

Page 1 — Couverture, accroche et paramètres



SCÉNARIO ÉTENDU

YZE

PWYW

"Les Enfants du Silo — Édition étendue"

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

Ils sont nés à l'abri du monde. Maintenant le monde frappe à leur porte, et quelqu'un à l'intérieur veut répondre.

LES ENFANTS DU SILO — Édition étendue

Au milieu d'une garrigue poussièreuse, les PJ captent un message aussi précis qu'improbable : un appel morse propre, patient, répété depuis sous une colline dont le sol vibre encore comme une machine qu'on entretient avec amour.

Le signal vient du Silo Mistrau, ancien complexe agricole transformé en refuge souterrain avant La Chute. Trois cents personnes y vivent depuis quarante-sept ans. Elles ont de l'eau, des cultures, des règles, des archives et une cheffe que tout le monde appelle la Mère Cendrine. Elles ont surtout survécu en fermant la porte à double tour.

Le problème, c'est qu'une génération entière est née après l'effondrement. Pour ces jeunes, le dehors n'est pas un souvenir traumatique mais une idée interdite. Quand un enfant malade, une sortie oubliée, des pillards organisés et des rôdeurs affamés se rapprochent en même temps, l'équilibre moral du silo cesse d'être tenable.

Paramètres de session

- Système : Year Zero Engine, adaptation post-apocalyptique de survie et de tension sociale
- Joueurs : 3-5
- Durée : 4-6 heures
- Ton : huis clos souterrain, pénurie maîtrisée, peur du dehors, espoir fragile
- Promesse : exploration d'un abri intact, négociation entre factions, révélations progressives, climax à choix moraux

Avertissements de contenu

- Enfants élevés dans l'enfermement
- Manipulation par traumatisme collectif
- Pénurie, maladie et contrôle des déplacements
- Menace de siège et violence communautaire
- Choix entre sécurité, vérité et autonomie

Résumé du conflit

Les PJ découvrent que le morse a été envoyé par Léo, dix-neuf ans, né dans le silo et décidé à provoquer une rencontre avec l'extérieur. Officiellement, il voulait faire entrer un médecin pour Naia, sa petite sœur adoptive, dont la peau ne supporte plus l'éclairage artificiel. Officieusement, il veut prouver que le dehors n'est pas seulement une légende mortelle utilisée pour maintenir l'obéissance.

Face à lui se tiennent deux visions concurrentes du futur. La Mère Cendrine refuse toute ouverture durable depuis qu'une expédition de 2064 s'est terminée en drame. Hamid Velu, chef des Cultivateurs, sait que les niveaux agricoles saturent et que le silo ne pourra pas nourrir trois cents bouches pendant encore vingt ans sans accès au monde extérieur. Pendant ce temps, la faction Ferro approche pour transformer Mistrau en ferme tributaire, et des rôdeurs mutants sentent déjà la nourriture sous la colline.

Le cœur du scénario n'est pas de savoir si le dehors est dangereux. Il l'est. Le cœur est de décider si le danger justifie qu'on refuse à des êtres humains nés après la catastrophe le droit de choisir leur propre horizon.

Page 2 — Contexte étendu, vérité cachée et pression du dehors

Avant La Chute, Mistrau n'était pas un bunker militaire, mais une cave coopérative reconverte par Auréole Pelletier, agronome convaincue que les chaînes logistiques modernes casseraient net un jour. Elle a transformé cuves, tunnels de maintenance, serres enterrées et stocks de semences en refuge pour soixante personnes.

Quand l'effondrement est venu, quarante survivants ont tenu ici avec filtres, lampes, réserves et une idée simple : si le monde de surface voulait encore quelque chose, ce seraient leurs ressources. Aurore a dirigé les premières années, puis sa fille Cendrine a pris le relais. Pour les anciens, Cendrine incarne la raison pour laquelle leurs enfants existent encore. Pour les plus jeunes, elle est devenue la gardienne d'une peur héritée.

Quarante-sept ans plus tard, le silo tient encore mais sature : dortoirs trop pleins, eau recyclée au plus juste, champignonnières moins productives, enfants élevés sur des archives du monde d'avant qu'on leur apprend ensuite à craindre.

Vérité cachée pour le MJ

L'expédition de 2064 n'a pas prouvé que la surface était inhabitable. Elle a prouvé qu'une communauté qui ne sort jamais ne peut pas improviser une sortie propre. Douze volontaires sont partis mal équipés, ont trouvé des vergers, des bâtiments exploitables et des traces de troc, puis sont tombés sur des récupérateurs violents près d'une retenue d'eau polluée. Trois survivants sont revenus blessés et fiévreux. Deux sont morts ensuite dans une quarantaine improvisée. Cendrine a retenu une seule leçon : ouvrir tue.

Hamid connaît une part de la vérité parce que sa sœur Leïla faisait partie des revenants. Bastian sait que la maladie de retour venait surtout d'un protocole médical insuffisant. Cendrine le sait aussi, mais ne supporte pas l'idée que sa doctrine repose sur une lecture partielle.

