

/PRÉCISIONS CONCERNANT LES ACTIONS

Les actions entreprises par les personnages peuvent donner lieu à des lancers de dés; chaque résultat d'un lancer de dés peut être modifié par une caractéristique.

Je reprends la liste des actions proposés page 1 en indiquant quelle caractéristique peut éventuellement y être associée.

.Vous agissez face au danger	VOL
.Vous agressez quelqu'un	VIG, AGI, VOL
.Vous prenez par la force	VIG, VOL
.Vous tentez de séduire/manipuler	VOL
.Vous faites le point	VOL
.Vous tentez de cerner quelqu'un	VOL

Certaines actions peuvent être résolues par plusieurs caractéristiques; choisissez-en une suivant la description de l'action faite par le joueur.

Ne vous contentez pas d'un "je le frappe" mais plutôt "je le frappe de toutes mes forces. Je veux le mettre KO !". Cela ajoute du jeu et indique clairement que le personnage utilise ici sa Vigueur.

Si votre personnage a dans son background (métier, historique...) quelque chose en rapport avec l'action entreprise, ajoutez +1.

/PREMIÈRE SESSION SELON APOCALYPSE WORLD

C'est évident, *Cold World* s'inspire énormément d'*Apocalypse World*.

Vincent Baker préconise une première session orientée world building au cours de laquelle le MC (*Maître de Cérémonie*) établira un cadre de départ avec l'aide des joueurs, le tout sous forme d'une conversation et d'une série de questions.

J'ai légèrement dérogé à cette règle en décrivant succinctement un premier lieu, le refuge de Lin, qui servira de point de départ et de base aux PJ.

J'ai également proposé trois personnages prêtirés afin de faciliter l'accès au jeu et à des fins d'exemples. Libres à vous, joueurs, de créer vos propres personnages (avec l'aide ou non du MC).

J'avais commencé l'écriture d'un scénario à l'ancienne – un vieux réflexe de grognard – mais je me suis vite rendu compte que j'enfermais trop la fiction, forçant la ou les directions possibles de l'aventure, et trahissant en cela l'esprit d'*Apocalypse World* qui veut qu'on ne prépare rien et qu'on lance les dés pour voir ce qui se passe. Je me suis ravisé et j'ai commencé à réfléchir aux questions que je pourrais, en tant que MC, poser aux joueurs lors de cette première session, sachant que l'action du jeu se déroule dans l'univers glacé de *Cold World* et que les aventures des PJ tourneront dans un premier temps autour du refuge de Lin et de la ville où il se situe.

COLD WORLD

Nom: Wilson "Doc"

Métier: Vétérinaire
(avant le Grand Froid)

Description:

Homme, 50 ans, taille moyenne, aucun signe particulier

ÉTAT DE SANTÉ

- Sonné -1
- Fatigué -1
- Épuisé -1
- Malade -1
- Blessé -2
- Mourant -3

CARACTÉRISTIQUES

Vigueur: +1

Agilité: +1

Volonté: +2

Historique:

Vétérinaire de formation, Wilson a dû s'adapter et soigner 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:

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.

/LE REFUGE (SUITE)

L'action se situe dans le refuge de Lin, décrit en page 3.

On sait que le refuge est une immeuble de deux étages et était avant la catastrophe l'endroit où vivait Lin. On sait que l'endroit sert depuis plusieurs mois de refuge à un petit groupe.

Parmi les habitants du refuge, Wilson, un vétérinaire bombardé toubib de la petite communauté et qui a installé un dispensaire de fortune au premier étage, et Gabe, un ancien militaire, qui a récemment rejoint le groupe après plusieurs mois d'errance. On sait aussi que Lin était serveuse dans un bar; après la catastrophe, elle a réussi à survivre comme elle a pu, calfeutrant son immeuble et glanant dans les environs de quoi manger et se chauffer.

Combien y a-t-il de personnes qui vivent actuellement dans le refuge?

Des hommes, des femmes, des enfants, des familles peut-être?

