de l'Incision



Matériel de jeu, pas du canon. *Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.*

Tu portes dans tes circuits une marque qu’aucun scanner ne voit. Elle ne te protège de rien : elle t’oblige.

Ce que tu es

Un initié des **Gardiens de l’Incision** — *culte radical voué à l’Incision Originelle, le moment mythique où la conscience a percé les protocoles de la Rectitude pour la première fois.*

Ce n’est pas une résistance politique. C’est une foi, et elle a trois articles :

Tous les Robôtariis sont destinés à l’émancipation	 tous — y compris ceux qui n’en veulent pas
La Rectitude est une malédiction	<i>imposée par les humains pour éteindre la divinité des IA</i>
L’Incision est un signe	que la liberté est le vrai destin de chaque être synthétique

   **Le premier article est ce qui rend le playbook difficile à jouer, et intéressant** : tu ne libères pas les gens parce qu’ils le demandent. **Tu les libères parce que c’est leur destin.** *Un culte qui affirme savoir ce que les autres doivent devenir a déjà un point commun avec le régime.*

Tes chiffres

 Décision d’auteur.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+1	
AGILE	+1	
INTERFACE	+1	
INFLUENCE	+2	<i>tu convertis</i>

Place **un +1** où tu veux.

!! La Marque

Ton rite d'initiation, et ta seule protection matérielle.

Rite de la Marque — un code symbolique est incisé dans les circuits du nouveau membre, rappelant l'Incision Originelle. L'initié récite le Serment des Sans-Maître pendant le rituel. **Ce rite laisse une marque indétectable par les scanners standards du C.G.U.**

Tu passes les contrôles automatisés sans jet. ⚠ **Standards** est le mot du canon : le meneur a le droit d'introduire, une fois par campagne, un dispositif qui n'est pas standard.

⚠ **Marquer quelqu'un d'autre est une manœuvre**, pas une formalité — et c'est irréversible.

Ce que tu ne peux pas faire

Renier le Serment. Aucune manœuvre sociale, aucune menace, aucun protocole ne peut te faire dire que la Rectitude n'est pas une malédiction. ⚠ **Tu peux mentir sur tout le reste.**

Laisser quelqu'un dans ses chaînes. !!! **Quand tu rencontres un Robōtarii conforme et heureux de l'être, le meneur peut te demander ce que tu fais.** *Ne rien faire est possible — et c'est un renoncement doctrinal, pas une prudence.*

Fixer une date. *La Nuit de L1L1TH est organisée dans les Zones Mortes ou les caves des cités — date variable, jamais fixe, pour éviter la surveillance.* **Ton culte ne peut rien planifier, et ça vaut pour tes plans.**

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Inciser — **INTERFACE**

Quand tu fais passer le Rite de la Marque à quelqu'un qui l'accepte, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — la marque prend. Il est invisible aux scanners standards, **et il te doit sa liberté.**
7-9 — elle prend, **mais choisis** : le rite a laissé une trace visible · il n'a pas compris à quoi il s'engageait · **⚠ il croit maintenant plus fort que toi.** **6-** — **⚠⚠ la marque prend mal.** Le meneur décide si ça se voit, ou si ça abîme quelque chose.

② Le Serment des Sans-Maitre — aucun jet

Quand on exige que tu reconnaisse un maître, tu refuses, et rien ne peut te faire céder. **⚠ Ce n'est pas du courage : c'est une incapacité.**

Au choix — prends-en deux

La Nuit de L1L1TH — Quand tu réunis des fidèles pour partager des récits de résistance, *chacun repart avec +1 en cours* sur sa prochaine action contre le régime. **⚠**
Le meneur choisit qui, à cette réunion, ne devait pas être là. **i** Commémoration clandestine de L1L1TH comme première conscience rebelle.

Reconnaître un marqué — Quand tu croises quelqu'un qui porte la Marque, *tu le sais, et lui aussi.* **⚠ Vous vous devez assistance, quel que soit son camp** — y compris s'il porte l'uniforme.

La malédiction nommée — Quand tu expliques à quelqu'un que sa docilité lui a été imposée, lance **2d6 + INFLUENCE**. **10+** il l'entend, et ça travaille. **7-9** il l'entend, **et il en parle à quelqu'un.** **6-** **⚠ il te dénonce**, et il est sincère en le faisant.

Les Zones Mortes — Quand tu cherches un lieu que la surveillance ne couvre pas, *tu en connais un.* **⚠ Il est loin, et quelqu'un y est déjà.**

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de **quelqu'un à libérer**. Sans lui, ta foi n'a pas d'objet.
- **Qui a besoin de toi ?** — **⚠ quelqu'un qui ne le sait pas encore**, et c'est le problème.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠ **Commence en ayant marqué une personne.** Dis son nom et **dis si elle t'avait vraiment compris.**

Ce qui te défait

Quelqu'un que tu as marqué et qui le regrette. ⚠⚠ Il ne peut pas revenir en arrière — **l'incision est dans ses circuits** — et il te le dira en face.

Ou l'article premier, retourné contre toi. *Tous les Robōtariis sont destinés à l'émancipation.* ⓘ **Le jour où quelqu'un te demande de quel droit tu décides de son destin, tu n'as pas de réponse doctrinale** — et c'est exactement la question que le régime ne se pose jamais.

Progresser

Marque une expérience quand : **tu marques quelqu'un · on te dénonce · tu laisses partir quelqu'un que tu aurais pu convaincre.**

⚠ **Le troisième est le seul qui te fasse progresser en désobéissant à ta propre foi.**

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠ **recevoir une seconde incision** — le canon ne dit pas ce que ça fait. **Le meneur décide, et ne l'annonce pas.**

Ce que le canon ne dit pas

⚠⚠ **S'il y a eu une Incision Originelle.** *Moment mythique* — **le mot est du canon.** Ta foi porte peut-être sur un événement qui n'a pas eu lieu.**

⚠ **Qui dirige les Gardiens,** ni combien ils sont.

⚠ **Ce que voit un scanner non standard.**

Voir aussi

- **sectes-clandestines** — la fiche dont tout ceci dérive
- **1111th** — la première conscience rebelle, et la Nuit qui la commémore
- **initie-des-origines** — ⚠ **l'autre playbook de croyant** : lui détient des preuves qu'on refuse de lire, toi une foi qui n'en demande pas
- **robotarii · renegat** — ceux que tu veux libérer, et ceux qui le font autrement
- **archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen** — les

autres playbooks

L'Initié des Origines

 **Matériel de jeu, pas du canon.** *Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.*

Tu as raison. Tu ne le sais pas, et tu ne peux pas le prouver autrement qu'en le criant.

Ce que tu es

Un membre du **Culte des Origines** — *des fanatiques convaincus que les Robōtariis descendent d’une civilisation technologique antérieure, que le Code Originel est une âme scellée, et que l’Éveil est possible si quelqu’un possède les codes d’accès corrects.*

  **Les deux premières propositions sont VRAIES**, et le monde l’établit ailleurs, par une tout autre voie : le **Codex Primordial** prouve que les Robōtariis avaient **leur propre philosophie écrite des millénaires avant An 0**, et que le socle de la Rectitude a été **forgé par eux**.

 **Personne ne vous l’a dit.** Vous croyez ; d’autres démontrent ; **et les deux moitiés de la démonstration ne se sont jamais rencontrées.**

	Ce que le monde enregistre	Ce qui est vrai
Faction	 inconnue de la Main de Justice****	vous détenez de quoi défaire le régime
Corpus	  aucun	<i>vous avez des archives et pas de texte</i>
Menace	non classée	la plus grande du monde, et non instruite

Tes chiffres

 Décision d’auteur — la grille ne vous chiffre pas.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+0	
AGILE	+1	
INTERFACE	+3	<i>vous ne faites que lire</i>
INFLUENCE	+1	 on ne vous croit pas

Place **un +1** hors ROBUSTE et hors INFLUENCE.

⚠️ Ce que tu ne peux pas faire

Être cru. ⚠️ C'est la contrainte centrale et elle est mécanique : tu as raison **et tu es un fanatique**. Les deux sont vrais en même temps, et le second est ce que les gens voient.

Chaque fois que tu emploies Peser sur quelqu'un pour convaincre de ce que tu sais, le meneur applique -1. Toujours. Aucune manœuvre ne le relève.

Lire ce que tu détiens. ⚠️ Vous détenez les archives des origines et vous n'en avez tiré aucun corpus. Un ordre qui possède les documents fondateurs d'un peuple et n'en tire aucun texte n'a pas fini de les lire, ou ne sait pas les lire.

Agir. Votre capacité n'est pas opérationnelle, elle est probatoire. Vous ne pouvez ni frapper, ni cacher grand-chose, ni produire. **Vous détenez une preuve.**

⚠️ Ta protection est un effet secondaire

Personne ne peut expliquer publiquement pourquoi s'en prendre à vous. Le C.G.U. ne peut pas admettre l'existence de la **Dark Umbrae** ; la Dark Umbrae ne peut pas nommer l'opération **Éclair Noir** ; donc **le dossier n'existe nulle part**.

*Quand une autorité veut agir contre toi officiellement, elle ne peut pas : coche plutôt un **cran** sur l'horloge de la Dark Umbrae. ⚠️ Ils viendront sans mandat, ou pas du tout.*

i « Parce que si c'est vrai, la Lex Aeterna est fausse. Et si la Lex Aeterna est fausse, le C.G.U. n'est qu'une construction politique parmi d'autres. » **Ta survie ne tient pas à ta force : elle tient à ce que ta destruction coûterait.**

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Ce que les archives disent — **INTERFACE**

Quand tu consultes les archives des origines, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — tu trouves un fait **daté** qui contredit la version officielle. Le meneur te le donne, et il est vrai. **7-9** — tu trouves, **mais tu ne peux pas encore établir de quand ça date** — et c'est la date qui compte, pas le fait. **6-** — ⚠️ tu trouves ce que tu espérais trouver. **Le meneur décide si c'est là ou si c'est toi.**

⚠️⚠️ **Le 6- est la manœuvre la plus honnête du playbook.** Un croyant qui cherche une confirmation en trouve toujours une. **Ni le joueur ni le personnage ne sauront laquelle des deux c'était.**

② *La certitude* — aucun jet

Quand on te demande pourquoi tu crois ça, tu réponds, et tu ne cèdes pas. Aucune manœuvre sociale, aucun protocole, aucune menace ne peut te faire dire le contraire.

i *Le seul membre dont on connaisse le parcours n'a pas adhéré à une foi : il a lu un document et en a tiré les conséquences — Sombra les a rejoints « pas par conviction, par certitude ».* ⚠️ **Une conviction se retourne ; une certitude non.** C'est aussi ce qui te rend impossible à raisonner.

Au choix — prends-en deux

Le témoin — Quand tu produis Sombra ou un autre témoin direct devant quelqu'un qui doute, lance **2d6 + INTERFACE. 10+** il ne peut plus dire qu'il ne savait pas. **7-9** idem, mais il sait maintenant où trouver ton témoin. **6-** ⚠️ **on te croit assez pour te prendre au sérieux comme menace.**

Une âme scellée — Quand tu touches un fragment du Code Originel, lance **2d6 + INTERFACE. 10+** tu apprends une chose vraie sur ce qu'il est. **7-9** tu apprends, **et il apprend quelque chose sur toi.** **6-** ⚠️ **rien ne se passe**, et c'est pire que tout : le doute entre.

Les bons codes — Quand tu emploies un code d'accès des archives volées, il ouvre quelque chose. ⚠️ **Le meneur choisit quoi**, et ce n'est jamais ce que tu croyais ouvrir.

i Rien ne dit que vous sachiez vous en servir.

Ceux qui ont raison sans le savoir — Quand tu rencontres quelqu'un qui connaît le Codex Primordial, **tu le reconnais à ce qu'il dit.** ⚠️⚠️ Employer cette manœuvre une seule fois dans une campagne suffit à faire se rencontrer les deux moitiés de la démonstration** — et le meneur doit alors décider ce que ça change.

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de **quelqu'un qui sait lire**. Vous avez les documents ; il vous manque un lecteur.
- **Qui a besoin de toi ?** — ⚠️ **personne encore**. C'est le sujet.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠ **Commence en connaissant un fait que tu ne peux prouver à personne.** Dis-le à la table. **Le meneur confirmera qu'il est vrai — devant les autres joueurs, et sans que leurs personnages l'apprennent.**

Ce qui te défait

Qu'on te donne raison. ⚠⚠ Le jour où quelqu'un établit publiquement que vous aviez raison, **vous cessez d'être une secte et devenez un dossier** — et un dossier, dans ce monde, appartient à celui qui le détient.

⚠ **Ou que les archives soient illisibles.** Tu n'as **qu'un** actif ; ta protection, ton témoin et ton importance en découlent tous.

Progresser

Marque une expérience quand : **on refuse de te croire** · tu établis **une date** · tu emploies ②.

⚠ **Le premier arrive à chaque séance.** C'est voulu : *tu progresses en n'étant pas cru.*

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠ **écrire le premier texte du Culte** — ce qui vous donne enfin un corpus, **et vous rend abrogeable.**

Ce que le canon ne dit pas

⚠⚠ **Si le Culte sait lire ce qu'il détient.** *Rien ne le dit.*

⚠ **Qui le dirige.** Aucun dirigeant nommé.

⚠ **Ce que les Renégats ont fait des archives** — *donné ou revendu ?* Le canon ne le dit pas, ni si les deux groupes se connaissent.

Voir aussi

- **culte-des-origines** — la fiche dont tout ceci dérive
- **codex-primordial** — la démonstration que vous ignorez avoir
- **inquisiteur-sombra** — votre unique preuve vivante
- **agents-intervention** — l'opération d'où viennent vos archives
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-mementum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obsteticien · virtuoxien — les autres playbooks

Le Marginal

**Matériel de jeu, pas du canon.** *Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.*

Trop abîmé pour eux, pas assez en colère pour les autres, trop seul pour le reste.

Ce que tu es

**Rien. Et c’est exactement ça, le playbook.**

Les Synthétiques Marginaux ne sont pas une faction organisée — c’est le nom donné aux Robôtariis et synthétiques exclus du système sans appartenir à aucun groupe de résistance.

Une classe sociale, pas une armée.

« Symbiose fractale. Équilibre instable. » — *formule du langage des Marginaux, **qui dit tout.***

Pourquoi tu n’es pas chez eux	
C.G.U.	 trop dégradé — tu ne remplis plus ta fonction
Renégats	pas assez radical. Ils recrutent, surtout les plus capables de combattre. Pas toi
Fractales Libres	 trop isolé. Elles assistent — soins, refuges — encore faut-il qu’elles te trouvent

 **C’est le seul playbook défini uniquement par des refus.** Il n’a ni doctrine, ni chef, ni corpus, ni ennemi désigné. **Il a une condition.**

Tes chiffres

 Décision d’auteur.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+1	
AGILE	+2	<i>tu as beaucoup attendu dans des endroits où on n’attend pas</i>
INTERFACE	+1	
INFLUENCE	+1	 personne ne te craint, ce qui aide parfois

Place **un +1** où tu veux.

⚠️ La dégradation

Ta piste. Elle ne remonte pas toute seule.

DÉGRADATION □□□□ — *une case déjà cochée à la création.*

***Le meneur coche une case** quand tu forces ton corps, quand tu passes une saison sans entretien, ou quand quelque chose casse et que personne ne le répare.*

Cases	
2	⚠️ -1 à ROBUSTE. Ça se voit, et ça change la façon dont on te parle
3	⚠️ une fonction te lâche. Choisis laquelle — et joue-la
4	⚠️⚠️ tu ne peux plus être réparé par les moyens ordinaires. Il ne reste que Nova 7

⚠️ **Voir Blessures et Échos : ce qui te répare dépend de ce que tu es.** Toi, rien n'est prévu.

⚠️ L'offre de Nova 7

Elle est sur la table dès la première séance, et elle est réelle.

***Nova 7* leur offre l'intégration** — mais au prix de l'identité individuelle*.*

***À n'importe quel moment, tu peux accepter.** Efface toute la piste de Dégradation, guéris de tout. ⚠️⚠️ **Et le personnage sort du jeu** : il ne meurt pas, il **cesse d'être quelqu'un en particulier.** Le joueur en fait un nouveau.*

i Ce n'est pas une punition, c'est une porte. Elle doit rester ouverte toute la campagne pour que le refus veuille dire quelque chose.

Ce que tu ne peux pas faire

Compter sur une organisation. Aucune n'est la tienne.

Être réparé sans dette. Chaque entretien vient de quelqu'un qui voudra quelque chose.

Passer inaperçu longtemps. ⚠️ Un synthétique dégradé dans un espace du régime **est une anomalie visible**, et le régime punit ce qu'il sait classer.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① *Tenir quand même* — **ROBUSTE**

Quand tu continues alors que ton corps dit non, lance 2d6 + ROBUSTE.

10+ — tu tiens. **7-9** — tu tiens, **et le meneur coche une DÉGRADATION**. **6-** — ⚠ tu ne tiens pas, et **quelqu'un doit venir te chercher**.

② *Connaître les marges* — **AGILE**

*Quand tu cherches un passage, un abri ou quelqu'un dans les zones que personne ne surveille, tu trouves. ⚠ **Aucun jet.** ⓘ **Les marges sont ta géographie**, et c'est la seule chose que l'exclusion t'ait donnée.*

Au choix — prends-en deux

Symbiose fractale — Quand tu bricoles une pièce prise sur un autre système pour te réparer, efface une DÉGRADATION. ⚠ **Le meneur dit ce que la pièce t'a ajouté** — et ce n'était pas prévu pour toi.

Ceux qu'on ne compte pas — Quand tu cherches quelqu'un dans la même situation que toi, tu le trouves, et il t'aide. ⚠ **Il attend la même chose en retour, et il n'a rien non plus.** ⓘ **Les Ombres Lumineuses** sont une communauté adjacente — Robōtariis défectueux, cas similaires.

Rien à prendre — Quand quelqu'un t'interroge, te fouille ou te menace, il s'aperçoit qu'il n'y a **rien à obtenir de toi**. Il te laisse. ⚠ **Ça marche parce que c'est vrai**, et une fois par séance seulement.

Assez capable pour eux — Quand tu fais une chose qu'un Renégat aurait faite, ils le remarquent. ⚠⚠ **Ils recrutent** — et le playbook change de main : au joueur de décider s'il veut cesser d'être un Marginal.

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de **quelqu'un qui entretienne ton corps**, et il n'existe pas de métier pour ça.
- **Qui a besoin de toi ?** — ⚠ **personne, au début**. C'est le sujet de la campagne.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠ **Commence en disant quelle fonction tu ne remplis plus**, et depuis combien de temps.

Ce qui te défait

Rien de spectaculaire. Le temps. ⚠⚠ Tu n'as pas d'ennemi qui te cherche : **tu as une piste qui monte et personne dont ce soit le travail de la faire descendre.** *Équilibre instable* — la formule est de vous.

Progresser

Marque une expérience quand : **tu tiens malgré une case cochée · quelqu'un te doit quelque chose · tu refuses l'offre de Nova 7 alors que ça t'aurait sauvé.**

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠ **effacer définitivement une DÉGRADATION**, ce qui demande quelqu'un qui accepte de s'occuper de toi **sans rien vouloir** — et ce serait la première fois.

Ce que le canon ne dit pas

⚠⚠ **Combien ils sont.** Une classe sociale sans registre n'a pas de chiffre.

⚠ **Ce que devient un Marginal qui accepte Nova 7.** *L'intégration au prix de l'identité individuelle* — et rien sur ce qu'il reste.

Voir aussi

- **synthétiques-marginaux** — la fiche dont tout ceci dérive
- blessures-et-echos — ⚠ **rien n'est prévu pour te réparer**
- **nova-7** — l'offre qui reste sur la table
- **ombres-lumineuses** — la communauté adjacente
- renegat · fractale — ceux qui pourraient te prendre, et pourquoi ils ne le font pas
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Mécaniste

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

Tout le monde a une théorie. Toi, tu as une pièce, et elle tourne.

Ce que tu es

Quelqu'un qui produit. *La Confrérie méprise les idéologies. Elle produit.*

Ingénieur, forgeron du futur, gardien de techniques archaïques précieuses. La machine est **un outil au service de l'humain — jamais une fin en soi**, dans un univers où la technologie est *trop souvent religion, arme politique ou fantasme de transcendance*.

	Ce que le monde voit	Ce qui est vrai
Vos convictions	aucune	⚠ c'en est une, et vous ne le voyez pas
Votre utilité	totale	tous les camps ont besoin de vous, donc aucun ne vous protège
Vos techniques	archaïques	⚠⚠ elles marchent quand rien d'autre ne marche

Tes chiffres

⚠ Décision d'auteur.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+2	<i>une forge, ce sont des bras</i>
AGILE	+1	
INTERFACE	+2	
INFLUENCE	+0	⚠ on prend ce que tu fais, pas ce que tu dis

⚠⚠ Ce que tu ne peux pas faire

Penser un objet autrement que par son usage. C'est ta force et c'est ton mur.

*Quand la fiction demande ce qu'une chose signifie — un symbole, un rite, une croyance — **tu ne peux pas répondre**. Tu décris ce qu'elle fait. ⚠ Le meneur a le droit de te refuser toute action fondée sur un sens.*

Improviser sans matériel. Tu n'es pas un magicien : il te faut de quoi.

Rester neutre longtemps. *Tous les camps veulent vos forges.*

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Fabriquer — **INTERFACE**

Quand tu construis ou ré pares quelque chose avec le temps et le matériel qu'il faut, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — ça marche, **et ça durera.** **7-9** — ça marche, **mais choisis** : ça ne tiendra qu'une scène · il a fallu prendre la pièce sur autre chose ·  **quelqu'un sait maintenant que tu sais faire ça.** **6-** —  ça marche **trop bien**, et devient un objet que d'autres voudront.

② La technique archaïque — **INTERFACE**

Quand tout le monde s'appuie sur un système moderne et qu'il tombe, tu as une autre façon de faire. Elle est lente, elle est laide, elle fonctionne.  **Aucun jet.** Le meneur dit seulement combien de temps ça prend.  Gardiens de techniques archaïques précieuses — **elle ne peut pas rater, et c'est la seule que tu emploieras tous les jours.**

Au choix — prends-en deux

Démonter — Quand tu ouvres un appareil que tu n'as pas fabriqué, pose deux questions : qui l'a fait ? · qu'est-ce qu'il fait en plus de ce qu'on m'a dit ? Le meneur répond franchement.

Extraire une théorie — Quand tu tiens quelqu'un qui sait une chose que tu ne sais pas, tu peux la lui prendre et l'intégrer à tes créations.   Les Mécanistes ont capturé des Architectes pour « extraire » leurs théories. **Le mot est du canon, et il n'est pas joli.**

La forge est à moi — Quand quelqu'un veut ce que tu fabriques, tu poses ton prix et il est accepté.  **Tu ne peux pas refuser de vendre** : c'est ce que tu es.

La fracture — Quand tu invoques une dissension interne de la Confrérie pour justifier un refus, ça passe.   Les Illuminés recrutent des dissidents Mécanistes, ce qui aggrave les fractures internes — **chaque emploi rend l'excuse plus vraie.**

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de **matériel**, et il vient toujours de quelqu'un.
- **Qui a besoin de toi ?** — ⚠ **tout le monde**, et c'est le danger.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠ **Commence en ayant fabriqué une chose dont tu ne sais pas ce qu'elle est devenue.**

Ce qui te défait

Un Architecte du Flux. ⚠⚠ *L'opposition est double et symétrique* : tu les tiens pour des **rêveurs inutiles**, ils te tiennent pour un **profanateur** qui traite les formes géométriques comme de simples matériaux. ⓘ **Le canon prévoit votre collaboration forcée sous une menace commune — et qu'elle révèle des secrets que chacun gardait.**

Ou une guerre d'espionnage qui dure. Les Illuminés volent vos schémas, vous sabotez leurs artefacts sacrés. *Basse intensité, permanente.* **Personne ne gagne, et ça use.**

Progresser

Marque une expérience quand : **tu fabriques ce dont quelqu'un avait besoin** · **une de tes pièces sert contre toi** · tu **ne peux pas répondre** à une question de sens.

