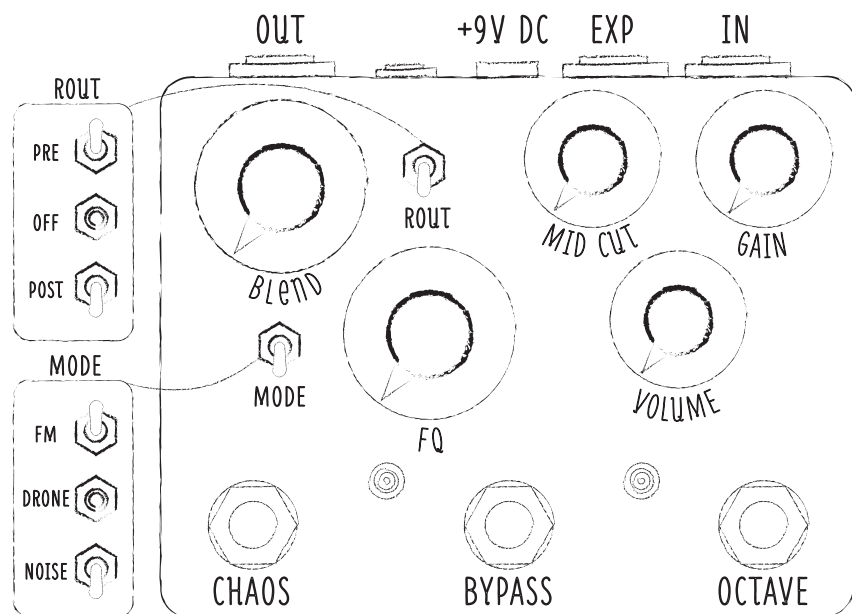


ENTROPY PEDAL



POTENTIOMÈTRES

VOLUME — niveau de sortie global.

GAIN — input drive. Compressed clean through overdrive and distortion to full fuzz.

MC (Mid Cut) — au minimum : graves et aigus montent, creux vers 1 kHz. Au maximum : linéaire et présent.

FQ (Frequency) — fréquence de base du générateur, commune aux trois modes chaos. De quelques impulsions/seconde à plus de 1 kHz

BLEND — dose de chaos injectée dans la section Drive. En modulation : profondeur. In modulation settings, depth.

FOOTSWITCHES

BYPASS — traitement activé ou coupé.

OCTAVE — octave supérieure. LED droite rouge.

CHAOS — ajoute la section chaos. LED gauche rouge.

INPUTS AND OUTPUTS

IN / OUT — niveau instrument.

9V DC — alimentation.

EXP — entrée TRS, pédale d'expression, pilote la fréquence du générateur.

DEUX MOTEURS ANALOGIQUES, ET UN CURSEUR ENTRE L'ORDRE ET LE CHAOS

Une conception originale entièrement analogique, ni réplique ni clone : un drive doté de l'autorité d'un gros stack à lampes, plus une section chaos indépendante bâtie autour d'un générateur accordable. Deux circuits distincts, chacun sa plage de gain et sa dynamique : le chaos s'ajoute, il ne se subit pas.

IDLE SECTION — chaos coupé, LED droite verte. Overdrive, distorsion et fuzz, avec l'octave analogique disponible sur toute la plage de gain.

CHAOTIC SECTION — chaos activé, LED gauche rouge. Un oscillateur accordable, un bruit modelable et pilotable au FQ, et la modulation de fréquence du signal joué. Vibrato, tremolo et ring modulation naissent tous du même générateur.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Alimentation : +9V DC (center-negative polarity)

Consommation : 140 mA

Dimensions : 120mm x 94mm x 38mm

Bypass : Relay True Bypass (Soft)

Impédance d'entrée : $\approx 1 \text{ M}\Omega$

Impédance de sortie : $\approx 1 \text{ k}\Omega$

LES CINQ PREMIÈRES MINUTES

1. Réglez ROUT au milieu (OFF) et laissez OCTAVE et CHAOS désactivés. Appuyez sur BYPASS. VOLUME à l'unité, GAIN bas, MC à fond. C'est la section Drive seule : propre, compressée, transparente.

2. Montez GAIN lentement. L'overdrive se resserre en distorsion, puis en fuzz. Arrêtez-vous où le son vous plaît ; cette plage est continue.