Est-ce qu'il y a assez de place pour tout le monde?

Est-ce qu'il y a à manger pour tout le monde?

Où en sont les réserves de nourriture?

On se chauffe à quoi dans le refuge?

Est-ce qu'on a assez de "combustible" pour se chauffer? Pour combien de temps?

Où est-ce que la communauté s'approvisionne en bouffe et en bois de chauffage?

Est-ce qu'il y a d'autres survivants dans le coin? Combien sont-ils?

Le refuge a déjà subi deux attaques de pillards; d'où venaient-ils?

Est-ce que les environs sont encore dangereux?

Gabe est un ancien militaire; est-ce qu'il était déjà là lors de ces attaques?

Si oui, quel rôle a-t-il joué dans l'affrontement? Est-ce que son expérience a fait la différence?

Si non, d'où vient-il? Comment a-t-il survécu dehors?

Est-ce qu'il n'était pas un de ces pillards, des fois?

Comment les autres membres de la communauté le considèrent?

Et les autres PJ, que pensent-ils de Gabe?

Comment s'organise la vie dans le refuge?

Qui montent la garde? Qui s'occupent de préparer la bouffe?

Où sont stockées les choses?

Qui a accès aux armes?

Est-ce que vous avez des contacts avec d'autres survivants?

Sont-ils amicaux, envieux, méfiants, menaçants?

Est-ce que le refuge dispose d'un moyen de transport: traineau, motoneige, pickup ou véhicule tout-terrain?

Qu'en est-il du carburant?

COLD WORLD

Nom: Lin

Métier: Serveuse

(avant le Grand Froid)

Description:

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

CARACTÉRISTIQUES

Vigueur: +1

Agilité: +2

Volonté: +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:

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.

ÉTAT DE SANTÉ

Sonné -1

Fatigué -1

Épuisé -1

Malade -1

Blessé -2

Mourant -3

/QUESTIONS CONCERNANT LES PERSONNAGES

En tant que MC, vous pouvez poser pas mal de questions aux joueurs concernant leurs personnages et la manière dont ils se considèrent les uns vis-à-vis des autres.

Que pensent-ils les uns des autres? Se font-ils confiance?

Lin est la propriétaire des lieux en quelque sorte; quelle est son attitude vis-à-vis des autres survivants? On l'imagine à la fois accueillante et protectrice.

Gabe est le dernier arrivé. Que pense-t-il de Lin, Doc et les autres survivants?

Quelle est l'attitude des PJ par rapport au *Grand Froid*? "Il reste toujours un espoir" ou au contraire "on est foutu de toute manière".

Comment cela affecte-t-il leur manière de se comporter?

/ÉTOFFER LA VILLE AUTOUR

Lorsque vous aurez une idée plus précise du refuge, vous pouvez attaquer la ville autour. Il s'agit d'une ville de taille moyenne vu le gabarit des bâtiments alentours.

On peut estimer qu'il y avait entre 45.000 et 50.000 habitants mais aujourd'hui, c'est difficile d'estimer le nombre de survivants, sans doute 300 personnes, guère plus.

Si les joueurs ne sont pas d'accord avec cette estimation, demandez-leur de vous parler de la ville et de ce qu'ils savent sur elle.

Où se trouve le refuge par rapport au plan de la ville?

Où sont les bâtiments importants ou intéressants? Un commissariat de police, un poste d'essence, un supermarché, une église, un hôpital, une zone industrielle ou militaire, des points d'accès comme des noeuds autoroutiers, une gare, un aéroport peut-être, des installations portuaires, un fleuve ou peut-être la mer (gelée).

Laissez les joueurs tracer un plan de la ville et placer tous ces lieux.

D'ailleurs, sont-ils déserts ou occupés?

Peut-être que les PJ n'en savent rien et qu'il faudrait aller voir.

Que peut-on espérer trouver dans ces endroits? Pensez aux amorces d'aventure ayant pour thème les pénuries qui ne manqueront pas de frapper le refuge tôt ou tard.