Les quatre forces en jeu

- Les Gardiens : anciens, responsables logistiques, gardes des sas, éducateurs. Leur priorité absolue est d'éviter toute brèche politique ou sanitaire.
- Les Cultivateurs : agronomes, techniciens d'eau, gestionnaires des serres. Ils veulent ouvrir des échanges prudents pour sauver la capacité productive du silo.
- Les Marcheurs : jeunes adultes nés sous terre, réparateurs, élèves, manutentionnaires. Ils réclament d'abord le droit de voir et de décider.
- Le dehors : rôdeurs mutants, pillards organisés de Ferro, météo sèche, rares zones encore cultivables et survivants qui négocient tout à l'échelle de la saison.

Compteur de Pression — Le Dehors insiste

Utilisez un compteur partagé de 0 à 8.

Ajoutez 1 à chaque :

- heure de fiction perdue en délibérations sans décision
- Push Roll raté sur une action centrale
- mensonge public qui fracture une faction
- scène bruyante au sas, dans la galerie secondaire ou dans la cour technique
- aggravation de l'état de Naia
- approche ouverte de Ferro ou mouvement paniqué des Marcheurs

Effets recommandés :

- 0-2 : méfiance, rumeurs, silhouettes autour de la colline, signal morse encore discret
- 3-4 : rôdeurs plus proches, premiers éclaireurs Ferro, Naia s'affaiblit, les jeunes parlent d'ouvrir eux-mêmes
- 5-6 : ultimatum de Ferro, tentative de vote ou de blocage interne, filtres et discipline commencent à céder
- 7-8 : siège, émeute ou sortie forcée ; le climax devient inévitable

Réduisez la Pression de 1 quand :

- une vérité majeure est dite publiquement et réorganise le débat
- un accord concret protège une faction vulnérable
- les PJ apportent une preuve crédible que le dehors n'est ni sûr ni absolument mortel, mais praticable avec méthode

Rappel Push Roll

Dans ce scénario, pousser un jet ne doit jamais produire seulement plus de réussite. Cela doit laisser une trace sociale ou matérielle visible : porte coincée, ration perdue, suspicion, blessure, parole de trop, jeune radicalisé, gardien humilié, bruit dans les tunnels. Si un PJ pousse un jet alors qu'il discute seul avec un membre du silo, faites émerger un souvenir personnel lié à l'enfermement, à la peur du dehors ou à la dette envers Cendrine.

Page 3 — Acte 1 : approcher le silo et franchir le premier mur

L'Acte 1 doit installer une idée claire : le vrai verrou du scénario est humain, pas technique. Mistrau n'est pas une ruine à piller, mais une société comprimée.

À lire aux joueurs

La colline sent la terre retournée et l'huile chaude. Rien ici n'a l'air abandonné. Des plaques solaires de récupération suivent le soleil comme des fleurs cassées. Une antenne bricolée pulse par séquences courtes derrière des filets de camouflage. Au pied du talus, une porte blindée affleure entre les pierres, trop propre pour être ancienne. Puis un dé clic d'interphone casse le vent. Une voix de femme, douce jusqu'à l'effacement, demande : "Qui vous a appris à écouter ce qui n'aurait pas dû sortir d'ici ?"

Scène d'ouverture — Le morse et l'interphone

La première scène est un test de posture. Les PJ peuvent se présenter franchement, dissimuler qu'ils comprennent le morse, prétendre être de passage ou demander un médecin.

Ce que révèle la scène :

- la voix de l'interphone est celle de Cendrine elle-même si elle se sent menacée, sinon d'une gardienne nommée Ysée
- le silo les voit depuis plusieurs minutes
- quelqu'un, ailleurs dans la structure, essaie de renvoyer discrètement un nouveau fragment morse : "PAS SEULE"

Tests utiles :

- Observation ou Technique, danger 2 : confirmer que le signal secondaire passe par le réseau de ventilation, pas par l'antenne principale
- Empathie ou Commandement, danger 2 : comprendre que l'interphone ment quand il affirme qu'aucun malade n'existe à l'intérieur
- Mobilité ou Survie, danger 3 : repérer une ancienne bouche de service dissimulée dans les herbes sèches à cent mètres

Trois voies d'entrée

Proposez au moins une réussite sociale et une réussite d'exploration.

1. Entrée officielle par le sas principal

Si les PJ se montrent utiles, remettent un médicament rare, parlent du morse ou prouvent qu'ils savent lire la situation sans violence, Cendrine peut les faire entrer dans la Terrasse, zone d'accueil nettoyée pour impressionner et contrôler.

Cette voie donne accès direct au débat politique et oblige à respecter les règles du lieu.

2. Passage par la galerie secondaire

La galerie existe vraiment, scellée mais pas condamnée. Les Marcheurs la connaissent par rumeur ; Hamid par nécessité ; Léo par obsession. Les PJ peuvent l'emprunter pour contacter l'émetteur avant le Conseil.

Cette voie donne accès immédiat à Léo, Naia et au quartier résidentiel, avec le risque d'apparaître comme la preuve que Cendrine ne contrôle déjà plus les sorties.

3. Rencontre de seuil avec un intermédiaire

Hamid ou Léo peuvent sortir brièvement sous prétexte de maintenance si les PJ ont répondu au morse avec assez de précision. Cette option convient si vous voulez jouer un premier échange dehors avant l'entrée.

Cette voie donne une négociation plus intime et une raison forte de choisir ensuite qui protéger quand Cendrine exigera des comptes.

Premiers visages

L'Acte 1 fonctionne mieux si les PJ rencontrent vite quatre figures qui incarnent des vérités incompatibles.