3. Baissez MC. Les graves et aigus montent, les médiums se creusent, et le son devient nettement plus massif et fuzz. Remontez-le pour un son plus plat et présent.

4. Appuyez sur OCTAVE. L'effet ressort mieux dans les aigus ; passez au micro manche et baissez la tonalité de la guitare pour mieux l'entendre.

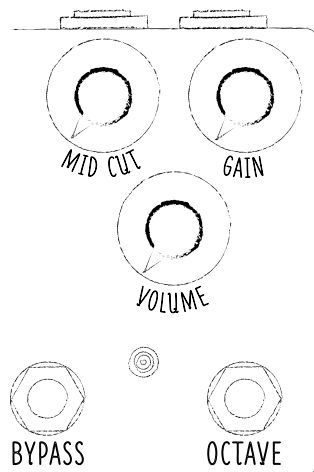
5. Réglez MODE au milieu (DRONE), ROUT vers le bas (POST), BLEND bas, FQ au minimum. Appuyez sur CHAOS, puis montez FQ lentement. D'abord, le modulateur bat contre le signal, le volume baisse, proche d'un trémolo. Continuez à monter : cela devient une modulation en anneau.



ÉTAT IDLE : DRIVE ET OCTAVE

LA SECTION DRIVE

Avec CHAOS désengagé, la pédale est en mode IDLE, signalé par la LED droite qui brille en vert. Dans cet état, Entropy agit comme un amplificateur discret haut de gamme, capable d'atteindre une saturation profonde, et il se comporte moins comme une pédale devant un ampli que comme un gros tête à lampes déjà poussée : grave épais, médiums en avant, et grain brut en haut quand vous l'attaquez. La compression est révélatrice. Les notes s'épanouissent et tiennent au lieu de simplement monter en volume, ce qui est la manière dont un gros rig se comporte quand il travaille vraiment dur.



PLAGE DE GAIN

Un potentiomètre, sans cran entre les positions.

Faible — clean, à peine saturé, compressé, transparent.

Moyen-bas — compression et écrêtage montent ensemble. Overdrive qui reste articulé sur les accords.

High mid — a fuzz character arrives: compressed, harmonically rich, still fully dynamic.

Moyen-haut — le fuzz apparaît : compressé, riche en harmoniques, toujours dynamique

Élevé — fuzz velouté classique, ou distorsion-fuzz agressive axée médiums.

ÉTAGES JFET ET BJT

Les étages JFET assurent saturation et compression : d'où l'écrasement des lampes et la réponse dynamique. Le dernier est réglé en compression et saturation maximales : c'est là qu'a lieu l'écrêtage.

L'étage BJT central boost et écrête, puis alimente deux chemins parallèles — l'un rehausse graves et aigus, l'autre reste clean — recombinaison dans le JFET final. Les médiums restent présents quand le gain monte.

MID CUT

Un booster qui rehausse graves et aigus ensemble, créant un creux vers 1 kHz.

Baissé — graves et aigus montent, médiums creusés : rugissement dessous, mordant dessus, caractère plus massif, plus fuzz.

Monté — linéaire et présent, prêt à passer dans un groupe.

DYNAMIQUE

Attaquer plus fort fait monter le gain ; baisser le volume de la guitare ramène à un son clean. Toute la plage, de l'overdrive transparent au fuzz dense, s'obtient au jeu seul.

OCTAVE SUPÉRIEURE ANALOGIQUE

OCTAVE bascule la pédale en mode octave analogique, LED droite rouge. Un système auto-adaptatif reconstruit le circuit autour de l'octave supérieure : des étages s'activent, des composants se réaccordent, le gain se recalcule, le tout automatiquement, pour que l'octave suive proprement au lieu de se déchirer.

Le son tranche et scintille, découpe le signal et le hisse une octave plus haut. L'effet est le plus marqué en haut du manche ; micro manche et tonalité fermée le rendent immanquable.

Minimum — octave presque clean, légèrement.

Modéré — dense, saturé, encore maîtrisé.

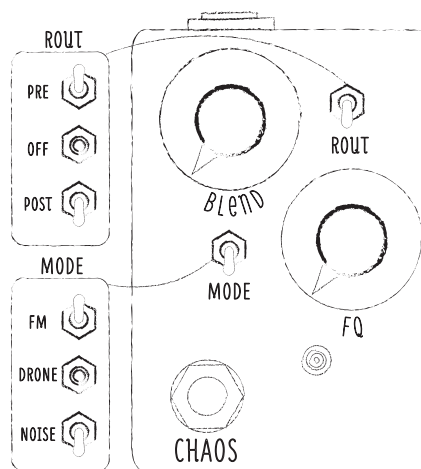
Maximum — octave-fuzz agressive, caractère dédoublé marqué.

