

Silas – Le glaneur de l’Ancien Monde (Éclaireur / Ferrailleur)

Mini-histoire : Silas est né juste après la Chute. Pour lui, le monde d'avant n'est qu'une décharge géante où il faut fouiller pour survivre. Il connaît les limites du territoire comme sa poche. Il est taciturne, observe beaucoup et ne se sépare jamais de ses outils de fortune.

La Scène du quotidien : Il est près de la pompe du puits artésien en train de faire sa maintenance. Il est très préoccupé par ce qui reste en fuel qui alimente la pompe. Il s'est pris souvent la gueule avec Caleb (le responsable des cultures) sur l'irrigation. Pomper à la main ou faire tourner la pompe. Irriguer à la main ou faire tourner la pompe. Caleb ne comprend pas que le fuel ne sera pas éternel. Et alors... tout devra être fait à la main.... Il est prêt à rationner la nourriture mais quand il faut rationner le fuel et la pompe (qui est au bout de sa vie d'ailleurs)... il s'en fout.

Observateur / Observatrice [POS 0]

Des années d'entraînement ou de travail vous ont préparé à comprendre les nuances de n'importe quelle situation.

Une fois par scène, vous pouvez poser une question au MJ à propos de quelque chose d'important que personne d'autre n'a remarqué. Lors de la première action que vous entreprenez sur la base des informations obtenues, vous recevez 2 Dés d'Avantage.

Soma : 3

Instinct de survie [POS 0]

Je suis toujours là. Toujours debout. Je n'abandonnerai pas, pas aujourd'hui.

Une fois par Crise, lorsqu'il échoue à un Test de Position ou de Défense, le Personnage peut raconter une situation similaire qu'il a vécue par le passé, et comment il s'en est sorti de justesse ou en perdant quelque chose de précieux (des proches, des objets, ou peut-être un membre). À la fin du flashback, le Personnage peut convertir le Test échoué en une Réussite avec contrepartie.

Soma : 2

Pièges [SOM 2]

Vous êtes habile dans la création et la pose de pièges.

Vous pouvez dépenser 1 point de Soma pour installer jusqu'à trois pièges en utilisant les éléments à votre disposition. Une cible qui s'approche de l'endroit où vous avez placé les pièges les déclenche, ce qui active l'un des effets suivants :

- › Alarme : Vous êtes immédiatement conscient de la présence de la cible. L'alarme peut également être réglée pour être silencieuse.
- › Attaque : Effectuez un Test de Position d'Esprit (Mind) contre la cible ; en cas de réussite, la cible subit 1 Blessure à cause de votre piège.
- › Marque : La cible est marquée, et vous (ou l'un de vos compagnons) gagnez 1 Dé d'Avantage pour la première action que vous entreprenez contre elle.

Soma : 2

DEAD AIR SEASONS CHARACTER

CHARACTER NAME: **Silas**

ARCHETYPE: Explorer

Le glaneur de l'Ancien Monde (Éclaireur / Ferrailleur)

DESCRIPTORS & GIFTS

- YESTERDAY'S WORLD

Avant le Blight : Il était un adolescent sans histoire, passionné d'urbex (exploration urbaine) et de cartographie numérique.

GIFT:

Observer [POS 0] 3

- ALONG THE WAY

Pendant la crise : Il a survécu seul pendant des mois dans les ruines en fuyant la Rouille grâce à son agilité et son sens de l'orientation.

GIFT:

Traps [SOM 2] 2

- TODAY'S WORLD

Aujourd'hui : Il est le glaneur officiel du village, celui qui s'aventure hors des murs pour ramener de la ferraille et cartographier les zones sûres.

GIFT:

Survivor's Instinct [POS 0] 2

- TOMORROW'S WORLD

Dans le futur : Il rêve de trouver une "zone blanche" légendaire, une terre totalement épargnée par le mycélium où l'humanité pourrait recommencer à zéro.

GIFT:

+1 Soma

BONDS

SURVIVAL INSTINCT

SOMA

8

PNR

4

XP

ATTRIBUTES

BODY 2

REACTION 3

MIND 2

PRESENCE 1

DETERMINATION 4

WOUNDS 3

[EXTRA]

SCARS

PREPARATION LEVEL

READY

ADVANCED

APOCALYPTIC

ICONIC ITEMS

jumelles militaires

carnet de cuir et fusains

Dr Elena Vance – La biologiste pragmatique (Scientifique / Médecin)

Mini-histoire : Elena avait commencé ses études de médecine lorsque le Blight a tout ravagé. Aujourd'hui, elle gère le dispensaire de fortune du village. Elle n'a presque plus de médicaments et doit improviser avec des remèdes à base de plantes locales non contaminées. Elle est froide, analytique, car elle a dû décider trop de fois qui méritait d'être soigné.