Mère Cendrine Pelletier

Soixante-huit ans, gestes économes, voix stable, fatigue noble. Elle parle du silo comme d'un corps collectif qu'elle maintient en vie. Elle ne déteste pas les PJ. Elle déteste ce qu'ils représentent : l'imprévu.

Hamid Velu

Quarante-cinq ans, chef de culture, mains tachées de terre et d'engrais liquide. Il accueille les étrangers comme un risque calculable. Il n'est pas révolutionnaire. Il est comptable du futur.

Léo Mistrau

Dix-neuf ans, né ici, regard trop direct pour quelqu'un qui a grandi sous autorité totale. Il ne veut pas détruire le silo. Il veut rompre le monopole de la peur.

Docteur Bastian Sorel

Soixante-treize ans, mémoire encore précise, corps ralenti, conscience lourde. Il soigne tout le monde depuis si longtemps qu'il n'a plus la force de croire à une solution propre.

Hooks immédiats

- Un PJ reconnaît, dans une salle de classe, une carte du monde d'avant annotée par la même main qu'un carnet qu'il possède.
- Léo prétend avoir fait venir les PJ pour Naia, mais cherche surtout à leur faire décrire le ciel.
- Hamid propose un marché discret : l'aider à évaluer une terre extérieure contre l'accès aux archives de 2064.
- Cendrine teste les PJ par une question simple et terrible : "Quand votre dernier abri a manqué d'eau, qui avez-vous servi en premier ?"
- Bastian remarque chez un PJ une compétence médicale ou mécanique assez rare pour réveiller l'idée qu'on pourrait préparer enfin une vraie mission.

Page 4 — Acte 1 : explorer Mistrau et comprendre pourquoi il tient encore

Le silo doit être joué comme un lieu vivant. Tout y est trop proche, et chaque niveau a sa logique morale.

Zones à jouer en priorité

La Terrasse

Tables longues, bancs réparés, soupe épaisse, murs lessivés, lampes réglées pour flatter les visages. C'est la pièce où le silo joue à être serein. Les visiteurs y voient l'ordre. Les habitants y sentent la surveillance.

Niveaux agricoles

Hydroponie, bacs capillaires, champignonnières, insecteries, condensation sur métal, bruit blanc des pompes. C'est le cœur économique de Mistrau. Hamid y règne moins par autorité que par compétence reconnue.

Quartier résidentiel

Dortoirs superposés, draps tendus pour créer de faux intérieurs, couloirs trop bas, dessins d'enfants sur les cloisons, école transformée en espace de réunion le soir. C'est ici que les PJ comprennent ce que signifie être né sans ciel.

Archives et salle du Conseil

Dossiers sur la Chute, charte d'Aurore, journaux de rationnement, vieux enregistrements de voix. Cendrine utilise les archives comme une mémoire sacrée. Léo les voit comme une preuve que sa génération a hérité d'un récit incomplet.

Tunnels de service

Câbles, vannes, filtres, poussière, plaques anciennes portant encore des noms de cave coopérative. La galerie secondaire part d'ici. Les Marcheurs s'y retrouvent parce que personne d'autre n'y vient pour parler librement.

Ce que les PJ doivent apprendre avant l'Acte 2

Distribuez ces vérités par scènes, pas par exposé.

1. Le silo n'est pas à l'agonie, mais à l'étouffement

Hamid montre les chiffres : rendement baissé de 18 % sur quatre ans, eau recyclée de plus en plus pauvre en minéraux, promiscuité qui augmente les maladies. Le système n'est pas en train de mourir demain. Il est en train de rendre tout choix plus cruel chaque année.

2. Naia existe, et sa maladie n'est pas un prétexte complet

Naia a huit ans. Sa peau réagit de plus en plus mal aux lampes du silo. Elle vit dans la pénombre et se couvre même pour traverser les couloirs éclairés. Bastian pense qu'un traitement extérieur, ou simplement une variation du spectre lumineux, pourrait la soulager. Il n'a plus les moyens de vérifier.

3. Le récit officiel de 2064 est incomplet

Dans les archives publiques, l'expédition de sortie est résumée en six lignes : douze volontaires, contamination, décès, interdiction définitive. Les archives privées de Bastian ou le journal de Leïla disent autre chose : mauvaise préparation, quarantaine improvisée, violence extérieure et découverte de terres encore travaillables.

4. Le signal morse n'a pas été envoyé seul

Léo l'a commencé, mais plusieurs jeunes l'ont continué en alternance : Sacha, Inès, Milo, Rani. Le vrai mouvement n'est pas un héros isolé. C'est une génération qui a trouvé une langue secrète pour respirer.

Scènes d'interaction recommandées

Le repas commun

Moment idéal pour faire sentir la pression collective. Tout le monde observe comment les PJ mangent, parlent et jugent. Un enfant demande si les nuages ont vraiment une ombre.

La visite nocturne de Léo

Si les PJ dorment dans le silo ou s'isolent, Léo vient. Il ne demande pas qu'on le suive aveuglément. Il demande qu'on lui dise la vérité sans la filtrer. La pluie existe-t-elle encore ? La terre dehors tue-t-elle au toucher ? Peut-on tomber amoureux de quelqu'un qu'on a choisi soi-même, et pas seulement rencontré dans le bon couloir ?