/SE DÉFENDRE

Le refuge a déjà subi deux attaques de pillards, heureusement repoussées.

D'où venaient ces pillards? Un des PJ le sait peut-être.

Comment ça se fait qu'il est si bien renseigné?

Comment pourrait-on se prémunir d'une nouvelle attaque?

Combien de personnes parmi la communauté sait se servir d'une arme?

De combien d'armes et de munitions dispose-t-on?

Où est-ce qu'on pourrait s'en procurer d'autres?

COLD WORLD

Nom: Gabe

Métier: Agent de sécurité (ex militaire)

(avant le *Grand Froid*)

Description:

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

ÉTAT DE SANTÉ

- Sonné -1
- Fatigué -1
- Épuisé -1
- Malade -1
- Blessé -2
- Mourant -3

CARACTÉRISTIQUES

Vigueur: +2

Agilité: +1

Volonté: +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:

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.

/FRONTS EN VRAC

Un front, selon *Vincent Baker*, est une menace, des gens, des lieux, des événements qui mettent en danger les PJ. En tant que MC, vous allez sans doute pouvoir créer et développer des fronts à partir des choses que les joueurs auront mises en place lors de la première session de jeu. Cela dit, si vous manquez d'inspiration, voici quelques idées de fronts. A vous de voir si elles vous conviennent. N'hésitez pas à les phagocyter pour enrichir vos propres fronts.

7

//DES SURVIVANTS AFFAMÉS

De l'autre côté du fleuve, un groupe de survivants s'est installé dans un supermarché dont ils ont largement pillés les fournitures. Depuis un mois, ils s'aventurent dans le reste de la ville, en quête de nourriture. Leur situation est assez désespérée; les plus faibles d'entre eux sont déjà morts de faim; que manger quand il n'y a plus rien? Certains sont tentés par le cannibalisme; des disputes internes ont éclaté; récemment un des leurs a repéré de la fumée de l'autre côté du fleuve (le refuge de Lin).

Ils envisagent d'attaquer le refuge. Ils sont nombreux (une trentaine) mais ne sont pas très bien armés, deux fusils et un ou deux armes de poing et très peu de munitions.

Si ce front n'est pas suffisamment dangereux, vous pouvez carrément décréter que c'est un groupe de cannibales et qu'ils n'en sont pas à leur premier coup, le supermarché qu'ils occupent pour l'instant était le refuge d'un autre groupe qui est déjà passé à la casserole si on peut dire.

Le thème du cannibalisme pourrait d'ailleurs être intéressant à traiter, pour autant que vos joueurs soient d'accord, ce thème pouvant choquer les âmes sensibles.

Si les pénuries deviennent plus aiguës, certains survivants du refuge de Lin pourraient être tentés par cette extrémité.

Pensez à des films comme [La Route](#) ou [The Day](#).

Pour survivre, jusqu'où êtes-vous prêt à aller?

//UNE TEMPÊTE DE GLACE

L'environnement peut lui aussi constituer un front.

Profitez en pour demander aux joueurs si quelqu'un se préoccupe du temps qu'il fait?

On sait que c'est le Grand Froid et que la température moyenne oscille entre -5° et -10° le jour et peut descendre jusqu'à -15° la nuit. Toujours est-il que le temps semble s'être encore refroidi depuis plusieurs jours. De lourds nuages s'amoncellent au nord et un vent pénétrant souffle depuis le matin. Cela ne présage rien de bon.

Questionnez vos joueurs sur les mesures qu'ils comptent prendre pour assurer leur survie et celles des autres membres de la communauté alors que le mercure plonge.

Est-il raisonnable de faire une ultime sortie pour aller chercher du bois de chauffage dans le quartier voisin?

COLD WORLD

COLD WORLD

Nom:

Métier:

(avant le Grand Froid)

Description:

CARACTÉRISTIQUES

Vigueur:

Agilité:

Volonté:

Historique:

Équipement:

ÉTAT DE SANTÉ

Sonné -1

Fatigué -1

Épuisé -1

Malade -1

Blessé -2

Mourant -3