

Page 1 — Hook + Vue d'ensemble



SCÉNARIO-FLASH

YZE

PWYW

Les Enfants du Silo

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

LES ENFANTS DU SILO

****Sous-titre :** Ils ont survécu en se fermant au monde. Quelqu'un à l'intérieur a décidé que ça devait changer.**

Quarante-sept ans après ****La Chute**** — l'effondrement des réseaux, des villes et des gouvernements —, la région de l'ancienne Provence est un patchwork de zones irradiées légères, de hameaux de survivants et de territoires vides où la nature mutée a repris ses droits.

Les PJ parcourent cette région quand ils captent un signal. Court. Répété. Précis.

Morse. S.O.S. La source : une colline à deux kilomètres, sous laquelle le sol vibre légèrement d'une machinerie bien entretenue.

Le ****Silo Mistrau**** n'existe sur aucune carte. Mais il est là depuis le début. Et quelqu'un, à l'intérieur, compte sur le fait que quelqu'un dehors puisse encore lire le morse.

Paramètres de la session

|| | | --- | | ****Système**** | Year Zero Engine (Post-Apocalyptique) | | ****Joueurs**** | 3-5 | | ****Durée**** | 3-5 heures | | ****Ton**** | Moral, brutal, espoir fragile | | ****Promesse**** | Dilemme liberté vs sécurité, négociation de ressources, trois factions à naviguer, choix qui comptent |

Countdown — La Pression Extérieure

Cochez une case à chaque heure réelle ou à chaque complication majeure.

`` [] [] [] [] [] [] ``

- **Cases 1-2**** : Les rôdeurs mutants n'ont pas encore détecté les PJ.
- **Cases 3-4**** : Un éclaireur de la faction Ferro arrive dans la zone.
- **Cases 5-6**** : Assaut Ferro au coucher du soleil, que les PJ soient encore là ou non.

Hook immédiat (choisir ou 1d4)

- Le signal en morse dit plus que S.O.S. — après la séquence standard : ****UNE ENFANT MALADE. MÉDECIN TROP VIEUX. AIDE.****
- Un PJ reconnaît le code d'identification dans le signal — c'est le code personnel que lui avait appris un proche disparu.
- Un marchand itinérant croisé hier a mentionné le Silo Mistrau avec une peur non dissimulée : ****Ils ne laissent jamais personne entrer. Jamais.****
- Les PJ voient, de loin, un groupe de rôdeurs mutants tourner autour de la colline. Ils n'attaquent pas. Ils attendent quelque chose.

Page 2 — Situation + Structure du Silo

A lire aux joueurs

La colline ressemble à n'importe quelle autre, sauf pour les panneaux solaires artisanaux fixés sur le versant sud. Et cette légère odeur de terre travaillée, de compost et de quelque chose de vert dans un monde qui a largement oublié ce que ça sent. Une porte de métal renforcée est à demi-cachée sous des filets de camouflage. Une caméra de surveillance — vieille mais active — vous observe depuis que vous avez passé le rideau d'arbres.

Vérité du Silo Mistrau

En 2040, 18 mois avant La Chute, une ingénieure en agronomie nommée ****Aurore Pelletier**** a converti une ancienne cave coopérative viticole en bunker agricole. Elle y a rassemblé 40 personnes avec des semences, des équipements hydroponiques et une charte simple : ensemble, ou rien.

Aujourd'hui, 300 personnes vivent dans un espace conçu pour 60. Aurore est morte il y a 20 ans. Sa fille, ****Cendrine Pelletier****, dirige le Silo d'une main de fer bienveillante. Pendant 47 ans, aucun étranger n'est entré. Aucun habitant n'est sorti.

La personne qui envoie le morse s'appelle ****Léo**** — 19 ans, né dans le Silo, jamais vu autre chose que ces murs.

Structure jouable

****L'Entrée Renforcée**** Accès unique, caméra, interphone, sas à double porte. Les habitants ne sont pas armés de l'intérieur — ils n'ont aucun espoir de l'être. La Mère Cendrine peut choisir d'ouvrir ou non.

****Le Hall d'Accueil ("La Terrasse")**** Si les PJ entrent, ils sont conduits ici : tables communes, lanternes artisanales, odeur de soupe. Un espace conçu pour impressionner les visiteurs potentiels — propre, ordonné, légèrement intimidant par contraste avec le monde extérieur.

