

AIDE DE JEU : LE SILO BUNKER

Voici une aide de jeu qui vous permettra d'égayer vos parties ☺.

La crainte de la fin du monde, et dans notre société moderne, de la disparition de notre civilisation à la suite d'un évènement majeur, est une des peurs récurrentes de la fin du XX^e et du début du XXI^e siècle.

Si l'émergence de ce phénomène date de la Guerre Froide, entraînant une apparition de bunkers aux quatre coins des Etats-Unis, les décennies qui ont suivi ont apporté leur lot de nouvelles fins du monde : Bug de l'an 2000, pandémie de grippe de 2010, calendrier Maya, invasion de l'ONU, inversion des pôles magnétiques, invasions extraterrestres, constituent les éléments perpétuant cette paranoïa.

A la suite de la fin de la Guerre Froide, de nombreuses installations militaires américaines ont été décommissionnées et vendues à des civils. Des personnes fortunées et quelques peu paranoïaques ont pu se faire aménager un abri contre les menaces qui ne manqueront pas de survenir un jour ou l'autre. Le bunker idéal est celui basé dans un ancien silo à missile nucléaire. La référence en termes de taille est le silo pour missile ATLAS-F.



[source](#)

Cette structure est conçue de base pour résister à des conditions climatiques exceptionnelles, des bombardements, voir des frappes nucléaires. Elle possède les installations et les ressources qui isolent ses occupants des menaces extérieures et leur assurent les ressources pour survivre, même dans le pire des scénarios. Enfin, c'est ainsi que le vendaient les commerciaux à la belle époque d'avant 2012.

ANATOMIE DU PARADIS

Nous allons nous baser sur un silo-bunker comportant 7 appartements, pour être raccord avec l'illustration ci-jointe. Vous pouvez augmenter le nombre de résidences, sans pour autant passer dans un format HLM (9 étages d'habitation me semble le maximum).

Le silo-bunker-dans l'exemple présenté-a été conçu pour abriter au maximum 70 personnes durant 5 ans, le temps que n'importe quelle crise se résorbe (*dixit ses concepteurs lors de la promotion du projet en 2009*).

Des systèmes d'aérations externes NBC récupèrent l'air à l'extérieur et le filtrent 24/24. En cas de risque (ou lorsque les filtres ne peuvent plus être remplacés), le système peut tourner en circuit fermé, donnant une odeur de renfermé à l'air ainsi traité. Les ingénieurs qui ont développé ce système ont prévu différents types de parfums pour masquer cette odeur.

Un circuit vidéo fermé relie chaque étage aux caméras externes (*périmètre de sécurité et le dôme d'accès*) et internes (*ascenseur, escalier, étages 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8 et 9*). Certains résidents sont autorisés à accéder aux étages sensibles (*entrée, énergie, sécurité, et machineries*).

0°Secteur privé.

La zone entourant le dôme d'accès se compose d'un double grillage surmonté de fils barbelés. La superficie est de 2 hectares. Une végétation plantée en conséquence dissimule du regard des curieux le dôme d'accès, ainsi que les équipements générant l'électricité (*panneaux solaires et des éoliennes horizontales*).

Des caméras et des cellules photo-électriques quadrillent discrètement-mais efficacement la zone.

1°Entrée sécurisée.

Un dôme en béton renforcé, de plusieurs mètres d'épaisseur, abrite l'accès aux installations. Des portes blindées commandées par le système de sécurité consistent dans le seul accès à cette place fortifiée. Une reconnaissance biométrique (main, rétine) autorise l'entrée/sortie au complexe. Les portes restent ouvertes 10 secondes.

Deux jeeps de type Hummer sont garées avec des réservoirs d'essence pour parcourir chacun 1000 kilomètres. Le matériel d'entretien (huiles, filtres, outils, pneus, etc.) nécessaire est présent.

Un sas de décontamination est l'étape incontournable pour rentrer/sortir de l'ascenseur et des escaliers.