L'entretien avec Cendrine

Cendrine peut être admirable si on la joue droit. Elle rappelle ce qu'a coûté chaque litre d'eau, chaque enfant sauvé, chaque filtre réparé. Elle demande aux PJ s'ils seraient prêts à répondre personnellement d'une seule mort infantile provoquée par l'ouverture. Sa force vient du fait qu'aucune bonne réponse n'est confortable.

Fin d'Acte 1

L'Acte 1 se clôt quand les PJ comprennent que rester neutres revient déjà à choisir le camp de l'immobilité. Donnez-leur un levier concret :

- l'emplacement exact de la galerie secondaire
- la preuve partielle du mensonge de 2064
- la dégradation rapide de Naia
- l'annonce qu'un éclaireur Ferro a été vu en hauteur

Page 5 — Acte 2 : complications, expédition et révélations impossibles à remballer

L'Acte 2 commence quand une vérité intime devient un problème collectif. Naia fait une crise plus forte, un garde annonce des traces près des panneaux et Ferro n'attendra pas que le débat interne se termine.

Option A — Petite sortie de reconnaissance

Hamid ou Léo convainc les PJ de passer par la galerie secondaire pour atteindre un ancien versant cultivé. Cette sortie a trois fonctions.

- montrer que la surface n'est pas un enfer instantané
- révéler des traces du réseau de troc ancien et du désastre de 2064
- croiser la menace réelle de Grise et des siens

Ce que les PJ découvrent dehors :

- des oliviers tordus mais vivants, entretenus il y a encore quelques saisons
- un ancien bassin agricole pollué sur un bord mais utilisable ailleurs
- les ruines d'un poste de garde improvisé de 2064 avec une sacoche contenant un carnet de Leila
- des ossements trop proprement dépouillés pour être ceux de bêtes

Option B — Enquête interne sur les archives

Si les PJ préfèrent rester dans le silo, ils peuvent chercher les preuves du mensonge de 2064 dans les archives du Conseil, l'infirmier ou les effets personnels de Bastian.

Ce qu'ils peuvent obtenir :

- registre de soins prouvant que les revenants ont été placés ensemble faute de place
- note d'Aurore plus ancienne recommandant des sorties régulières comme mesure de santé mentale
- journal de Leila décrivant un hameau extérieur et une source partiellement potable
- liste de votes de 2072 où une mission exploratoire a été rejetée 12 voix contre 2

Rencontre avec Grise

Les rôdeurs mutants ne sont pas une masse sans langage. Grise, leur cheffe, reste partiellement rationnelle. Sa tribu sent la nourriture du silo depuis des semaines et sait que Ferro s'intéresse à la colline.

Grise peut offrir trois choses si on lui parle sans mépris :

- l'emplacement d'une approche cachée utilisée par les pillards
- la preuve que d'autres communautés vivent dans la région en payant tribut
- une forme de pacte de périmètre contre nourriture, eau ou soins

Reconnaître Grise comme interlocutrice force les habitants du silo à reclasser une partie de ce qu'ils appellent "monstre".

Révélation 1 — Le journal de Leila

Ce journal apprend trois choses :

- Leila a vu le ciel, et il ne l'a pas tuée.
- Elle a vu des cultures pauvres mais réelles, et des humains qui commerçaient encore.

- Elle accuse Cendrine d'avoir transformé un échec de préparation en preuve absolue contre toute liberté future.

Révélation 2 — La maladie de Naia n'est pas "la marque du dehors"

Certains Gardiens commencent à murmurer que Naia paie moralement le signal envoyé. Bastian sait que c'est faux. Sa photosensibilité vient du spectre des lampes et d'une fragilité chronique, pas d'une punition symbolique.

Révélation 3 — Ferro ne veut pas seulement voler

Ferro fonctionne comme une micro-seigneurie mobile. Ils veulent maintenir Mistrau productif sous tribut, prélever des jeunes comme main-d'œuvre et utiliser le silo comme entrepôt sécurisé. Si Cendrine échoue à ouvrir le futur, elle risque quand même de perdre l'autonomie qu'elle croyait protéger.

Scènes de complication recommandées

Le retour au sas

Les PJ reviennent avec une preuve, et la preuve n'apaise rien. Un garde veut la confisquer. Les Marcheurs veulent la montrer tout de suite. Hamid réclame un Conseil. Cendrine exige une quarantaine politique, sinon sanitaire.

La tentative de sortie spontanée

Au moins trois jeunes tentent d'ouvrir la galerie pendant qu'on discute. Certains veulent seulement voir la lumière une minute.

L'effondrement d'un filtre

Un système secondaire cède au pire moment. Mistrau fonctionne trop juste pour supporter le chaos social sans dommage technique. L'Acte 2 gagne énormément si les PJ doivent choisir entre réparer, parler et sécuriser.

Le premier message de Ferro

Un haut-parleur extérieur ou un éclairateur au drapeau blanc transmet une proposition claire : dix pour cent de la production, puis vingt, puis des garanties humaines. Le ton est poli. C'est ce qui le rend odieux.

Page 6 — Acte 2 : l'assemblée brisée et la route vers le point de rupture

La seconde moitié de l'Acte 2 transforme l'information en alignements. Chaque PNJ doit maintenant révéler ce qu'il est prêt à sacrifier pour conserver sa cohérence.