****Les Niveaux Agricoles (Niveaux 2-4)**** Hydroponique, champignonnières, élevage de vers et d'insectes. 40% de la population vit et travaille ici. C'est là que se tient la faction des ****Cultivateurs**** (voir Factions).

****Les Niveaux Résidentiels (Niveau 5)**** Dortoirs, école, salle de réunion. Surpeuplé depuis 15 ans. Tensions de ressources constantes. Léo est ici.

****La Chambre du Conseil (Niveau 6)**** La Mère Cendrine et ses quatre conseillers se réunissent ici. Archives de La Chute, journaux d'Aurore, plans du Silo. Un document daté de 2072 préconisait une "mission exploratoire" — rejeté 12-2.

****Les Tunnels de Service (Niveau 7)**** Accès aux systèmes de filtration, de ventilation, aux réserves d'urgence. Une sortie secondaire existe — scellée en 2045, mais pas condamnée.

Les Trois Factions

****LES GARDIENS**** (dirigés par Cendrine Pelletier) ****Le dehors nous a déjà tués une fois.*****

Maintenir l'isolation totale. La sécurité collective prime sur tout désir individuel. Ils constituent 40% de la population, les plus âgés et les plus influents. Ils ne sont pas cruels — ils sont traumatisés.

****Les Cultivateurs**** (menés par ****Hamid Velu****, 45 ans) ****On manque de terre. Il faut aller en trouver.*****

Faction pragmatique. Ils veulent négocier des ressources avec l'extérieur — spécifiquement des terres cultivables sécurisées pour décongestionner les niveaux agricoles. Ils ne veulent pas "sortir" mais "échanger". Ils représentent 35% de la population.

****Les Marcheurs**** (menés par ****Léo Mistrau****, 19 ans) ****"Je suis né ici. C'est ma vie entière. Et je n'ai pas choisi ça."***

Un groupe de jeunes nés dans le Silo qui n'ont jamais rien vu d'autre. Ils ne veulent pas fuir — ils veulent le droit de choisir. Représentent 25% de la population, aucune influence politique formelle. Léo en est le visage et la voix.

Page 3 — PNJ + Obstacles + Rencontres

PNJ clés

****MÈRE CENDRINE PELLETIER** — Chef du Silo** *Femme, 68 ans, yeux gris, voix douce et absolue.*

Elle a vu des gens mourir à cause de décisions d'ouverture mal gérées. Elle a 68 ans et elle a raison sur 80% des choses. C'est le problème : les 20% où elle a tort sont ceux qui comptent maintenant.

Motivation : Que ses enfants survivent à sa mort. *Secret :* Un groupe de 12 personnes a tenté de partir en 2064. Trois sont revenus, malades. Deux sont morts à l'intérieur, dans les jours suivants. Cendrine a fait effacer cet épisode des archives publiques. Hamid le sait.

****HAMID VELU** — Chef des Cultivateurs** *Homme, 45 ans, mains calleuses, pragmatique, souriant mais calculateur.*

Il veut négocier avec les PJ directement. Il a des choses à offrir — des semences rares, des techniques hydroponiques — et des choses à demander — des terres extérieures cartographiées et sécurisées, du matériel de filtration.

Motivation : Résoudre la crise agricole avant qu'elle devienne une crise alimentaire. *Secret :* Il sait pour la tentative de sortie de 2064. Il attend le bon moment pour l'utiliser contre Cendrine.

****LÉO MISTRUA** — L'Émetteur du Signal** *Homme, 19 ans, regard direct, né dans le Silo, n'a jamais vu le ciel non filtré.*

Il a appris le morse dans les archives de sa grand-mère adoptive. Il n'envoie pas le signal pour lui seul — il l'envoie pour tous ceux qui n'ont pas encore de voix.

Motivation : Le droit de choisir, pas la liberté à tout prix. *Secret :* Sa "maladie" dans le signal initial était une couverture. Il va bien. Mais sa sœur adoptive, **Naia**, 8 ans, a développé une mutation légère (peau photosensible) que le médecin du Silo ne peut pas traiter. Léo voulait attirer un médecin extérieur sans alarmer le Conseil.

Deux Menaces Extérieures

****LES RÔDEURS MUTANTS**** Groupe de 8 à 12 individus fortement mutés, anciennement une famille élargie de la région de Manosque. Ils ne sont pas des monstres — ils sont affamés, partiellement sensibles, et ils sentent la nourriture dans le Silo depuis des semaines.