La Scène du quotidien : Le dispensaire est aménagé dans l'ancien laboratoire d'analyse des grains (pièce stérile, facile à nettoyer). Elle y soigne une enfant, Chloé, qui a mal au ventre. Elle se demande si le grain des silos n'est pas en train de tourner.

Expérience [POS 0]

Vous possédez des connaissances approfondies et une solide expérience dans votre domaine de prédilection ; il y a très peu de choses que vous ignorez ou de problèmes que vous n'avez pas déjà affrontés.

Définissez votre domaine d'expérience : il doit s'agir d'un domaine de connaissances ayant de fortes applications pratiques, comme la mécanique, l'électricité, la plomberie, les premiers secours, la préparation de substances ou l'agriculture. Une fois par Scène, vous pouvez poser au MJ une question précise sur un lieu, une personne, un objet ou une situation en lien avec votre domaine d'expérience, et le MJ vous répondra en vous donnant une ou plusieurs informations utiles.

De plus, vous gagnez 1 Dé d'Avantage sur votre premier Test de Position si les informations obtenues peuvent vous aider.

Soma : 3

Premiers secours [SOM 2]

Vous savez comment intervenir rapidement pour sauver une vie.

Dépensez 1 point de Soma pour suspendre temporairement les effets d'une Blessure. La Blessure n'est pas guérie, mais le patient peut l'ignorer pour le reste de la Scène. Vous ne pouvez pas utiliser ce Don sur vous-même, ni assister le même patient plusieurs fois au cours d'une même Scène.

Soma : 1

Savoir empathique [POS 0]

C'est comme si j'étais l'un d'eux. Je sais tout à leur sujet et ce dont ils sont capables.

Le Fléau (The Blight) vous permet de découvrir les capacités d'un Éveillé ou d'une Chimère.

Une fois par Scène, vous pouvez révéler l'un des Dons de l'Adversaire pour 1 point de Soma. S'il l'utilise contre vous, vos alliés et vous obtenez 1 Dé d'Avantage sur tous les Tests de Défense liés à ce Don.

Soma : 1

DEAD AIR SEASONS CHARACTER

CHARACTER NAME: **Dr Elena Vance**

ARCHETYPE: Expert

La biologiste pragmatique (Scientifique / Médecin)

DESCRIPTORS & GIFTS

○ - YESTERDAY'S WORLD

Avant le Blight : Elle était interne en chirurgie dans un grand hôpital universitaire, promise à une brillante carrière médicale.

GIFT:

Experience [POS 0] 3

○ - ALONG THE WAY

Pendant la crise : Elle a géré des centres de tri humanitaires de fortune, apprenant à amputer et à euthanasier à la chaîne dans des conditions sanitaires déplorables.

GIFT:

First Aid [SOM 2] 1

○ - TODAY'S WORLD

Aujourd'hui : Elle dirige le dispensaire du village avec une froideur pragmatique, économisant chaque dose de médicament comme si c'était de l'or.

GIFT:

Empathic Knowledge [POS 0] 1

○ - TOMORROW'S WORLD

Dans le futur : Elle veut synthétiser un vaccin ou un traitement local efficace pour stopper la progression de la Rouille chez les humains.

GIFT:

+2 Soma

BONDS

SURVIVAL INSTINCT

SOMA

7

○

PNR

2

○

XP

○

○

ATTRIBUTES

BODY

2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

REACTION

1 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MIND

4 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

PRESENCE

2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

DETERMINATION

3 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

WOUNDS 3

○

○

○

○ [EXTRA]

SCARS

○

○

○

PREPARATION LEVEL

READY

○ ○ ○ ○

ADVANCED

○ ○ ○ ○ ○ ○

APOCALYPTIC

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ICONIC ITEMS

○

trousse 1er soins

○

stetoscope

○

Caleb – Le Gardien de la Serre (Agriculteur / Survivant)

Mini-histoire : Caleb est obsédé par une chose : nourrir la communauté. Il passe ses journées et ses nuits dans la serre du village, à surveiller les filtres à air et la pureté de l'eau. Il a perdu sa famille à cause de cultures contaminées par le passé, ce qui le rend obsessionnel et extrêmement anxieux face au moindre signe de moisissure.