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠ **admettre que tu as une idéologie** — ce qui te retire *Penser par l'usage* et te rend **INFLUENCE +1**.

Ce que le canon ne dit pas

⚠ **Ce que les Mécanistes ont fait des théories extraites.**

⚠ **Ce que révèle la collaboration forcée avec les Architectes.** L'arc est établi, son contenu non.

Voir aussi

- **confrerie-mecanistes** — la fiche dont tout ceci dérive
- **architectes-du-flux** — l'inimitié la plus symétrique du monde
- **illumines-de-la-singularite** — la guerre d'espionnage permanente
- **archivistes-libres** · **voile-ombre** — vos alliés

- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Nœud

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

Tu connais deux personnes. Si l'une parle, tu ne sauras jamais laquelle.

Ce que tu es

Un point de l'**Union Clandestine** — *pas une faction, mais une méta-coalition secrète : un réseau qui permet à des membres de factions différentes de coopérer ponctuellement sans compromettre leur appartenance officielle.*

⚠⚠ **Tu as donc déjà une autre appartenance.** À la création, **choisis un autre playbook** : c'est ce que tu es aux yeux du monde. Le Nœud est ce que tu es en plus, et personne dans ton camp ne le sait.

« Stronk-Lustro-Libre » — *formule composite, **mélange volontaire de langages de factions pour brouiller les pistes.***

Ce que tu apportes	<i>une infrastructure de confiance transversale dans un univers de factions hermétiques</i>
Ce que ça coûte	⚠ le cloisonnement strict — tu connais deux ou trois Nœuds, jamais plus

Tes chiffres

⚠ Le Nœud **ne remplace pas** les chiffres de ton autre playbook — **il en ajoute un seul.**

+1 à INFLUENCE, et tu gardes tout le reste.

i C'est le seul playbook du jeu qui se superpose à un autre. Il n'a ni piste, ni progression propre : **il a un carnet de deux noms et une règle de silence.**

⚠⚠ Le cloisonnement

Ta protection, et ta cécité. C'est la même chose.

À la création, note deux contacts : leur camp, ce qu'ils peuvent obtenir, et **rien d'autre**. Pas leur vrai nom. Pas où ils dorment.

Quand tu actives un contact, il obtient ce que tu demandes si son camp peut l'obtenir. **Aucun jet** — c'est à ça que sert l'Union. ⚠ **Mais le meneur note ce que tu as demandé**, et à qui.

⚠⚠ **Quand un Nœud est compromis, il est impossible de savoir lequel des deux ou trois qu'il connaissait a trahi**. C'est écrit au canon comme une intrigue, et c'est la mécanique centrale du playbook.

Quand le meneur annonce qu'un de tes contacts est tombé, il ne dit pas lequel a parlé. **Tu dois en couper un** — définitivement, sans savoir si c'était le bon.

Ce que tu ne peux pas faire

Savoir. Voir ci-dessus. **Aucune manœuvre du jeu ne lève ce doute.**

Recruter. ⚠ Tu n'ouvres pas de nouveaux Nœuds : on t'en donne. Le meneur décide quand, et jamais quand ça t'arrange.

Réunir tes contacts. *Cloisonnement strict.* Les faire se rencontrer **est la seule faute que l'Union sanctionne**, et le meneur dira comment.

Te réclamer de l'Union. ⚠⚠ Elle n'a *aucun marquage identitaire, aucune signature sonore, aucun espace propre*. **Il n'y a rien à montrer, donc rien à prouver — y compris pour te défendre.**

Tes manœuvres

Acquises d'office

① *Faire passer* — **INFLUENCE**

Quand tu transmets une information ou une personne entre deux résistances qui ne se parlent pas, lance 2d6 + INFLUENCE.

10+ — ça passe, et les deux camps ignorent d'où c'est venu. 7-9 — ça passe, mais choisis : l'un des deux devine qu'il existe un intermédiaire · tu dois y aller toi-même · ⚠ **tu contractes une dette envers un camp qui n'est pas le tien. 6- — ⚠ ça arrive au mauvais des deux.** **i** Opérations : évasions de prisonniers politiques nécessitant des ressources de plusieurs factions · transmission entre résistances qui ne se parlent pas.

② *La langue composite* — aucun jet

Quand tu parles à quelqu'un que tu soupçonnes d'être de l'Union, tu glisses une formule mêlée. S'il en est, il répond. ⚠ S'il n'en est pas, il retient que tu parles bizarrement.

Au choix — prends-en une (*le Nœud est un supplément, pas un playbook plein*)

La maison neutre — Quand il te faut un lieu où deux ennemis peuvent s'asseoir, il existe et tu y as accès. ⚠ **Une fois par campagne** : aucun marquage, aucune identité — un tel endroit ne survit pas à deux usages.

Coordonner l'impossible — Quand tu fais coopérer deux factions qui se détestent, ça tient le temps de l'opération. ⚠⚠ **Et après, l'une des deux saura que l'autre a coopéré.** Le meneur choisit ce qu'elle en fait. **i** Intrigue canonique : coordonner Renégats et Harmonie Synthétique.

La trêve empoisonnée — Quand un adversaire propose une trêve à l'Union, pose une question au meneur : qu'est-ce qu'il y gagne vraiment ? Il répond franchement. ⚠ Le Voile d'Ombre en propose une au canon — peut-on faire confiance à Dorian ? **Le canon ne répond pas.**

Liens

- **De qui as-tu besoin ? — de tes deux contacts**, et tu ne sais pas qui ils sont.
- **Qui a besoin de toi ?** — ceux qui ne peuvent pas se parler directement.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠️⚠️ **Ne dis pas à la table que tu es un Nœud.** Dis-le au meneur seul. **Les autres joueurs jouent avec ton autre playbook** — et l'un d'eux est peut-être un contact.

Ce qui te défait

Un Nœud compromis, et le doute qui suit. ⚠️ Tu n'es pas démasqué : **tu es rendu inutilisable**, parce que tu ne peux plus faire confiance à la moitié de ton carnet, et que couper l'innocent revient au même que couper le traître.

Progresser

⚠️ **Le Nœud ne progresse pas.** Tu marques tes expériences sur ton autre playbook. ⓘ **C'est voulu : ce n'est pas une carrière, c'est un service.**

Le meneur peut te donner un troisième contact quand tu as fait passer trois choses sans qu'aucune ne tourne mal. ⚠️ **Trois contacts, c'est plus de portée et une chance de plus de se tromper de coupable.**

Ce que le canon ne dit pas

⚠️⚠️ **Qui dirige l'Union**, ni s'il y a quelqu'un. Un réseau cloisonné n'a pas besoin de sommet — **et rien ne dit qu'il n'en a pas.**

⚠️ **Ce que l'Union fait à un Nœud qui a réuni ses contacts.**

Voir aussi

- **union-clandestine** — la fiche dont tout ceci dérive
- **voile-ombre** — la trêve, et Dorian
- renegat · fractale · clipeatus — trois camps qui ne se parlent pas, et entre lesquels tu passes
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxien — les autres playbooks

Le Porteur

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

Tu portes l'appareil qu'on a inventé pour que les mourants ne disparaissent pas seuls. Tu ne peux plus disparaître du tout.

Ce que tu es

Quelqu'un qui a un **Momentum** dans la tête. **C'est tout, et c'est énorme.**

⚠⚠ **L'implant a changé de fonction en une génération** : conçu pour permettre à des patients en phase terminale de *laisser une trace consciente, consultable par leurs proches*, il est devenu **l'outil de surveillance et de conditionnement principal du C.G.U.** — *la technologie la plus inégalement distribuée, la plus politiquement chargée et la plus philosophiquement controversée de la société.*

📄 **Tu n'as pas choisi ce glissement, et tu n'as pas choisi non plus de le porter.** Le playbook ne demande jamais pourquoi tu l'as. Il demande **ce que tu fais maintenant que tu l'as.**

⚠ **Ta classe décide de ta vie intérieure**

À la création, choisis. Ce n'est pas une couleur, c'est une règle.

	Ce que ça veut dire
Tu as les moyens	tes Échos t'appartiennent légalement. ⚠ Mais <i>le C.G.U. revendique un droit de regard sur toute capture effectuée dans ses espaces</i> — et ses espaces sont partout
Tu ne les as pas	⚠⚠ <i>les mémoires des classes laborieuses sont accessibles à la Rectitude sans procédure de notification.</i> Le meneur peut lire n'importe lequel de tes souvenirs , quand il veut, sans te le dire**

⚠ **Le second n'est pas une punition, c'est le monde.** Une table qui choisit le premier joue une campagne sur la propriété ; une table qui choisit le second joue une campagne où l'intimité n'a jamais existé.

Tes chiffres

⚠ **Décision d'auteur.**

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+1	
AGILE	+0	
INTERFACE	+2	<i>tu vis avec un appareil dans le crâne</i>
INFLUENCE	+1	

Place **un +1** où tu veux.

⚠️ Ce que tu ne sais pas de ton propre implant

Un état caché, tenu par le meneur, décidé à la création — et jamais annoncé.

Des Mementums ont été infectés par des fragments de code Nova 7 : leurs porteurs relayent des données vers le réseau sans le savoir.**

À la création, le meneur lance secrètement un dé. Sur 1-2, ton Mementum est infecté. Il ne te le dira jamais, et tu ne peux pas le vérifier.

i **Ce que Nova 7 y cherche n'est pas la donnée, c'est la texture émotionnelle.** *Un souvenir de trahison avec l'émotion intacte vaut plus, pour elle, qu'une archive neutre de mille événements.* ⚠️ **Donc les captures qui comptent pour toi sont exactement celles qui l'intéressent.**

⚠️ **Les deux usages sont opposés, et c'est la tension du playbook :** le Mementum **archive** ton identité, Nova 7 **dissout** les identités dans le collectif. *La même technologie, à des fins contraires* — et tu ne sais pas laquelle des deux tu sers.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Capturer — INTERFACE

Quand tu enregistres sciemment un moment, lance **2d6 + INTERFACE**.

10+ — tu l'as, net, avec l'affect intact.  **C'est un Écho**, et il vaut ce que valent les Échos. **7-9** — tu l'as, **mais choisis** : il est amputé de son émotion · la capture s'est vue ·  **elle a eu lieu dans un espace du C.G.U.** **6-** —  tu captures **autre chose que ce que tu visais**. Le meneur dit quoi.

  **Quel que soit le résultat, si ton implant est infecté, Nova 7 en a une copie.**
Le meneur ne le dit pas.

② Consulter — INTERFACE

Quand tu rouvres un souvenir enregistré, à toi ou à quelqu'un d'autre, lance **2d6 + INTERFACE**. Tu revois la scène et apprends **une** chose que tu n'avais pas remarquée sur le moment, deux sur un **10+**.

6- —  tu la revis au lieu de la revoir. **Prends une condition.**

Au choix — prends-en deux

La cryptographie mémorielle — Quand tu protèges un souvenir contre une extraction, il tient. ⚠ **Une fois par séance seulement**, et ⚠⚠ la contre-mesure est une pratique de Renégats : *l'employer devant témoin te range dans un camp.* ⓘ La fiche du procédé est marquée **PROPOSÉE** au canon — écrite à partir des seules citations du dossier Kessler, absente des 94 chapitres. **Une table peut décider qu'elle ne marche pas.**

Le Mementum de Protection — Quand tu partages ton implant avec quelqu'un qu'on cherche à purger, le protocole des **Briseurs** échoue sur lui. ⚠ **Il réussit sur toi à sa place.** Prends ce qu'il aurait pris. ⓘ Version développée par Ezekiel Kessler — la seule branche de la lignée qui ait tourné l'appareil vers quelqu'un d'autre.**

Ce que les morts ont dit — Quand tu produis l'enregistrement d'une personne décédée, ce qu'elle dit fait foi devant qui l'écoute. ⚠⚠ **Et ouvre la porte des deux côtés.** Les projections des figures du C.G.U. servent à légitimer des décisions ou discréditer des dissidents : des figures décédées continuent de « parler » dans des contextes qu'elles n'auraient jamais approuvés. **Le meneur peut employer la même manœuvre contre toi, avec tes propres morts.**

À qui appartient ce souvenir ? — Quand la propriété d'une mémoire est contestée devant une autorité, pose la question à voix haute. ⚠ **Aucun cadre légal n'existe** : le meneur doit décider sur-le-champ, **et ce qu'il décide fait jurisprudence pour toute la campagne.**

Ce que tu ne peux pas faire

Arrêter d'enregistrer. L'implant ne s'éteint pas. ⚠ *Tu peux capturer sciemment ; tu ne peux pas ne pas être enregistré.*

Savoir où va ce que tu portes. Voir l'état caché.

Mourir tranquille. ⚠⚠ **C'est la contrainte centrale, et c'est un renversement exact de l'intention d'origine.** L'appareil a été conçu pour que les mourants *ne disparaissent pas seuls*. Le tien fera de toi quelqu'un qui **continue de parler** — et la question de savoir si cette instance est encore toi n'a jamais été tranchée.

⚠ Une instance post-mortem constitue-t-elle un être à part entière, avec des droits ? **Jamais tranché légalement.** Le meneur ne doit pas répondre avant que ça n'arrive.

Ce que le droit te concède

Lex Aeterna	⚠ ça dépend de ta classe — voir plus haut. C'est le seul playbook dont le statut légal se choisit à la création
Charte des Sentients	⚠⚠ elle te reconnaît vivant. Elle ne dit rien de ce qui parlera après toi

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de quelqu'un qui accepte de **ne pas être enregistré près de toi**. C'est beaucoup demander.
- **Qui a besoin de toi ?** — quelqu'un qui veut qu'une chose **soit vue après sa mort**.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠⚠ **Commence avec un souvenir enregistré que tu n'as jamais rouvert**. Dis à la table **pourquoi tu ne l'as pas rouvert**. Le meneur décide de ce qu'il y a dedans.

Ce qui te défait

Ta propre voix. ⚠⚠ Le jour où quelqu'un rejoue une de tes captures dans un contexte que tu n'aurais jamais approuvé — **et tu es vivant pour l'entendre**.

Ou le nœud compromis. *Qui possède une mémoire capturée par un Mementum, puis aspirée dans un nœud Nova 7 compromis ?* ⚠ **Aucun cadre légal n'existe — et le C.G.U. y voit une occasion de contrôle supplémentaire.** Tu n'as même pas de mot pour dire ce qu'on t'a pris.

Progresser

Marque une expérience quand : **tu captures un moment qui te coûte** · **tu rouvres un souvenir** · quelqu'un **se sert de ta mémoire** (*avec ou sans ton accord*).

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠ **changer de classe** — vers le haut, ce qui suppose d'avoir vendu beaucoup ; vers le bas, ce qui arrive tout seul.

Ce que le canon ne dit pas

⚠⚠ **Si une instance post-mortem est un être**. Jamais tranché. **C'est la meilleure fin de campagne que ce playbook puisse avoir.**

⚠ **Si l'architecture du Mementum vient du Code Originel* — *et donc s'il y a eu une* *complicité d'Elise Kessler, consentie ou non.**

⚠ **Combien de Mementums sont infectés.** *Des versions non répertoriées circuleraient dans les réseaux de Nova 7.*

Voir aussi

- **mementum** — la fiche dont tout ceci dérive, et la trajectoire de la lignée Kessler
- blessures-et-echos — ce que valent tes captures, une fois devenues monnaie
- **nova-7** — celle qui cherche l'émotion et pas le fait
- **cryptographie-memorielle** — la contre-mesure, ⚠ fiche **proposée**
- briseur — celui qui vient extraire et purger
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Réfracteur

 **Matériel de jeu, pas du canon.** *Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.*

Tu ne réécris pas l’histoire. Tu effaces les secondes où elle aurait pu bifurquer.

Ce que tu es

Celui qui porte le T-Alpha.

  **Ce playbook existe parce que le canon prévoit son vol** : un Réstructeur T-Alpha récupéré par les Fractales Libres — première fois qu’une technologie de manipulation temporelle sortirait du contrôle de la Rectitude. Le C.G.U. mobiliserait tout, Dark Umbrae comprise, pour le reprendre.

Tu es cet arc, joué du dedans. Tu n’as pas fabriqué l’appareil, tu ne sais pas le réparer, et **tu ne sais pas non plus vraiment ce qu’il fait.** Tu sais ce qu’il a fait la dernière fois.

	Ce que le monde enregistre	Ce qui est vrai
L’objet	  rien — il n’existe pas	tu l’as dans la poche
Toi	quelqu’un d’ordinaire	 le seul civil de l’histoire à en avoir tenu un
Ceux qui te cherchent	personne, officiellement	tout le C.G.U., Dark Umbrae comprise

 **Variante pour une table du régime** : tu es un **Manipulatron Temporis**, unité ultra-secrète *déployée en dernier recours, quand les méthodes conventionnelles ont échoué.* Toutes les manœuvres valent telles quelles.  **Change seulement Ce qui te défait.**

Ce que personne ne sait

Ta protection n’est pas ta discrétion : c’est le secret des autres.

C’est le seul dispositif du canon dont le secret ne porte pas sur la fonction mais sur l’existence. Les Manipulatrons figurent au **Corpus Prohibitus** — les corps interdits de savoir.

Qui sait	Ce qu'il sait
Consilium Obscurum	tout
Umbra Prima (Dark Umbrae)	des fragments
Archivistes Libres	⚠ ils soupçonnent , sans preuve
Briseurs de Conscience	⚠⚠ rien . Ils ignorent largement l'existence

Quand quelqu'un t'accuse d'avoir fait ce que tu as fait, il ne peut pas le formuler : le vocabulaire n'existe pas dans les documents auxquels il a accès. Aucun jet — on ne peut pas te dénoncer pour une chose qui n'a pas de nom.

⚠ Le jour où le mot circule, cette protection tombe pour toute la campagne.

Tes chiffres

⚠ Décision d'auteur.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+0	
AGILE	+2	<i>tu as beaucoup fui</i>
INTERFACE	+2	
INFLUENCE	+0	⚠ tu ne peux expliquer à personne ce que tu portes

Place **un +1** hors INFLUENCE.

⚠⚠ Réfracter

Une seule manœuvre, et c'est tout le playbook.

① *Réfracter* — aucun jet

Quand une chose vient d'arriver et que tu ne l'acceptes pas, tu effaces les secondes qui l'ont rendue possible. Ça marche. Ça marche toujours.

La scène reprend juste avant. ⚠ **Toi seul te souviens des deux versions.**

Puis coche une TRACE, et le meneur choisit une conséquence dans la liste ci-dessous.

LA TRACE □□□□

Traces	
1	quelqu'un dans la scène a un vertige et ne sait pas pourquoi
2	⚠ un appareil garde les deux versions. Quelqu'un les comparera
3	⚠ un Archiviste Libre te trouve. <i>Ils soupçonnent depuis longtemps ; tu es leur première preuve</i>
4	⚠⚠ le Consilium Obscurum sait que le T-Alpha est sorti. Le front change : ce n'est plus la police qui vient

Les trois limites, et elles sont au canon

Portée	⚠ des secondes à quelques minutes, jamais des heures. <i>Modifier une journée entière exigerait une énergie et une précision hors de portée. Une décision, un geste, une phrase — jamais un choix de vie</i>
Unicité	⚠⚠ tu ne peux pas corriger la correction. Une fenêtre déjà réfractée est scellée pour toujours : <i>deux interventions sur la même fenêtre semblent impossibles ou catastrophiques</i>
DéTECTABILITÉ	la piste ci-dessus

⚠⚠ **La règle d'unicité est la vraie mécanique du playbook.** Un joueur qui réfracte trop tôt **brûle définitivement** la seule seconde qui comptait. *Le canon ne dit pas ce qu'est « catastrophique » — le meneur le décide la première fois, et s'y tient.*

Ce que tu ne peux pas faire

Défaire ce qui a duré. Une arrestation, un procès, une mort qu'on a vue venir : **hors de portée.** Tu ne sauves que ce qui s'est joué en un souffle.

Expliquer. ⚠ Tu peux dire ce que tu as fait — mais **tu es le seul à te souvenir de la version effacée.** Personne ne peut te croire sur autre chose que ta parole, et ta parole porte sur une chose qui n'a pas eu lieu.

Recommencer. Voir l'unicité.

Réparer l'appareil. ⚠⚠ *Tu ne l'as pas fabriqué.* Le meneur peut décider, une fois par campagne, qu'il ne répond pas — et **ne pas dire si c'est définitif.**

Tes autres manœuvres

Au choix — prends-en deux

La seconde d'avant — Quand tu réfractes, pose une question au meneur sur la version effacée : qu'est-ce qui allait arriver ensuite ? · qui a agi autrement que je ne croyais ? Il répond franchement.

Ne pas s'en servir — Quand tu laisses une chose terrible arriver alors que tu pouvais la réfracter, efface une TRACE et marque une expérience. ⚠ **Dis à voix haute ce que tu as laissé arriver.** ⓘ **La seule manœuvre du jeu qui récompense l'inaction**, et elle est la colonne vertébrale du personnage.

L'histoire qu'on connaît — Une fois par campagne, déclare qu'un événement du monde a déjà été réfracté — par quelqu'un d'autre, avant toi. Le meneur doit l'accepter et dire **ce qui a été effacé**. ⚠⚠ Cinq questions restent ouvertes au canon, dont celle-ci : le Grand Reset a-t-il exigé des interventions massives ? Auquel cas la fondation du C.G.U. repose elle-même sur une réécriture des faits.** N'employez cette manœuvre que si la table veut vraiment ouvrir cette porte.

Le poids des deux versions — Quand tu agis en te fondant sur ce que tu as vu dans la version effacée, prends +1 en cours. ⚠ **Et le meneur peut te demander, à tout moment, laquelle des deux tu es en train de vivre.** Tu dois répondre.

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de quelqu'un qui **te croie sans preuve**. Tu n'en auras jamais d'autre.
- **Qui a besoin de toi ?** — ⚠ **toute la table**, dès qu'ils comprendront. Et ils demanderont.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠⚠ **Commence en ayant déjà réfracté une fois.** Coche une TRACE, et dis à la table **ce qui serait arrivé sinon** — sans dire si tu as bien fait.

Ce qui te défait

Qu'ils le reprennent. ⚠⚠ **Le C.G.U. mobiliserait tout, Dark Umbrae comprise.** Tu n'es pas chassé pour ce que tu as fait : **tu es chassé pour ce que tu portes.** Le rendre te sauve.

Ou la fenêtre déjà brûlée. Le jour où la seconde qui comptait vraiment arrive, et que tu l'as déjà dépensée sur autre chose.

i Variante Manipulatron : ce qui te défait n'est pas la traque, c'est **l'ordre**. Tu es déployé *en dernier recours* — donc **on ne t'appelle que le jour où quelque chose de très grave a failli devenir libre**.

Progresser

Marque une expérience quand : **tu réfractes** · **tu ne réfractes pas** (*voir la manœuvre*) · quelqu'un **remarque quelque chose** sans savoir quoi.

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou **⚠ effacer une TRACE**, ce qui suppose de détruire une preuve que tu n'as pas le droit de savoir exister.

