

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: **VIG**ueur, **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**.

2

COLD WORLD

/MOTS-CLÉS DES ARMES

Assommant: permet d'assommer un adversaire, sans le tuer.

Bruyant: tout le monde aux alentours va entendre le bruit et peut potentiellement identifier l'origine du bruit.

Contact: ne peut s'employer qu'en combat au corps à corps.

Full-auto: cette arme dispose d'un chargeur conséquent; on peut tirer en rafale et couvrir une zone.

Loin: on peut s'en servir si la cible est suffisamment loin. A plus courte distance, c'est moins pratique.

Proche: n'est efficace qu'à courte portée.

Salissant: c'est bruyant et sale; on a du sang, des tripes et de la cervelle un peu partout.

Zone: la cible de cette arme est une zone; tous ceux qui se trouvent dans la zone en subissent les effets.

/MOTS-CLÉS DU MATÉRIEL

Bruyant: s'entend de loin.

Panne: est susceptible de tomber en panne.

/SONORISER COLD WORLD

.Musique/ambiance sonore pour Cold World:

Permafrost (White Silence, Ugasanie)

Abandoned Base (Eye of Tunguska, Ugasanie)

/ARMES

.Pour chaque arme, vous avez la gravité des blessures qu'elle peut infliger ainsi que des mots-clés pour la décrire.

.fusil de chasse (blessé/mourant, loin, bruyant)

.revolver (blessé/mourant, proche, bruyant)

.fusil à pompe (blessé/mourant, proche, zone, salissant)

.fusil d'assaut (blessé/mourant, bruyant, full-auto)

.fusil de précision (blessé/mourant, loin, bruyant)

.grenade (sonné/blessé/mourant, zone, salissant)

.couteau (blessé/mourant, contact)

.barre à mine (sonné/blessé, contact, salissant)

.machette (blessé/mourant, contact, salissant)

.Pour définir la gravité des blessures, lancez 1d6; selon que l'arme utilisée peut occasionner 2 ou 3 types de blessures, vous pouvez déterminer la gravité des blessures sur des scores de 1-3/4-6 ou 1-2/3-4/5-6.

Exemple: grenade, 1-2=sonné, 3-4=blessé, 5-6=mourant.

/ARMURES

.Les armures et protections permettent de réduire d'un niveau la gravité des blessures, à l'exception de *sonné*. L'impact d'une balle peut ne pas être mortelle si vous portez un gilet pare-balles mais le choc sera toujours là.

Selon l'arme utilisée, le MC* pourra toujours estimer que le type de protection portée est inopérant. Une veste chaude et épaisse n'arrêtera pas une balle mais pourra atténuer le tranchant d'un couteau ou un coup de batte.

/VÉHICULES

.Plus encore que des véhicules en état de fonctionner, ce qui manque, c'est le carburant, et on préfère souvent se chauffer avec que faire rouler des véhicules. De plus, avec les routes enneigées, détériorées par le gel, encombrées par des épaves, il est malaisé de circuler.

Les engins qui ont tenu le coup jusqu'à présent sont les camions militaires, les motoneiges et les véhicules tout-terrain en général mais ils sont souvent **bruyants** et peuvent tomber en **panne**.

L'entretien et la collecte de pièces de rechange peuvent justifier des sorties à l'extérieur du refuge, avec les risques que cela comporte.

/AMORCER L'AVENTURE

.Ce n'est pas toujours facile de commencer une histoire. Comme on dit, "c'est le premier pas qui compte"; c'est pourquoi vous trouverez ci-après quelques amorces d'histoires. A vous de jouer maintenant !

//PÉNURIES

.Qui dit survie dit pénuries. Les gens de votre refuge manquent de tout: nourriture, eau potable, médicaments, chauffage, fournitures diverses. Choisissez une ou plusieurs pénuries et montez une expédition. Ce qui vous manque, une autre communauté l'aura peut-être; à moins que les entrepôts de la zone industrielle ne contiennent encore quelques trucs à ramasser. Le problème, c'est que cette zone est contrôlée par un groupe de survivalistes très agressifs et qui n'ont pas envie de partager leurs ressources.