Des combinaisons NBC permettent aux occupants accrédités de sortir. Une armurerie sécurisée (code) renferme 10 armes de poings, 5 fusils de chasse à lunettes et 5 M-16 (*chaque arme dispose de 100 cartouches*).

2°Énergie & CVC (Chaufferie, Ventilation, Climatisation).

L'énergie du complexe est fournie par des panneaux solaires et des éoliennes externes qui alimentent des batteries entreposées dans un local sécurisé. La climatisation tourne en circuit fermée lorsque les filtres NBC ne peuvent plus filtrer l'aire de l'extérieur. Tous les étages sont fournis en chaleur et en air par ces machines. Les machines sont automatisées, demandant peu d'intervention humaine en dehors des défaillances mécaniques ou de la maintenance mensuelle (changement des filtres, nettoyage, etc.).

3°Stocks de nourriture et matériel divers.

De la nourriture stockée (*lyophilisée, desséchée, boîtes de conserves, légumes secs*) permet à 70 occupants de tenir durant 5 ans, en comprenant les extras pour les jours importants (*anniversaires, Noël, jour de l'indépendance, Tanks giving, nouvel an, etc.*). Une chambre froide contient de la viande et des légumes congelés pour la même période.

L'accès aux réserves est répertorié automatiquement dans le système informatique pour une gestion harmonisée des stocks.

Tous les équipements nécessaires au fonctionnement du complexe disposent de pièces de rechanges (en double ou en triple). Des machines permettant les petites réparations sont installées (poste de soudure, fraiseuse, perceuse, tour numérique).

4°Médical & Sécurité.

Cet étage est divisé en deux parties :

- L'aile médicale, qui contient tous les types de médicaments et les instruments pour les opérations bénignes.

- Le poste de sécurité qui supervise les systèmes de surveillance et de sécurité. Chaque ouverture des portes blindées du bunker déclenche une alarme mineure. Si la fermeture des porte est retardée/bloquée, une alarme générale retentit dans tout le complexe.

5°Étage d'habitation.

Chaque résidant possède une étage complet qu'il a fait aménager à sa convenance. Chaque étage peut abriter de 6 à 10 personnes. Il se compose d'une superficie de 3 chambres, 2 salles de bains et possède une cuisine équipée. Un équipement multimédia de dernière génération permet d'être relié au monde constamment (*le réseau de la bibliothèque n'est pas connecté aux appartements*).

Les moyens de déplacements sont un ascenseur et un escalier sécurisés : chaque occupant ne peut se rendre que dans son étage et dans les lieux de vie commune (*stocks de nourriture, bibliothèque, amphithéâtre, piscine*) grâce aux systèmes de reconnaissance biométrique.

6°Bibliothèque.

Des milliers d'ouvrages papiers sont stockés. Toute la documentation nécessaire à l'entretien du complexe y est également présente, en plusieurs exemplaires. Des postes multimédia permettent de consulter des dizaines de milliers de documents stockés sur les serveurs du silo-bunker. Des stations sécurisées sont reliés à la Toile.

7°Amphithéâtre & Lounge.