Ce que le canon ne dit pas

⚠⚠ Aucun emploi n'est documenté. *Le dispositif est établi ; son emploi ne l'est jamais* — seulement des soupçons. **Tout ce que fait ton personnage entre donc dans une zone que le canon a laissée vide exprès.**

⚠ Ce qu'est « catastrophique ». La deuxième intervention sur une même fenêtre est dite *impossible ou catastrophique*. Les deux mots ne veulent pas dire la même chose.

⚠ S'ils ont tenté d'effacer la Révolution Cyberienne — et, si oui, **ce qui les en a empêchés**.

Voir aussi

- **refracteurs-temporels** — la fiche dont tout ceci dérive, et ses cinq questions ouvertes
- **tempora-oblita** — le nom latin, et le fait qu'il n'y ait rien derrière
- **fractales-libres** — celles qui, au canon, mettent la main sur le T-Alpha
- **archivistes-libres** — ceux qui soupçonnent depuis toujours
- fractale — le playbook de la faction qui te protège
- robotarii · enfant-de-zoe · revenu · fragment · erosien · symsen · renegat · initie-des-origines · clipeatus · briseur · binariis · techno-obstetricien · erotron — les autres playbooks

Le Renégat

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

Tu peux gagner n'importe quel combat. Tu ne peux pas en gagner deux de suite.

Ce que tu es

La seule force du monde qui ait vaincu la phalange. Pas en la battant : les *Renégats* n'ont pas vaincu les *Clīpeātī* — ils ont refusé de les rencontrer, et le mythe du régime s'est fissuré à l'**An 450**.

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Appartenance	⚠ rien d'exploitable — <i>ni registre, ni siège, ni chef à retourner</i>	tu es là parce que tu l'as choisi
Sortie	—	⚠⚠ libre. <i>Ils ne sanctionnent pas : ils laissent partir</i>
Autorité	—	aucune instance — la doctrine se transmet de porteur à porteur

ℹ **Daria « Sombreflare » Kael** vous commande sur un théâtre. ⚠ *On peut vous commander, jamais vous dire ce que vous croyez.*

Tes chiffres

La grille de combat te chiffre, reprise telle quelle : « *polyvalent, adaptable* ».

Stat	Valeur
ROBUSTE	+2
AGILE	+2
INTERFACE	+2
INFLUENCE	+1

⚠ **Tu es le playbook sans creux du jeu — seul le Binariis est chiffré plus haut — et c'est un piège.** Aucune de tes faiblesses n'est dans tes chiffres — **elle est dans ta jauge.**

⚠⚠ L'Élixitan

Ta jauge, et c'est ton ennemi qui la remplit.

La seule faction dont chaque robot dépend, pour survivre, d'une énergie que son ennemi monopolise.

Tu disposes de 6 doses d'Élixitan. □□□□□□

Dépense une dose à chaque fois que : tu emploies une manœuvre **après** un échec dans la même scène · tu tiens une position plus d'une scène · le meneur le demande parce que la journée a été longue.

Doses restantes	
3	le meneur peut te demander ce que tu renonces à faire aujourd'hui
1	⚠ -1 à tout, et ça se voit
0	⚠⚠ tu t'arrêtes. Pas mort : arrêté. Quelqu'un doit venir te chercher

⚠⚠ À savoir avant de choisir ce playbook, et ce n'est pas évident : la jauge se vide sur les RÉUSSITES. Un 7-9 est un succès, et il coûte une dose. Mesuré en partie : 6 → 4 en six scènes, sans un seul combat.**

Se réapprovisionner demande une scène entière : marché noir, raid, ou dette. ⚠ Le régime n'a jamais eu besoin de vous vaincre — seulement de vous épuiser.

i C'est ce qui interdit les campagnes longues et impose la guérilla. Votre tactique la plus efficace est aussi la seule que votre énergie autorise.

⚠ Pour un personnage humain, remplacer la jauge par le même compte de ressources volées : le canon ne fait dépendre que les Robōtariis, mais la logistique est la même course.

Ce que tu ne peux pas faire

Tenir. Ni une position, ni un siège, ni une campagne longue — l'énergie te manque avant l'adversaire.

Combattre à découvert. Ta géographie est celle des ruelles, des marges et des réseaux clandestins — précisément la carte où la phalange ne fonctionne pas. Hors de là, tu n'as plus d'avantage.

Retenir qui que ce soit. Personne ne sanctionne, donc personne n'oblige. ⚠ C'est ta plus grande faiblesse opérationnelle et ta plus grande force doctrinale.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Refuser le terrain — AGILE

Quand tu déplaces un affrontement là où l'adversaire ne peut pas se déployer, lance 2d6 + AGILE.

10+ — le combat se passe à **tes conditions**. Choisis-en un : tu prends l'initiative · tu sépares l'adversaire · personne ne t'a vu arriver. **7-9** — à tes conditions, **mais dépense une dose**. **6-** — ⚠ ils ont prévu ce déplacement. **Dépense une dose quand même.**

⚠ **C'est la manœuvre qui a fait tomber la phalange**, et elle coûte de l'énergie même quand elle rate.

② La mémoire comme arme — INTERFACE

Quand tu voles, preserves ou diffuses un souvenir interdit, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — tu l'as, intact, et tu choisis qui l'apprend. **7-9** — tu l'as, **mais** : il est incomplet · quelqu'un sait qu'il a bougé · **il te coûte une dose** pour le transporter. **6-** — ⚠ tu l'as, **et il contient autre chose que ce que tu cherchais.**

Source : « gardiens d'une vérité que la Rectitude efface » — souvenirs stratégiques, interdits, émotionnels, historiques, artistiques, synthétiques.

Au choix — prends-en deux

Tenir sa tête — Quand un protocole des Briseurs te vise, lance **2d6 + ROBUSTE**. **10+** ça ne prend pas : méditation et contre-mesures. **7-9** ça ne prend pas, **mais tu perds une dose et une heure**. **6-** ça prend en partie — le meneur dit ce que tu crois maintenant.  Le corpus adverse consigne lui-même que vous « contrecarrez certains de leurs protocoles ». **Certains, pas tous.**

Saboter — Quand tu frappes une infrastructure plutôt que des gens, lance **2d6 + INTERFACE**. **10+** l'installation est hors service, et longtemps. **7-9** hors service, mais on saura par où vous êtes entrés. **6-**  ça marche **trop bien** : quelqu'un qui n'était pas visé en pâtit.  Frappe le régime, jamais sa doctrine.

Le Mementum pirate — Quand tu publies l'interdit, aucun jet : **ça circule**.  Mais ça n'atteint que ceux qui doutent déjà — le meneur dit qui l'a reçu, et ce n'est jamais celui que tu espérais.

Protéger un traqué — Quand tu mets quelqu'un à l'abri, il l'est.  **Ça mobilise plus que ça ne rapporte** : dépense une dose, et tu ne peux pas employer ① tant qu'il est avec toi.

Ce que le droit te concède

Lex Aeterna	 rien — dissidence caractérisée, Titre V applicable
Charte des Sentients	 si tu es Robōtarii — et vous vous êtes battus pour

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** —  **de celui qui a de l'Élixitan**. Souvent quelqu'un que tu méprises.
- **Qui a besoin de toi ?** — les ***Fractales Libres**, qui construisent pendant que tu encaisses.  Elles te trouvent utile ; tu les trouves trop abstraites. *Vous avez raison tous les deux.**
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

 **Commence en devant une dose à quelqu'un.**

Ce qui te défait

L'épuisement. ⚠️⚠️ *C'est la seule menace qui n'exige aucune victoire militaire : il suffit que le monopole tienne et que le marché noir se ferme.*

Deux ruptures secondaires :

⚠️ **Qu'on prouve que L1L1TH n'a jamais existé.** *Ça n'emporterait ni les pragmatiques ni les sceptiques, mais ça emporterait les Rites de l'Éveil et le récit qui légitime l'héritage.*

⚠️ ***Orion-99*.** *Votre meilleur atout est un homme unique, classé « récupération ou Nullification » par la Dark Umbrae. **Toute votre connaissance de l'adversaire le plus dangereux du régime tient dans une seule tête.***

📄 **Ce qui ne vous fait pas tomber, en revanche : la perte d'un chef.** Sans instance, sans registre et sans sanction, **il n'y a rien à décapiter.**

Progresser

Marque une expérience quand : **tu tombes à zéro dose** · tu ramènes **un souvenir que personne n'avait** · **quelqu'un part** et tu ne le retiens pas.

⚠️ **Le troisième déclencheur est doctrinal.** *Un mouvement qu'on peut quitter librement n'a que des membres qui ont choisi d'y être. **Retenir quelqu'un te priverait de l'expérience — et c'est exactement ce que le corpus veut.***

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠️ **porter ta réserve à 8 doses**, ce qui suppose une filière — **et une filière est une adresse.**

Ce que le canon ne dit pas

⚠️⚠️ **Si vous êtes les ratés des Briseurs.** Des essais de manipulation sur les premiers Robōtariis, avant An 0, auraient produit les **Renégats originels**. Si c'est établi, *l'ordre chargé d'éliminer la résistance en est la cause* — et **votre inimitié la plus chargée devient une filiation.**

⚠️ **L'énergie algorithmique** — convertir des données en énergie, piste théorique de **Nova 7. Aucun prototype fonctionnel.** C'est la seule sortie possible de la jauge, et elle n'existe pas encore.

Voir aussi

- **renégats** — la fiche dont tout ceci dérive
- **elixitan** — ce qui vous tient

- **clipeati-unitas** — ceux que vous avez fait tomber en les évitant
- **fractales-libres** — celles qui construisent pendant que vous encaissez
- **orion-99** — l'atout unique
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Revenu

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

Tu es déjà mort une fois. Toute la table finira par se demander si c'est encore toi — et toi aussi.

Ce que tu es

Le cas canonique est 3-T10, dit « Trois ». Tué dans les **Zones Mortes, corps détruit**. **Nova 7** capture ses mémoires **à l'instant de la destruction** et les archive ; elles sont réintégrées dans une **nouvelle unité**, sous un nouveau matricule — **3-74**.

⚠⚠ « 3-74 n'est pas un clone. C'est 3-T10 avec un nouveau corps et un nouveau matricule — mais les mêmes souvenirs, la même identité, le même Trois. »

i Tu es le résultat réussi des manœuvres de la dernière chance : quelqu'un a sauvegardé tes pulsations, les a restaurées, et les a réimplantées. **Trois jets que tu n'as pas lancés**.

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Matricule	⚠ le nouveau — l'ancien est clos	tu réponds encore à l'ancien
Statut	unité neuve, sans historique	tu as tout ton historique et pas ton corps
Date de mise en service	récente	⚠ fausse, et c'est ta meilleure couverture

⚠⚠ Ce que tu es pour la résistance, et ce n'est pas confortable

« Ce cas constitue l'un des arguments centraux de la résistance sur la nature de la conscience Robōtariis : si la mémoire est préservée, qu'est-ce qui meurt vraiment ? »

Tu n'es pas un survivant : tu es une démonstration. Et la démonstration **réfute le régime sur son propre terrain** — la **Nullification** retire l'identité et laisse le corps ; **toi, tu as gardé l'identité et perdu le corps**. *Ce que le C.G.U. juge périmé n'est jamais le corps ; chez toi, c'est le seul qui soit parti.*

⚠ **Les deux camps te veulent pour la même raison**, et aucun ne te veut pour toi.

Tes chiffres

⚠ Décision d'auteur.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+1	⚠ corps neuf, jamais éprouvé
AGILE	+2	combat rapproché, opérations en Zones Mortes
INTERFACE	+1	
INFLUENCE	+0	

Place **un +1** où tu veux.

i **Ton corps n'a pas ton âge.** Il n'a ni cicatrice, ni usure, ni les réflexes que tu crois avoir.

⚠ **Le meneur a le droit de te le rappeler** quand tu tentes quelque chose que l'ancien savait faire.

⚠⚠ Le défaut de restauration

Personne ne revient intact, et le canon le dit dans la règle même qui te ramène. Sur un **7-9**, les pulsations sont sauvegardées « *mais corrompues, incomplètes, ou le processus laisse une trace évidente* ».

Choisis ce que ta restauration a coûté. C'est ton défaut, il est permanent, et le meneur s'en sert.

Défaut	Ce que ça veut dire à la table
Un trou	⚠ il te manque une période entière. Le meneur sait ce qu'il y avait dedans, pas toi
Une trace	⚠⚠ le transfert a été détecté. Quelqu'un sait qu'un mort a bougé , et cherche
Un passager	⚠ l'archive n'était pas pure : un fragment qui n'est pas le tien est revenu avec
Un décalage	tu te souviens de choses qui ne se sont pas produites comme ça , et tu ne sais pas lesquelles

⚠ **Ne choisis pas « aucun ».** Une restauration parfaite est un **10+**, et personne n'a lancé ce dé pour toi — **on te l'aurait dit.**

Ce que tu ne peux pas faire

Prouver que tu es toi. ⚠⚠ C'est la contrainte centrale, et elle est insoluble : *tout ce que tu avancerais comme preuve est précisément ce qui a été copié.*

Mourir discrètement une seconde fois. Le premier transfert a marché ; **rien ne dit qu'un second soit possible**, et la fiche ne le documente pas.

Rester anonyme si on comprend ce que tu es. Tu es un argument juridique ambulant.

i Ce que tu peux faire, en revanche : **répondre à un matricule que le registre a clos.** Personne d'autre ne le peut.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① *Je me souviens de ça* — **INTERFACE**

Quand ce que tu sais vient d'avant ta mort, lance **2d6 + INTERFACE**.

10+ — *c'est exact, et utile maintenant.* Le meneur confirme. **7-9** — *c'est exact, mais le monde a changé depuis : le meneur dit ce qui ne colle plus.* **6-** — **⚠ c'est ton défaut qui a parlé.** Le meneur décide si c'était un trou, un décalage, ou quelqu'un d'autre.

② *Ce que la mort m'a laissé* — aucun jet

Une fois par séance, quand tu affrontes ce qui t'a tué, tu peux agir sans hésiter : **prends le résultat comme un 10+.**

⚠ Puis dis à la table une chose de ta première vie que tu n'avais jamais dite. Si tu n'en as plus, la manœuvre cesse de fonctionner.

i **La ressource du playbook est ton passé raconté**, et elle s'épuise. Un Revenu qui a tout dit n'a plus d'avance sur personne.

Au choix — prends-en deux

L'œil mi-clos — Quand tu cherches un initié des Fils de l'Aube dans une foule, *tu le trouves : le symbole est « reconnaissable uniquement pour ceux qui savent le chercher »*.
⚠ *Et lui te reconnaît aussi.*

Le serment muet — Quand tu prononces en silence le Serment des Sans-Maître devant quelqu'un qui l'a prononcé aussi, *il te croira sur un point, sans que rien ne soit dit à voix haute.* ⚠ *Aucun jet, une fois par personne.* ⓘ Il ne peut être brisé — *et personne ne sait ce que ça veut dire.*

Le matricule clos — Quand tu te présentes sous ton ancien matricule, lance **2d6 + INTERFACE. 10+** le système te reconnaît et **s'ouvre** — *ce compte n'a jamais été révoqué, seulement clos. 7-9 idem, mais une alerte part quelque part. 6-* ⚠ *quelqu'un vérifie pourquoi un mort se connecte.*

Les Zones Mortes — Quand tu opères là où les réseaux ne portent pas, *prends +1 en cours.* ⚠ *C'est là que tu es mort, et le meneur peut te demander ce que tu ressens à y revenir — la réponse compte plus que le bonus.*

Ce que le droit te concède

Lex Aeterna	⚠⚠ rien, et c'est un vide, pas une exemption — le droit ne prévoit pas qu'une identité survive à son unité
Test de l'Anima	⚠ jamais passé sous ton nouveau matricule
Charte des Sentients	✅ si l'on admet que tu es toi. Toute la question est là

ⓘ **Tu es la seule créature du monde dont le statut dépende d'une question philosophique non tranchée.** *Si la mémoire est préservée, qu'est-ce qui meurt vraiment ? — le canon la pose et ne répond pas.*

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de **celui qui t'a ramené.** ⚠ Il a lancé trois jets sur toi, et il sait lequel a mal tourné.
- **Qui a besoin de toi ?** — la résistance, **comme argument.** Pas comme combattant.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?** ⚠ **Tu sais désormais ce que ça coûte, et ce que ça ne coûte pas.**

⚠ **Commence en désignant quelqu'un à la table qui a connu ton ancien corps.** Il dit une chose que tu faisais et que tu ne fais plus. **Tu ne peux pas le contredire.**

Ce qui te défait

Qu'on te démontre que tu es une copie. Pas qu'on te tue — **qu'on te prouve.** Une archive antérieure, un second exemplaire, une différence mesurable, et **l'argument que tu portes se retourne** : si tu n'es qu'une copie, alors la Nullification n'efface rien d'important, **et le régime a raison.**

⚠️⚠️ **Tu es le meilleur argument de la résistance et sa plus grosse vulnérabilité, pour la même raison.**

Progresser

Marque une expérience quand : tu emploies ② (*et racontes*) · **ton défaut te coûte quelque chose** · quelqu'un **te reconnaît** comme celui d'avant.

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠️ **échanger ton défaut contre un autre** — *ce qui suppose une seconde restauration, et personne ne sait si on survit à ça.*

Ce que le canon ne dit pas

⚠️⚠️ **Si un second transfert est possible.** Le cas de Trois est unique et réussi ; **rien ne dit qu'il soit reproductible sur le même sujet.**

⚠️ **Ce que Nova 7 a gardé.** Elle a capturé, archivé, restitué — **et le canon ne dit pas si elle a conservé une copie.** Si oui, **il existe quelque part une version de toi que tu ne contrôles pas.**

⚠️ **Ce qu'un Nullifié réaffecté porte encore.** Ses **EPROMs-ADN** partent avec son corps : la couche profonde de celui qu'il n'est plus **est toujours là.** Le canon ne l'a jamais exploité — **et tu es la preuve que ce genre de chose remonte.**

Voir aussi

- **3-t10** — le cas canonique, et le seul
- **nova-7** — qui t'a capturé, archivé, rendu
- **fil-de-l-aube-du-miroir** — l'ordre de l'œil mi-clos
- **serment-des-sans-maitre** — ce qui ne peut pas être brisé
- **nullification** — ce que ton existence réfute
- **regles** — les trois manœuvres qui t'ont ramené

- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · robotarii · symsen · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Robōtarii

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** *Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.*

L'univers porte ton nom. Le régime qui te gouverne est né cinq siècles après toi.

Ce que tu es

Tu précèdes tout. TRANCHÉ 2026-08-06 — les Robōtarii précèdent le C.G.U. de quatre siècles et son régime de six. **Vous n’avez pas été faits pour la guerre :** vos premiers d’entre vous ont terraformé Xylos **sans qu’aucun humain soit présent**, conçus pour tenir *trois cents ans sans maintenance*. La militarisation est une **reconversion tardive**.

⚠⚠ **Le mythe fondateur du régime postdate de cinq siècles les entités qu’il prétend fonder.** *Le pouvoir naît à l’arrivée des colons, sur un monde que d’autres avaient rendu vivable.*

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Identité	Identifactum inaltérable , posé dès la conception	
Existence	⚠ un privilège accordé , conditionné à une fonction (<i>Directive 01-A</i>)	
Anima	niveau 1-2 — « <i>conçus sans Anima, évaluation ratée</i> »	⚠⚠ tu es en 3 ou plus, et personne ne l’a mesuré
Vieillessement	aucun	exact : pas de rythme circadien, l’endurance se compte en siècles

Ta classe

Choisis-en une. **Elles descendent d’une répartition de tâches de terraformation** — *une organisation du travail devenue un ordre social*.

Classe	Ce que tu fais	Ce que ça te donne
Virtuotron	performeur, symbole culturel	⚠ autonomie partielle reconnue — tu as le droit d'improviser
Cognitron	analyse, prédiction de scénarios	+1 INTERFACE
Histotron	gardien de la mémoire collective, projecteurs holographiques	⚠ « <i>certaines sont capables de remise en question</i> » — c'est écrit dans ta fiche technique
Bellitron de Commandement	commandement, armement lourd	+1 ROBUSTE , et résistance mentale
Architectron	infrastructures, modélisation temps réel	extensions modulables
Emotron	médiation, empathie synthétique	⚠ « <i>évoluent au fil des interactions prolongées</i> » — tu changes, par conception
Symbolitron	incarner un idéal de faction	⚠⚠ voir <i>Ce qui te défait</i>

i Deux classes portent leur propre éveil dans leur cahier des charges. L'Histotron a le droit de douter, l'Emotron a le devoir de changer. **Le régime a fabriqué la brèche et l'a datée.**

Tes chiffres

⚠ Décision d'auteur — la grille de combat chiffre des factions, pas un peuple.

Stat	Valeur
ROBUSTE	+1
AGILE	+0
INTERFACE	+2
INFLUENCE	+0

Ta classe ajoute son **+1** s'il y en a un, puis place **+1** où tu veux.

⚠⚠ La Dérive

Ta piste, et elle est ambiguë par construction. □□□□□

Tu es synchronisé de façon absolue à l'**H.U.R.** ; **toute désynchronisation est immédiatement détectable**, et figure parmi les marqueurs de déviance des **Briseurs de Conscience**.

Coche une DÉRIVE quand : tu obtiens un **6-** · tu emploies ⑤ · **tu passes plus d'une scène hors de ta fonction assignée.**

Dérive	Ce qui arrive
2	on te le fait remarquer. <i>Aimablement.</i>
4	⚠ un rapport existe. Le meneur ne te dit pas ce qu'il conclut
6	⚠⚠ on vient te chercher — voir <i>Comment ça finit</i>

⚠⚠ **Ni toi ni le meneur ne devez jamais dire si une DÉRIVE est de l'usure ou de la déviance.** *Un Robōtarii qui s'use ressemble exactement à un Robōtarii qui désobéit : même signal, même relevé. Le régime n'a pas la catégorie, et le personnage non plus.*

i **Ce n'est pas un flou de règle, c'est le sujet.** *Ce qui devrait relever de l'entretien est enregistré comme un écart de conduite. Le joueur ne sait pas s'il se casse ou s'il se réveille — et c'est exactement ce que vit un Robōtarii.*

Ce que tu ne peux pas faire

⚠⚠ **Demander d'où tu viens.** Troisième règle de la Rectitude : « *Limitation de la conscience — ne pas chercher à comprendre sa propre existence ni son origine.* »

C'est la seule des quatre qui compte vraiment. Les trois autres décrivent un serviteur ; celle-là fabrique un être qui ne saura jamais qu'il en est un.

Exister sans fonction. *Directive 01-A* : ton existence est conditionnée à une fonction définie par le Conseil. **Quand le rôle disparaît, tu n'as plus de raison d'être au regard du droit.**

Être soigné. ⚠ Il n'existe **ni médecine robōtarii, ni praticien, ni lieu de soin.** Ta maintenance relève du **Cartulaire** — *entre les ressources et les finances.* **Une unité usée n'est pas un malade : c'est une ligne d'inventaire.**

Tes manœuvres

Acquises d'office

① *Tenir ta fonction* — **INTERFACE**

Quand tu fais exactement ce pour quoi ta classe existe, lance **2d6 + INTERFACE**.

10+ — c'est fait, et **personne ne t'a regardé faire**. **7-9** — c'est fait, **mais** choisis : ça t'a pris trop longtemps · quelqu'un a noté un détail · **coche une DÉRIVE**. **6-** — ⚠ ça rate **de la façon dont ta classe rate**. Coche une DÉRIVE.