La Scène du quotidien : Il est à genoux dans la poussière de la cour, sous un tunnel plastique. La pompe du puits artésien qui irrigue ses précieuses salades est encore en maintenance. C'est Silas qui s'en occupe mais Caleb pense que c'est juste un prétexte pour limiter son utilisation. C'est toujours pareil avec Silas... faut sauver la pompe, faut sauver le puits mais à quoi elle sert cette pompe si c'est pas pour pomper. La survie c'est saison après saison. Planifier à 1 an la survie de la pompe....
Le grain des silos aussi, il faut aérer plus pour éviter l'humidité qui fait pourrir les grains. Qui dit aérer dit risque de contamination.

Pierre angulaire [POS 0]

Les vôtres vous considèrent avec admiration et dévouement.

Une fois par Scène, lorsque vous agissez devant vos alliés, vous gagnez une Réussite de Base supplémentaire sur un unique Test de Position ou de Défense. Vous devez pour cela faire étalage de vos capacités de commandement et en faire la démonstration.

Soma : 2

Ambition [GOA 4]

Vous avez un objectif à long terme que vous souhaitez atteindre.

Déterminez un objectif qui motive le Personnage en lien avec un ou plusieurs Descripteurs. Si vous nouez des alliances et des relations utiles à votre but au cours d'une Crise, vous recevez 2 XP (Points d'Expérience). Ce Don ne peut être utilisé qu'une seule fois par Crise, et les XP gagnés sont encaissés lorsque les Crises sont résolues.

Soma : 3

Inspiration [SOM 2]

Vous êtes un excellent orateur public capable de motiver les autres.

Si vous prenez le temps de prononcer un discours inspirant, vous pouvez dépenser 1 point de Soma pour créer un Descripteur approprié et transmettre une émotion à tous ceux qui vous écoutent. Les Personnages émus par votre discours et qui ressentent l'émotion souhaitée peuvent inscrire le Descripteur que vous avez créé sur leur propre Fiche et, à la fin de la Scène, gagner des XP grâce à celui-ci comme s'il s'agissait du leur. Les PNJ secondaires sont automatiquement impressionnés par votre discours, tandis que les cibles plus importantes peuvent tenter d'y résister. Dans ce cas, vous devez d'abord réussir un Test de Position de Présence.

Soma : 2

DEAD AIR SEASONS CHARACTER

CHARACTER NAME: **Caleb**

ARCHETYPE: Leader

Le Gardien de la Serre (Agriculteur / Survivant)

DESCRIPTORS & GIFTS

○ - YESTERDAY'S WORLD

Avant le Blight : Il était maraîcher bio et activiste éco-responsable, prônant l'autonomie alimentaire des petites communes.

GIFT:

Touchstone [POS 0] 2

○ - ALONG THE WAY

Pendant la crise : Il a perdu toute sa famille à cause de rations militaires contaminées par les spores, ce qui l'a poussé à fuir les villes.

GIFT:

Ambition [GOA 4] 3

○ - TODAY'S WORLD

Aujourd'hui : Il dirige la serre hydroponique et fait office d'autorité morale au village, veillant à ce que personne ne meure de faim.

GIFT:

Inspiration [SOM 2] 2

○ - TOMORROW'S WORLD

Dans le futur : Il veut sécuriser assez de semences saines pour transformer le village en une véritable colonie agricole autosuffisante et pérenne.

GIFT:

+1 Soma

BONDS

SURVIVAL INSTINCT

SOMA

8

○

PNR

1

○

XP

○

○

ATTRIBUTES

BODY

1 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

REACTION

2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MIND

3 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

PRESENCE

4 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

DETERMINATION

2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

WOUNDS 3

○

○

○

○ [EXTRA]

SCARS

○

○

○

PREPARATION LEVEL

READY

○ ○ ○ ○

ADVANCED

○ ○ ○ ○ ○ ○

APOCALYPTIC

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ICONIC ITEMS

○

sacoche de graine souche zéro

○

couteau à greffer

○

Jonas – L'Opérateur (Technicien Radio / Électricien)

Mini-histoire : Jonas est le geek du village. C'est lui qui maintient en vie le vieux groupe électrogène et la radio artisanale de la communauté. Il passe des heures à écouter le grésillement du rideau statique, espérant capter autre chose que le silence du Dead Air. Il est idéaliste, un peu naïf, et supporte mal l'isolement du village.