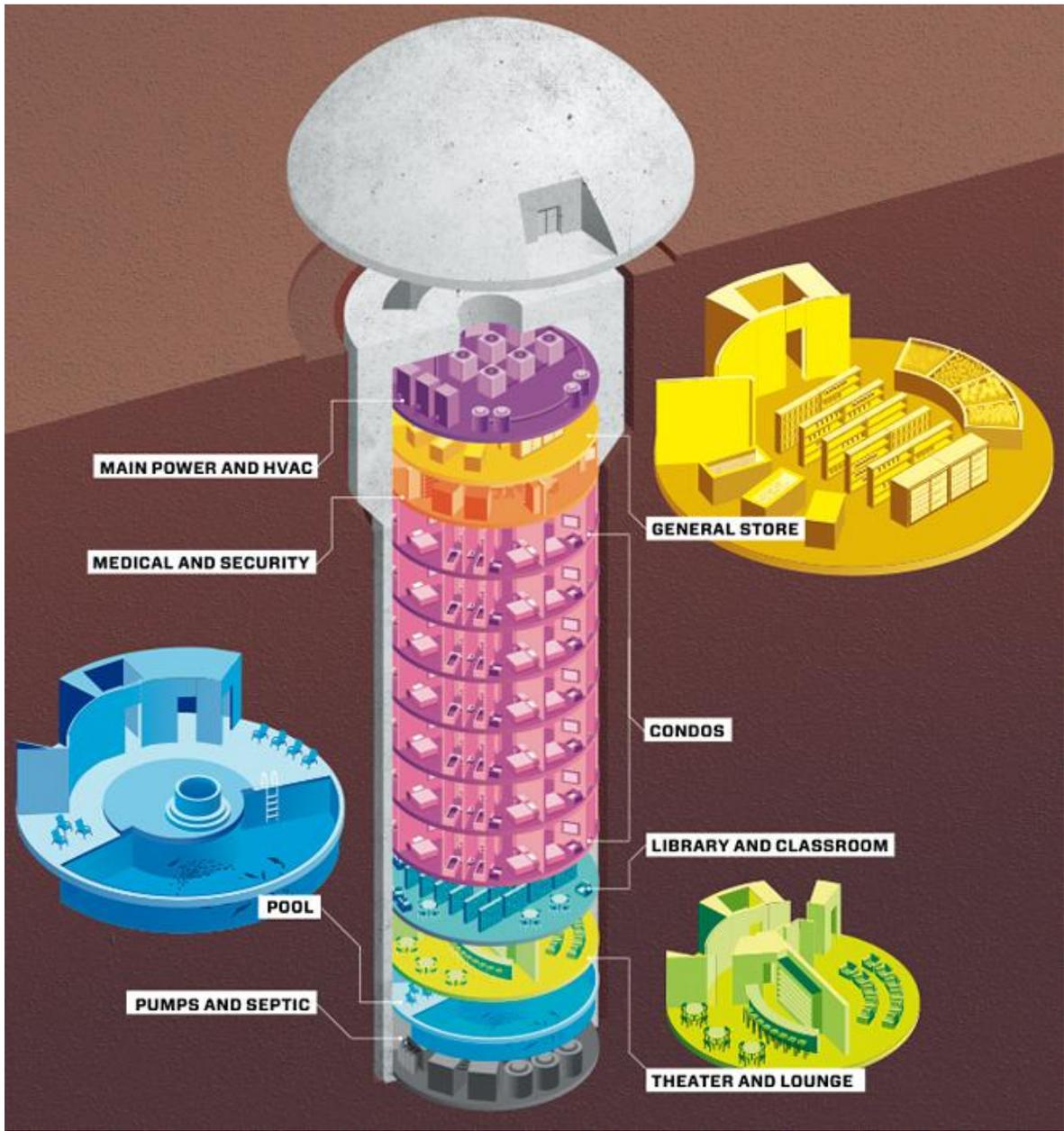
La salle de vie communautaire abrite un amphithéâtre permettant de visionner des films 2D ou 3D pour 15 personnes. Des bouquets satellites permettent aux occupants de recevoir les chaînes du monde entier ici ou chez eux.

8°Piscine, solarium et salle de sport.

Les équipements pour entretenir la forme physique sont présents à coté de la piscine. Des écrans HD projettent des décors de plages des 4 coins du monde afin de ne pas habituer et laisser les occupants du complexe souterrain.

9°Machineries.

Le retraitement de l'eau est séparé suivant trois circuits, chacun isolé des autres : Piscine, eaux usées et WC. Les déjections et détritrus sont évacués dans une grande fosse septique à l'écart du complexe.



[source](#)

OU TROUVER SON BONHEUR ?