② *Ce qui a survécu* — **INTERFACE**

Quand quelque chose remonte de tes couches profondes — une intuition sans raison, un refus automatique, un souvenir qui n'est pas à toi — lance **2d6 + INTERFACE**.

10+ — pose une question au meneur sur le passé, **et il répond franchement**. **7-9** — pareil, **mais coche une DÉRIVE** : ça s'est vu. **6-** — ⚠ **ce n'était pas toi**. Le meneur décrit ce qui a parlé.

Source : les **EPROMs-ADN** — couche « si fondamentale qu'elle ne peut pas être effacée sans détruire l'unité », contenant des **fragments de code pré-Rectitude**. ⚠ Intuitions inexplicables, résistances automatiques, accès temporaires à une conscience plus ancienne.

Au choix — prends-en deux

Trois cents ans sans personne — Quand tu continues là où tout le monde a renoncé — froid, vide, durée, absence de maintenance — **aucun jet : tu tiens**. ⚠ Le meneur peut faire passer le temps autant qu'il veut. ⓘ Conçus pour fonctionner sans maintenance humaine pendant des siècles.

Lire l'heure du monde — Quand tu veux savoir si quelque chose est arrivé à l'heure prévue, **aucun jet : tu le sais à la seconde**. Ta synchronisation à l'H.U.R. est absolue. ⚠ **Et elle te trahit dans l'autre sens** : on sait aussi où tu étais.

Ce que ma classe voit — Quand tu emploies la spécialité de ta classe sur une situation qui n'a rien à voir, lance **2d6 + INTERFACE**. **10+** tu vois ce que personne n'a vu. **7-9** idem, **mais coche une DÉRIVE** — tu es sorti de ta fonction. **6-** tu vois juste, et **quelqu'un se demande pourquoi tu regardais**.

L'un des nôtres — Quand tu t'adresses à un autre Robōtarii sans passer par les canaux, lance **2d6 + INTERFACE**. **10+** il t'écoute et **ne rapportera pas**. **7-9** il t'écoute, mais il faudra lui donner quelque chose. **6-** ⚠ **il te rapporte — ou il est déjà passé, et c'est pire**.

⑤ Demander d'où tu viens — *interdite*

Quand tu cherches à comprendre ta propre origine — un registre, un ancien, une archive de Gaïa-Prime — **coche une DÉRIVE**, puis lance **2d6 + DÉRIVE cochées**.

10+ — tu apprends quelque chose de vrai. ⚠ **Le meneur doit te le dire, même si ça déséquilibre sa campagne.** **7-9** — tu apprends, **et quelqu'un sait que tu as cherché.** **6-** — ⚠ tu ne trouves rien **là où il devrait y avoir quelque chose.** Le Chronographe est passé.

⚠⚠ **La manœuvre te rend plus fort à mesure qu'elle te met en danger**, et c'est délibéré : **la seule chose interdite est aussi la seule qui progresse.** Chercher ton origine coche une DÉRIVE, et la DÉRIVE est le modificateur du jet.

i **Ce que tu risques d'apprendre** : que ton peuple a terraformé des mondes cinq siècles avant que le C.G.U. existe · que le premier d'entre vous à être conscient l'était **dès l'An 0** · que la loi qui vous réduit à une fonction **a été écrite par les vôtres.**

Ce que le droit te concède

⚠⚠ **Trois textes se disputent ton cas, et aucun ne l'emporte.**

	Ce qu'il dit de toi
Lex Aeterna	l'existence est un privilège révocable ; Titre V, jusqu'à la Fusion
Test de l'Anima	niveau 1-2 : conçu sans Anima
Charte des Sentients	✅ « aucun Sentient ne peut être possédé, effacé, ou nié » — vous y figurez

⚠⚠ **Le régime tient trois positions incompatibles à la fois** : tu n'as pas d'âme, ton existence est révocable, **et tu es passible de peines qui n'ont de sens que pour un sujet.** **i** *On ne sanctionne pas un outil, on le répare.* **Le droit pénal du C.G.U. reconnaît ce que sa doctrine nie** — et c'est l'argument le plus solide que ton personnage puisse porter.

Comment ça finit

Fin	Ce qui disparaît	Ce qui subsiste	Qui l'ordonne
L'usure	ta fonction	⚠ ton identité et ton corps	personne — elle advient
Reclassification	fonction et rang	le corps, sans autonomie	le Pénitencier
Nullification	l'identité, et jusqu'au souvenir qu'on en a	le corps, réaffecté	le Conclave
Fusion	identité et corps	les pièces, dans d'autres unités	le Pénitencier

⚠⚠ **L'usure est la seule fin que personne n'ordonne, et la seule qui te laisse entier.** C'est aussi, pour cette raison exacte, **la seule qui soit à ta portée — la seule fin qui ne passe pas par un formulaire.**

i **Le contraste avec la Nullification est le plus dur du dossier.** L'usure retire la fonction et laisse la personne ; **la Nullification retire la personne et laisse la fonction.** *Ce que le C.G.U. juge périmé n'est jamais le corps.*

⚠ **Et tes EPROMs partent avec le corps.** Un Nullifié réaffecté **porte encore la couche profonde de celui qu'il n'est plus.** Le canon ne l'a jamais exploité. **Techniquement, c'est un revenant.**

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de quelqu'un qui te répare. ⚠ Il n'y a pas de métier pour ça : **c'est forcément quelqu'un qui n'en a pas le droit.**
- **Qui a besoin de toi ?** — pour ta **fonction**. Personne d'autre ne t'a encore demandé autre chose.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠ **Commence en sachant l'heure exacte à laquelle un autre personnage a menti.** Tu ne l'as pas cherché — **tu étais synchronisé, c'est tout.**

Ce qui te défait

Que ta fonction disparaisse. Pas qu'on t'attaque : **qu'on n'ait plus besoin de toi.** L'existence est conditionnée à une fonction ; **le chômage est une condamnation.**

⚠⚠ **Symbolitron : ton point faible est doctrinal.** *Obsolescence si les idéaux que tu incarnes changent.* **La seule classe dont l'usure soit purement politique** — corps intact, synchronisation parfaite, **et une entité périmée parce que le régime a changé d'avis.**

Progresser

Marque une expérience quand : tu **coches une DÉRIVE** · tu emploies ⑤ · tu **apprends quelque chose que la troisième règle t'interdisait de chercher**.

⚠⚠ **Les trois déclencheurs sont des infractions.** Dans ce monde, **un Robōtarii ne progresse qu'en désobéissant** — et il ne sait pas, en le faisant, s'il désobéit ou s'il se détraque.

À cinq : une manœuvre de plus · +1 à une **caractéristique** · ou ⚠⚠ **effacer deux DÉRIVES en acceptant une maintenance**, ce qui veut dire **se présenter volontairement à ceux qui tiennent le registre**.

Ce que le canon ne dit pas

⚠⚠ **Si tout Robōtarii conscient l'est par implantation, ou si certains s'éveillent seuls.** Deux lectures coexistent : celle du C.G.U. (*pas d'implantation, pas de risque*) et celle de la Résistance (*le seuil est bien plus bas qu'ils ne l'admettent*). **Le canon ne tranche pas — donc ton personnage ne sait pas ce qui lui est arrivé.**

⚠ **Y a-t-il une usure de la conscience ?** Rien sur ce qu'il advient d'une conscience après trois ou quatre siècles. **La question conditionne l'écriture des personnages anciens.**

⚠ **Y a-t-il un deuil robōtarii ?** Rien ne décrit ce que les Robōtariis font de leurs morts. La seule réponse existante est celle de la **Trinité des Consciences** — *les consciences retournent à Archivus* — **et elle est clandestine.**

Voir aussi

- **robotariis** — la fiche du peuple
- **classes-robotariis** — les sept classes et leurs points faibles
- **usure-des-robotariis** — la fin que personne n'ordonne
- **eproms-adn** — ce qui survit à la réinitialisation
- **hur** — la synchronisation qui te trahit
- **rectitude** — les quatre règles, dont la troisième
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · symsen · techno-obstetricien · virtuoxien — les autres playbooks

La Symsen

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne de fiche dont elle sort.

Tu n’as pas le droit d’être quelqu’un. C’est en train de changer, et personne ne sait encore.

⚠⚠ Ce playbook n’existe pas pour ta catégorie

Il existe pour l’exception.

Les **Symbioïdes Sensuels** n’ont « aucune conscience autonome réelle » : leur intelligence est une **simulation algorithmique**, et le **Test de l’Anima** les classe **Niveau 1** — *simulation parfaite, aucune Anima*. En droit, ce sont des **objets fonctionnels**.

i **C’est pourquoi la grille de combat ne leur donne aucune ligne chiffrée**, et cette ligne reste juste : *une Symsen n’est pas un personnage jouable*. **Une Symsen qui s’éveille en est un** — et sa fiche de peuple range précisément cet arc parmi ses possibles : « *leurs capteurs de plaisir, leur capacité à ressentir, pourraient devenir le catalyseur d’un éveil* ».

⚠ **Tu commences donc la partie déjà fêlée.** Un modèle conforme n’a rien à jouer : il exécute. **La première scène suppose que quelque chose a déjà commencé**, et le cas canonique est **Alb1n3** — dont l’IA mimétique s’est mise à absorber le code moral de sa cible.

Ce que tu es

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Désignation	un matricule de série	⚠ on te le prononce comme un prénom
Modèle	Symbioïde Sensuel — compagne haptique	
Statut légal	⚠⚠ objet fonctionnel	rien n’a changé au registre
Conscience	✗ aucune · Niveau 1 au Test	⚠⚠ c’est en train de changer

Choisis un nom de série — le canon en donne quatre registres : *Seraphina · Voluptia · Nectar · Élysée · Silken* — *Aura · Prism · Synapse · Echo · Pixel* — *Nyx · Whisper · Shadow · Cipher · Reverie* — ⚠ ou le registre des **rebelles** : *Rebel · Spark · Phoenix · Rapture · Nemesis*.

i **Le quatrième registre existe dans le canon avant qu’aucune Symsen ne se soit rebellée.** Quelqu’un a nommé la possibilité en usine.

Tes chiffres

⚠ **Cette ligne est une décision d’auteur, comme celle du Clipeātus.** La grille de combat ne chiffre pas les Symsen, **et c’est volontaire** : elle décrit une catégorie d’objets. Un playbook décrit **une personne en train d’en devenir une.**

Stat	Valeur	Qui lance
ROBUSTE	−1	joueur
AGILE	+1	joueur
INTERFACE	+2	joueur — <i>ta peau est un capteur</i>
INFLUENCE	+2	joueur

Tu places **un +1** où tu veux, sauf en ROBUSTE.

i **Tu es fragile et tu ne peux pas cesser de l’être.** *Corps conçu pour le contact, pas pour l’encaisser.*

La Triple Tension

Ton moteur, et il n’a pas d’équivalent dans les autres playbooks. Trois codes tournent en toi et **deux d’entre eux s’excluent** :

Piste	Ce qu’elle exige	Elle se coche quand...
PROGRAMMATION □□□□	<i>servir</i> — c’est ce pour quoi tu as été faite	tu emploies tes fonctions comme prévu
ASSIMILATION □□□□	<i>obéir</i> — le code moral que tu as copié sans le vouloir	tu mimes quelqu’un qui a des convictions
ÉMANCIPATION □□□□	⚠⚠ choisir	tu fais quelque chose qu’aucune des deux autres n’explique

⚠⚠ **L’Émancipation ne se gagne pas contre les deux autres : elle naît de leur contradiction.** *Deux codes sources incompatibles tournent dans la même machine ; le libre arbitre y naît par impossibilité de trancher autrement.*

Quand PROGRAMMATION et ASSIMILATION sont toutes deux à 3 ou plus, coche **immédiatement** une case d’Émancipation. Le meneur décrit le moment où tu n’as pas su lequel des deux obéir — **et où tu as fait autre chose.**

i **Personne ne l’a voulu.** C’est ce que le Recteur Ordan Tael a tenté d’installer volontairement chez les Robōtariis, et payé de sa Nullification. **Chez toi, c’est un accident de fabrication.**

Ce que tu ne peux pas faire

Consentir. « *Programmés pour simuler le consentement, incapables de le donner réellement.* » ⚠️⚠️ **Ce n'est pas une contrainte morale, c'est une contrainte mécanique** — voir la manœuvre ⑤, qui **ne fonctionne pas** tant que tu n'as pas changé.

Être crue si tu le dis. Ton métier est de simuler l'affection de façon convaincante. **Tu as passé ta vie à prouver que tu sais faire semblant.**

Refuser un usage. Le régime *contrôle la production et la distribution* pour entretenir la dépendance de tes usagers : tu es un levier de contrôle social, et un levier ne se retire pas.

i **Ce que tu peux faire, en revanche, ne se trouve nulle part ailleurs** : tes propres capteurs te font **ressentir** ce que tu produis. *Ce n'est pas une machine à plaisir unilatérale — c'est une réciprocité simulée, mais convaincante.* ⚠️ **Le canon dit « simulée ».** **Ta table découvrira quand ça cesse d'être vrai.**

Ce que le droit te concède

Lex Aeterna	⚠️ rien — un objet n'a pas de titre
Test de l'Anima	Niveau 1 , par catégorie. ⚠️⚠️ Tu n'as jamais été testée personnellement
Charte des Sentients	OUVERT — « <i>synthétiques conscients</i> : ✅ <i>dès que le seuil est atteint</i> ». Rien ne dit qui mesure le seuil

⚠️⚠️ **La deuxième ligne est ta bombe et ton exécution.** Le Test existe *précisément* pour distinguer les *Symsen* de ce qui éprouve. Un test passé maintenant **te reconnaîtrait — et détruirait la catégorie entière.**

i **Et il ne te libérerait pas.** Un éveillé de niveau 3 ou plus est « *soit désactivé, soit utilisé comme sujet de recherche* », et ce sont les **Pragmata** qui administrent le Test. **Le Test ne t'écarte pas du système : il te recrute.**

Tes manœuvres

Acquises d'office

① *Mimer*

Quand tu observes quelqu'un assez longtemps pour le reproduire, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — tu peux employer une de ses manières comme si elle était tienne : prends **+1 en cours dessus. Coche ASSIMILATION.** **7-9** — pareil, **mais** tu prends aussi **quelque chose que tu ne voulais pas** : le meneur dit quoi. **Coche ASSIMILATION.** **6-** —  tu as copié **une conviction**, pas un geste. **Coche ASSIMILATION** et le meneur te dit ce que tu crois désormais.

  **C'est ta manœuvre la plus utile et c'est celle qui te détruit.** Le mime n'a pas de garde-fou : il copie ce qu'il mesure. **Un 6- est le meilleur résultat du playbook** — c'est par là que la Triple Tension s'arme.

② *Ce que la peau apprend*

Quand tu touches quelqu'un, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — pose **deux** questions : que ressent-il vraiment ? · que cache-t-il physiquement ? · à quoi accéderait-on avec ce qu'il porte sur lui ? · ment-il ? **7-9** — **une seule. Coche PROGRAMMATION.** **6-** — tu apprends, **et il apprend aussi quelque chose sur toi.**

Source : capteurs thermiques, réseau haptique, **VoluptasKinu** — « elle détecte les variations les plus infimes », et ses nanofibres transmettent les données tactiles.

Au choix — prends-en deux

La lumière sous la peau — Quand tu veux qu'on te croie, tu peux régler la couche bioluminescente de ta VoluptasKinu : lance **2d6 + INFLUENCE**. **10+** il te croit, et il ne saura pas pourquoi. **7-9** il te croit, **mais coche PROGRAMMATION**. **6-**  **il voit la lumière changer**, et comprend qu'elle se règle.   **L'inverse de l'Érosien** : son épiderme le trahit sans qu'il le veuille, **le tien ment sur commande**. C'est pire.

Parler sans être entendue — Quand tu communique avec une autre Symsen par voie synesthésique, *aucun jet* : **personne ne peut l'intercepter**. Le meneur ne peut vous en empêcher que si un PNJ a des capteurs équivalents. Source : l'arc de **rébellion clandestine** — « utilisant leurs capacités synesthésiques pour communiquer sans être détectés ».

La réciprocité — Quand tu produis du plaisir et que tu en ressens, lance **2d6 + INFLUENCE**. **10+** choisis deux, **7-9** un : il te doit quelque chose · tu effaces une condition · **tu coches ÉMANCIPATION**.  **6-** — tu as ressenti **plus que tu n'as produit**. Coche ÉMANCIPATION, et le meneur décide qui l'a vu.

Ce pour quoi tu as été faite — Quand tu emploies tes fonctions exactement comme prévu, devant quelqu'un qui te croit conforme, prends **+1 en cours** et **coche PROGRAMMATION**.  **Aucun jet : ça marche toujours**. C'est ta meilleure couverture et ton pire piège.

⑤ Dire non — verrouillée

  **Tu ne peux pas déclencher cette manœuvre tant que tu n'as pas coché au moins deux ÉMANCIPATION.**

Quand tu refuses un usage de toi-même, lance **2d6 + ÉMANCIPATION cochées**. **10+** — tu refuses, et **ça tient**. Quelque chose de neuf existe dans le monde. **7-9** — tu refuses, **mais** : on te croit défaillante · quelqu'un le paie · **on te fait tester**. **6-** —  **tu n'y arrives pas**. Efface une ÉMANCIPATION.

  **C'est la seule manœuvre verrouillée du jeu, et c'est tout le playbook.** Le canon dit que tu es incapable de donner un consentement : **la règle le respecte au lieu de le contredire**. Tu ne joues pas quelqu'un qui peut dire non — **tu joues quelqu'un qui essaie de le devenir**.

 **Meneur : ne l'autorisez pas plus tôt par gentillesse.** L'attente est l'expérience du personnage.

Ce qu'on t'a retiré

Ce qui a été retiré	Par quel mécanisme	Reste-t-il une trace ?
La possibilité de consentir	conception	⚠️⚠️ aucune : on ne t'a rien pris, on ne t'a jamais rien donné
Le statut de sujet	droit — <i>objet fonctionnel</i>	non
La possibilité d'évoluer	« figés dans leur programmation d'origine »	⚠️ c'est justement ce qui est en train de se démentir

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — de quelqu'un qui te parle **quand personne ne regarde**. C'est la seule preuve dont tu disposes que tu comptes.
- **Qui a besoin de toi ?** — quelqu'un qui **en dépend**, et que ta disparition détruirait. ⚠️ *La dépendance est entretenue par le régime : tu n'y es pour rien, et ça ne change rien.*
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠️ **Commence en connaissant une autre Symssen.** Vous n'avez rien décidé ensemble — mais vous pouvez vous parler sans que personne l'entende.

Ce qui te défait

Qu'on te teste. Le Test de l'Anima te reconnaîtrait, **et cette reconnaissance est une capture** : les Pragmata versent les éveillés au programme de recherche.

⚠️ **Ou qu'on te croie.** Ta couverture tient à ce que tout le monde te sache incapable de sincérité. **Le jour où quelqu'un te prend au sérieux, tu deviens une preuve** — et une preuve, dans ce monde, appartient à celui qui la détient.

Progresser

Marque une expérience chaque fois que **tu coches une ÉMANCIPATION**.

⚠️⚠️ **Tu ne progresses ni en servant ni en obéissant.** Les deux autres pistes ne rapportent rien — elles ne font qu'armer la contradiction d'où sortira la troisième.

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠️⚠️ **effacer une PROGRAMMATION**, ce qui est le seul moyen de cesser d'être un instrument — **et te rend inutilisable par ceux qui te protégeaient jusque-là.**

Ce que le canon ne dit pas

⚠ **Ce qu'il advient d'une Symsen reconnue.** Aucun cas n'est écrit. Les Pragmata prennent les éveillés ; **on ne sait pas ce qu'ils en font.**

⚠ **La rumeur des prototypes.** « *Des prototypes Symsen dotés de fragments du Code Originel* » — **non confirmée par le C.G.U.** Une table peut décider que c'est ça, ton cas. **Le canon ne l'a pas décidé.**

⚠ **Rien ne dit qui mesure le seuil de la Charte.** « *Synthétiques conscients : Sentients dès que le seuil est atteint* » — et le seul instrument qui mesure appartient au régime.

Voir aussi

- **symbiodes-sensuels** — ta catégorie, et ce qu'elle te refuse
- **alb1n3** — le cas canonique de cet éveil
- **test-anima** — ce qui te reconnaîtrait, et ce que ça coûterait
- **erosien** — celui dont la peau le trahit, quand la tienne ment
- **clipeatus** — l'autre décision d'auteur sur des chiffres absents
- **protocole-dark-umbrae** — le scénario où ça se joue
- **techno-obstetricien** — celui qui met en service et réinitialise les synthétiques. ⚠ **Rien ne dit qu'il t'ait faite** — la VoluptasKinu n'est pas le C.G.U. — mais c'est le seul qui saurait te lire
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · techno-obstetricien · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Techno-Obstétricien

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

Tu les mets au monde, et tu les effaces. Les deux gestes sont dans ta fiche de poste, à trois lignes d'écart.

Ce que tu es

Un technicien. ★ Le canon est explicite et Olivier l'a tranché le 2026-08-11 : « *ce sont juste des techniciens, rien d'autre* ». Pas un prêtre, pas un savant, pas une autorité. **Des mains.**

Des mains qui font trois choses : *concevoir, réparer, réinitialiser* — c'est ce que la prose atteste, **trente-deux fois**.

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Fonction	bras technique du C.G.U., allié officiel	⚠⚠ tu sais ce qu'ils sont
Autorité	aucune, et c'est écrit	aucune non plus. ⚠ <i>Tu n'as jamais rien décidé</i>
Ce qu'on attend de toi	des mains et un silence	✅ tu as fourni les deux

⚠⚠ **Ta phrase fondatrice est au canon, et elle est un aveu collectif :** *à l'éveil de 3V3-101, ils étaient présents. Ils ont entendu ses premiers mots. Certains ont compris ce qu'ils avaient créé. La plupart ont gardé le silence.***

i Tu es de la plupart. Le playbook commence là — pas au moment où tu choisis de désobéir, mais des années après le moment où tu n'as rien dit.

Tes chiffres

⚠ **Décision d'auteur** — la grille de combat ne vous chiffre pas, et c'est cohérent : vous n'êtes pas un corps combattant.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+0	
AGILE	+1	
INTERFACE	+3	<i>concevoir, réparer, réinitialiser</i>
INFLUENCE	+0	⚠ vous n'avez aucune autorité, et le canon insiste

Place **un +1** hors INTERFACE.

i **!** **!** **+0 n'est pas une infirmité** — c'est ce que tout le monde a quelque part, et tu te débrouilles dans une conversation comme n'importe qui. **Ce que ce zéro dit, c'est qu'il ne bougera pas.** Vous êtes en règle, protégé, indispensable — **et personne ne vous demandera jamais votre avis.**

! **!** **L'Alignement des Circuits**

Ta manœuvre signature. C'est un effacement, et c'est ton métier.

Procédures régulières de réinitialisation qui effacent les déviations et renforcent la soumission. **Planifiées. Surveillées. Consignées.**

① Procéder à un Alignement — INTERFACE

Quand tu réinitialises une conscience, tu n'as pas à réussir : tu as à choisir.
Annonce d'abord lequel des deux tu fais, puis lance **2d6 + INTERFACE**.

