

**Cold World** est un *oracle game*; ces quelques pages posent une situation initiale et vous proposent des règles de résolution simples. A vous, MC\*/joueurs de combler les blancs et de développer votre propre aventure.

(\*) MC= Maître de Cérémonies (équivalent du MJ dans Apocalypse World)

## /SITUATION DE DÉPART

Le *Grand Froid* s'est abattu sur le monde, plongeant l'humanité dans une nouvelle ère glaciaire. Tout n'est plus que neige, glace, froid mortel. Les civilisations se sont effondrées, et avec elles l'ordre et la sécurité. Les survivants se sont organisés en petites communautés dont les principales préoccupations sont la recherche de denrées, de matériel, et la défense des refuges.

C'est un combat quotidien pour les rescapés de cette apocalypse glaciale.

Vous faites partie d'une de ces communautés, survivant autour de maigres ressources.

Bienvenue à **Cold World**.

## /LANCER LES DÉS QUAND

- .Vous agissez face au danger
- .Vous agressez quelqu'un
- .Vous prenez quelque chose/quelqu'un par la force
- .Vous tentez de séduire ou manipuler quelqu'un
- .Vous faites le point sur une situation tendue
- .Vous tentez de cerner quelqu'un

Pour faire une action, lancez **2d6** + bonus/malus.

Si le total est 6 ou moins, c'est un échec.

Sur un résultat de 7 à 9, c'est un succès mitigé.

Un résultat de 10 ou plus est un franc succès.

Le MJ décrit les conséquences d'un échec ou d'un succès mitigé.

Le joueur décrit les résultats d'un franc succès.

## /MATÉRIEL ET BUTIN

- .Rations de survie, nourriture
- .Eau potable
- .Fusils, munitions
- .Fuel, essence, charbon, bonbonne de gaz
- .Vêtements chauds, bottes, chaussures
- .Médicaments, pansements, matériel médical

## /LIEUX

- .Quartier résidentiel
- .Garage, poste d'essence
- .Bunkers, installations militaires
- .Zone industrielle, entrepôts
- .Port, débarcadère, hangars
- .Aéroport
- .Gare
- .Buildings, centre urbain
- .Autoroutes
- .Petite ville ou village isolé
- .Hôpital, dispensaire
- .Prison

## /DANGERS

- .Blizzard, froid mortel
- .Prédateurs sauvages (meute de loups, de chiens)
- .Survivalistes armés
- .Groupe de rescapés affamés
- .Cannibales
- .Militaires déserteurs
- .Groupe de survivants méfiants

## /VOTRE PERSONNAGE

.Notez sur un morceau de papier le nom de votre personnage et son métier/occupation avant le *Grand Froid*. Chaque fois que vous tenterez une action en rapport avec votre ancien métier, ajoutez +1 à votre jet de dés.

.Êtes-vous un homme, une femme? Quel âge avez-vous? Avez-vous de la famille ou des amis quelque part? Comptent-ils sur vous? Êtes-vous responsable de quelqu'un ou d'un groupe de personnes?

.Choisissez une image/photo illustrant votre personnage.

.Répartissez les scores +1, +1, +2 entre les caractéristiques suivantes: **VIGueur**, **AGI**lité, **VO**Lonté.

.Chaque fois qu'une de ces caractéristiques entre en jeu lors d'une action, ajoutez son score au jet de dés.

.Vous débutez l'aventure en pleine forme. Vous pouvez être sonné/fatigué/épuisé/malade (-1), blessé (-2), mourant (-3).

.Matériel de départ  
Vêtements chauds, bottes fourrées, des rations pour trois jours, 1 litre d'eau, une arme à feu (un fusil de chasse + 5 cartouches, une arme de poing + 10 balles ou un fusil de précision avec lunette de visée + 3 balles), un couteau, un talkie walkie, une carte de la région.

/Vous êtes prêt à arpenter **Cold World**.