//MALADIES

.Une épidémie de grippe frappe votre refuge. Est-ce que c'est bien la grippe d'ailleurs? Est-ce qu'on a un médecin?

Quoi qu'il en soit, il faut des médicaments, et vite. Vous vous rappelez qu'il y avait un hôpital un peu au sud de la ville. Il va falloir crapahuter jusque là et voir ce qu'on peut encore y trouver.

Et en attendant, que faire des malades?

Est-ce que c'est contagieux?

//PORTÉS DISPARUS

.Le dernier groupe qui est sorti n'est pas revenu au refuge.

Où sont-ils allés? Depuis combien de temps sont-ils partis?

On peut peut-être encore suivre leurs traces dans la neige.

Est-ce prudent de partir à leur recherche? Cela ne va-t-il pas déformer la défense du refuge?

Est-ce qu'il y a des bandes ennemies dans le coin?

//PRISONNIERS

.Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes dans une cellule froide et humide. Vous êtes sonné(s)/blessé(s).

On vous a dépouillé(s) de vos armes, veste chaude, bottes, sac à dos. Vous vous souvenez avoir été pris dans une embuscade. Vous êtes prisonnier(s). Etes-vous seul? Où sont vos compagnons? Est-ce que vous connaissez vos agresseurs? Pourquoi vous ont-ils attaqué?

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

/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 calfeutrante 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 (vétérane 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 entrepose 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 subi 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.

/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 (vétérant 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

/PETITS TRUCS POUR MC

Après ces 4 pages consacrées aux conseils de mise en jeu, il m'a semblé opportun de vous fournir quelques exemples d'application des règles de **Cold World**, des mises en situation dont vous pourrez vous inspirer lors de vos séances de jeu.

.RÉSISTER AU FROID, À LA FATIGUE, À LA FAIM, À LA MALADIE

Demandez un test de **Vigueur**. Sur un 10+ le PJ serre les dents; ça va passer. Sur un 7-9, il commence à ressentir les effets du froid, de la fatigue, de la faim ou de la maladie. Cela peut se traduire par des frissons, des sueurs froides, des vertiges, des maux de ventre, des vomissements, de la fièvre, des tâches noires devant les yeux. Son état passe à *malade, fatigué/épuisé* ou *sonné* (dans le cas des vertiges).

Tenez compte du malus associé à chaque état dans les prochains tests.

Si un PJ est *malade*, vous pourrez demander d'autres tests de **Vigueur** pour évaluer son état de santé par la suite.

Sur un 6 ou moins, il tombe *malade*. S'il fait un succès mitigé au prochain test, il passe directement à la case *mourant*. Un échec lui fait perdre connaissance.

A noter que cette règle est à utiliser comme *add-on* de la règle concernant le froid détaillée en page 3.

.FRANCHIR UN GOUFFRE

Au cours des expéditions de recherche de vivres ou d'autres fournitures, les PJ devront sans doute franchir des gouffres. Un gouffre peut être un pont autoroutier en partie effondré, le sol endommagé d'un bâtiment en ruines, une crevasse barrant une route, toute forme de trou franchissable d'un bond mais présentant un réel risque de chute.

Selon les circonstances, demandez un test d'**Agilité** si le PJ tente de bondir pour atteindre un endroit précis et risque de perdre l'équilibre, de **Vigueur** si pour franchir l'obstacle seul l'effort physique compte ou de **Volonté** si le gouffre est particulièrement impressionnant et qu'il en faut une sacrée paire pour se lancer.

N'oubliez pas de tenir compte du métier/profil du personnage; un alpiniste n'aura a priori par peur du vide ou y sera habitué; par contre, l'**Agilité** ou la **Vigueur** resteront des caractéristiques testables en l'occurrence.

Sur un 10+, le PJ franchit l'obstacle sans problème.

Sur un 7-9, l'obstacle est franchi mais le PJ se blesse en se réceptionnant ou perd un équipement important.