Cette liste regroupe des sites où des silos désaffectés sont à vendre par l'armée de l'air américaine. Vous pouvez donc placer le bunker détaillé, là où il sera plus à même de vous servir par rapport à votre chronologie. Libre à vous sinon d'en placer un à votre convenance.

550th SMS (Strategic Missile Squadron), Schilling Air Force Base, Salina, Kansas

551st SMS, Lincoln Air Force Base, Lincoln, Nebraska

556th SMS, Plattsburgh Air Force Base, Plattsburgh, New York

577th SMS, Altus Air Force Base, Altus, Oklahoma

578th SMS, Dyess Air Force Base, Abilene, Texas

579th SMS, Walker Air Force Base, Roswell, New Mexico

Pour plus d'informations, ce site : [Source](#)

LES SYMPATHIQUES HABITANTS

Voici une galerie de personnages pouvant déjà séjourner dans certains des appartements.

Libre à vous bien sur d'occuper ce lieu avec des individus hauts en couleur ou qui correspondent à votre emploi de cet aide de jeu.

Le premier

James Belle est le premier client du projet et un fervent défenseur des libertés individuelles. Il se considère comme le père spirituel de la communauté et son leader autoproclamé. Connaissant les installations comme sa poche, il n'hésitera pas à démontrer son indiscutable leadership et sa maîtrise du complexe-quitte à provoquer quelques défaillances temporaires, ou des accidents regrettables. Atteint d'une démence précoce, il commence à entendre des voix et suspecte plusieurs occupants de vouloir prendre le contrôle de la communauté et de la conduire à sa perte. James est sûr d'une chose : il était le premier habitant du bunker et sera le dernier survivant...

L'agent immobilier et Les clients

Kelly Worsen faisait visiter à **Tom** et **Deborah Wiltz** le dernier étage vide du silo-bunker lorsque les alarmes ont détecté des hostiles en bordure du périmètre de sécurité. Les autres occupants ont isolé aussitôt le complexe de l'extérieur. La situation depuis est compliquée : les **Wiltz** sont au paradis (sans avoir payé pour cet abri) mais **Kelly** souhaite sortir pour rejoindre sa mère et sa fille dont elle est sans nouvelle. Elle attend l'occasion pour se faufiler dehors, sans prêter attention aux risques qu'elle pourrait faire encourir aux occupants.

Les ouvriers bloqués

La compagnie **The Perfect Tools** était employée pour finir l'aménagement intérieur pour le propriétaire **Arkady Samsonov** ; un riche homme d'affaires russe. Le bunker a été scellé en urgence, laissant **Ted Harding** (le contremaître), **Arun Badriba** (électricien) et **Frank Millers** (plombier) dans ce microcosme. Malgré quelques frictions sociales et ethniques avec les autres propriétaires, ceux-ci ont vite réalisés l'intérêt d'avoir des ouvriers qualifiés sous la main. Certains pensent qu'Arun est un terroriste (*il est né à l'étranger, vous comprenez*) et le garde à l'œil, mettant une pression terrible sur le pauvre employé.

Le couple de milliardaires

Wesley et **Rose Tatum** sont originaires du Texas, ayant fait fortune dans le pétrole et l'élevage de bovins. Confortablement installés avec leur majordome **Gérard Martine**, leur entraîneur physique/garde du corps **Douglas** (et accessoirement amant de Rose) et leur femme de ménage **Ilda Suarez**, ils continuent de vivre dans cette vie décalée qu'ils ont dehors, attendant de pouvoir ressortir. Ils étalent leur richesse constamment, racontant leur splendide vie à qui veut l'entendre. Ces récits continuent sur la gloire et la décadence de ce couple va porter rapidement sur les nerfs de toute personne normalement constituée.

La star hystérique

Cette célèbre vedette (faite vous plaisir) est arrivée comme une furie avec sa petite cours personnelle qui dépasse la capacité permise (15 au lieu de 10). Les traumatismes relatifs à la fuite, conjugués à un abus de drogues et de cigarettes conduisent ce groupe à tous les excès : beuverie, concert improvisé, beach-party, etc. La dégradation de la situation générale rend ce groupe sympathique ou très énervant fonction des jours.