L'assemblée du silo

Si les PJ poussent vers la transparence, Hamid réclame une assemblée commune. Cendrine peut la bloquer, mais au prix d'apparaître pour la première fois comme une cheffe qui a peur de ses propres enfants.

Faites de cette assemblée une scène à niveaux multiples.

- Les anciens veulent des réponses simples : dehors tue-t-il, oui ou non ?
- Les jeunes veulent une phrase plus importante : qui décide à ma place ?
- Les Cultivateurs veulent un plan, pas un symbole.
- Bastian veut avouer son silence avant de mourir.

Tests utiles :

- Commandement ou Manipulation, danger 3 : obtenir qu'on écoute jusqu'au bout sans basculer en cris
- Empathie, danger 2 : sentir à quel moment Cendrine va se refermer définitivement
- Culture, Médecine ou Technique, danger 3 : présenter les preuves sans qu'elles paraissent magiques ou mensongères

Comment jouer Cendrine dans cette scène

Ne la rendez pas stupide, seulement acculée. Si les PJ exposent Leïla, 2064 et Naïa, Cendrine peut réagir de trois manières.

- Dénî sévère : "Même si c'est vrai, je n'avais pas le droit d'apprendre l'espoir à trois cents personnes sans garantie."
- Confession défensive : elle admet la complexité du passé mais maintient que l'ouverture non contrôlée tuerait plus sûrement encore.
- Rupture intime : elle reconnaît qu'elle ne sait plus gouverner une génération qui n'a pas sa peur.

Le choix de Hamid

Hamid n'est pas un gentil évident. Si on lui offre le pouvoir, il peut accepter d'ouvrir d'abord pour sauver les rendements. Les PJ doivent l'obliger à formuler une éthique, pas seulement une logistique.

Le choix de Léo

Léo veut la liberté, mais il n'est pas prêt à regarder des enfants mourir pour gagner un symbole. Si les PJ lui montrent que la surface exige méthode et escorte, il peut accepter un compromis : première sortie encadrée plutôt qu'exode romantique.

Le deuxième visage de Ferro

À Pression 5 ou plus, Ferro ne se contente plus d'un message. Deux représentants approchent de la porte avec un drapeau de négociation. Ils appellent Cendrine "gestionnaire" et proposent protection, carburant, pièces de pompe et sécurité des routes en échange d'un prélèvement. Ils savent déjà qu'il existe une fracture interne. Cela signifie qu'ils ont des yeux autour du silo depuis un moment.

Le rôle de Grise avant le climax

Si les PJ ont établi un contact avec Grise, elle peut intervenir avant l'assaut de Ferro. Pas comme sauveuse gratuite. Comme force intéressée.

Elle peut :

- détourner une approche armée par embuscade
- apporter la preuve que Ferro capture des enfants et des récupérateurs vivants
- réclamer en échange une part de récolte, du soin ou un passage d'eau

Passer à l'Acte 3

À la fin de l'Acte 2, le groupe doit avoir devant lui un choix actif et coûteux, pas seulement une opinion.

- organiser la défense d'un silo encore fermé
- ouvrir symboliquement ou concrètement le sas au moment même où Ferro arrive
- filtrer Naïa et quelques Marcheurs par la galerie
- renverser politiquement Cendrine avant que des armes extérieures n'imposent une solution

Le climax fonctionne mieux si la communauté comprend enfin la vérité au même moment où elle ne peut plus se payer le luxe de la traiter calmement.

Page 7 — Acte 3 : le siège de Mistrau et le vrai choix de la porte

Le climax commence quand la Pression atteint 7, quand Ferro lance son ultimatum final, ou quand une sortie massive devient irréversible.

Disposition dramatique recommandée

Placez idéalement ces éléments en même temps.

- Cendrine doit choisir entre ordre et vérité
- Léo doit choisir entre symbole et responsabilité
- Hamid doit choisir entre survie économique et dignité politique
- Ferro est physiquement assez proche pour rendre toute hésitation coûteuse
- Naïa ou un autre enfant rend concrète la question du futur
- Grise, alliée ou menace, existe dans le périmètre

Trois lieux de climax possibles

Le sas principal

Lieu du discours et du premier geste irréversible.

La galerie secondaire

Lieu des fugues et des exfiltrations.

La salle du Conseil

Lieu du basculement politique.

Actions majeures possibles

1. Défense collective de Mistrau

Les PJ aident le silo à tenir fermé assez longtemps pour repousser Ferro, avec ou sans appui de Grise.

Jet central possible :

- Commandement, Tactique improvisée ou Technique, danger 5

Risques :

- morts parmi les habitants
- preuve du dehors enterrée derrière l'urgence
- victoire militaire qui renforce le pouvoir des Gardiens

Récompense :

- autonomie préservée à court terme
- possibilité d'une ouverture négociée après l'assaut, si la confiance n'est pas totalement brisée

2. Ouverture publique et pacte de seuil

Les PJ obtiennent l'ouverture contrôlée du sas devant toute la communauté. Cette option transforme la porte en scène de naissance politique.