Sur un 6 ou moins, il chute. Il peut éventuellement tenter de se rattraper in extremis avec un test d'**Agilité**. Sur un 10+, il se rattrape de justesse mais perd un équipement important ou se blesse. Sur un 7-9, il se rattrape, se blesse et perd quelque chose. Il reste dans une situation critique. Sur un échec, il tombe au fond du gouffre.

Selon la hauteur de la chute, il est *blesé* ou *mourant*. Son état nécessitera des soins et il ne pourra vraisemblablement pas s'en sortir sans aide.

Les précautions prises par les PJ, comme s'encorder, peuvent influencer l'issue de l'action, favorablement ou non, un PJ pouvant toujours emporter un autre dans sa chute. Pensez-y !

COLD WORLD

8

.AFFRONTMENT, CONFRONTATION, VIOLENCE

(ou comment traiter un combat dans **Cold World**)

Une confrontation physique – un combat – n'est jamais une chose anodine: un combat peut potentiellement se terminer par la mort d'un des deux protagonistes, ou de plusieurs d'entre eux dans le cas d'un affrontement de masse.

Lorsqu'une telle situation se présente, expliquez bien à vos joueurs les tenants et les aboutissants d'un combat, les enjeux et les possibilités *tactiques* qui s'offrent à eux.

La fuite ou la reddition sont toujours des alternatives possibles, surtout si certains parmi les PJ sont blessés. Trop souvent les joueurs veulent vaincre à tout prix mais comme dit *Obiwan* "il y a d'autres manières de remporter la victoire."

N'oubliez pas non plus que seuls les joueurs lancent les dés; le MC est là pour orchestrer et décrire les situations et les conséquences des actions.

Dans le même ordre d'idée, un annonce de la part d'un joueur "je le frappe" est insuffisante et ne permet pas un visuel clair de l'action et de ses éventuelles suites.

On préférera un "je m'approche de lui d'un pas décidé et je lui assène un violent coup de crosse en pleine face". Demandez au joueur un test de **Vigueur**. Sur un 10+, le coup est d'une telle violence que l'adversaire s'effondre dans un cri de douleur, roule par terre en serrant dans ses mains ensanglantées ce qu'il lui reste de nez. Le sol gelé se macule de rouge. Sur un 7-9, l'adversaire lève les bras dans un geste instinctif de protection. La violence du coup le fait choir. Le PJ reste en position de force mais l'adversaire fait déjà mine de se relever pour riposter.

Sur un 6 ou moins, l'adversaire esquive le coup et réussit à empoigner son agresseur, lui faisant lâcher son arme. L'issue du combat reste incertaine.

Comme vous pouvez le constater, un combat décrit de la sorte est nettement plus évocateur qu'un simple "je frappe".

Cela dit, un tir réussi peut mettre hors combat n'importe quel adversaire.

Prenons un exemple: le PJ est monté sur le toit d'un immeuble et bénéficie d'une vue claire et dégagée sur le repaire d'une bande de pillards. Il a un fusil de chasse muni d'une lunette de visée en bon état et a tout son temps pour ajuster son tir; de plus, le PJ est un ancien militaire (c'est Gabe).

Il s'installe et s'apprête à faire feu sur une des deux sentinelles qui assurent la garde du repaire. Le MC lui demande un test d'**Agilité** auquel viennent s'ajouter un bonus de compétence (c'est un ancien militaire) et un bonus reflétant le fait que le tireur prend son temps pour bien ajuster sa visée.

Sur un 10+, le coup de feu claque; le crâne du garde explose dans une gerbe de sang.

L'autre garde est tellement estomaqué que Gabe a sans doute le temps d'ajuster un second tir. Sur un 7-9, le garde s'effondre, touché un peu en dessous du coup; après un court instant d'hésitation, l'autre garde se jette à couvert. Un résultat de 6 ou moins signifie un tir raté. Les deux gardes ont clairement entendu le coup de feu et se mettent prestement à couvert. Les pillards sont avertis d'une présente hostile.

N'oubliez pas que la clé, c'est de demander à vos joueurs de décrire les actions de leurs personnages; cela permet de créer de la fiction, de relancer l'action et vous donne, à vous MC, les éléments pour assurer une narration continue, sans temps mort.