L'écrivain névrosé

Joel Lazeby, surnommé **l'Empereur de l'Horreur**, assiste à l'avènement de monstruosité qu'il a écrit depuis des décennies et qui l'on rendu riche au point d'être suffisamment excentrique et de s'offrir cet îlot de sureté dans le chaos environnant. Ayant perdu ses proches en rejoignant le bunker, il frôle la démence, résistant grâce à une médication adaptée arrosée de scotch et en alternant écriture de nouveaux romans et participations sur de nombreux blogs. Quelle est l'étincelle qui le fera plonger ? La venue d'inconnus ou des maux qu'ils déclencheront ?

Les héritiers perdus

Bary, Alice et **Jill Bass** sont trois riches héritiers d'une vieille famille new-yorkaise ; les **Worthington**. A la lecture du testament de leur défunt père **Claudius IV**, ils ont découvert qu'une partie importante de leur héritage manque. Persuadés que leur géniteur l'a caché dans sa dernière marotte (le bunker), ils ont entrepris de fouiller complètement celle-ci. C'était quelques jours avant que la situation ne dégénère dans la région-et qui de toute façon leur échappait. Incorporant par la force des choses la communauté, ils se comportent comme les enfants aisés, égoïstes et pourris qu'ils sont. Ils ont lancé leurs petits jeux de pouvoir presque naturellement.

L'étage vide

Le propriétaire des lieux n'a jamais été vu par les autres occupants depuis que les premiers réfugiés sont arrivés. Mais les voisins affirment qu'ils entendent parfois de légers bruits. Personne n'a essayé pour l'instant de forcer l'accès à l'étage. Est-il arrivé avant tout le monde, vivant complètement calfeutré ou bien contaminé et mourant seul, déambulant désormais dans son somptueux loft ? Qu'en est-il des rumeurs sur des stocks de nourriture, de matériel et d'armes qui y seraient entreposés ? La réponse dépend de vous...

Le survivaliste

Matthew Sullivan, ancien militaire de 54 ans, a rejoint son étage depuis les premiers cas d'hostiles signalés. Prêt depuis des années, il a entreposé des armes, du matériel et de la nourriture pour tenir quelques années en plus. Sa femme **Tricia** (50 ans) et sa fille **Meredith** (23 ans) l'ont suivi pour fuir le chaos de leur ville. S'il rassure les autres habitants par ses compétences indispensables, il plonge lentement dans une paranoïa hallucinatoire, en observant les silhouettes qui traînent le long de la grille externe. Tôt ou tard, il sait qu'il devra prendre les choses en mains et se débarrasser des faibles et des communistes/pacifistes cachés au sein de la communauté du bunker. Mais Matthew est prêt...

La secte

Decara Donebron, maître de la vraie parole et gardien des 7 mondes, de son vrai nom **Willey Sponz**, est le leader d'une secte obscure de Californie. Prêchant comme nombre de ses confrères sur la prochaine fin du monde, il a investi-comme symbole de sécurité pour ses disciples-dans plusieurs abris individuels ou communautaires. Rejoignant l'un d'eux avec une joie incommensurable après la chute de Los Angeles, il essaye de garder le contrôle sur ses derniers disciples (dont une majorité de femmes). Les tensions avec les autres occupants l'ont conduit à

utiliser ses méthodes de contrôle pour s'imposer sur les résidents influençables. La cohésion de la communauté est en train de s'effriter rapidement...

L intrus

Sillas Bodicker, connu sur la Toile comme **The Light**, est un membre des **Duke of BioHazard**. Lorsque la situation a commencé à s'aggraver, le génie a décidé de s'enterrer pour continuer sa mission : découvrir la vérité et la révéler au public. Ayant repéré depuis quelques temps le complexe, il a forcé une des nombreuses banques mal en point du pays pour y effectuer le versement et l'achat d'un appartement libre dans le silo. Il prend ensuite soin d'effacer l'existence du bunker des bases de données et travaille depuis le bunker à sa quête de vérité. Reclus, peu causant envers les autres occupants, il va tenter de tout savoir sur ceux qu'il côtoie afin d'avoir des moyens de pressions au cas où la situation tournerait à son désavantage.