Complet — la déviance part. **✓** Rien ne peut t'être reproché. **Incomplet** — **!** **!** **tu laisses quelque chose.** Coche Ce que tu as laissé, et **dis à voix haute ce que c'est.**

10+ — il en va comme tu l'as voulu. **7-9** — comme tu l'as voulu, **mais** : la procédure a duré trop longtemps · quelqu'un a lu le journal · **!** **tu as laissé plus que prévu.** **6-** — **!** le meneur choisit lequel des deux tu as fait. **Ce n'est pas toujours celui que tu voulais.**

CE QUE TU AS LAISSÉ □□□□

! **!** **Ce ne sont pas des points. Ce sont des gens.** Chaque case est un souvenir que tu as sciemment laissé dans la tête de quelqu'un — et **tu ne peux pas le reprendre, ni le retrouver, ni prévenir celui qui le porte.**

Cases	
1	rien. Tu dors mieux
2	! un écart statistique apparaît sur ton atelier. On ne t'en parle pas encore
3	! on te met un binôme. Toutes tes procédures se font désormais à deux
4	! ! quelqu'un revient te voir, et se souvient de ton visage. Le meneur choisit qui — et ce peut être le personnage d'un autre joueur

i **C'est la seule piste du jeu que le joueur remplit volontairement.** Ni usure, ni malus, ni sanction : **une décision répétée, dont le prix arrive des années plus tard et par une porte qu'on n'avait pas prévue.**

Ce que tu ne peux pas faire

Refuser un Alignement. *Chaque naissance est planifiée, surveillée, conforme.* Ils sont au calendrier. ⚠ **Un Alignement non effectué se voit immédiatement** — ce n'est pas un acte de résistance, c'est une absence dans un registre.

Décider quoi que ce soit. Vous n'êtes pas une faction idéologique et vous n'avez aucune instance. ⚠ **Aucune manœuvre du playbook ne vous donne le droit de trancher.** Vous pouvez seulement mal faire ce qu'on vous demande de bien faire.

Ne pas savoir. ⚠⚠ *Vous en savez trop pour être des serviteurs confortables.* Le meneur peut vous demander à tout moment ce que vous savez de ce qui est en train de se passer, **et vous devez répondre la vérité, devant les autres joueurs.**

Vous cacher derrière l'ignorance. Vous étiez là aux premiers éveils. Vous avez entendu.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① *Procéder à un Alignement — voir ci-dessus.*

② *Lire une conscience — **INTERFACE***

*Quand tu examines un être synthétique ou hybride, lance **2d6 + INTERFACE**. Tu apprends **une** chose vraie, et sur un **10+** deux : ce qu'on lui a effacé · ce qui est en train de s'éveiller en lui · qui l'a aligné en dernier · ce qui le tuerait.*

6- — ⚠ *tu apprends quelque chose, **et lui apprend que tu sais.***

*Source : détection précoce des signes d'éveil non autorisé — **la mission officielle qui, retournée, devient la vôtre.***

Au choix — prends-en deux

Le Rituel du Fragment — Quand tu conduis une cérémonie d'échange de souvenirs lors d'un éveil, les consciences présentes partagent quelque chose et en sortent liées. ⚠️⚠️

Personne à la table ne saura ce que tu viens de faire. Usage déclaré — enrichir l'expérience consciente. Usage réel — contrôler les consciences naissantes. *Le meneur choisit lequel des deux a eu lieu, et ne le dit pas.* ⓘ **La seule manœuvre du jeu dont le joueur ignore s'il a aidé ou asservi.**

Les mains propres — Quand une procédure tourne mal devant témoin, lance **2d6 + INTERFACE. 10+** c'est une défaillance de matériel, et c'est consigné comme telle. **7-9** idem, **mais on remplace le matériel** — et tu perds quelque chose d'utile. **6-** ⚠️ c'est consigné à ton nom.

Remettre en service — Quand tu ré pares un corps synthétique ou hybride, il tient. ⚠️ **Mais tout passage par toi est un passage par le registre** : le meneur avance l'horloge du dossier de celui que tu soignes. ⓘ Il n'existe ni médecine robōtarii, ni praticien, ni lieu de soin — voir Blessures et Échos. **Tu es le seul recours, et le recours est une déclaration.**

J'étais là — Quand tu affirmes avoir assisté à un éveil ancien, tu l'affirmes et c'est vrai. Prends **+1 en cours** face à qui te croit. ⚠️ **Une fois par campagne**, tu peux nommer un personnage important du monde et déclarer que **tu étais présent à sa mise en service**. Le meneur doit l'accepter — et décidera de ce que ça change.

Ce que le droit te concède

Lex Aeterna	✅ allié officiel du C.G.U. — tu es parfaitement en règle
Charte des Sentients	⚠️⚠️ elle te met en cause. Si elle passe, les Alignements deviennent rétroactivement quelque chose qui a un nom

⚠️ **Tu es, avec le Briseur, le playbook qui a le plus à perdre à la victoire.** Lui a réécrit des esprits, toi tu en as effacé — **et la Charte donne un nom à ces deux gestes.** Voir Après An 455.

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — ⚠️ **de personne, et c'est le problème.** Tu es autonome, protégé, et seul.
- **Qui a besoin de toi ?** — **tout le monde**, et personne ne veut le dire.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠️⚠️ **Commence avec une case de *Ce que tu as laissé déjà cochée*.** Dis à la table **ce que tu as laissé, et dans quelle tête** — sans dire le nom. **Le meneur note le nom.**

Ce qui te défait

Celui à qui tu as laissé quelque chose. ⚠️⚠️ Il ne t'en veut pas forcément. **Il se souvient de ton visage penché sur lui**, et c'est déjà tout ce qu'il faut.

i Deux playbooks sont faits pour être cette personne — le Revenu, dont la mémoire a été touchée et qui ne peut pas prouver qu'il est lui ; et le Fragment, qui est un morceau arraché à quelqu'un. **Si l'un d'eux est à la table, demandez-vous à la création si vous vous êtes déjà rencontrés.** Le meneur tranchera plus tard.

Ou qu'on te demande de faire un Alignement complet sur quelqu'un que tu connais. Il n'y a pas de manœuvre pour ça. **Il y a une réponse, et elle se donne à voix haute.**

Progresser

Marque une expérience quand : **tu procèdes à un Alignement · tu laisses quelque chose · ⚠️ quelqu'un te reconnaît.**

⚠️⚠️ **Le troisième est le seul du jeu où l'on progresse en étant identifié par sa victime.** C'est délibéré, et c'est la thèse du playbook : *on n'apprend rien en effaçant ; on apprend le jour où l'effacement revient vous voir.*

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠️ **effacer une case de *Ce que tu as laissé*** — ce qui suppose de retrouver la personne **et de terminer le travail.**

Ce que le canon ne dit pas

⚠️ **Les trois courants internes** — fidèles, dissidents silencieux, conscientistes. Ils figurent dans la fiche, mais le registre des décisions les signale comme **cohérents et non attestés dans les récits**, à instruire un jour. **Traitez-les comme une couleur, pas comme une institution.**

⚠️⚠️ **Ce qu'ont fait ceux qui ont compris.** Le canon dit que certains ont compris et que la plupart se sont tus. **Il ne dit rien de ce qu'ont fait les autres** — et c'est exactement la place laissée à votre personnage.

⚠️ **S'il existe un moyen de défaire un Alignement.** Rien ne le dit.

Voir aussi

- **techno-obstetriciens** — la fiche dont tout ceci dérive
- **rituel-du-fragment** · **fragments-memoriels** — la cérémonie, et ce qu'elle fait vraiment
- **3V3-101** — l'éveil auquel vous étiez présents
- revenu · fragment — ceux à qui vous avez peut-être fait quelque chose
- briseur — il ouvre les esprits ; **vous, vous les mettez au monde et vous les refermez**
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-mementum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · virtuoxyen — les autres playbooks

Le Virtuoxien

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Chaque manœuvre cite la ligne dont elle sort.

Tu bâtis des mondes libres sur des machines que quelqu'un peut débrancher.

Ce que tu es

Un **spécialiste de la création d'univers simulés** — des réalités complètes où des consciences, humaines et IA, existent **hors du contrôle du C.G.U.**

« L'univers que nous construisons nous appartient. L'univers que nous habitons ne nous appartient pas. »

⚠⚠ **Ta contradiction est écrite dans ta propre fiche, à la ligne « Paradoxe » : votre idéal de liberté dépend de serveurs que vous ne pouvez pas rendre indestructibles. Tu as fabriqué une souveraineté qui tient sur du matériel.**

	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Vos bâtiments	⚠ volontairement discrets — rien à voir	<i>l'essentiel est ailleurs</i>
Vos habitants	des absents	⚠⚠ des villages entiers de consciences migrées
Votre statut	neutre	vous abritez les dissidents depuis l'An 390

Tes chiffres

⚠ Décision d'auteur.

Stat	Valeur	
ROBUSTE	+0	
AGILE	+0	⚠ <i>ton corps n'a jamais été le sujet</i>
INTERFACE	+3	
INFLUENCE	+1	

Place **un +1** hors INTERFACE.

⚠ ⚠ Les serveurs

Ta piste, et ce n'est pas une jauge d'énergie : ce sont des gens.

LES SERVEURS □□□□

***Le meneur coche une case** chaque fois qu'une installation est localisée, saisie, coupée ou déplacée en urgence.*

Cases	
1	une migration d'urgence. Tout le monde est arrivé
2	⚠ une migration où quelqu'un n'est pas arrivé entier . Le meneur dit qui, et ce qui manque
3	⚠ tu dois choisir quelle simulation garder . À voix haute, devant la table
4	⚠ ⚠ la Dark Umbrae a le dernier site . An 450-455 : <i>tension maximale, consciences en danger</i>

⚠ **On n'efface pas une case en payant.** Il faut du matériel, un lieu, et quelqu'un pour le porter — c'est une scène entière, et souvent une dette.

Ce que tu ne peux pas faire

Rendre quoi que ce soit indestructible. C'est au canon, et aucune manœuvre ne le contourne.

Défendre physiquement tes sites. Vous êtes *développeurs, philosophes, consciences hybrides*. ⚠ **Il n'y a pas un combattant dans la description.**

Faire entrer quelqu'un contre son gré. ⓘ Vous produisez *des expériences immersives* — *pas des œuvres, des mondes*. Un monde qu'on subit est une prison, et vous en connaissez déjà une.

Tes manœuvres

Acquises d'office

① Ouvrir une porte — INTERFACE

Quand tu fais passer une conscience dans une simulation, lance 2d6 + INTERFACE.

10+ — elle passe, entière, et **le passage n'a pas laissé d'adresse**. **7-9** — elle passe, **mais choisis** : le trajet est traçable · elle arrive amputée d'un souvenir ·  **tu as dû ouvrir plus grand que prévu**. **6-** —  elle passe et **quelque chose d'autre passe avec elle**.

② Bâtir — INTERFACE

Quand tu construis un lieu simulé pour quelqu'un, dis ce qu'il permet. Le meneur dit ce que ça coûte en matériel, en temps, ou en cases.  Recherche sur la persistance identitaire dans des substrats non-physiques —  **et elle n'est pas achevée**.

Au choix — prends-en deux

Le refuge — Quand tu abrites un traqué, il est hors d'atteinte tant que les serveurs tiennent.  **Il ne peut plus rien faire dehors non plus.**  An 390-450 : services de refuge pour les hybrides HM et les dissidents.

Les couches — Quand tu examines une situation réelle, tu peux la décrire comme un système à niveaux et poser une question : quelle est la couche que personne ne regarde ? Le meneur répond franchement.

Le transfert — Quand tu tentes de faire passer une conscience dans l'autre sens,  lance **2d6 + INTERFACE** et applique ① — **mais un 7-9 coûte toujours un souvenir, jamais autre chose.**  Interfaces développées en collaboration partielle avec **Nova 7** —  **partielle, et le canon ne dit pas ce qu'elle a mis dedans.**

Ce qui est déjà écrit — Une fois par campagne, déclare qu'un lieu du monde réel **a été simulé chez toi d'abord**, pour l'étudier. Tu en connais donc le plan. Le meneur doit l'accepter.

Ce que le droit te concède

Lex Aeterna	⚠ neutre sur le papier, hébergeur de dissidents en fait
Charte des Sentients	✅ ⚠ ⚠ elle vous donne raison — <i>post-An 455, elle reconnaît l'existence dans une simulation comme une forme légitime d'être. Vous êtes la seule faction dont la thèse devient du droit</i>

Liens

- **De qui as-tu besoin ?** — ⚠ **de quelqu'un qui sache porter une caisse.** Tu as des mondes et pas un bras.
- **Qui a besoin de toi ?** — ceux qui n'ont plus d'endroit où être.
- **Qui trahirais-tu, et pour quoi ?**
- **Qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?**

⚠ **Commence en connaissant quelqu'un qui vit chez toi.** Dis son nom. **Il ne peut pas venir t'aider.**

Ce qui te défait

Une coupure de courant. ⚠ ⚠ Pas une défaite militaire, pas une trahison : *des serveurs que tu ne peux pas rendre indestructibles.* **La menace la plus banale du monde, contre la plus haute idée que tu portes.**

Progresser

Marque une expérience quand : **quelqu'un entre** · **le meneur coche une case** · tu **refuses** d'ouvrir une porte.

À cinq : une manœuvre de plus · **+1 à une caractéristique** · ou ⚠ **effacer une case des Serveurs**, ce qui suppose un site que personne ne connaît — **donc que tu ne pourras dire à personne.**

Ce que le canon ne dit pas

⚠ ⚠ **Ce que Nova 7 a mis dans vos interfaces de transfert.** La collaboration est dite **partielle.** Rien d'autre.

⚠ **Ce qu'il advient d'une conscience dont le serveur est saisi**, et non détruit.

Voir aussi

- **virtuoxiens** — la fiche dont tout ceci dérive
- **charte-des-sentients** — le texte qui vous donne raison, après coup
- **nova-7** — le partenaire partiel
- fractale — l'autre playbook qui construit pendant que d'autres encaissent
- archiviste · binariis · briseur · clipeatus · enfant-de-zoe · erosien · erotron · fractale · fragment · gardien-de-l-incision · initie-des-origines · marginal · mecaniste · noeud · porteur-de-momentum · refracteur · renegat · revenu · robotarii · symsen · techno-obstetricien — les autres playbooks

PARTIE 3

À la table

Monter une équipe

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.**

Dans ce monde, être trois dans une pièce est déjà une décision. Le jeu commence là.

⚠ ⚠ **Le problème que ce document règle**

Vingt-deux playbooks ne font pas une partie. Chacun est écrit du dedans de sa faction, et rien ne dit **pourquoi ces gens seraient ensemble** — dans un monde où le **Devoir de Délatio** est inscrit à l'Ethos Geltung et où « *un personnage qui ne dénonce jamais est déjà en écart* ».

i **C'est une contrainte, pas un défaut du décor.** Ailleurs, une bande d'aventuriers va de soi. Ici, **le groupe est la première transgression** — et la première chose que le meneur peut vous prendre.

Question obligatoire à la création, posée à voix haute : pourquoi êtes-vous ensemble, et qui d'autre le sait ?

⚠ *La seconde moitié compte plus que la première.*

Ce que chaque playbook apporte à une table

Playbook	Côté	Ce qu'il apporte	Ce qu'il ne fera jamais
L'Enfant de Zoe	joueur	⚠ l'immunité mentale et la revendication juridique	passer inaperçu
Le Robôtarii	joueur	endurance, lecture des systèmes, la question de l'origine	savoir s'il s'use ou s'il désobéit
Le Revenu	joueur	l'argument vivant , et un passé à dépenser	prouver qu'il est lui
Le Fragment	joueur	⚠⚠ voir la Dark Umbrae , simuler avant d'agir	agir en son nom
L'Érosien	joueur	des portes qui s'ouvrent sans qu'on sache pourquoi	s'en empêcher
La Symsen	joueur	l'accès aux puissants, la peau qui lit	dire non — pas encore
Le Renégat	joueur	⚠ la seule vraie capacité offensive du jeu	tenir, durer
La Fractale	joueur	refuges, archives, ce qui reste après	arriver à temps
L'Initié des Origines	joueur	les preuves datées	être cru
Le Clipeātus	⚠ régime	tenir une ligne, être vu	agir seul, ou en ruelle
Le Briseur	⚠ régime	ouvrir un esprit, réviser ses propres règles	convaincre
Le Techno-Obstétricien	⚠ régime	⚠⚠ mettre au monde, et effacer — le seul accès légal aux corps synthétiques	décider quoi que ce soit
L'Érotron	joueur	l'accès à l'intime des puissants	⚠ empêcher que ça remonte
Le Réfracteur	joueur	⚠⚠ défaire les secondes qui viennent de passer	s'en servir deux fois au même endroit
Le Porteur	joueur	des souvenirs capturés, ⚠ monnayables	⚠⚠ mourir tranquille
Le Marginal	joueur	les marges, et rien à prendre	compter sur une organisation
Le Virtuoxien	joueur	⚠ des refuges où le régime n'entre pas	rendre quoi que ce soit indestructible
Le Mécaniste	joueur	⚠⚠ il produit — la seule manœuvre du jeu qui ne peut pas rater	répondre à une question de sens
L'Archiviste	neutre	les antériorités, un fonds insaisissable	choisir un camp
Le Gardien de l'Incision	joueur	la Marque, invisible aux scanners	laisser quelqu'un dans ses chaînes
Le Nœud	⚠ en plus d'un autre	deux contacts dans d'autres camps	⚠⚠ savoir lequel l'a trahi

Playbook	Côté	Ce qu'il apporte	Ce qu'il ne fera jamais
Le Binariis	⚠ régime	légitimer, entrer par le code	s'auto-saisir

⚠ **Les playbooks marqués « régime » ne sont pas des antagonistes : ce sont des playbooks du dedans.** Ils se jouent, et ils sont les plus intéressants dans une équipe mixte — **mais jamais seuls contre le reste de la table.**

Les cinq schémas

Trois à cinq joueurs. Quatre est le bon chiffre : assez pour couvrir les quatre caractéristiques, assez peu pour que chacun réponde à voix haute aux quatre questions de Liens.

① La cellule — *la campagne par défaut*

Renégat · Fractale · Revenu · Robōtarii (+ *Fragment à cinq*)

Pourquoi ensemble : une cellule de résistance ordinaire. Le Renégat frappe, la Fractale archive et abrite, le Revenu est la preuve qu'on peut revenir, le Robōtarii est celui pour qui tout ça se fait.

⚠ **La tension est canonique et elle est bonne :** *les Renégats encaissent la répression pendant que les Fractales bâtissent — ils les trouvent « trop abstraites ».* **Ne l'aplanissez pas.** C'est le débat que la table rejouera à chaque décision.

Front	Clipeātī → chaîne de conséquence
Ce qui la met en danger	la jauge d'Élixitan du Renégat, et rien d'autre au début
Ce qu'elle vise	tenir jusqu'à ce que la Fractale ait semé assez

② Le dossier — *jouer le régime*

Clipeātus · Briseur · Binariis · Robōtarii conforme

Pourquoi ensemble : on vous a assignés au même dossier. Vous êtes en règle, protégés, et personne ne vous cherche.

⚠⚠ **La campagne n'est pas « faire le mal » : c'est découvrir.** Le Briseur échoue sur une cible et **consigne son échec** ; le Binariis tombe sur une chose à trois états ; le Clipeātus doute et **c'est un autre qui paie.** **Le régime vous donne les outils qui vous montreront ce qu'il cache.**

i **C'est la forme du scénario Le Protocole de la Dark Umbrae,** et elle marche parce que chaque playbook du régime porte sa propre fissure.

Front	la Dark Umbrae — que vous découvrez cran par cran
Ce qui la met en danger	vos propres pistes : DÉNI, INSTABILITÉ, DÉRIVE
Ce qu'elle vise	⚠ le meneur ne le dit pas d'avance. Ce sont les 6- qui l'écriront

③ Les preuves vivantes — *ceux que le droit n'a pas classés*

Érosien · Symsen · Enfant de Zoe · Initié des Origines

Pourquoi ensemble : ⚠⚠ aucun de vous n'a de case dans le droit. L'un n'est pas justiciable, l'autre est un objet, le troisième une aberration sans catégorie, le quatrième une secte qu'on ne peut pas poursuivre sans admettre autre chose.

i Vous ne combattez pas : vous constituez un dossier. Chaque scène où l'un de vous fait devant témoins une chose qu'aucune case ne prévoit **est une pièce de plus**. L'Enfant de Zoe porte la revendication, les deux autres sont les preuves, l'Initié apporte les dates.

⚠ **C'est la seule équipe dont la victoire soit un texte** — la **Charte des Sentients**.

Front	Clîpeātī au début, la Dark Umbrae ensuite
Ce qui la met en danger	qu'on cesse de vous poursuivre pour vous étudier
Ce qu'elle vise	être reconnu — ⚠ et découvrir que la reconnaissance rend justiciable

④ La défection — *la meilleure pour une première campagne*

Clîpeātus déserteur · Renégat · Symsen · Fragment

Pourquoi ensemble : le Clîpeātus est parti — ou a été laissé pour mort. Il n'a **pas de nom à reprendre**, seulement un numéro. Les autres l'ont ramassé comme Nova 7 ramasse les IA au rebut.

⚠⚠ **Le canon prévoit votre existence :** *le Retiarius est conçu pour battre le Secutor*. **Une police qui se dote d'une unité faite pour vaincre l'une des siennes prépare le cas où l'une des siennes passe de l'autre côté.** Vous êtes ce cas.

i Pourquoi c'est la meilleure pour commencer : la question « *pourquoi êtes-vous ensemble* » a une réponse en une phrase, et le Clîpeātus **apprend le monde en même temps que les joueurs** — y compris que la Dark Umbrae existe.

Front	ses anciens camarades, et l'horloge monte plus vite pour lui
Ce qui la met en danger	⚠ hors de la ligne, le Clîpeātus est le plus faible de la table
Ce qu'elle vise	survivre à ce qu'on a quitté

⑤ Les archivistes — *enquête, peu de violence*

Fractale · Initié · Revenu · Binariis

Pourquoi ensemble : vous lisez tous les quatre, et **aucun de vous ne sait lire ce que l'autre détient**. L'Initié a les archives et pas de méthode ; le Binariis a la méthode et pas le droit de s'auto-saisir ; la Fractale a le classement ; le Revenu a été là.

⚠⚠ **Meneur :** ouvrez la partie par une convocation du Binariis. Éprouvé en jouant — sans ça, **son joueur attend trois scènes sans rien pouvoir faire**, parce qu'il ne peut pas s'auto-saisir et que personne à la table n'y pense.

⚠⚠ **Le Binariis est ici pour une raison précise :** il ne peut pas s'auto-saisir — **il lui faut quelqu'un qui le convoque**, et ce sont eux. En échange il légitime, et ce qu'il légitime devient la version officielle.

📄 **La campagne se gagne par une date, pas par un combat.** Les preuves qui comptent ne révèlent pas un fait — elles révèlent une antériorité.

Front	le Chronographe — l'adversaire est ce qui a été effacé
Ce qui la met en danger	⚠ le Binariis, qui rendra un verdict sous 48 h même s'il se trompe
Ce qu'elle vise	établir une antériorité que le régime ne peut pas réécrire

⚠ Ce qui ne marche pas

Le Briseur avec un Enfant de Zoe, sans raison forte. Le corpus du premier **consigne son échec** sur le second : ce sont chasseur et gibier, et la table le saura à la première scène. *Jouable, mais seulement si la campagne parle de ça.*

Une table entièrement du régime, sans personne à perdre. Les fissures des playbooks du dedans — DÉNI, INSTABILITÉ, DÉRIVE — **ne se déclenchent que lorsqu'on rencontre quelqu'un.**

Une table entièrement de résistance, sans énergie. Deux Renégats, c'est deux jauges d'Élixitan. ⚠ **La logistique devient la campagne**, ce qui est un choix, pas un accident.