La Scène du quotidien : Son atelier radio est installé dans l'ancien bureau du directeur de la coopérative, au rez-de-chaussée du bâtiment administratif. Depuis quelque temps le cadran multimètre tressaute de temps en temps. Jonas essaie désespérément d'affiner ses réglages pour rendre le signal interprétable mais pour le moment sans succès. Il échange avec **Maeve**, qui s'occupe de la sécurité générale des 3 silos.

Ingénieur [SOM 2]

Vous étudiez les sciences de l'ingénieur et vous vous spécialisez dans l'une de ses nombreuses branches.

Vous possédez une large compréhension des disciplines majeures de l'ingénierie, telles que la mécanique, la thermodynamique, les structures, les circuits électriques et électroniques, l'informatique et les réseaux de télécommunications. Vous vous êtes spécialisé dans l'une d'entre elles (vous devez choisir laquelle au moment de la sélection de ce Don). En dépensant 1 point de Soma et en prenant le temps d'étudier un objet, un mécanisme, un bâtiment ou une structure, vous pouvez en comprendre le principe, le fonctionnement, la mise en œuvre ou les vulnérabilités. Si l'élément relève de la discipline dans laquelle vous vous spécialisez, vous gagnez 2 Dés d'Avantage lors du prochain Test de Position s'y rapportant.

Vous pouvez sélectionner ce Don plusieurs fois en choisissant une discipline d'ingénierie différente à chaque fois.

Soma : 3

Isolation Acoustique

Aptitude Passive - Isolation Acoustique : À force d'avoir porté des casques audio lourds et d'avoir vécu dans le bourdonnement des serveurs, Jonas est moins sensible aux attaques sonores ou psychologiques. Il réduit de 1 toutes les pertes de Clarté (santé mentale) liées à des bruits, des cris de chimères ou au signal de Méridienne.

Focalisation de crise

Capacité Active - Focalisation de crise (1x par session) : Lorsque la panique s'installe, Jonas peut s'isoler mentalement du chaos environnant. Pendant un tour complet, il ignore totalement la peur, la douleur ou les distractions extérieures pour réussir automatiquement une action technique complexe (ex: réparer l'émetteur sous le feu ennemi, désamorcer un câble relié aux explosifs).

DEAD AIR SEASONS CHARACTER

CHARACTER NAME: **Jonas**

ARCHETYPE: Savant

L'Opérateur (Technicien Radio / Électricien)

DESCRIPTORS & GIFTS

○ - YESTERDAY'S WORLD

Avant le Blight : Il était ingénieur en télécommunications et radioamateur passionné pendant son temps libre.

GIFT:

Engineer [SOM 2] 3

○ - ALONG THE WAY

Pendant la crise : Il est resté enfermé dans un bunker technique automatisé, écoutant impuissant les nations s'effondrer une à une sur les ondes.

GIFT:

Focalisation de crise 2

○ - TODAY'S WORLD

Aujourd'hui : Il maintient en vie le groupe électrogène et la radio artisanale du village, restant à l'affût du moindre signal de vie intelligent.

GIFT:

Isolation Acoustique 2

○ - TOMORROW'S WORLD

Dans le futur : Il veut rebâtir un réseau de communication à grande échelle pour reconnecter les communautés isolées et briser le "Dead Air".

GIFT:

+1 Soma

BONDS

SURVIVAL INSTINCT

SOMA

8

○

PNR

1

○

XP

○

○

ATTRIBUTES

BODY 2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

REACTION 4 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

MIND 3 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

PRESENCE 2 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

DETERMINATION 1 ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

WOUNDS 3

○

○

○

○ [EXTRA]

SCARS

○

○

○

PREPARATION LEVEL

READY ○ ○ ○ ○

ADVANCED ○ ○ ○ ○ ○ ○

APOCALYPTIC ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

ICONIC ITEMS

○ casque audio

○ multimètre

○

Maeve – La Sentinelle (Militaire / Protectrice)

Mini-histoire : Maeve est hantée par son passé. Ancienne membre d'une milice qui a éclaté, elle a trouvé refuge dans ce village et s'est jurée de le protéger. Elle est stricte, armée, et considère tout étranger comme une menace mortelle jusqu'à preuve du contraire. Elle dort très peu et patrouille constamment.