Jet central possible :

- Empathie, Commandement ou Manipulation, danger 6

Risques :

- un tireur Ferro ou un Gardien paniqué déclenche la violence
- les anciens vivent l'ouverture comme une trahison absolue
- l'accord doit inclure Grise ou au moins la prendre en compte

Récompense :

- la communauté voit que la porte peut s'ouvrir sans fin du monde immédiate

- Léo gagne mieux qu'une fuite : un précédent

3. Exode partiel par la galerie

Les PJ choisissent de sauver Naïa, Léo et un petit groupe pendant que le silo reste divisé.

Jet central possible :

- Mobilité, Survie ou Discrétion, danger 5

Risques :

- Cendrine y voit une mutilation de la communauté
- Ferro peut intercepter les fugitifs
- les enfants du silo deviennent immédiatement un groupe nomade vulnérable

Récompense :

- preuve vivante qu'un autre avenir existe
- possibilité de campagne itinérante ensuite

4. Chute politique de Cendrine

Si les PJ ont accumulé assez de preuves et de soutien, ils peuvent pousser Cendrine à céder l'autorité. Cela ne résout pas le siège, mais reconfigure qui parle pour Mistrau au moment critique.

Jet central possible :

- Manipulation, Empathie ou exposition publique de preuves, danger 4

Risques :

- vide de pouvoir
- règlement de comptes entre générations
- Hamid ou un autre chef peut reproduire autrement le même contrôle

Récompense :

- la communauté cesse enfin d'être confondue avec la peur d'une seule personne

Jouer Ferro au climax

Dara Cendre-Froide sait lire les dynamiques de faiblesse. Plus le silo paraît divisé, plus elle se montre civilisée.

Ses lignes fortes :

- "Je peux vous laisser vos chefs, du moment que vous payez."
- "Les portes ne restent jamais à ceux qui hésitent trop."
- "Vous appelez cela liberté ; moi j'appelle cela une ressource non sécurisée."

Sacrifice possible de Cendrine

Cendrine peut choisir de tenir seule un sas, de détourner une charge Ferro, ou de reconnaître publiquement son erreur au moment précis où cela la prive de tout pouvoir.

Page 8 — Acte 3 : quatre résolutions majeures et leurs retombées

Les résolutions ci-dessous peuvent être jouées telles quelles ou combinées.

Résolution A — Le Pacte des Deux Seuils

Condition : les PJ obtiennent une ouverture contrôlée, repoussent ou dissuadent Ferro, puis établissent un accord public entre Gardiens, Cultivateurs, Marcheurs et, éventuellement, Grise.

Résultat : La porte n'est plus sacrée ; elle devient réglementée. Mistrau crée deux seuils. Le premier protège l'intérieur sanitaire. Le second autorise des missions encadrées, du troc limité et une rotation d'éclaireurs. Léo n'obtient pas une révolution romantique, mais un droit écrit. Hamid obtient des terres à évaluer. Cendrine reste mémoire, plus souveraine.

Coût :

- le silo perd son innocence d'abri fermé
- les anciens vivent une forme de deuil politique
- Grise ou un autre groupe extérieur devra être traité comme partenaire ou voisin, pas comme bruit de fond

Résolution B — Forteresse sauvée, futur reporté

Condition : Ferro est repoussé, les PJ soutiennent la fermeture et Léo renonce ou échoue à obtenir une ouverture concrète.

Résultat : Mistrau survit militairement et peut même ressortir renforcé à court terme. Les Gardiens resserrent les protocoles. Le morse est interdit. Les jeunes sont dispersés dans les tâches et les chambres. Cendrine remercie sincèrement les PJ, persuadée qu'ils ont sauvé trois cents vies.

Coût :

- la question de la liberté est enterrée, pas réglée
- Léo peut devenir clandestin durablement ou disparaître plus tard
- Hamid sait désormais que le modèle est condamné à moyen terme

Résolution C — La Route des Enfants

Condition : les PJ escortent Léo, Naia et un groupe réduit hors du silo par la galerie, avec ou sans l'accord officiel.

Résultat : Mistrau reste debout, mais amputé d'une partie de sa jeunesse volontaire. Cette fin déplace la campagne. Les enfants du silo apprennent le vent, les distances, les odeurs, la faim non rationnée et la possibilité de choisir. Le dehors n'est pas tendre, mais il cesse d'être abstrait.

Coût :

- fracture définitive avec Cendrine, sauf si elle consent au dernier moment
- très forte vulnérabilité logistique
- les fugitifs deviennent une cible de Ferro ou un symbole pour d'autres enclaves

Résolution D — Chute de Mistrau

Condition : le siège tourne mal, Ferro entre, ou la guerre civile interne éclate pendant le combat.

Résultat : Le silo ne disparaît pas forcément dans une explosion. Il peut tomber plus lentement, par mise sous tribut, occupation, ou départ forcé des cadres. C'est la fin la plus sombre, mais elle peut ouvrir une campagne de résistance, de reconquête ou de dispersion.

Coût :

- morts civiles

- perte de semences, d'archives ou d'autorité

- les PJ devront vivre avec la question : auraient-ils pu obtenir l'ouverture assez tôt pour éviter une ouverture par la force ?

Questions de débrief

- Qui, dans le silo, vous a paru le plus difficile à juger honnêtement ?
- Quelle vérité votre personnage a-t-il dite trop tard ?
- Si un enfant de Mistrau vous demande ce que signifie "être libre", quelle réponse osez-vous lui donner maintenant ?