Ce qu'ils veulent : Manger. Être laissés tranquilles. *Ce qu'ils peuvent devenir :* Une menace destructrice si ignorés, ou un accord de "protection de périmètre" improbable si quelqu'un prend le temps de communiquer avec leur chef, **Grise** (femme, 40 ans, mutations visibles au visage, intelligence intacte).

****LA FACTION FERRO**** Un groupe de 30 personnes armées basé dans l'ancienne ville de Manosque reconstruite, à 18 km. Ils collectent des "tributs" des groupes de survivants du secteur. Ils ont repéré le Silo il y a 3 mois. Ils arrivent au coucher du soleil (case 6 du countdown) pour "proposer leurs services de protection".

Ce qu'ils veulent : 20% de la production agricole du Silo, mensuelle, en échange de la non-destruction. *Ce qu'ils peuvent devenir :* Un ennemi direct si les PJ les confrontent, ou un ennemi différé si les PJ aident le Silo à se fortifier avant leur arrivée.

Obstacles et scènes clés

****Entrer dans le Silo (Négociation, Danger 5-7)**** Cendrine ne laisse entrer personne. Les PJ peuvent : montrer le signal de Léo, offrir des ressources rares, menacer (déconseillé), ou trouver Léo via la sortie secondaire (Exploration, Danger 6).

****Naviguer les trois factions (Relation, Danger variable)**** Chaque faction a besoin des PJ différemment. Aider trop l'une des trois aliène les deux autres. Les PJ peuvent tenter d'organiser un vote de Silo — mais Cendrine peut le bloquer.

****L'arrivée de Ferro au coucher du soleil**** Elle force une décision : les PJ aident à défendre (ressources consommées, Ferro devient ennemi permanent), négocient (Cendrine doit accepter d'exposer son chef à des étrangers), ou fuient (le Silo est seul face à Ferro).

Stat Blocks YZE

Rôdeur Mutant (combat de base) *Humain fortement muté, désespéré mais pas stupide.*

| Attribut | Valeur | |---| | Force | 3 | | Agilité | 3 | | Cerveau | 2 | | Empathie | 2 | | Résistance | 10 | | Armure | 0 |

****Attaques****

- Mêlée improvisée : Danger 5 — Dégâts 2
- Charge groupée (3+) : Danger 4 par attaquant — Dégâts 1 chacun

****Particularité — Mutation**** Lancez 1d4 pour le rôdeur ciblé : 1. Peau ignifuge (Armure +1 contre le feu) 2. Perception olfactive améliorée (détecte les PJ cachés, Danger 4) 3. Force accrue (Dégâts mêlée +1 mais Agilité -1) 4. Régénération lente (récupère 1 Résistance par round si non en combat actif)

Soldat Ferro (armé, entraîné) *Combattant de la faction Ferro, équipé de récupération, discipliné.*

| Attribut | Valeur | |---| | Force | 3 | | Agilité | 3 | | Cerveau | 2 | | Empathie | 1 | | Résistance | 12 | | Armure | 2 (gilet de protection récupéré) |

****Attaques****

- Fusil de chasse (longue portée) : Danger 6 — Dégâts 3
- Couteau de combat (mêlée) : Danger 5 — Dégâts 2
- Grenade fumigène : crée une zone de couverture, annule avantages de position ennemis pendant 2 rounds

****Protocole Ferro**** Si deux soldats sont hors combat, les autres font un jet de moral (Danger 5). En cas d'échec, ils se replient et reviennent en force deux jours plus tard.

Page 4 — Fins + Tables + Suite + Crédits

Conduire la scène finale

La scène finale se déclenche à l'arrivée de Ferro (case 6 du countdown) ou quand les PJ ont pris une décision irréversible sur l'avenir du Silo.

****Variables clés** :**

- Les rôdeurs sont-ils des alliés potentiels ou une menace supplémentaire ?
- Cendrine a-t-elle été confrontée à son secret de 2064 ?
- Léo a-t-il parlé publiquement au Silo ?
- Les PJ ont-ils renforcé les défenses avant l'arrivée de Ferro ?

Fin ouverte (connexion campagne)

Il n'y a pas de "bonne" fin à ce scénario — seulement des fins qui laissent le monde différent.

****Variante A — Le Silo s'ouvre partiellement**** Cendrine accepte un accord minimal : échanges de ressources avec l'extérieur, Léo peut partir mais pas définitivement, les Cultivateurs obtiennent l'accès à une zone agricole externe. Ferro est repoussé ou payé. Quelque chose de fragile a commencé.