La Scène du quotidien : Elle revient de son tour du périmètre (qu'elle fait 2x par jour). Elle passe par le chemin qui sépare les 2 grillages extérieurs et qui eux protègent les 3 silos. Elle est armée (glock et pompe) mais conserve souvent ses armes sous verrou pour éviter les accidents. Les éveillés passent de temps en temps mais les abattre à distance en attire d'autres (parfois). Il vaut mieux les paker à travers les grillages, avec le problème que la contamination se rapproche. Toute la communauté préfère qu'elle les tire de loin. Mais le jour où la Horde passe par là et est attirée par les coups de feu, ce sera la fin.

La Horde... grand groupe d'éveillés qu'on peut entendre au loin de temps en temps. On a toujours l'impression qu'ils vont vers Méridienne. Elle ne sait pas vraiment pourquoi.

Pour les munitions, c'est limite mais encore ok. Il y a la communauté de la "nouvelle voie" qui pourrait les fournir mais honnêtement elle a pas trop envie d'approcher d'eux.

Là tout de suite elle est avec Jonas, le radio qui écoute une fréquence statique particulière et se demande d'où sa vient. Maeve, elle, lui partage ses inquiétudes sur leur vulnérabilité.

Visée infallible [POS 0]

Des années de pratique avec les armes à distance vous ont conféré une précision excellente.

Lorsque vous utilisez une arme à feu ou une arme à projectiles, vous ne subissez pas d'augmentation du OL (Niveau d'Obstacle) si vous ciblez des parties spécifiques du corps.

Soma : 2

Toujours prêt [POS 0]

Vous ne baissez jamais votre garde.

Lorsque vous agissez en réponse à une menace soudaine et qu'il s'agit de la toute première action d'une Scène où débute un conflit armé, vous gagnez 1 Réussite de Base supplémentaire sur un Test d'Esprit (Mind) ou de Réaction.

Soma : 2

Dur à cuire [POS 0]

Vous êtes plus coriace qu'il n'y paraît et il en faut beaucoup pour vous mettre à terre.

Vous pouvez subir 1 Blessure supplémentaire.

Soma : 1

L'action se déroule intégralement au sein de la **Coopérative des Trois-Silos** sous une atmosphère **d'automne lourde**, pluvieuse et oppressante.

Fiche Technique de la Session

- **Format** : One-shot (3h30 à 4h de jeu).
- **Ambiance** : Claustrophobique, paranoïaque, dilemmes éthiques, boue et rouille.
- **Enjeu central** : Choisir entre l'humanité et la survie stricte alors que l'hiver approche.
- **Le Danger invisible** : La *Rouille Spores-M* (variante foudroyante qui ronge de l'intérieur avant de faire éclater des excroissances fongiques).
- Les personnages sont pré-tirés. Ils se trouvent en résumé à la fin de la page et avec le pdf de toute l'histoire - à télécharger...

La Communauté : « La Coopérative des Trois-Silos »

1. Concept & Structure d'Accueil

La communauté s'est installée dans les locaux d'une **ancienne coopérative agricole et de stockage de grains**, située en périphérie des champs et à l'écart des grands axes.

- **Pourquoi ce lieu ?** Le site est entouré d'un haut grillage industriel (renforcé par les survivants avec des carcasses de voitures et des barbelés). Les structures majeures sont trois immenses silos en béton armé et un grand hangar de stockage en tôle. Le béton épais des silos offre une protection thermique et une barrière parfaite contre les spores du Mycélium.
- **Détail** : il y a une fausse quelque part avec un éveillé coincé dedans. qui , pourquoi, laissez les joueurs décider.
- **Autres détails** : dans les Silos du grain et pour éviter l'humidité les habitants (Silas) a fabriqué un conduit d'aération qui vient prendre l'air du hangar qui n'est donc pas en contact avec l'air extérieur (détail important par la suite)

2. Ressources & Vie Quotidienne

- **L'Eau & l'Énergie** : Un puits artésien (forage profond) est situé dans la cour centrale. C'est la grande force du lieu : l'eau vient de nappes profondes, préservée de la Rouille de surface. Pour l'énergie, quelques panneaux solaires fatigués sur le toit du hangar alimentent la radio et l'éclairage de sécurité.
- **L'Alimentation** : La terre à l'intérieur de l'enceinte a été décapée pour éviter les spores. Caleb y fait pousser des légumes sous des petites serres de fortune ("tunnels" en plastique). Les silos contiennent encore un vieux stock de grains (orge/blé) un peu rance mais vital pour faire du pain ou de la bouillie.