Épilogues courts recommandés

- Naia voit le ciel pour la première fois ; elle pleure ou rit sans que personne sache quel sentiment domine.
- Cendrine, vivante ou non, laisse un carnet d'Aurore enfin accessible.
- Grise fait porter une offrande ou un avertissement, preuve que le dehors a désormais retenu le nom du silo.
- Un autre signal morse, plus lointain, répond quelques jours plus tard. Mistrau n'était peut-être pas la seule porte fermée de la région.

Page 9 — Tables D6, PNJ détaillés et créatures

Table D6 — Incidents dans le silo

- 1. Une pompe ralentit brusquement ; prochaine action Technique avec -1 dé si personne ne sécurise le circuit.
- 2. Un enfant pose une question innocente qui fait taire toute une pièce pendant dix secondes.
- 3. Un Gardien reconnaît un mot du journal de Leïla et comprend qu'on lui a menti depuis des années.
- 4. Le signal morse repart tout seul pendant trois séquences alors que Léo est sous surveillance.
- 5. Une ration disparaît ; les soupçons tombent d'abord sur les Marcheurs.
- 6. Bastian s'effondre brièvement, murmure "ce n'était pas le dehors, c'était nous", puis refuse d'en dire plus devant témoin.

Table D6 — Ce qu'on trouve près de la sortie secondaire

- 1. Vieille gourde marquée du nom Leïla, encore bouchée par un tissu pour filtrer l'eau.
- 2. Nid de petits animaux mutants, preuve que la zone n'est pas stérile.
- 3. Empreintes récentes de bottes disciplinées : éclaireurs Ferro à moins d'une journée.
- 4. Graffiti ancien d'un revenant de 2064 : "On a vu des arbres. Ne les laissez pas effacer ça."
- 5. Restes d'une balise de troc démontée, montrant qu'un réseau extérieur a existé ici.
- 6. Trousse médicale improvisée avec pommade solaire artisanale à moitié sèche.

Table D6 — Complications pendant le siège

- 1. Un tir perdu perce une conduite d'eau secondaire.
- 2. Deux jeunes veulent sortir se battre pour prouver leur valeur ; ils sont mal équipés.
- 3. Un rôdeur mutant blessé se réfugie au seuil et supplie de façon presque intelligible.
- 4. Dara Ferro propose soudain une trêve individuelle à un PJ.
- 5. Un Gardien bloque la galerie secondaire sans en avertir personne.
- 6. Naia disparaît, persuadée qu'elle gêne tout le monde.

Blocs YZE compacts — PNJ

Mère Cendrine Pelletier — Cheffe du silo, mémoire du désastre

ATR Force 2 · Agilité 2 · Cerveau 4 · Empathie 4 Résistance 4 · Stress 3 Compétences : Commandement 3 · Manipulation 2 · Observation 2 · Survie 1 ÉQUIPEMENT : trousseau des sas, carnet d'Aurore, manteau de conseil doublé, pistolet ancien sous clé ATK Pistolet de conservation +1 [2 dégâts] · Portée M CAPACITÉ SPÉCIALE : Autorité de fond. Une fois par scène, Cendrine peut imposer un silence ou un délai d'une minute même dans une foule tendue, sauf si une preuve de 2064 est brandie publiquement contre elle. POUSSÉE : si elle pousse un jet social et obtient des 1, elle révèle malgré elle la peur intime qui motive sa dureté.

Hamid Velu — Responsable des cultures, pragmatique à bout de marge

ATR Force 3 · Agilité 2 · Cerveau 4 · Empathie 3 Résistance 4 · Stress 2 Compétences : Technique 3 · Culture 3 · Observation 2 · Manipulation 2 ÉQUIPEMENT : tablette de rendements, couteau agricole, gants filtrants, sachet de semences rares ATK Couteau de taille +1 [1 dégât] · Portée C CAPACITÉ SPÉCIALE : Calcul du vivant. Hamid peut donner +2 dés à une scène liée aux ressources, aux récoltes, à l'eau ou à la faisabilité d'un plan durable. POUSSÉE : sur un 1, Hamid réduit quelqu'un à une variable utile et perd 1 en Empathie pour la scène.

Léo Mistrau — Porte-voix des Marcheurs

ATR Force 2 · Agilité 3 · Cerveau 3 · Empathie 4 Résistance 3 · Stress 2 Compétences : Mobilité 3 · Observation 2 · Manipulation 2 · Furtivité 2 ÉQUIPEMENT : lampe à main, carnet de Morse, veste rapiécée, clef bricolée de la galerie ATK Barre légère +1 [1 dégât] · Portée C CAPACITÉ SPÉCIALE : Dire le vrai simplement. Quand Léo parle sans détour de la vie dans le silo, il donne +1 dé à tous ceux qui cherchent à rallier les jeunes ou à humaniser le débat. POUSSÉE : sur un 1, il transforme la sincérité en provocation et fait monter la Pression de 1.

Docteur Bastian Sorel — Médecin du silo, témoin du mensonge

ATR Force 1 · Agilité 2 · Cerveau 4 · Empathie 4 Résistance 3 · Stress 3 Compétences : Médecine 4 · Observation 2 · Culture 2 · Empathie 2 ÉQUIPEMENT : trousse de soins, lunettes fêlées, anciens registres, pommade photosensible pour Naia ATK Scalpel d'urgence +1 [1 dégât] · Portée C CAPACITÉ SPÉCIALE : Dossier enterré. Une fois par scénario, Bastian peut produire un document médical ou un témoignage qui réduit de 2 le danger d'une scène d'exposition de vérité. POUSSÉE : sur un 1, sa culpabilité le paralyse ou lui fait avouer la mauvaise chose au mauvais moment.