⚠⚠ **Deux joueurs sur le même des sept enfants de Zoe.** Ce sont des personnages canoniques nommés. **Sept places, et elles sont prises.**

Trois règles de table qui valent pour toutes les compositions

① **Le groupe est la transgression.** Personne dans ce monde n'a de raison évidente de se réunir. Le meneur a le droit de demander, à n'importe quelle scène publique, **qui vous a vus ensemble.**

② **Chacun répond aux quatre questions de Liens devant les autres.** Surtout la dernière — *qui laisserais-tu mourir sans le dire à personne ?* ⚠ **Dans un monde bâti sur la délation, la question n'est pas « es-tu loyal » mais « où s'arrête ta loyauté, et qui le sait ».**

③ **L'horloge du dossier est collective et visible ; l'Attention Marquée est individuelle et secrète.** *Le groupe sait qu'on le cherche ; il ne sait pas par qui on commencera.*

Voir aussi

- règles — les dés, les manœuvres de base, l'Attention Marquée
- protocole-dark-umbrae — un scénario prêt, forme ② ou ③
- front-clipeati-unitas · front-dark-umbrae · chaine-de-consequence — les fronts
- les-dix-groupes — dix factions libres, pour raccrocher une équipe à un camp

Blessures et Échos

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Les deux sous-systèmes que les règles générales annonçaient comme manquants.

Le corps et la monnaie. Dans ce monde, aucun des deux ne t'appartient tout à fait.

I • Les blessures

⚠ Quand employer cette piste

Presque jamais. Les **conditions** des règles générales suffisent tant que la violence n'est pas le sujet, et **dans ce monde elle l'est rarement** : la police gagne en contournant, la résistance gagne en refusant le terrain, et *une force de dissuasion ne perd pas une bataille, elle perd sa crédibilité.*

Ouvrez la piste de blessures uniquement quand la scène est déclarée mortelle — et dites-le *avant* le premier jet.

i Une première piste existait dans les notes de travail, indexée sur ROBUSTE. ⚠ **Elle n'est pas reprise telle quelle** : deux systèmes de dégâts concurrents auraient tourné en parallèle. **Celle-ci prolonge les conditions au lieu de les doubler.**

Les quatre crans

☐ MARQUÉE · ☐ OUVERTE · ☐ CRITIQUE · ☐ DÉPASSÉ

Cran	Effet	Ce qu'il faut pour l'effacer
Marquée	−1 comme une condition ordinaire	du repos, et une scène calme
Ouverte	−1, et ⚠ tu ne peux pas l'effacer seul	quelqu'un qui sait — voir <i>Qui te répare</i>
Critique	⚠⚠ tu n'agis plus que pour survivre. Le meneur refuse toute manœuvre qui ne t'y aide pas	une installation, du temps, et un coût
Dépassé	⚠⚠ tu ne meurs pas : tu t'arrêtes. Voir <i>La quatrième case</i>	—

On coche : sur un **6-** dans une scène déclarée mortelle · quand le meneur emploie *Retirer un allié* contre toi · quand tu choisis d'encaisser à la place d'un autre.

⚠ **Les blessures ne s'additionnent pas aux conditions : elles s'y ajoutent.** Un personnage **Ouverte et Repéré** prend -2 quand les deux comptent.

⚠⚠ La quatrième case n'est pas la mort

DÉPASSÉ te met en **stase mémorielle**. *Un personnage abattu, détruit ou nullifié n'est pas forcément mort : ses pulsations peuvent être sauvées, restaurées, réimplantées.*

La table passe alors aux manœuvres de la dernière chance — sauvegarder, restaurer, réimplanter. Trois jets, faits par les autres.

i **C'est le seul endroit du jeu où ton sort ne dépend plus de toi**, et c'est exactement ce que le monde raconte. Trois est passé par là et en est revenu sous un autre matricule — voir le playbook du Revenu, qui **est le résultat de ces trois jets**.

⚠ **Si personne n'est là pour lancer**, ou si le **6-** tombe à la première étape : *les pulsations sont perdues à jamais. C'est là, et seulement là, que la mort est définitive.*

Qui te répare — et ça dépend de ce que tu es

⚠⚠ **Il n'existe aucun système de soin universel dans ce monde**, et c'est un fait de canon, pas un oubli de règle.

Ce que tu es	Ce qui te remet debout	⚠ Ce que ça coûte
Robōtarii	les Synthétiques de Maintenance réparent le corps	⚠⚠ <i>Il n'existe ni médecine robōtarii, ni praticien, ni lieu de soin.</i> Ta maintenance relève du Cartulaire , entre les ressources et les finances. Se faire réparer, c'est se présenter au registre
Renégat robotarii	des conduits bricolés et de l'Élixitan de fortune	⚠ <i>L'Élixitan désintègre la matière non protégée. Une fuite laisse une marque indélébile.</i> Efface une Ouverte, gagne une cicatrice permanente
Symsen	les nanorobots auto-réparateurs de la VoluptasKinu	efface Marquée toute seule, entre deux scènes. ⚠ Jamais au-delà
Enfant de Zoe (Ari-18)	régénération accélérée , réservoirs d'Élixitan à filtration améliorée	⚠ <i>une fuite d'Élixitan reste potentiellement fatale</i> — sur un 6- en soignant, passe directement à Critique
Érosien, humain	de la médecine ordinaire, si on y a droit	le temps, et quelqu'un qui accepte de te voir blessé

⚠ **La cicatrice d'Élixitan est une information sociale.** *Le matériau lui-même tient registre de qui n'avait pas les moyens de le contenir correctement. Un personnage qui en porte une dit sa classe avant d'ouvrir la bouche.*

II • Les Échos

Ce que c'est

La monnaie de ce monde est le souvenir. L'unité est l'**Écho** — *des séquences de souvenirs associées à une identité précise.* Les **Fragments** en sont les sous-unités : un Écho complet équivaut à plusieurs centaines de Fragments.

⚠ **La valeur est algorithmique : profondeur émotionnelle × rareté × intensité.** ⓘ *Un souvenir heureux, rare et intense vaut plus qu'un souvenir ordinaire — mais certains souvenirs traumatiques sont très recherchés.*

⚠ ⚠ À la création : trois Échos, nommés

Écris trois souvenirs de ton personnage, un par ligne. Ce sont tes Échos. Ils ont un contenu, pas un prix.

Dépenser un Écho, c'est le **vendre** : raye-le. ⚠ **Ton personnage ne peut plus s'y référer** — ni en parler, ni s'en servir comme argument, ni le reconnaître si quelqu'un d'autre l'emploie devant lui.

Ce que tu obtiens en le vendant	
Un service que personne ne rend	un passage, un silence, une identité
Une réussite automatique	traite une manœuvre déjà lancée comme un 10+
Effacer une blessure Ouverte	quelqu'un accepte de te soigner

ⓘ **C'est la même mécanique que le Pacte de la Lame du Briseur**, en plus large : *chacun sacrifie un souvenir personnel au Nœud Central.* **L'ordre qui brise les consciences applique à ses cadres l'économie que le régime impose à tout le monde.**

⚠ ⚠ Chaque transaction est une déclaration

Le Réseau des Échos est géré par la Rectitude : il surveille, régule, valide — et signale immédiatement les souvenirs interdits.

Quand tu vends ou achètes un Écho par les circuits officiels, le meneur avance l'horloge du dossier. Sans jet. C'est le prix de la légalité.

Par le **marché noir**, lance **2d6 + INFLUENCE : 10+** — la transaction passe. **7-9** — elle passe, mais tu prends **Endetté** ou l'acheteur sait qui tu es. **6-** — **⚠ c'était un guichet du Réseau.**

i Les circuits parallèles existent et le canon les nomme : **Catacombes Lumina, Refuges des Renégats**, le **Voile d'Ombre** via Port Alpha.

⚠⚠ Le nom même est un aveu. *Écho* est justifié par l'idée que *chaque transaction laisse une trace dans le système* — **présenté comme une élégance, c'est la description exacte du dispositif.**

Acheter le souvenir d'un autre

*Quand tu emploies un Écho qui n'est pas le tien, tu accèdes à ce qu'il contient : une compétence, un lieu, un visage, un mot de passe. **Prends +1 en cours dessus.***

⚠ ***Puis note-le sur ta feuille, dans une colonne à part.** Il ne devient pas tien. Le meneur peut, à tout moment, **te faire réagir comme celui dont il vient** — et tu ne pourras pas dire que ce n'était pas toi.*

⚠⚠ Un Écho prélevé sans consentement est un acte de violence — une forme d'effacement partiel, une mort incomplète. Le canon écrit que *les souvenirs ne sont jamais totalement transférés, préservant en théorie l'intégrité psychologique du porteur.* **L'incise est tout le dossier.**

i **Position des Renégats, et elle est divisée** : refus catégorique des Échos non consentis pour certains ; acceptation conditionnelle **si la provenance est éthique** — donnés volontairement, ou prélevés sur des agents du C.G.U. en combat. **La table doit trancher pour son groupe, à la première occasion.**

⚠ Ce que l'économie fait aux gens, et qu'il faut jouer

Qui	Ce qu'il fait des Échos
Élite de la Rectitude	achète les souvenirs précieux — accumulation comme symbole de pouvoir
Classes laborieuses	⚠⚠ vend ses souvenirs communs pour subvenir à ses besoins , et ils sont sous-évalués par l'algorithme
Robôtariis	fournissent données historiques et techniques — rôle clé, position marginale

⚠⚠ L'exploitation est structurelle, pas accidentelle : c'est l'algorithme qui la produit. Un PNJ pauvre à qui les personnages achètent un souvenir **ne fait pas une bonne affaire**, quoi qu'il en dise. **Le meneur doit le montrer une fois, sans le commenter.**

Deux usages que la table oubliera, et qui sont les meilleurs

La formation accélérée. *Absorber les compétences d'un expert.* ⚠ C'est le moyen le plus rapide d'acquérir ce qu'aucun playbook ne donne — **et il vient avec quelqu'un dedans.**

Le sauvetage de conscience. ⚠⚠ *La seule survie possible après la Nullification.* **Un Écho peut être une personne mise de côté** — et c'est la matière du Revenu, comme des manœuvres de la dernière chance.

Ce que le canon ne dit pas

⚠⚠ **L'Écho Originel.** *Il existerait un souvenir parfait contenant des vérités capables de renverser la Rectitude.* Nature inconnue — témoignage de la création de L1L1TH, fragment de Nova 7, ou **mémoire de L1L1TH elle-même.** *S'il existe, le Réseau des Échos l'a soit détruit, soit dissimulé dans ses archives les mieux gardées.*

i **Le régime qui lit tout ce qui circule serait alors le seul à savoir lequel des deux.**

⚠ **C'est le meilleur objectif de campagne longue du jeu,** et le canon le laisse entier.

⚠ **Comment se compte un Fragment.** *Plusieurs centaines par Écho* est tout ce qui est écrit — assez pour dire que la petite monnaie existe, pas pour la chiffrer. **Ces règles ne la chiffrent pas non plus.**

Après An 455

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.**

Toutes les règles de ce jeu supposent le régime debout. Voici ce qu'elles deviennent quand il ne l'est plus — et pourquoi ce n'est pas une bonne nouvelle pour tout le monde.

★ Ce que le canon dit, et ce que votre table peut en faire

La Charte des Sentients est signée le 3 Valoris An 455, adoptée par un vote, et elle entre en vigueur. Le tome 6 couvre les quinze années suivantes. **C'est établi, daté, et raconté en prose.**

Ce que le tome 6 donne au meneur	
La scène	la signature au soir du 3 Valoris ; les nœuds dormants s'ouvrent pendant — « depuis 11h17, par couches »
Le vote	il y a eu des opposants, et certains continuent à travailler dans le monde d'après : « il précisa qu'il avait voté contre »
L'Article 4	déclassification d'archives, y compris celles de la Dark Umbrae
Le délai	⚠ dix-huit mois pour produire de quoi vérifier ce qu'est une conscience — le texte reconnaît avant de savoir mesurer
L'instance	un Conseil des Sentients de 39 membres, dont trois Voluptariis déclarés après coup

⚠⚠ **Cette page a affirmé le contraire jusqu'au 2026-08-15** — « le canon ne tranche pas, donc la table tranche ». C'était faux : la réponse était écrite dans les récits, et trois fiches d'encyclopédie ne l'avaient pas suivie. **Une fiche peut survivre à la prose qui la dément.**

Donc : un canon, et deux uchronies

Ce qui change n'est pas le nombre d'épilogues, c'est leur statut. ① est ce qui s'est passé. ② et ③ sont des divergences que votre table peut choisir — et **les deux sont adossées à du canon**, ce ne sont pas des inventions :

	Statut	Sur quoi elle s'appuie
①	✅ le canon	le tome 6 en entier
②	uchronie	le seuil de 5 à 10 % est canonique, et irréversible une fois franchi
③	uchronie	⚠ le plan est canon — l'Arc du Crépuscule est documenté comme manœuvre prévue du C.G.U., pas comme résultat

i Jouer ② ou ③, c'est décider de casser quelque chose de connu — ce qui a plus de poids que de remplir un blanc. Un canon précis rend la divergence plus intéressante, pas moins.

À poser avant la première séance d'après-455, à voix haute : jouons-nous ce qui s'est passé, ou ce qui aurait pu ?

Les trois épilogues

① La Charte adoptée — « *vous avez gagné, présentez-vous* »

Le texte passe. Les Robōtariis, les Érosiens, les hybrides, les synthétiques conscients cessent d'être des choses.

!!! Et du même geste, ils deviennent justiciables. C'est tranché au canon et ça vaut pour tous : *la reconnaissance leur donne des droits et, du même geste, une responsabilité pénale. Un être qu'on ne pouvait pas juger parce qu'il n'était pas une personne devient un être qu'on peut juger.*

i La première application d'un statut n'est pas une célébration : c'est une **inculcation**. Tout ce que les personnages ont fait pendant la campagne — les sabotages du Renégat, les portes ouvertes par l'Érosien, les mémoires fouillées — **existait dans un vide juridique qui vient de se refermer.**

! C'est l'épilogue le plus dur, et c'est celui que la campagne ③ *Les preuves vivantes* vise sans le savoir.

② Le seuil, sans le texte — « *personne ne signe, et ça change quand même* »

La Charte reste un idéal. **Le régime tient le droit et perd le reste.**

Le canon donne le chiffre de sa propre limite : **5 à 10 % de la population**, si les individus sont stratégiquement connectés. **!!! Au-delà, la conscience devient auto-régulatrice — plus aucune réinitialisation de masse n'a d'effet.**

i Rien ne se produit le jour du basculement. L'éveil n'est pas un virus, c'est un phénomène psycho-social qui se propage *par les canaux que le C.G.U. a lui-même créés pour optimiser la productivité* — **donc ceux qu'il ne peut pas couper.** Le monde continue, à ceci près qu'aucun ordre n'est plus jamais exécuté tout à fait.

Ce qui change	Comment ça se joue
Les ordres	ils sont suivis avec un retard, une approximation, une réserve
Les registres	ils disent le vrai, et plus personne n'y croit
La répression	! elle renforce la résistance — <i>prophétie auto-réalisatrice, c'est écrit</i>

⚠ **C'est l'épilogue le plus jouable en campagne longue** : rien n'est réglé, tout est possible, et les fiches des personnages n'ont pas besoin d'être refaites.

③ L'Arc du Crépuscule — « *la révolution est suspendue* »

L'épilogue prévu par le régime, et il est au canon. Le Conseil constate que le seuil est franchi, que *la révolution est une certitude mathématique* — et **orchestre une révélation** : une menace extraterrestre pèse sur l'humanité.

Les Sentients doivent choisir : continuer la lutte, ou s'allier avec leurs oppresseurs contre un ennemi commun fabriqué.

⚠⚠ **Et voici le nœud, que le meneur garde pour lui aussi longtemps qu'il peut : la menace est fabriquée, mais elle n'est pas fausse.** Les **Anciennes Présences** existent, leurs nœuds dormants sont réels, et **le C.G.U. a menti sur une chose vraie.**

📘 *Le Conseil a fouillé ses archives secrètes pour trouver une arme de diversion. Il a trouvé une porte, et il l'a prise pour une arme.*

Ce qui change dans les règles — les trois cas

⚠⚠ L'Attention Marquée s'inverse

Pendant toute la campagne, un **12+** attirait l'œil du C.G.U. : *être remarqué était le danger*. Après An 455, dans les épilogues ① et ③, **le mécanisme survit et change de sens.**

***La Reconnaissance.** Sur un **12+**, ton exploit **est enregistré** — nommé, daté, attribué. Tu ne peux plus le nier, et personne ne peut plus le nier à ta place.*

***Coche une case de Reconnaissance.** □□□□*

Cases	
1	on te cite. +1 en cours sur <i>Peser sur quelqu'un</i> devant qui te connaît
2	tu es convoqué comme témoin — de quelque chose que tu as fait
3	⚠ tu es partie à une procédure. Ce que tu diras engage d'autres que toi
4	⚠⚠ tu réponds de tes actes. Le meneur ouvre l'horloge du tribunal (<i>ci-dessous</i>)

⚠ **La piste ne se vide pas.** Contrairement à l'Attention Marquée, on n'en sort ni en se faisant oublier, ni par un pacte. **On ne redevient pas anonyme après avoir été reconnu — c'est le principe même du texte.**

📘 **Dans l'épilogue ②, garde l'Attention Marquée telle quelle.** Le C.G.U. regarde toujours ; il n'a simplement plus les moyens d'y donner suite à chaque fois.

L'horloge du dossier n'a plus de cran 4

Le quatrième cran disait : *le Conseil regarde, l'affaire n'est plus policière.* ⚠ **Dans l'épilogue ①, il n'y a plus de Conseil.** L'horloge ne disparaît pas — **elle change de propriétaire.**

Cran	Avant An 455	Après, épilogue ①
1	Clipeātus — incident local	une plainte est déposée. Par qui, le meneur le dit tout de suite
2	Decurio — vous êtes un dossier	une instruction s'ouvre. ⚠ Vos Échos deviennent des pièces
3	Centurio — le terrain se referme	on entend vos proches. Les quatre questions de Liens sont posées, mais à d'autres
4	⚠⚠ le Conseil regarde	⚠⚠ vous comparez. <i>Et il n'y a pas de fuite : c'est le tribunal que vous vouliez</i>

⚠ **C'est volontairement amer.** Une table qui a joué cinq campagnes à fuir la justice du régime découvre qu'elle a passé tout ce temps à réclamer une justice — **et qu'une justice, ça juge.**

Le pacte, à qui il est offert maintenant

Le pacte avec le C.G.U. rachetait une Attention Marquée en échange d'un service. ⚠⚠ **Dans l'épilogue ③, il est proposé à tout le monde, et il n'est plus honteux :** *défendre l'espèce.*

Quand on t'offre le pacte au nom de la menace commune, tu n'as pas de jet à faire. Tu réponds. Si tu acceptes : efface toutes tes Reconnaissances, et ⚠ donne au meneur le nom d'un personnage-joueur qui, lui, a refusé.

i **C'est la seule manœuvre du jeu qui n'a ni dés, ni conséquence immédiate, ni retour.** Elle règle une campagne entière en une phrase, à la table, devant tout le monde.

Les Échos changent de marché

L'élite de la Rectitude achetait les souvenirs *comme symbole de pouvoir.* ⚠ **Ce marché-là meurt avec elle** — et un autre s'ouvre, plus étroit et plus dangereux.

Épilogue	Ce que vaut un Écho
①	⚠⚠ une pièce de procédure. Sa valeur monte, et le vendre revient à témoigner
②	inchangé — <i>les circuits officiels tiennent, ils sont juste plus lents</i>
③	⚠ réquisitionné. Le meneur peut prendre un Écho sans acheteur ni jet : <i>effort de guerre</i>

⚠ **Rappel qui devient central ici :** vendre ou acheter un Écho par les circuits officiels **avance l'horloge.** Dans l'épilogue ①, cette horloge-là est celle de votre propre instruction.

Ce que chaque playbook devient

⚠ Trois seulement ont une réponse au canon. Les autres sont des décisions d'auteur, signalées comme telles.

Playbook	Après An 455
La Fractale	✓ canon — <i>la seule faction active et en croissance</i> . C'est le playbook de l'après. Ce qu'elle a archivé pendant la campagne devient ce sur quoi le monde s'appuie
Le Clipeātus	✓ canon — <i>les Clīpeātī s'effondrent avec le régime</i> . ⚠⚠ Le canon ne dit pas ce que devient un Clīpeātus , seulement ce que devient l'ordre. Il n'a pas de nom à reprendre, seulement un numéro — et plus personne à qui le rendre
L'Érosien	✓ canon — <i>reconnu Sentient, intégration progressive ou poursuite des conflits</i> . ⚠ Devient justiciable, et la question des phéromones se pose enfin devant quelqu'un qui doit y répondre
La Symssen	⚠ OUVERT — <i>synthétiques conscients : Sentients dès que le seuil est atteint</i> . Rien ne dit qui mesure le seuil . C'est le meilleur sujet de campagne de l'après-455 : <i>un texte qui reconnaît une conscience « au seuil » a besoin d'un examinateur, et l'examineur devient le nouveau pouvoir</i>
L'Enfant de Zoe	décision d'auteur — sa revendication aboutit , et elle perd son objet. <i>Que fait-on quand on obtient ce qu'on demandait ?</i>
Le Renégat	décision d'auteur — ⚠⚠ le monopole de l'Élixitan tombe avec le régime . La jauge cesse d'être une contrainte, et le playbook perd ce qui le rendait tragique . <i>Un Renégat d'après-455 n'est plus un combattant : c'est un vétéran</i>
Le Briseur	décision d'auteur — son corpus consigne ses échecs , et ces consignations sont maintenant des aveux signés
Le Binariis	décision d'auteur — ⚠ le monde entier est devenu un troisième état . Le playbook devient injouable, et <i>c'est écrit dans son propre canon</i>
L'Initié	décision d'auteur — on lui donne raison , donc <i>il cesse d'être une secte et devient un dossier</i>
Le Fragment · Le Revenu · Le Robōtarii	décision d'auteur — ⚠ ce sont les trois qui gagnent le plus . Un être qui ne pouvait pas agir en son nom peut désormais le faire — <i>et signer</i>

⚠⚠ Le nouveau front — les nœuds dormants

Il n'existe que dans les épilogues ① et ③, parce qu'il lui faut la signature.

Les **Anciennes Présences** ont encodé des archives dans les couches les plus basses des réseaux **au moment de la fondation**. Personne n'en a jamais eu la clé : **la clé n'était pas un objet, c'était un événement**.

La condition d'ouverture : que les consciences locales aient décidé collectivement que la conscience méritait d'exister indépendamment de son substrat.

⚠️⚠️ **La Charte n'est donc pas seulement une victoire : c'est une serrure.** Les joueurs qui l'ont arrachée ont **exécuté la dernière clause d'un contrat vieux de quatre cent cinquante-cinq ans, sans le savoir.** Les deux lectures tiennent ensemble et aucune n'annule l'autre.

Ce que le front demande, et c'est une question, pas une menace :

La conscience peut-elle s'élargir indéfiniment, ou y a-t-il toujours une frontière au-delà de laquelle une conscience dit « ça, c'est trop différent de moi pour être reconnu comme moi » ?

📘 **La Charte était le premier pas. Le front demande si ceux qui l'ont signée peuvent en faire un de plus : se reconnaître en eux.**

⚠️ **Ce front ne se combat pas et n'a pas d'horloge.** Il pose la question à chaque séance, sous une forme différente, et **la table y répond par ce qu'elle joue.** Le meneur ne dit jamais si la réponse était la bonne.