3. Forces & Faiblesses

- **Forces** :
 - *Visibilité* : Du haut des silos (30 mètres), on voit venir les menaces à des kilomètres.
 - *Eau pure* : Le puits artésien est une ressource inestimable dans ce monde pollué.
- **Faiblesses** :

- *L'Encerclement* : Le site est en terrain plat. Si une horde d'Éveillés ou une créature majeure encercle la grille, les survivants sont pris au piège dans les silos.
- *La Rouille mécanique* : La pompe du puits (essentielle pour l'eau et les cultures) est une vieille machine diesel ou électrique qui lâche constamment.

4. Structure Politique & Taille

- **Taille** : Environ **60 à 70 survivants**.
- **Régime politique** : « **Le Comité de Gestion** ». C'est une structure très pragmatique, calquée sur l'ancien fonctionnement de la coopérative. Chaque décision est prise pour la survie du groupe. Caleb gère le rationnement et les cultures, Maeve gère la milice du "Périmètre", et Silas les stocks de pièces. Ces gens là sont à cette position car ils ont plus de gueule et d'aplomb que les autres. Pour ça ils prennent souvent les choses en mains quitte à les faire eux même.

Les PNJ Clés (Forces en présence)

Les Nomades (La Caravane des "Bitumes") ils sont 10 en tout dans la caravane

- **Martha (La Matriarche)** : Négociateur coriace, marquée par la route. Elle est prête à tout pour protéger les siens. Elle n'acceptera jamais qu'on enferme ses gens.
- **Yanis (Le Patient Zéro)** : Jeune mécanicien de la caravane. C'est lui qui s'effondre au début de l'Acte II.
- **Malik (Le Bras Armé)** : Protecteur de la caravane, nerveux, la main toujours sur son fusil à pompe. Paranoïaque envers les sédentaires.
- Maya (F) / Mylan (H)
Inès (F) / Ilan (H)
Lina (F) / Liam (H)
Sonia (F) / Sami (H)
Nadia (F) / Naïm (H)
Talia (F) / Tarek (H)
Elena (F) / Elias (H)

Les Membres du Sanctuaire (La Communauté)

- **Chloé (10 ans)** : Orpheline de la communauté, très attachée à Caleb. Elle aide aux serres. C'est elle qui va découvrir un terrible secret.

Messages clés

C'est le dernier jour de la récolte des légumes sous les tunnels de plastique.

Automne et il bruine léger. Tous sont en pocho vieux et crado.

La caravane est cyclique. Ils sont déjà passés par les 3 silos. Entente cordiale, un jet de "Mind" pour que les joueurs se souviennent de personne en particulier.

Déroulement Chronologique (Format 4 Heures)

Introduction : La Moisson et le Troc (0h00 - 0h45)

L'aventure s'ouvre sur les scènes du quotidien des PJ. Le ciel est bas, une pluie fine s'abat sur les Trois-Silos. C'est le dernier jour de la récolte des légumes sous les tunnels de plastique.

- **Mise en situation** : Intégrez les scènes de vie définies pour chaque PJ (Jonas capte des parasites étranges à la radio > Ils entendent un message de la caravane
Silas voit le niveau bas du fuel tout en nettoyant la pompe
Maeve est avec Jonas > Ils entendent un message de la caravane
Elena soigne un Chloe >
Caleb s'inquiète pour l'irrigation
- **L'Arrivée** : La caravane de Martha arrive. 2 pick-ups et un petit bus style ramassage pour l'école (10 pax) fatigués chargés de précieux barils de carburant et de tout un tas d'autres trucs. Ils veulent du grain et des légumes pour l'hiver.
- **Le Troc** : Négociation tendue mais cordiale. Les PJ découvrent les nomades. Le carburant est une aubaine pour le groupe électrogène de **Silas**
Pour chaque sac, panier, denrée, les Bitumes donnent un jerrican de plus.