AUCUN PARASITE

Un mode bruit coupé, son alimentation est physiquement déconnectée, et non déroutée. Aucune interférence, aucun souffle, aucun résidu de générateur, que la pédale soit en bypass ou qu'un seul mode soit coupé.



ÉTAT CHAOTIC



LA SECTION CHAOS

Presser **CHAOS** met en route la section bruit, LED gauche rouge. Un générateur dédié entre dans le circuit : oscillateur accordable, source de bruit, ou modulateur appliquant une modulation de fréquence au signal joué.

BLEND équilibre la section Drive et le signal chaos, d'une simple trace de texture au remplacement total.

LES TROIS MODES

FM (up) — (haut) — le signal soumis aux transformations complexes de l'oscillateur : timbres synthétiques radicaux calés sur la fréquence de base.

DRONE (milieu) — note tenue à la fréquence du FQ. Elle tient sous tout ce qui se joue, avec des montées résonnantes au balayage.

NOISE (bas) — bruit rose modulé, superposé à la fréquence de base. Textures denses, massives, déformées au FQ.

PLAGE DE FRÉQUENCE

FQ va de valeurs basses, mesurables en BPM, à plus de 1 kHz.

DRONE et **NOISE**. Bas : motifs rythmiques imitant la percussion, et modulation du signal principal, instantanée, sans attaque ni release, sans latence au changement de fréquence. Médium à aigu : signal tonal de hauteur définie, que Drive et MC peuvent adoucir ou saturer. À accorder à l'unisson, la quinte, la tierce ou tout intervalle de la tonalité. À partir du médium-aigu, les changements de fréquence ont un léger release.

FM. Bas : le signal modulant persiste après l'arrêt du jeu, laissant des pauses nettes entre son et silence. Médium à aigu : rendu proche du synthétiseur, oscillations aléatoires ; la modulation revient presque aussitôt à l'arrêt : pas de pauses nettes.

AUTO-OSCILLATION EN FM

Sans signal en entrée, ou à faible amplitude, le système auto-oscille à la fréquence de base : simulation convaincante de larsen. Il ne bascule pas d'un coup : il se transforme organiquement, ajoutant de la modulation à la transition : hurlements et crissemets, morphing progressif, timbres intermédiaires complexes.

ROUTAGE

PRE — à l'entrée du circuit de drive, retraitement complet.

POST — en fin de chaîne, par-dessus le son déjà façonné.

En **NOISE** et **FM**, c'est le choix entre fusionné et superposé. En **DRONE**, c'est plus que ça : la tension du générateur agit directement sur les étages de drive que traverse le signal, et tord physiquement le circuit.

	Fréquence basse	Fréquence haute
PRE	Hauteur qui oscille : vibrato	Ring modulation
POST	Creux de volume : tremolo	Ring modulation

Ring modulation: deux fréquences qui se frottent au lieu de s'harmoniser. Cloche, métal, inharmonique.

Ici, **BLEND** devient la profondeur et **FQ** la vitesse. Assez bas en fréquence, l'effet devient percussif. **OCTAVE** change complètement le caractère : le circuit d'octave est monophonique, donc les signaux complexes produisent des interférences dures et des artefacts.

Le paramètre **ROUTE** doit être réglé sur **PRE** ou **POST**. En position intermédiaire, le signal « chaos » n'est pas acheminé vers la chaîne, bien qu'une faible trace puisse tout de même passer.



CONTRÔLE ET EXEMPLES

AU-DELÀ DES POTENTIOMÈTRES

Le volume de la guitare, en FM. Le baisser, ou placer une pédale de volume avant Entropy, fait monter des oscillations autonomes et des dérives de timbre chaotiques. Plus on baisse, plus la pédale joue seule.

Pédale d'expression. L'entrée EXP met la fréquence du générateur sous le pied, de 0 Hz — silence total — à environ 1,2 kHz. Modèle TRS standard.

Un tremolo avant Entropy. Les variations rythmiques de volume deviennent une modulation cyclique : la pulsation automatique se structure en motifs, pilotés par la profondeur et la vitesse du tremolo.