***Conséquences campagne :** * Le Silo devient une base potentielle pour les PJ. Naia (la sœur de Léo) a besoin de soins qu'on ne trouve pas dans le Silo. Ferro reviendra, mieux préparé.

****Variante B — Le Silo se ferme encore plus**** La tentative d'ouverture a mal tourné. Ferro a fait des dégâts, ou les rôdeurs ont attaqué pendant la confusion, ou le Conseil a voté contre tout changement après un incident. Léo est assigné à résidence dans le Silo. Le signal ne reviendra pas.

***Conséquences campagne :** * Les PJ savent que 300 personnes vivent là, isolées, et que l'occasion était peut-être la dernière. Cette connaissance a un poids.

****Variante C — Les Marcheurs partent**** Léo et 20 à 40 jeunes du Silo suivent les PJ. Ni fuite ni expulsion — un départ négocié, douloureux. Cendrine laisse partir ses enfants parce qu'elle ne peut pas faire autrement. Hamid reste pour reconstruire.

***Conséquences campagne :** * Les PJ ont maintenant un groupe à protéger et à nourrir. Les Marcheurs sont une ressource (énergie, nouvelles compétences agricoles) et une responsabilité. Leur existence dehors change l'équilibre de la région.

Table 1d6 — Ce que les archives du Silo contiennent

| Jet | Découverte | |---| | 1 | Une carte de la région datant de 2043, annotée à la main, avec des zones marquées "encore propres" — certaines zones marquées propres sont maintenant connues des PJ comme étant irradiées | | 2 | Les noms et spécialités de 40 ingénieurs, médecins et agronomes intégrés au Silo en 2040 — plusieurs familles de la région pourraient payer pour retrouver une trace de leurs ancêtres | | 3 | Un traité artisanal sur les techniques de filtration d'eau, écrit par Aurore Pelletier — vaut une fortune dans le bon secteur | | 4 | Un journal intime daté de 2064 — quelqu'un décrit la journée où il a décidé de ne pas partir avec le groupe de sortie | | 5 | Des semences de trois variétés de légumes pré-Chute, supposément éteintes — intact, hermétiquement scellées | | 6 | Une radio fonctionnelle, réparée et cachée, qui capte des transmissions d'une autre communauté à 200 km |

Table 1d4 — Complications de terrain

| Jet | Complication | |---| | 1 | Un rôdeur mutant blessé arrive à l'entrée du Silo et demande asile — il parle encore correctement | | 2 | Naia (la sœur de Léo) a une crise de photosensibilité et doit être traitée immédiatement | | 3 | Un Cultivateur a secrètement négocié avec Ferro — il leur a indiqué l'entrée secondaire | | 4 | Le système hydroponique du niveau 3 tombe en panne : sans pièces de rechange extérieures, le Silo perd 30% de sa production d'ici deux semaines |

Mécaniques YZE utilisées

- ****Gestion des ressources** :** Les PJ ont des ressources à offrir (nourriture, médecine, munitions) — chaque offre est une décision stratégique
- ****Exploration de zone** :** Approche de la colline, découverte des accès secondaires, cartographie du Silo
- ****Corruption/Mutation** :** Exposition possible aux rôdeurs mutants — jet de Résistance si contact prolongé dans zones irradiées légères
- ****Négociation** :** Jets de Manipulation ou Empathie pour naviguer les trois factions
- ****Combat YZE** :** Si Ferro attaque ou si les rôdeurs sont provoqués

Dilemme moral central (rappel pour le MJ)

Ce scénario ne récompense pas les PJ qui "sauvent" le Silo selon leur propre vision du bien. Il récompense ceux qui ****écoutent**** ce que les différentes parties veulent réellement, qui trouvent ce qui est négociable et ce qui ne l'est pas, et qui font des choix qui ont des conséquences réelles — bonnes pour certains, douloureuses pour d'autres.

Il n'y a pas de solution magique. Cendrine a peut-être raison. Léo a peut-être raison. Les deux peuvent être vrais en même temps.

Crédits

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

This work is based on the Year Zero Engine, product of Free League Publishing, and licensed for our use under the Free Tabletop License.

Licence : <https://freelibrarypublishing.com/wp-content/uploads/2026/03/Year-Zero-Engine-Licence-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.