Acte I : Le Sang sur le Grain (0h45 - 1h45)

Le troc se termine près du Hangar de stockage. C'est alors que le drame éclate.

- **L'Incident** : Yanis, le jeune nomade, est pris d'une quinte de toux sanglante. En toussant un champignon énorme est expulsé de sa bouche. Il s'effondre sur les sacs de grains fraîchement récoltés. Il est encore vivant, surpris, terrifié, suppliant du regard.
- **Contact**. Un jet de "réaction" pour les PJ les plus proches pour éviter d'être touché par le sang (1 à 3 de PNR en conséquence)
- **L'Examen (Moment fort pour Elena)** : Le Dr Elena Vance l'examine en urgence. Sous ses yeux, la peau de Yanis se fissure, libérant des fils de mycélium filandreux : des spores de Mycélium à évolution rapide (tout nouveau pour eux ça). Yanis meurt dans des convulsions atroces s'il n'est pas abattu par Maeve avant. Même mort, le champignon continue de le faire bouger et agir.
- **Les conséquences** : Le grain sur lequel il est tombé est potentiellement contaminé. Pire, Yanis a respiré près des autres.

Acte II : Le Grand Confinement (1h45 - 3h00)

La panique s'installe. Le Sanctuaire doit immédiatement passer en quarantaine. Les tractations se sont passées à l'intérieur du hangar. Les villageois à l'extérieur exhortent les joueurs de rester dedans et de se barricader.

S'ils essaient de sortir du Hangar ils sont refoulés (please, please) dedans. S'ils n'y étaient pas on leur demande d'y aller.

- **Le dilemme de la Quarantaine** : Maeve doit verrouiller les grilles. Mais Martha et ses hommes refusent d'être parqués comme des animaux dans le Hangar de tôle. Malik lève son arme. Le ton monte. Les joueurs pouvaient être séparés ce qui peut faire monter la pression entre eux.
- **La Menace Technique** : Jonas (ou un autre villageois) réalise que les ventilateurs des silos (qui tournent grâce au nouveau carburant) risquent d'aspirer l'air contaminé du hangar et d'infecter l'intégralité des réserves de la communauté. Il faut couper la ventilation, mais sans elle, le grain va pourrir à cause de l'humidité automnale en moins de 48 heures.

- **La Faim vs La Vie : Caleb** (ou suggéré par un autre villageois) fait face à un choix horrible : brûler le grain contaminé par le sang de Yanis (condamnant la communauté à la famine cet hiver) ou tenter de le purifier au risque de tuer tout le monde.

Plein d'options

1. L'Embranchement du Confinement (La trajectoire prévue)

- **Le Confinement Total (Hangar)** : Les PJ enferment les Nomades ET eux-mêmes (car cas contacts) dans le hangar. *Ambiance : Huis-clos sous haute tension, paranoïa immédiate.*
- **Le Confinement "Caste"** : Les PJ enferment les Nomades dans le hangar, mais restent dehors. *Ambiance : Gardiens de prison improvisés, Malik cherche une faille, Martha crie à la trahison.*
- **Le Confinement Médical** : Les PJ isolent uniquement les personnes ayant touché Yanis (Elena + Martha) dans le dispensaire. *Ambiance : Rupture de la chaîne de commandement, les adjoints paniquent dehors.*

2. L'Embranchement de la Fuite et de l'Exil

- **L'Expulsion Immédiate** : Les PJ chassent les Nomades sous la pluie à bout de fusil pour "sortir le virus". *Conséquence : Martha repart avec le fuel, l'hiver sera mortel. Risque que les spores soient déjà dans la ventilation.*
- **La Fuite des Nomades (Force brute)** : Martha comprend le danger et ordonne de foncer vers les pick-ups avant que les grilles ne ferment. *Conséquence : Course-poursuite ou fusillade dans la cour boueuse.*
- **Le Grand Abandon** : Les PJ paniquent, abandonnent la Coopérative aux Nomades et fuient eux-mêmes avec Chloé et ce qu'ils peuvent porter. *Ambiance : Fin de campagne précoce, survie sur la route.*