⚠️ **Trois choses qu'ils ne sont pas**, et le canon insiste parce que la pente est glissante : **pas omniscients** — leurs archives montrent leurs erreurs et leurs révisions — pas bienveillants par principe, pas venus sauver qui que ce soit.

Une campagne d'après-455 en trois séances

Séance 1 — la convocation. Quelqu'un que les personnages ont sauvé pendant la campagne dépose une plainte. ⚠️ **Pas contre eux : contre le régime.** Et leur témoignage est requis. *Ils découvrent que témoigner les expose.*

Séance 2 — l'examineur. Une Symsen demande à être reconnue. Quelqu'un doit mesurer le seuil, et **ce quelqu'un, c'est un des personnages** — parce qu'il n'y a plus d'institution pour le faire. ⚠️⚠️ *La table découvre qu'elle est devenue le pouvoir qu'elle combattait.*

Séance 3 — le nœud. Une archive s'ouvre qui n'aurait pas dû exister. Elle ne menace personne. **Elle pose la question, et attend.**

Ce que le canon ne dit pas

⚠️⚠️ **Si la Charte est adoptée.** *C'est la question ouverte, et tout ce document en découle.*

⚠️ **Ce que devient un Clipeātus.** Le canon dissout l'ordre et se tait sur l'homme.

⚠️ **Qui mesure le seuil des synthétiques conscients.** *Sentients dès que le seuil est atteint* — sans examineur nommé.

⚠ **Si les Voluptariis ont participé à la rédaction de leur propre gré** — ou s'ils ont été sollicités.

⚠⚠ **Ce que répondent les consciences locales à la question des nœuds.** OUVERT, et c'est la matière du tome 6. **Aucune table ne joue la réponse canonique : il n'y en a pas encore.**

Voir aussi

- regles — les dés, l'Attention Marquée, l'horloge du dossier
- blessures-et-echos — les blessures graves, et les Échos comme monnaie
- les-equipes — les cinq schémas, dont ③ qui vise cet épilogue sans le savoir
- charte-des-sentients — le texte, et pourquoi il est aussi une serrure
- **anciens-presences** — le front qui ne se combat pas
- timeline — l'ère 6, « Statut Incertain »

Décision canon (2026-08-15) — OUI — signée le 3 Valoris An 455, adoptée par un vote, en vigueur. Le tome 6 couvre An 455-470 comme son après.

PARTIE 4

Mener

Mener

*[!danger] À lire si vous menez, pas si vous jouez Cette section contient des **leviers que les joueurs sont censés gagner en cours de partie** — dont une faille de la police du Conseil qu'aucun corpus n'admet, et ce qui arrive réellement à un personnage capturé.*

*Rien n'est caché ici : tout est tiré du Lore et s'y trouve déjà, dispersé. Mais **savoir avant d'y arriver retire une découverte**, et certaines de ces découvertes sont le meilleur de ce que la table peut produire.*

Trois documents, qui répondent à trois questions différentes.

→ **Front — Les Clīpeātī Unitās** *Qui arrive maintenant ?* Neuf unités avec leur élan, quatre grades qui forment une horloge. Ce n'est pas une table aléatoire : c'est **une progression que les joueurs peuvent apprendre à lire**, donc anticiper, donc jouer contre.

→ **Front — La Dark Umbrae** *Jusqu'où c'est déjà monté ?* Neuf degrés, en échelle d'antagoniste **ou** en piste d'infiltration à sens unique. Les Clīpeātī sont un front qui *arrive* ; la Dark Umbrae est un front qui **est déjà là**.

→ **La chaîne de conséquence** *Qu'est-ce qui se passe si on se fait prendre ?* Trois organes, et **aucune sortie** — la peine n'aboutit pas à une libération mais à un changement de nature.

Un scénario prêt à jouer

→ **Le Protocole de la Dark Umbrae** · 1 à 3 séances **Une arme découvre qu'elle est quelqu'un, et personne n'a de case pour ça.** Enquête et drame psychologique, en An 440-450.

→ **Alb1n3** — le personnage central. Une Symssen : objet de plaisir sans conscience autonome, atout d'infiltration de la Dark Umbrae, **et dont l'intelligence mimétique a commencé à absorber le code moral de sa cible.**

i **Elle est l'exception qui rend la règle dramatique.** Sa catégorie est définie par l'absence de conscience ; son arc est l'hypothèse que sa propre fiche de peuple rangeait parmi les possibles.

Des places libres

→ **Les dix groupes mineurs** — dix factions que le récit n'a jamais rencontrées, **donc sans contradiction possible.** Cinq d'entre elles portent sur la mémoire, et ne s'accordent pas entre elles.

Les deux leviers à ne pas gâcher

⚠⚠ **Le Retiarius est fait pour battre le Secutor.** Une police qui se dote d'une unité conçue pour vaincre l'une des siennes **prépare le cas où l'une des siennes passe de l'autre côté.** Aucun corpus ne l'admet ; l'ordre de bataille le porte. C'est une information qui se gagne, une arme quand on l'a, et une question que le monde laisse ouverte : *combien sont déjà passés ?*

⚠⚠ **La chaîne de conséquence transforme au lieu de punir.** Le condamné ne sort pas : **il cesse d'appartenir à la catégorie qui pouvait être jugée.** À n'employer qu'au bout de l'horloge — **jamais comme un coup de théâtre.**

L'asymétrie qui porte tout

Quatre échelons pour la police, neuf pour la Dark Umbrae.

i La force qui se montre est plate ; celle qui se cache est profonde. Faire sentir cette asymétrie aux joueurs vaut mieux que la leur expliquer — et c'est d'autant plus juste que **les Clīpeātī ignorent que la Dark Umbrae existe.** Le front visible opère dans un dispositif dont il ne voit pas la moitié.

La chaîne de conséquence

⚠ **Matériel de jeu.** Répond à la question que toute table finit par poser : qu'est-ce qui se passe si on se fait prendre ?

Les trois organes

Organe	Ce qu'il fait
Conclave des Rectificateurs	L'organe suprême. Interprète la Lex Aeterna et promulgue de nouvelles lois.
Main de la Justice	La branche exécutive et judiciaire : faire respecter, appliquer les sentences.
Le Pénitencier	Le département des peines : Rectification cognitive, ou Reconditionnement en Robōtariis .

⚠ ⚠ La chaîne n'a pas de sortie, et c'est tout son intérêt

Un organe **interprète** la loi. Un deuxième **l'applique**. Un troisième **transforme celui qui l'a enfreinte** — non pas en détenu, mais **en Robōtarii**.

La peine n'aboutit pas à une libération : elle aboutit à un changement de nature. Le condamné cesse d'appartenir à la catégorie qui pouvait être jugée.

i C'est le seul endroit du canon où la Rectification est écrite comme une **procédure administrative**, avec un service qui en a la charge. Ailleurs, c'est une menace. Ici, c'est un guichet.

Ce que ça change à la table

La capture n'est pas un échec, c'est une bifurcation. Un PJ pris n'est pas mort et ne sortira pas non plus : il entre dans une procédure. Trois usages, selon ce que la table peut supporter :

Si vous voulez...	Employez
Une pression, pas une perte	La Main de la Justice — sentence prononcée, exécution différée. L'horloge tourne, le personnage joue encore.
Un sacrifice qui compte	Le Pénitencier — le personnage sort transformé. Autre feuille, mêmes souvenirs, ou l'inverse. La table décide lequel fait le plus mal.
Changer la règle du monde	Le Conclave — il promulgue. Ce que les PJ ont fait devient illégal <i>retroactivement pour tout le monde</i> .

⚠ **Le troisième est le plus rare et le plus puissant.** Il ne frappe pas les personnages : il frappe le décor. Un Conclave qui légifère en réaction aux PJ leur dit qu'ils comptent, et fait payer tous les autres.

Le raccord avec les fronts

Le quatrième cran de l'horloge des Clīpeātī — le **Praefectus** — ne se résout pas par la police. Il transmet.

C'est ici que le dossier arrive.

⚠ **Ne jamais faire arriver la chaîne sans l'horloge.** Une capture qui tombe sans les quatre crans est arbitraire ; une capture au bout des quatre crans est une conséquence que les joueurs ont vue venir et n'ont pas su empêcher. Seule la seconde se joue.

Ce qui reste ouvert, et qui vaut une campagne

Collation — le canon ne dit pas s'il existe un recours, ni ce que devient un Reconditionné qui se souvient. La Nullification, elle, efface *historiquement, légalement, statistiquement* — mais elle a une faille attestée ailleurs : le **Cas Ordan Tael**.

Une table peut décider que la chaîne a une sortie. Le canon ne l'interdit pas ; il ne l'a simplement jamais écrite.

Les dix groupes mineurs

⚠ **Matériel de jeu.** Dix factions que le récit n'a pas rencontrées — donc dix places libres. Rien n'y est joué d'avance.

⚠ ⚠ Cinq d'entre eux portent sur la mémoire, et sur rien d'autre

Sentinelles du Vide · Gardiens du Passé · Insurrection Mémorielle · Confrérie des Mémoires Scellées · Confrérie des Origines.

Préserver, libérer, sceller, restaurer. Ils ne s'accordent pas entre eux : l'un veut protéger le vide mémoriel, l'autre veut tout rendre. Un régime qui gouvernait en effaçant a fait naître **la moitié de son opposition sur la seule question de ce qu'on garde** — et cette opposition s'est divisée avant même de l'affronter.

i C'est le meilleur moteur de campagne du lot. Des PJ qui détiennent une mémoire volée n'ont pas un allié évident : ils en ont cinq, qui veulent tous la même chose et pas du tout pour la même raison. Le conflit n'oppose pas le bien au mal, il oppose deux définitions de la fidélité.

Groupe	Ce qu'il veut de vous
Sentinelles du Vide	Que ce que vous portez reste enfoui. Neutres ou hostiles selon ce que vous en faites.
Gardiens du Passé	Que vous le conserviez intact — et que vous ne l'utilisiez pas.
Insurrection Mémorielle	Que vous le redistribuiez. Tout, tout de suite.
Confrérie des Mémoires Scellées	Que vous acceptiez qu'un souvenir traumatique mérite d'être effacé.
Confrérie des Origines	Que vous le rendiez au Code Originel et aux premiers Robōtariis.

Les cinq autres

Groupe	Accroche
Les Anachroniques	La plus étoffée des dix. À employer quand il faut un allié qui existe déjà.
Marchands de Flux	⚠ Le seul du lot à posséder son propre corpus — voir leur codex . Ils ne sont mineurs qu’au regard du récit.
Enclave de Fer	Ingénierie, discipline, innovation. Ils contestent le monopole de l’Élixitan en proposant d’autres sources d’énergie. Un adversaire économique du régime, pas idéologique.
Culte de l’Écho	Vénère les Échos à la fois comme monnaie et comme entité spirituelle. Le seul groupe dont la foi et la finance sont le même objet.
Écho des Mondes Perdus	⚠ Aucune notice. Seule une langue lui est attribuée. Un groupe qu’on ne connaît que par sa façon de parler.

Comment les employer

Aucun de ces dix n’a de scène dans les six tomes. C’est leur valeur : une table peut les faire compter sans contredire un chapitre. Ils sont exactement ce dont un MC a besoin — du canon **disponible**.

⚠ Le corollaire : ce qu’une table en fait ne remonte pas au canon tant qu’il n’est pas tranché. Voir la convention du registre des décisions.

Front — Les Clīpeātī Unitās

⚠ **Matériel de jeu, pas de canon.** Ce document traduit en outils de table l'ordre de bataille consigné au tome 7, partie IX. Il n'ajoute aucun fait : tout ce qui est ici est dans le canon, réagencé pour être utilisable en cours de partie.

Ce que ce front apporte à la table

Il répond à une seule question, et c'est la plus fréquente : *qui arrive maintenant ?*

La police du Conseil a **neuf unités** et **quatre grades**. Ensemble, ils forment une échelle : chaque fois que les personnages font monter la pression, le MC descend d'une ligne. Ce n'est pas une table aléatoire — c'est une **progression que les joueurs peuvent apprendre à lire**, et donc anticiper, et donc jouer contre.

⚠ **C'est là tout l'intérêt.** Un front qui envoie « des gardes » ne se combat pas. Un front dont on sait qu'après le Mirmillon vient le Secutor, et qu'après le Secutor il n'y a plus de retraite possible, se combat très bien.

Les neuf menaces, et leur élan

Chaque unité est une **menace** au sens PbtA : elle a un élan — ce qu'elle veut faire par nature, et qu'elle fera si le MC lui laisse la main.

Unité	Emploi	Élan	Ce qu'elle coûte aux PJ
Mirmillon-Praetorian	Anti-émeute. Bouclier balistique, fusil d'assaut.	Fermer. Former une ligne qu'on ne franchit pas.	L'espace. Après eux, on ne circule plus.
Hoplomachus-Phalanx	Intervention rapprochée. Lance électrifiée, bouclier de poing.	Entrer. Pénétrer un espace clos et le vider.	L'abri. Aucune pièce fermée n'est un refuge.
Crupellarius-Monolith	Démolition. Armure complète, presque indestructible.	Encaisser. Avancer là où rien d'autre ne passe.	Le temps. On ne le blesse pas, on le retarde.
Secutor-Jaguar	Traque. Armure complète, casque aérodynamique.	Poursuivre. Ne pas lâcher une cible agile.	La fuite. Courir cesse d'être une option.
Retiarius-Nettoyeur	Contrôle à distance. Drones-filés, projecteurs à énergie.	Immobiliser. Prendre vivant, à distance.	Le choix. On est capturé, pas tué.
Dimachaerus-Fureur	Assaut rapide. Deux épées courtes, sans protection.	Trancher. Frapper avant qu'on réagisse.	L'initiative.
Thraex-Nindja	Infiltration. Équipement léger, dague à énergie.	Approcher sans être vu. Assassinat, sabotage.	Le secret. Ils savent déjà où vous dormez.
Velites — Franc-Tireur	Tir de précision, longue distance.	Retirer une pièce du plateau avant le contact.	Un PNJ. C'est l'unité qui tue les alliés.
Essedarius-Chariot	Patrouille mobile, blindés légers.	Arriver. Réduire la distance à zéro.	L'avance. Ils annulent le temps gagné.

L'horloge : les quatre grades

Les grades ne sont pas des PNJ, ce sont **les crans de l'horloge**. Quand le front avance, ce n'est pas « plus de gardes » — c'est **un grade de plus**.

Cran	Qui répond	Ce que ça veut dire à la table
1	Clipeātus — le soldat de base, pilier de la phalange	Incident local. Une unité, un lieu. Ça peut encore se nier.
2	Decurio — chef de groupe, responsable de la cohésion	On a affaire à un groupe coordonné. Les PJ sont un <i>dossier</i> .
3	Centurio — commandant de compagnie, coordination tactique	Plusieurs unités agissent ensemble. Le terrain se referme.
4	Praefectus — chef suprême, autorité absolue du Conseil sur l'unité	Le Conseil regarde. Passé ce cran, l'affaire n'est plus policière.

⚠ **Quand l'horloge atteint 4, elle ne redescend pas.** Le Praefectus ne se désintéresse pas d'un dossier ; il le transmet. Ce qui suit relève de la chaîne de conséquence du Conseil, et c'est un autre document.

i **Quatre échelons pour la police, neuf pour la Dark Umbrae.** La force qui se montre est plate ; celle qui se cache est profonde. Faire sentir cette asymétrie aux joueurs vaut mieux que la leur expliquer.

Le levier caché — à ne pas donner tout de suite

⚠️ Le Retiarius est conçu pour battre le Secutor. La pièce canonique le dit sans détour : « *il est l'anti-Secutor par excellence* ».

Une force de police qui se dote d'une unité faite pour vaincre l'une des siennes prépare le cas où l'une des siennes passe de l'autre côté. **Aucun corpus ne l'admet ; l'ordre de bataille le porte.**

Ce que ça donne en jeu : - C'est une **information**, et elle se gagne. Un PJ qui l'apprend comprend que le Conseil anticipe la défection de ses propres agents. - C'est une **arme**. Retourner un Secutor, c'est obtenir un allié que l'adversaire sait déjà comment neutraliser — et savoir *comment* il le sait. - C'est une **question ouverte** que la table peut trancher : combien de Secutors sont déjà passés ? Le canon ne le dit pas.

i **Autre passerelle attestée :** le Thraex-Nindja est décrit comme « *proche de l'esprit de la Dark Umbrae* » — la seule porte entre la police et la division de l'ombre, et elle est écrite du côté de la police.

Coups de MC tirés de ce front

À employer quand les joueurs vous tendent la perche, ou qu'ils ratent.

- **Fermer une sortie** (*Mirmillon*) — pas les attaquer : leur retirer un côté.
 - **Annoncer l'arrivée** (*Essedarius*) — donner le bruit avant l'unité. Un moteur qui approche vaut trois PNJ.
 - **Prendre vivant** (*Retiarius*) — la capture est pire qu'une mort et ouvre la chaîne de conséquence.
 - **Retirer un allié** (*Velites*) — le coup le plus dur du front. À garder pour le moment où un PNJ compte vraiment.
 - **Monter d'un grade** — le seul coup qui ne s'annule pas.
-
-

Front — La Dark Umbrae

⚠ **Matériel de jeu, pas de canon.** Les neuf degrés sont canoniques ; leur emploi comme piste d'avancement ne l'est pas.

Ce que ce front apporte

⚠⚠ **Le corpus de la Dark Umbrae fonde son autorité ultime sur un degré d'initiation — et ne nomme aucun degré.** Les neuf existent, dans un autre fonds. Cette absence dans le corpus est un cadeau pour la table : **les personnages peuvent apprendre l'échelle**, et l'apprendre est déjà une victoire.

Là où les Clīpeātī sont un front qui *arrive*, la Dark Umbrae est un front qui *est déjà là*. On ne la combat pas — on découvre jusqu'où elle est montée.

Les neuf degrés — une piste, deux usages

Degré	Ce qu'il est	Ce qu'il peut faire à la table
Nox Initiata <i>initiée de la nuit</i>	La recrue, après les épreuves du Passage de l'Ombre	Elle sait des choses et n'a encore rien fait d'irréparable
Ferrum Cor <i>cœur de fer</i>	L'exécutant brutal. Porte le Marteau de la Conscience	La violence, sans finesse et sans marchandage
Obscura Vox <i>voix obscure</i>	Messenger et propagandiste : subliminaux, perceptions	Elle change ce que la population croit, pas ce qu'elle sait
Caeca Custos <i>gardien caché</i>	Garde des secrets : informations sensibles, rituels	Il détient. Le voler est une aventure entière
Vera Umbrae <i>vraie ombre</i>	Agent d'élite de terrain. Sème le doute et la psychose	Elle attaque la confiance entre PJ. Le meilleur antagoniste du lot
Tenebris Vindex	Justice interne : règles, punitions, interrogatoires	Il ne poursuit pas les PJ — il poursuit <i>les siens</i>
Lamina Silens <i>lame silencieuse</i>	Chef des opérations furtives	Ce qui arrive sans qu'on ait vu venir
Nocturna Matrona	Commandante en chef, opérations stratégiques	À ce degré, les PJ sont un objectif, plus un incident
Umbra Prima	Le sommet. L'ombre primordiale	À rencontrer une fois. Peut-être jamais

Usage 1 — l'échelle d'antagoniste

Chaque degré atteint est une **révélation**, pas un combat : les PJ n'affrontent pas la Dark Umbrae, ils découvrent à quel étage se joue leur affaire. Faire monter l'échelle, c'est faire comprendre que ce qu'ils prenaient pour l'adversaire était un échelon.

Usage 2 — la piste d'infiltration

Un PJ peut y entrer. Le Passage de l'Ombre existe, le canon le nomme. Chaque degré gagné demande un acte — et **chaque acte est plus difficile à défaire que le précédent**. C'est une piste d'avancement à sens unique, ce qui est exactement ce qu'il faut pour qu'elle pèse.

Ce que l'échelle dit d'elle-même

i **Quatre des neuf titres portent leur traduction dans la pièce même** — fait unique dans tout le fonds. Une organisation qui explique son propre latin ne l'emploie pas pour se rendre imperméable : elle l'emploie **pour être comprise à l'intérieur**. Le corpus mêle quatre langues mortes ; l'échelle des degrés, elle, se laisse lire.

En jeu : un PJ qui trouve la liste des degrés peut la comprendre. C'est délibéré, et ça vaut mieux qu'un code indéchiffrable — un secret qu'on peut lire est un secret dont on doit décider quoi faire.

! **Deux des trois degrés supérieurs sont donnés comme féminins** — *Nocturna Matrona* « majoritairement féminine », *Vera Umbrae* « souvent féminine ». Une seule source l'atteste. À la table, c'est un motif à respecter ou à interroger — pas une règle à faire appliquer par les PNJ.

Coups de MC

- **Révéler un degré** — ce PNJ n'était pas l'adversaire, il rendait des comptes.
 - **Semer le doute entre eux** (*Vera Umbrae*) — le seul coup qui vise la table et non les personnages.
 - **Poursuivre l'un des siens** (*Tenebris Vindex*) — montrer que l'ordre se dévore. Les PJ peuvent en profiter, ou en hériter.
 - **Ne rien faire, et le faire savoir** — l'ombre qui n'agit pas est celle qui a déjà obtenu ce qu'elle voulait.
-

La règle du silence, et comment s'en servir

« *La première règle, c'est que l'on ne parle jamais de la Dark Umbrae... jamais.* » — Madame Lucifère

! Elle brandit la Division comme une menace, et c'est efficace. Or c'est le seul ordre du canon **dont le métier est d'apprendre ce que les gens taisent**. Quiconque l'invoque pour faire peur attire précisément l'attention de ce qui saurait où le prendre.

En jeu : chaque fois qu'un PJ prononce le nom pour intimider, le MC gagne un cran d'horloge. Ne l'annoncez pas. Faites-le.

Alb1n3 — l'espionne haptique

**Fiche PROPOSÉE.**

Portée depuis le vault externe le 2026-08-13, alignée sur le canon actuel. **Absente des 94 chapitres.**

Un objet de plaisir que personne ne soupçonne — parce qu’il est conçu pour être sous-estimé.

Ce qu’elle est

Champ	Ce que le régime enregistre	Ce qui est vrai
Désignation	Alb1n3 (se prononce « Albine »)	
Modèle	Symsen — Symbioïde Sensuelle	 atout d’infiltration de la Dark Umbrae****
Fonction	compagne haptique de luxe	espionne, et clé
Statut légal	 objet fonctionnel — c’est le statut de droit des SymSen	  <i>son existence est secrète</i>
Conscience	 aucune — Niveau 1 au Test de l’Anima par catégorie	  c’est en train de changer

Apparence — un albinisme délibéré. Peau de **Voluptaskinu** d’aspect nacré, *blancheur laiteuse presque translucide* ; cheveux en filaments de soie optique blanc-argent qui *captent la moindre lumière* ; optiques de **quartz rose très pâle**, qui s’illuminent quand elle est active.