Grise — Cheffe des rôdeurs, encore capable de pacte

ATR Force 4 · Agilité 3 · Cerveau 2 · Empathie 2 Résistance 5 · Stress 1 Compétences : Survie 3 · Observation 3 · Corps à corps 2 · Intimidation 2 ÉQUIPEMENT : lames de récupération, manteau de peaux huilées, talisman de verre poli ATK Griffes et lame courte +2 [2 dégâts] · Portée C CAPACITÉ SPÉCIALE : Nez du périmètre. Grise détecte avant tout le monde une approche humaine nombreuse, un stockage de nourriture ou une piste récente. POUSSÉE : sur un 1, sa faim ou sa méfiance reprend le dessus et tout accord devient provisoirement caduc.

Créatures et adversaires

Soldat Ferro — Pillard discipliné de la seigneurie mobile

ATR Force 3 · Agilité 3 · Cerveau 2 · Empathie 1 Résistance 4 · Armure 2 Compétences : Tir 3 · Mobilité 2 · Intimidation 2 · Observation 1 ÉQUIPEMENT : fusil de chasse, gilet récupéré, gourde d'alcool fort, radio courte portée ATK Fusil de chasse +2 [3 dégâts] · Portée M CAPACITÉ SPÉCIALE : Pression collective. Tant qu'ils sont au moins deux, les Ferro gagnent +1 dé en intimidation et en couverture. POUSSÉE : sur un 1, le soldat tire trop tôt, révèle sa position ou touche une ressource utile.

Rôdeur mutant affamé — Humain altéré par l'exposition et la faim

ATR Force 3 · Agilité 3 · Cerveau 1 · Empathie 1 Résistance 4 · Armure 0 Compétences : Survie 2 · Furtivité 2 · Corps à corps 2 · Observation 1 ÉQUIPEMENT : outils cassés, cordes, os, hardes épaisses ATK Charge et morsure +2 [2 dégâts] · Portée C CAPACITÉ SPÉCIALE : Odeur de récolte. Un rôdeur mutant gagne +1 dé pour retrouver une source de nourriture ou une issue peu surveillée. POUSSÉE : sur un 1, il oublie toute prudence et se jette sur la cible la plus proche.

Page 10 — Annexes, worldbuilding, pistes de campagne et notice FTL

Vie quotidienne à Mistrau

Une journée type explique beaucoup de ses tensions. Réveil par sections, vérification des filtres, travail de culture ou de maintenance, classe, repas commun rationné, heure de silence technique, extinction graduelle. Les jeunes manquent autant d'intimité que d'horizon.

Mythes que le silo raconte au sujet du dehors

- Le ciel rend fou ceux qui l'ont oublié.
- Les récoltes ouvertes attirent toujours les pillards avant les voisins.
- Toute lumière naturelle finit par révéler les faiblesses qu'on cache.
- Les enfants nés sous terre tombent malades s'ils voient trop vaste d'un coup.

Aucun de ces mythes n'est entièrement faux. Aucun n'autorise pour autant l'enfermement absolu.

Relier ce scénario à un plus grand setting YZE

Les Enfants du Silo s'intègre facilement à toute campagne post-apocalyptique centrée sur les enclaves, les routes de troc et les sociétés reconstruites autour d'un traumatisme unique.

Utilisez Mistrau comme :

- refuge ambigu où les PJ reviennent négocier des soins, des semences ou une alliance
- origine potentielle d'un PJ né sous terre
- point de départ d'une micro-confédération de communautés rurales si l'ouverture réussit
- exemple tragique de ce qui arrive quand la survie technique remplace peu à peu le consentement politique

Pistes de campagne

- Les coordonnées trouvées dans le journal de Leïla mènent à un ancien chapelet d'enclaves agricoles, dont certaines existent peut-être encore.
- Ferro ne pardonne pas un échec humiliant ; Dara prépare une revanche avec plus de monde ou avec des alliés internes achetés.
- Naïa pourrait devenir le premier enfant du silo soigné durablement dehors, ce qui ferait d'elle un symbole politique involontaire.
- Grise demande aux PJ de l'aider à négocier avec une autre communauté qui refuse de reconnaître les mutants comme humains.
- Le carnet d'Aurore contient des plans incomplets pour d'autres abris coopératifs jamais confirmés.
- Un second signal morse part d'une ancienne station de pompage, comme si Mistrau avait réveillé d'autres poches humaines cachées.

Conseils d'ambiance

- Décrivez toujours le contraste entre abondance relative et claustrophobie. Le silo n'est pas misérable ; il est trop fermé pour rester sain.
- Ne récompensez pas seulement la bravoure physique. Dans ce scénario, dire une vérité au bon moment est parfois plus décisif qu'un tir réussi.
- Faites du dehors un espace rude mais respirable. Si vous le rendez totalement invivable, le dilemme social s'effondre.

- Laissez chaque camp avoir sa dignité. Le scénario gagne quand les PJ comprennent pourquoi il est si difficile de condamner Cendrine sans minimiser ce qu'elle a réellement sauvé.

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