3. L'Embranchement de la Violence (La Baston)

- **L'Exécution Préventive** : Les PJ abattent direct la caravane pour "purger" la menace. *Conséquence : Bain de sang, le grain est souillé, Caleb est horrifié. Les PJ se rendent compte après coup qu'ils ont respiré les spores pendant l'assaut.*
- **La Prise d'Otages par Malik** : Sentant le piège, Malik braque un PJ (Maeve ou Jonas) pour forcer l'ouverture des grilles. *Ambiance : Négociation de crise avec un homme aux abois.*
- **La Révolte des Sédentaires** : Les PNJ de la communauté (menés par la peur) attaquent les Nomades sans attendre l'ordre des PJ. *Ambiance : Les PJ doivent s'interposer pour éviter le massacre.*

4. L'Embranchement de la Renégociation (Le Troquet de Crise)

- **Le Deal du Sacrifice** : Les PJ proposent de soigner/garder Yanis (ou son corps) mais exigent que le reste de la caravane s'en aille sans le fuel en échange de nourriture saine. *Conséquence : Dilemme déchirant pour Martha.*
- **La Coopération Désespérée** : PJ et Nomades s'allient pour sceller le grain et trouver un remède ensemble, refusant la violence. *Conséquence : Rend le Twist de l'Acte III (l'infecté secret chez les sédentaires) encore plus tragique et ironique.*

5. L'Embranchement du "Chacun pour soi" (La Rupture Interne)

- **La Trahison des PJ** : Un ou plusieurs PJ s'allient secrètement avec Martha contre leur propre communauté. Ils volent le fuel et une partie des rations pour fuir avec la caravane, abandonnant les Trois-Silos à leur sort. Si ce n'est les joueurs ce peut être des PNJ.

6. L'Embranchement Scientifique Disproportionné

- **Le Cobaye Humain** : Elena veut absolument étudier le virus. Les PJ décident de "garder vivant" le cadavre ou un nomade légèrement contaminé dans le dispensaire pour faire des tests, quitte à risquer la fuite des spores à chaque minute.

Acte III : Le Twist – Le Mal est à l'Intérieur (3h00 - 3h45)

Alors que la tension entre les nomades enfermés dans le hangar et les résidents atteint son paroxysme, la petite Chloé vient trouver un des PJ (Helena probablement) en pleurant.

- **La Découverte** : Chloé a trouvé des bandages ensanglantés cachés dans les plantations ou les latrines.
- **L'Infection Secrète** : L'un des membres éminents du Sanctuaire (au choix du MJ selon les opportunités RP, ou **Silas** lui-même, infecté lors d'une précédente sortie pour sa pompe, cachant ses stigmates sous ses gants de travail pour ne pas perdre son autorité morale) présente les premiers signes de la mutation.
- **La Paranoïa Totale** : Si le leader ou l'un des PJ est infecté, la quarantaine imposée aux nomades devient une hypocrisie totale. Les nomades l'apprennent (par exemple, Malik qui espionnait ou une gaffe de PJ). Ils tentent une sortie en force pour s'emparer des clés et du carburant.
- **Plus tard** : Si la tension ne monte pas l'infecté de l'intérieur peut revenir plus tard et être l'épée de Damoclès de la communauté.

Épilogue : Le Prix de l'Hiver (3h45 - 4h00)

Le dénouement se joue dans la cour centrale, sous la pluie, autour du puits artésien.

- **Scène Finale** : Les joueurs doivent trancher dans le sang ou le sacrifice.
 - Vont-ils exécuter l'infecté de leur propre camp ?
 - Laisseront-ils partir les nomades avec le fuel ou la nourriture ?
 - Brûleront-ils les réserves de nourriture, signant l'arrêt de mort de la Coopérative à long terme ?
 - Est-ce qu'une partie de la communauté va s'en aller ?
- **Narrations de fin** : Description des Trois-Silos alors que les premiers flocons de neige se mêlent à la pluie. Qui a survécu ? À quel prix ?



Conseils de Maîtrise (Spécifique Dead Air)

La gestion de l'espace : Utilisez la topographie des Trois-Silos pour diviser les PJ. *Jonas* aux générateurs/radios, *Elena* au dispensaire avec le cadavre, *Maeve* et *Silas* aux barrières face aux nomades, et *Caleb* face à ses serres mourantes. Forcez-les à communiquer par talkie-walkie ou à courir sous la pluie pour se parler.

L'utilisation des PNJs:

- Les gens des 3 silos sont là pour faire monter la tension. Si les PJ n'ont pas eu l'idée d'une menace ou d'une conséquence, les PNJ la leur crient dans un élan de désespoir.