MODE MOMENTANÉ

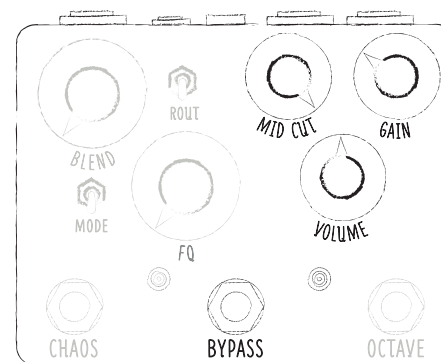
Les trois footswitches acceptent le fonctionnement momentané.

Activation : maintenir un footswitch plus de 10 secondes. La fonction n'est alors active que pied appuyé.

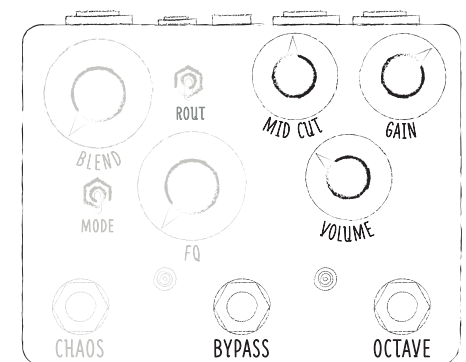
Sortie : deux appuis courts puis un appui long, à environ 120–150 BPM. Relâcher dès que la LED se met à clignoter. Couper puis rétablir l'alimentation en sort également.

QUELQUES EXEMPLES

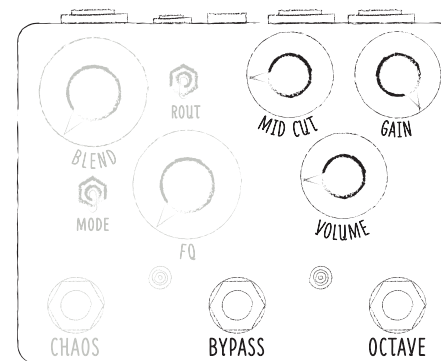
1. Amp in a box — Drive seul, ni octave ni chaos.
2. Lead à l'octave — gain modéré, OCTAVE activé.
3. Mur de fuzz — gain maximal, MC baissé.
4. Drone / Noise en tonalité — DRONE / NOISE, FQ accordé, BLEND équilibré.
5. Vibrato / Tremolo — DRONE, POST, FQ bas, BLEND en profondeur.
6. Fuzz synthétique — Un fuzz massif, superposé à un chaos de synthés et à des modulations synthétiques.



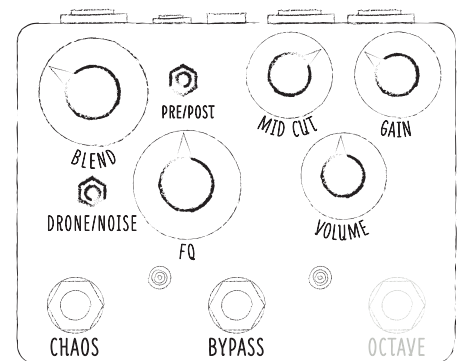
1. Amp in a box



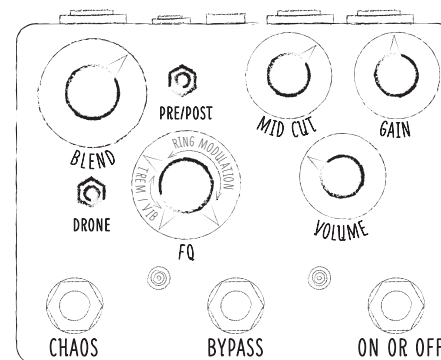
2. Lead à l'octave



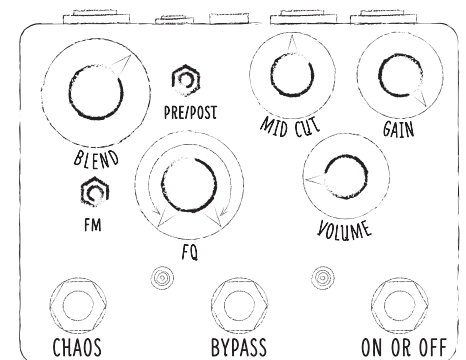
3. Mur de fuzz



4. Drone / Noise en tonalité



5. Vibrato / Tremolo



6. Fuzz synthétique

