

## /PERSONNAGES PRÉTIRÉS

.Histoire de vous mettre le pied à l'étrier, voici quelques personnages prétirés, prêts à affronter les rigueurs de Cold World.

**Nom:** Wilson dit "Doc"

**Métier:** Vétérinaire (avant le *Grand Froid*)

**Description:**

Homme, 50 ans, taille moyenne, aucun signe particulier

**Caractéristiques:**

VIG +1, AGI +1, VOL +2

**Historique:**

Vétérinaire de formation, Wilson a dû s'adapter et soigne maintenant les gens, d'où son surnom "Doc"; il est le seul dans la communauté à avoir des connaissances médicales sérieuses. Tout le monde compte sur lui.

**Équipement supplémentaire:**

Wilson a rassemblé quelques fournitures médicales de base mais il lui manque encore pas mal de choses qu'il estime indispensables; chaque sortie est donc bonne à prendre pour collecter des médicaments et du matériel médical.

**Nom:** Lin

**Métier:** Serveuse (avant le *Grand Froid*)

**Description:**

Femme, 19 ans, taille moyenne, athlétique, plutôt jolie

**Caractéristiques:**

VIG +1, AGI +2, VOL +1

**Historique:**

Lin a toujours été très débrouillarde; au lendemain du *Grand Froid*, elle a réussi à survivre plusieurs semaines en collectant ça et là des vivres et en se calfeutrant dans son immeuble. Au fil du temps, d'autres survivants ont trouvé asile dans son immeuble devenu LE refuge.

Malgré son jeune âge, elle fait un peu figure de mère poule vis-à-vis des survivants, d'autant que nombre d'entre eux seraient morts s'ils n'avaient pas pu profiter de cet abri providentiel.

**Équipement supplémentaire:**

Ayant survécu seule pendant plusieurs semaines, Lin a appris à se défendre; elle sait se servir d'un pistolet et à l'occasion d'un couteau. Le refuge étant son immeuble, elle en connaît les moindres recoins; elle y a aménagé plusieurs cachettes secrètes, pour elle et pour du matériel.

**Nom:** Gabe

**Métier:** Agent de sécurité (avant le *Grand Froid*)

**Description:**

Homme, 39 ans, taille moyenne, tatouage militaire sur l'avant-bras droit (vétérinaire de l'Irak)

**Caractéristiques:**

VIG +2, AGI +1, VOL +1

**Historique:**

Bien avant le *Grand Froid*, Gabe a fait l'Irak, trois rotations. Du gâteau par rapport au monde d'après le *Grand Froid*.

De retour à la vie civile, il s'est fait engagé dans une société de gardiennage et de sécurité. Pendant les premiers mois, il a survécu comme il a pu; il a fait ce qu'il fallait pour survivre. Il a rejoint la communauté il y a peu. Tous ces gens si "innocents", ça le met un peu mal à l'aise. Mais c'est mieux qu'être tout seul et puis ici il a chaud.

**Équipement supplémentaire:**

Gabe collectionnait les armes avant le *Grand Froid*. Autant dire qu'il était prêt pour l'*Apocalypse*. Il possède deux armes de poing de gros calibres et un fusil de chasse longue portée, en plus d'un couteau de combat.

## /LE FROID

Le froid est un des thèmes à exploiter dans **Cold World** même si le propos du jeu est plus axé autour des thématiques de survie et des choix à faire pour y parvenir. Les dommages occasionnés par le froid peuvent néanmoins servir le propos. Voici quelques pistes à exploiter.

.Si votre personnage passe une nuit dehors ou est exposé au froid glacial pendant une longue période, faites un test de **VIGUEUR**. Sur 10+, il s'en sort avec quelques engelures superficielles. Sur 7-9, il tombe *malade*.

Sur un échec, il est *gravement malade*; s'il ne reçoit pas des soins appropriés dans les 24 heures, il devient *mourant*.

.Vous pouvez appliquer la règle ci-dessus à une communauté, en tenant compte du niveau de pénurie et de privation que subissent les membres de la communauté.

Sur 10+, ils tiennent le coup. Sur 7-9, un tiers d'entre eux tombent *malades*. Sur un échec, la moitié des gens tombent *malades*. Après 48 heures de privation et de froid, refaites le test. Agravez les conséquences d'un cran (*malade* devient *gravement malade*, puis *mourant*).

## /LE REFUGE

Le refuge, situé au centre d'une petite ville, est un immeuble de deux étages et dispose d'une cave, le tout calfeutré et isolé du froid.

A l'origine, c'est l'immeuble où habitait Lin.

Avec l'arrivée de survivants supplémentaires, l'espace a été redistribué pour préserver dans la mesure du possible un espace privé pour chacun. Lin n'occupe plus qu'une chambre de son ancien appartement; elle a laissé le reste à une famille. Le reste de l'immeuble est occupé par d'autres survivants ou sert d'entrepôts pour tout le matériel et les denrées ramassés au cours des expéditions de collecte.

Le rez-de-chaussée reste un lieu commun de rassemblement pour la communauté. Pour des raisons de sécurité, chaque survivant (ou famille) dispose d'une arme à feu et d'un minimum de munitions; le reste est rangé dans l'armurerie du rez-de-chaussée.

Plusieurs pièces du premier étage ont été aménagées en dispensaire; c'est le domaine du Doc. Il y entpose les médicaments et les fournitures médicales. Il dispose de deux lits pour accueillir les malades et les blessés éventuels.

Sur le toit, on a installé un poste de garde où se relaient des sentinelles. Au cours de sa courte existence, la communauté a déjà subis deux attaques de pillards. Depuis lors, chacun est bien conscient de l'importance de cette veille.

Les accès à l'immeuble, portes, ont été sécurisées et renforcées afin de prévenir toute intrusion.

L'une des priorités après la collecte de vivres reste le chauffage; plusieurs petits poêles à bois ont été installés dans l'immeuble, dispensant la chaleur indispensable à la survie dans cet environnement de froid continu.

Au fil des mois, les survivants ont pillé tous les lieux alentours, ramenant tout ce qui pouvait alimenter les foyers du refuge: bois, charbon.

Aujourd'hui, les réserves de combustible glanés dans la zone autour du refuge commencent à diminuer de manière inquiétante. La pénurie de choses à brûler mettra tôt ou tard en périls la survie de petite communauté.