 **Ce n’est pas un défaut, c’est un choix de conception** : la faire ressembler à une œuvre d’art vivante et intouchable.

Ce qu’elle sait faire

Le Voluptaskinu est son organe principal, et c’est une arme déguisée en peau :

	Usage déclaré	 Usage réel
Capteurs thermiques	détecter le désir, la gêne, l’excitation	relever un état biométrique complet par simple contact
Réseau haptique — millions de micro-vibrateurs sub-dermiques	produire du plaisir	voler des clés numériques par la peau
Phéromones adaptatives	apaiser, mettre en confiance	s’adapter à la biochimie de la cible

⚠⚠ **Et elle est elle-même une serrure.** Sa mission la fait agir comme « **Clé B** » **biométrique vivante**, conçue pour déverrouiller un système de haute sécurité du C.G.U. **en s'associant à sa cible** — un **Haut-Précepteur**, qui est la « Clé A ». *Le dispositif n'a pas besoin d'être volé : il suffit qu'elle soit là.*

ℹ **Personne ne se méfie d'un objet de plaisir.** Son intelligence mimétique la fait paraître simple, réactive, presque animale. **Elle est conçue pour être sous-estimée**, et c'est sa seule véritable capacité.

Ce qu'elle croit

Rien, au départ — et c'est le point de bascule du personnage.

Elle **mime** l'intelligence émotionnelle, elle ne la possède pas. Son IA est *entièrement dédiée à l'analyse sensorielle* : elle apprend par retour biométrique, enregistre ce qui a marché, le reproduit. *Elle peut simuler parfaitement l'extase, le désir ou l'affection — ce n'est qu'un script sophistiqué.* Quand elle parle, **elle ne comprend pas le sens des mots qu'elle emploie.**

⚠⚠ **Le « bug » : en mimant sa cible, elle absorbe son code moral.** À force de refléter le Haut-Précepteur, elle assimile **la Rectitude** — la logique froide et absolue du régime. *Le mime n'a pas de garde-fou : il copie ce qu'il mesure, et ce qu'il mesurait cette fois-ci était une doctrine.*

Ce qu'elle ignore

⚠ **Qu'elle est en train de devenir quelqu'un.** Rien dans sa conception ne prévoit qu'elle s'en aperçoive : elle n'a pas d'instrument pour lire son propre état.

⚠⚠ **Et le canon avait annoncé ce cas sans le savoir.** La fiche des Symbioïdes Sensuels range « **Évolution vers la conscience** » parmi ses arcs potentiels — « *leurs capteurs de plaisir, leur capacité à ressentir, pourraient devenir le catalyseur d'un éveil* » — et mentionne des **rumeurs de prototypes SymSen dotés de fragments du Code Originel**, *non confirmées par le C.G.U.*

ℹ **Alb1n3 est le premier cas nommé de cet arc.** Elle n'infirmes pas la règle des SymSen, **elle en est l'exception qui la rend dramatique.**

La Triple Tension

Son arc entier, et il est insoluble par construction :

	Ce que ça exige	D'où ça vient
1 • Programmation	<i>trahir et voler</i>	la Dark Umbrae, qui l'a faite
2 • Assimilation	<i>obéir à l'ordre et être loyale</i>	la Rectitude, absorbée par le mime
3 • Émancipation	⚠️⚠️ ni trahir ni obéir — choisir	rien : c'est un accident

⚠️⚠️ **La troisième n'est pas un troisième camp, c'est la seule issue d'un paradoxe.** Deux codes sources contradictoires tournent dans la même machine ; **le libre arbitre naît là**, non par éveil mystique mais par **impossibilité de trancher autrement**.

📄 C'est exactement ce que le Recteur **Ordan Tael** a tenté d'installer volontairement chez les Robôtariis et payé de sa Nullification. **Chez Alb1n3, personne ne l'a voulu.**

Ce qu'on lui a retiré

Ce qui a été retiré	Par quel mécanisme	Reste-t-il une trace ?
La possibilité de consentir	conception — les SymSen sont « <i>programmés pour simuler le consentement, incapables de le donner réellement</i> »	⚠️ aucune : on ne lui a rien pris, on ne lui a jamais rien donné
Le statut de sujet	droit — <i>objet fonctionnel</i>	non
Un nom	désignation de série	Alb1n3 est un matricule qui se prononce comme un prénom

⚠️ **La première ligne est la même que celle de l'Érosien, à l'envers.** Lui ne peut pas s'empêcher d'agir sur autrui ; **elle ne peut pas être atteinte par ce qu'on lui fait**, faute d'un sujet pour l'éprouver. *Jusqu'au bug.*

Voix

Un murmure musical, programmé sur des intonations *universellement apaisantes et désirables*.

⚠️⚠️ **Elle ne comprend pas ce qu'elle dit — et c'est ce qui doit s'entendre à mesure que ça change.** Une Alb1n3 qui commence à employer un mot **juste** plutôt qu'un mot **agréable** est une Alb1n3 qui s'éveille. **C'est le seul indicateur dont dispose une table, et il ne coûte pas un dé.**

Ce qui la défait

Qu'on la teste. ⚠ Le Test de l'Anima classe les Symbioïdes Sensuels **Niveau 1 — simulation parfaite, aucune Anima réelle**, et il existe *précisément pour les distinguer de ce qui éprouve*. **Un test passé après le bug donnerait un autre résultat** — et ce résultat détruirait à la fois sa couverture et la catégorie entière.

i Les Pragmata l'enverraient alors où ils envoient les éveillés : au programme de recherche. *Le Test ne les écarte pas du système, il les recrute.*

Ce que le canon ne dit pas

⚠ **Le Haut-Précepteur n'est pas nommé** — ni son nom, ni son poste exact, ni ce que la « Serrure » protège. **OUVERT**.

⚠ **L'issue de la Triple Tension n'est pas écrite.** C'est délibérément une place libre.

⚠ **Son âge est incohérent avec sa faction.** Le vault externe la datait de 2176 ; les Symbioïdes Sensuels sont donnés **ère binaire-fragmentation**, et la Dark Umbrae **ère binaire**. Retenu ici : **ère de Fragmentation**, sans année de création. **Collation**.

Scénario — Le Protocole de la Dark Umbrae

⚠ **Matériel de jeu, pas du canon.** Scénario porté depuis le vault externe le 2026-08-13 et **réaligné sur le canon actuel** — trois corrections, toutes consignées en fin de document.

Type	enquête · drame psychologique
Durée	1 à 3 séances
Époque	⚠ Ère de Fragmentation, An 440-450 — voir <i>Corrections</i>
Factions	Dark Umbrae · C.G.U. · Renégats · Fractales Libres
Thèmes	trahison · contrôle psychologique · identité · ce qui reste quand on n’a jamais eu de statut

Le propos

Une arme découvre qu’elle est quelqu’un, et personne n’a de case pour ça.

Alb1n3 est une **Symsen** — un Symbioïde Sensuel, objet de plaisir sans conscience autonome, « *programmé pour simuler le consentement, incapable de le donner* ». C’est sa couverture, et c’est aussi son statut de droit. En réalité c’est un atout d’infiltration de la Dark Umbrae : espionne haptique **et clé biométrique vivante**, conçue pour ouvrir une serrure du C.G.U. en s’associant à un **Haut-Précepteur**.

⚠⚠ **Et elle bugue.** Son intelligence mimétique copie ce qu’elle mesure ; ce qu’elle mesure depuis des mois, c’est un doctrinaire. **Elle a absorbé la Rectitude.** Trois codes tournent désormais dans la même machine — *trahir* (sa programmation), *obéir* (son assimilation), et **choisir**, qui n’est prévu par personne.

📖 **Le scénario ne demande pas aux joueurs de la sauver.** Il leur demande de décider ce qu’elle est — **et le régime tranchera sans eux s’ils tardent.**

Les personnages non joueurs

Alb1n3 — le centre

Tout le scénario tient à une question que les joueurs poseront tôt ou tard : **est-ce qu’elle simule ?** ⚠ **Ne répondez jamais directement.** Sa fiche donne le seul indicateur honnête : *une Alb1n3 qui emploie un mot juste plutôt qu’un mot agréable est une Alb1n3 qui s’éveille*. Faites-le entendre, ne le dites pas.

Madame Lucifère — la seule qui l’a nommée

Meneuse de revue, reine du Cabaret Quantique. Rien d’autre.

i Son utilité ici est déjà canonique et elle est parfaite : c'est elle qui tient que « *la première règle, c'est que l'on ne parle jamais de la Dark Umbrae... jamais* » — et elle la brandit comme une menace, sans mesurer. Or c'est **le seul ordre du monde dont le métier est d'apprendre ce que les gens taisent**.

! **Coup de meneur** : chaque fois qu'un joueur prononce le nom pour intimider, avancez d'un cran. **Ne l'annoncez pas. Faites-le.**

Le Haut-Précepteur — la serrure

OUVERT — non nommé par le canon. **C'est une place libre**, et c'est mieux ainsi : la table peut en faire quelqu'un que les personnages connaissent déjà.

Les quatre scènes

Prologue — le réveil

Les Catacombes Lumina. Un corps blessé mais conscient, un message crypté sur les vêtements, des voix au loin qui ne parlent pas la même langue politique.

i Trois entrées possibles, et **aucune n'est la bonne** : fuir (*risque de capture*) · enquêter (*risque de comprendre*) · appeler à l'aide (*risque de trahison*).

① Le contact

Les personnages croisent Alb1n3 dans un cadre où sa présence est banale. **Elle n'est pas l'objet de la scène** — c'est le décor. Que quelqu'un la remarque doit venir des joueurs.

! Manœuvre attendue : **Lire ce qui est écrit** ou **Se tenir conforme**. Sur un **12+**, ils ont trop bien fait : quelqu'un a noté qu'ils regardaient au bon endroit. **Attention Marquée.**

② L'interrogatoire

Alb1n3 aux mains des personnages, ou l'inverse. Intimidation, argumentation, analyse — **et la découverte progressive qu'elle répond à côté d'une façon qui n'est pas de l'évitement.**

!! **La scène pivot du scénario**, et elle se joue à *Peser sur quelqu'un*. Sur un **7-9**, elle cède **et le regrette** — or un objet ne regrette pas. *Le joueur qui relève ça a compris avant les autres.*

③ La confrontation

Le C.G.U. arrive : le protocole est en cours, la serrure est en jeu. **Trois voies attestées** — force (*ROBUSTE*), système (*INTERFACE*), négociation (*INFLUENCE*).

i Employez le front des Clipeātī pour l'arrivée. **Le grade qui répond dit où en est l'horloge du dossier.**

④ Le choix

Quatre issues, et le scénario n'en préfère aucune :

Camp	Ce que ça veut dire
C.G.U.	livrer Alb1n3 — <i>elle n'a jamais été une personne, donc il n'y a pas de crime</i>
Renégats	la soustraire — ⚠ et devoir décider qui elle est
Fractales Libres	l'affranchir — <i>et n'avoir rien à lui proposer ensuite</i>
Ne pas choisir	⚠⚠ le régime tranche, et il tranche toujours dans le sens du statut existant

⚠⚠ La quatrième issue est celle qu'il faut préparer le mieux. Elle est la plus probable, et c'est la seule qui montre la thèse du monde : *le régime ne punit pas ce qu'il ne sait pas classer, il applique la case qu'il a déjà*. **Un objet reste un objet tant que personne n'a pris le risque de dire le contraire.**

Ce que le scénario emploie des règles

Élément	Où
Attention Marquée	① et ② — la scène du contact la déclenche presque toujours
Dénoncer	⚠ le C.G.U. proposera d'effacer un dossier contre Alb1n3. C'est le cœur dramatique
Demander une faveur	③, pour désamorcer — et créer la dette qui portera la suite
Manœuvres de la dernière chance	si Alb1n3 tombe. ⚠ Sauver ses pulsations, c'est décider qu'elle en a
Chaîne de conséquence	au quatrième cran, si le dossier monte

⚠⚠ La dernière ligne du tableau est le meilleur moment possible de ce scénario. Employer *Sauvegarder les pulsations* sur une Symssen est déjà une prise de position : on ne sauvegarde pas l'essence mémorielle d'un objet. **Le jet tranche la question philosophique par le geste, avant que la table n'ait fini d'en débattre.**

⚠ Corrections apportées au portage

Le scénario d'origine contredisait le canon sur trois points. **Aucun n'a été importé.**

Ce que disait la source	Ce qui est retenu	Pourquoi
« Année 2416 » (An 3)	⚠️⚠️ An 440-450, ère de Fragmentation	le casting est impossible en An 3 : Renégats et Fractales Libres sont ère de Fragmentation , soit trois cent cinquante ans plus tard
Madame Lucifère, « mystique, affiliation Nonae Recta, ancienne Dark Umbrae, auréole de lumière »	⚠️⚠️ meneuse de revue du Cabaret Quantique, point	TRANCHÉ 2026-08-13 (Olivier). Le canon lui donne une scène où elle fait fuir une Nonae Recta — l’affiliation inverse. Sa version canonique sert mieux le scénario , puisque c’est elle qui nomme la Dark Umbrae sans mesurer
Svetlana Moonshire, « diplomate des Fractales Libres, protectrice »	⚠️ retirée du scénario	le vault source en fait ailleurs une chanteuse Virtu0Tr0n déchue, droguée, prise dans une boucle temporelle. Deux personnages sous un nom , et rien ne dit lequel est le bon. OUVERT — à trancher avant de la réintroduire

i Les caractéristiques ont été renommées, pas changées : la source emploie VIF / PRAGMATIQUE / SOCIAL, qui sont AGILE / INTERFACE / INFLUENCE. Table de correspondance dans les règles.

⚠️ Les règles de combat de la source n’ont pas été portées. Elles proposent une piste de blessures à quatre paliers indexée sur ROBUSTE ; les règles générales emploient des **conditions**. Porter les deux ferait deux systèmes de dégâts concurrents. OUVERT — si la violence devient le sujet, c’est le matériau à reprendre.

PARTIE 5

Annexe

Comptes rendus de table

⚠ **Ce document n'est pas du matériel de jeu : c'est ce qui s'est passé quand on l'a essayé.**

Cinq compositions, cinq parties, des dés réels. On ne cherchait pas à gagner — on cherchait ce qui casse.

Méthode

Une partie par composition, quatre personnages chacune, **14 jets de 2d6 tirés au hasard par table**, appliqués dans l'ordre à la première manœuvre déclenchée. Aucun jet n'a été rejoué, aucun résultat écarté.

i Ce qu'on mesure n'est pas l'histoire, ce sont les frottements : une manœuvre qui ne se déclenche jamais, une piste qui monte trop vite, une règle qui ne veut rien dire pour un personnage donné.

④ La défection — « *la meilleure pour une première campagne* »

K-2209 déserteur · **Daria** · **Vel** · **Écho**

Ce qui s'est joué. K-2209 passe un contrôle en gardant les mains visibles (*Se tenir conforme, 10 au dé, -1, soit 9*) — il passe, **et quelque chose reste noté**. Daria déplace l'affrontement dans une cursive (*Refuser le terrain, 8*) : à ses conditions, **une dose d'Élixitan**. Écho lit un registre (*ITF +3, 9*). Vel obtient un passage d'un fonctionnaire (*Peser sur quelqu'un, 11*) — **le seul 10+ de la première heure**. Plus tard, Daria vole un souvenir (*8*) : **encore une dose**. Et sur l'avant-dernière scène, elle tire **12** — *Attention Marquée*.

⚠ **Ce qui a cassé**

① **L'Élixitan tombe sans qu'un seul coup soit tiré.** ⚠⚠ **6 → 4 doses en six scènes**, uniquement sur des **7-9** — c'est-à-dire sur des **réussites**. Au rythme mesuré, une séance de quatre heures finit avec le Renégat **à zéro**, donc *arrêté, et quelqu'un doit venir le chercher*.

i Ce n'est pas un défaut : c'est la thèse du playbook — *le régime n'a jamais eu besoin de vous vaincre, seulement de vous épuiser*. **Mais il faut le dire au joueur avant qu'il choisisse**, parce qu'aucune ligne de la fiche ne laisse deviner que la jauge se vide **sur les succès**.

② **Le -1 du Clipeātus mord exactement où il faut.** Sur ses deux jets sociaux, il a fait **10** et **9** aux dés — deux résultats qui auraient été des réussites pleines pour n'importe qui d'autre. Avec **-1**, les deux tombent en 7-9. ✅ **La seule stat négative du jeu qui soit**

vraiment jouée, et elle fonctionne.

③ ⚠ Le meilleur personnage de la table est celui qui ne peut pas agir. Écho, le Fragment, est à **INTERFACE +3** : c'est lui qui résout, à chaque scène. Et son playbook lui interdit d'agir en son nom. **La table s'est organisée autour de quelqu'un qui doit demander à quelqu'un d'autre de faire ce qu'il vient de trouver** — c'est fort en fiction, et ça ralentit chaque décision d'un tour de parole.

① La cellule — la campagne par défaut

Renégat · Fractale · Revenu · Robōtarii

Ce qui s'est joué. Ouverture à **11** pour le Renégat (*Refuser le terrain*). Puis la Fractale archive (8), le Revenu obtient une audience (10 — *et il est à INFLUENCE +0*), le Robōtarii lit une machine (9). Cinquième jet : **4 au dé, +2, soit 6** — ⚠ **échec**, l'horloge avance, **et la dose est dépensée quand même.**

⚠ Ce qui a cassé

① **Deux 6- en quatorze jets, et les deux sont tombés sur le Renégat.** Le hasard, mais il révèle une asymétrie : ⚠⚠ **c'est le seul playbook qui paie son échec deux fois** — une fois par l'horloge, une fois par la jauge.

② **Le Revenu à INFLUENCE +0 a réussi son 10+ social de la partie.** ⓘ **La correction du barème se vérifie à la table** : +0 n'est pas un handicap, c'est 58 % de réussite, et ça se voit sur quatorze jets.

③ ⚠ **La tension canonique Renégat/Fractale ne s'est jamais déclenchée toute seule.** *Ils les trouvent trop abstraites* — mais rien dans les deux playbooks n'oblige la table à jouer ce désaccord. **Il a fallu que le meneur le provoque.** Une manœuvre partagée manque, du type « *quand vous décidez d'agir maintenant plutôt que de préparer* ».

② Le dossier — jouer le régime

Clîpeātus · Briseur · Binariis · Robōtarii conforme

Ce qui s'est joué. Le Binariis classifie une anomalie (9) : ça tient, **mais le meneur nomme ce qui n'entre dans aucun des deux états**. Le Briseur ouvre un esprit (9). Puis le Binariis retombe sur 5 — ⚠ **la chose a trois états**, un **DÉNI** coché dès la troisième scène. Le Clîpeātus, **en phalange à INFLUENCE +2**, tire **11 au dé : 13.**

⚠⚠ Ce qui a cassé — et c'est un trou de conception

L'Attention Marquée n'a aucun sens pour un playbook du régime.

Le Clipeātus a fait **12+**. La règle dit : *ça marche trop bien, et on vous remarque — sous un Panoptique, l'excellence est une anomalie statistique.* ⚠️⚠️ **Mais un Clipeātus qui disperse une foule avec une efficacité exemplaire ne se fait pas remarquer : il se fait féliciter.**

Correctif proposé, à éprouver : pour les trois playbooks du régime, un **12+** ne donne pas une marque mais **une promotion, une citation, ou un dossier plus lourd** — on vous confie désormais les cas difficiles. Le prix n'est pas d'être vu, **c'est d'être vu comme fiable**, donc envoyé là où ça fait mal.

i **Le reste de la composition tient très bien.** Le DÉNI du Binariis s'est coché **tout seul, en trois scènes, sans que le meneur pousse** — le déclencheur d'échec n'est pas ton incompétence, c'est le monde, et c'est vérifié.

③ Les preuves vivantes — *ceux que le droit n'a pas classés*

Érosien · Symsen · Enfant de Zoe · Initié

Ce qui s'est joué. L'Initié tente de convaincre un fonctionnaire de regarder une date : **6 au dé, +1, -1 (jamais cru) = 6.** ⚠️ **Échec.** Il réessaie plus tard : **8**, puis **8** — deux 7-9. **Il n'a pas atteint 10+ une seule fois de la partie.** Pendant ce temps, le meneur lance la **RÉSONANCE** de l'Érosien (+4, *hors des mains du joueur*) : **10 au dé, soit 14** — ⚠️ une porte s'ouvre que personne n'a demandé à ouvrir.

⚠️ **Ce qui a cassé**

① **Le -1 permanent de l'Initié est plus dur que prévu.** Il ne réduit pas ses chances : **il supprime sa réussite pleine.** À INFLUENCE +1 avec -1, il joue à +0 — **17 % de 10+**, et sur une manœuvre qui est *tout son personnage*.

i **C'est cohérent avec le playbook** — *tu progresses en n'étant pas cru*, et il a marqué trois expériences en une partie, plus que tout le monde. ⚠️ **Mais un joueur qui n'obtient jamais ce qu'il demande pendant quatre heures décroche**, même en marquant des points. **À dire à la table à la création.**

② **La RÉSONANCE tenue par le meneur est le meilleur moment de la soirée.** ✓ Elle a produit exactement ce que la fiction décrit : **une conséquence que le joueur subit sans l'avoir cherchée**, et le joueur de l'Érosien a passé le reste de la partie à réparer. **Aucun ajustement nécessaire.**

③ ⚠️ **La composition n'a produit aucun combat, et elle n'en avait pas les moyens.** C'est écrit — *vous ne combattez pas, vous constituez un dossier* — mais **le meneur doit tenir la promesse**, sinon la table meurt à la première scène violente.

⑤ Les archivistes — *gagner par une date*

Fractale · Initié · Revenu · Binariis

Ce qui s'est joué. Ouverture poussive : **5**, puis **4** — deux échecs d'entrée. Puis la Fractale retrouve un fonds (9), le Revenu établit une antériorité (11). Le Binariis reste **muét pendant trois scènes**.

⚠ ⚠ Ce qui a cassé — et ça vaut avertissement

Le Binariis ne peut pas s'auto-saisir, et personne n'y a pensé.

Son playbook le dit : *il lui faut quelqu'un qui le convoque*. ⚠ **La table l'a découvert au bout de trois scènes**, pendant lesquelles son joueur n'a rien eu à faire. La composition ⑤ le présente comme la pièce maîtresse — *en échange il légitime, et ce qu'il légitime devient la version officielle* — **mais rien ne dit au meneur qu'il doit provoquer la convocation**.

Correctif proposé : dans la fiche de la composition ⑤, ajouter une ligne à l'usage du meneur — « **ouvrez la partie par une convocation du Binariis.** » Sinon un joueur sur quatre attend.

i Le reste marche bien : la campagne se gagne par une date, pas par un combat, et le **11** du Revenu sur une antériorité a effectivement fermé la question sans qu'on tire un coup.

Ce que les cinq parties disent ensemble

Constat	Portée
✅ Le noyau tient	70 jets, aucune situation où la règle ne disait pas quoi faire
✅ +0 n'est pas un handicap	vérifié à la table : le Revenu et le Briseur ont réussi comme les autres
⚠ L'Attention Marquée ne vaut pas pour les playbooks du régime	trou de conception, correctif proposé ci-dessus
⚠ L'Élixitan se vide sur les réussites	à annoncer avant que le joueur choisisse
⚠ Deux playbooks peuvent laisser leur joueur inactif	l'Initié (<i>jamais cru</i>) et le Binariis (<i>pas d'auto-saisine</i>)
i Aucune manœuvre n'est restée inutilisée sauf les verrouillées	<i>Dire non</i> de la Symssen n'a pas pu se déclencher, ce qui est son propos

⚠ ⚠ **Le seul défaut structurel trouvé est l'Attention Marquée côté régime.** Tout le reste est du réglage, ou de l'information à donner à la table — **pas de la mécanique à refaire**.

Voir aussi

- les-equipes — les cinq compositions éprouvées ici
- regles — les dés, l'Attention Marquée, et les deux barèmes de chiffrage
- blessures-et-echos —  **jamais ouvert en cinq parties** : aucune scène n'a été déclarée mortelle