LES IDEES DE SITUATION

Voilà quelques idées pour mettre un peu plus de pression sur cette communauté rencontrée :

- Un des occupants-qui refusait de reconnaître le coté des leaders autoproclamés a été tué récemment par les autres (il serait simplement parti). Son corps a été abandonné en dehors du périmètre de sécurité.
- Un des membres est sorti sans prévenir les autres et a été mordu/s'est coupé. Des traces de sang ont été découvertes dans le dôme d'accès. Personne ne sait de qui il s'agit (le coupable a effacé les traces sur les ordinateurs) et la tension monte, révélant les faiblesses de chacun.
- Le complexe est sur le point de rendre l'âme : Plusieurs systèmes vitaux ne fonctionnent plus. Les occupants sont paralysés entre la peur de fuir (et de tomber sur les hostiles) et de rester (qui provoquera une mort à plus ou moins court terme).
- Suite au stress de l'isolement, les occupants se sont entretués. Les derniers survivants, plongés en état de choc, se sont repliés en deux groupes, qui se sont appropriés chacun une partie du complexe.

LES IDEES DE RENCONTRES

Voici quelques propositions pour mettre vos joueurs sur la voie de cette communauté bien protégée.

Les fantômes gris.

Une communauté de survivants s'est récemment installée sur les lieux occupés par un autre groupe, qui a disparu sans laisser de traces. La tension et la peur fait que les occupants (ainsi que certaines traces des anciens survivants) pensent voir des silhouettes fantomatiques.

Une partie des occupants du bunker effectue des sorties pour récupérer des sujets qu'ils analysent/sacrifient/détiennent/dévorent.

Le fric c'est chic !

Une organisation criminelle a appris qu'un milliardaire américain a installé son refuge dans une installation sécurisée et enfouie sous terre, entreposant une grosse partie de ses richesses (lingots d'or, diamants, œuvres d'art, etc.). Elle monte une opération pour infiltrer le bunker et dérober le butin, à n'importe quel prix...

#@&* de GPS !!!

Lors d'une mission conjointe avec l'armée, la Z-Team est débordée par une horde d'hostiles trop importante pour être neutraliser ou contourner. Les indications pour fuir jusqu'à un point sûr d'extraction sont erronées. Elles mettent les personnages en « contact » avec des pillards et des survivants agressifs sévissant dans le secteur. A la

faveur d'un nouvel itinéraire de retraite confirmé, l'équipe tombe sur le bunker. Les occupants les prennent pour des sauveurs, les laissant entrer...

Mayday !

Un signal de détresse capté sur une zone restreinte de quelques miles carrés, sensée être vide de tout survivant, attire l'attention de l'armée puis des Z-Corps. Le signal est faible ne dépassant pas une zone de quelques kilomètres carrés. Une femme se prétend retenue prisonnière contre sa volonté dans un abri souterrain. S'agit-il d'une démente, de l'esclave d'une communauté devenue folle...ou d'un piège pour attirer des victimes ?

Un bunker pour 2...3...non 4 euh 5 ?

Le promoteur du silo bunker a décidé de profiter de la situation pour s'enrichir. Il a réussi à vendre à des personnes fortunées et désespérées le même étage. Les propriétaires floués sont bloqués dans la zone du secteur privé, cherchant un moyen d'accéder à l'Eldorado. Ils s'organisent, devenant (fonction du temps dans la chronologie) une communauté criminelle dont le seul but est de s'emparer du bunker. Autre possibilité : Un groupe de survivants (les joueurs par exemple) pourrait avoir échangé le badge et les codes d'accès contre des produits divers.