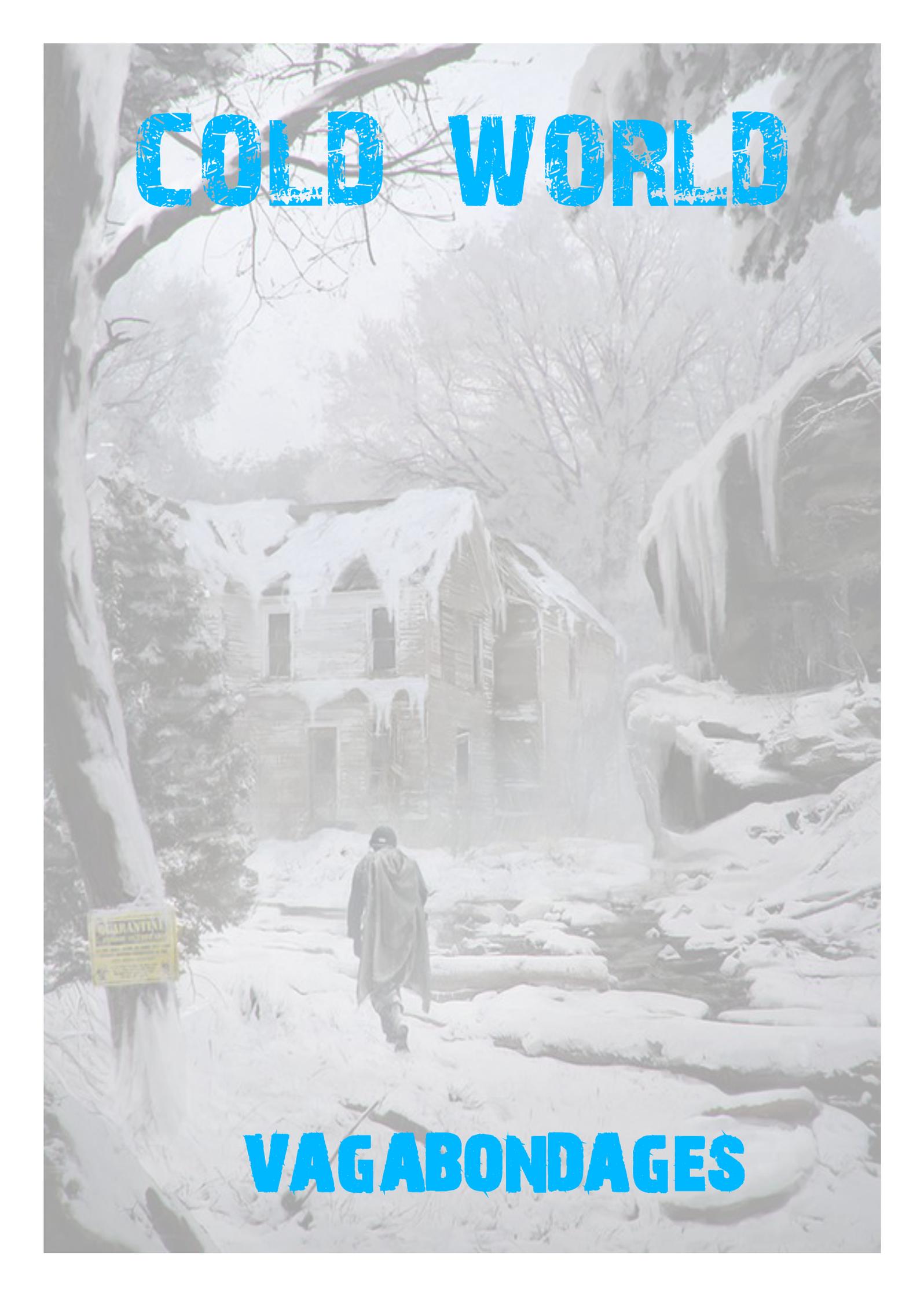


# COLD WORLD



VAGABONDAGES



**A**lors que le grand froid paralyse le monde, cela ne veut pas dire que tout le monde est mort. Bien sûr, les pertes furent nombreuses, mais des groupes de survivants, tels que nos personnages, ont vu le jour, un peu partout sur le globe. On s'organise, et même, des fois, on ré-organise la société.

Faisons le tour de trois possibilités, organisées par taille.

Par convention, nous irons dans un ordre croissant. Commençons par une petite ville américaine typique pour finir par une ville de taille importante.

Leur nom, est facultatif, vous pouvez, naturellement, les renommer à votre bon plaisir.

### Comment tout cela fonctionne ?

Ce supplément de contexte fonctionne de la manière suivante :

**1** une carte des lieux que vous trouverez deux fois, la première, de présentation, possède les annotations utiles au M.C, lieux, gens, possibilités. La deuxième, en fin d'ouvrage, vierge de toute note, que vous pourrez remettre à vos joueurs.

**2** une liste des PNJ que pourront rencontrer vos personnages, lors de leurs déplacements dans les différents endroits de la ville choisie.

**3** Une liste des dangers et rencontres hostiles, possibles dans ses villes et leurs alentours.

**4** une liste de mots-clefs, utiles pour la description des certains endroit de la ville.

**I**ndex des villes :

**Page / ville**

**2:** Rockwell.

**TYPE :** petite ville  
Américaine.

**POSITIONNEMENT :**

De préférence dans une  
vallée.

**HABITANTS :** 980 / 150

**3 :** Phillips-ville

**TYPE :** ville moyenne

**POSITIONNEMENT :**

Grande plaines du  
middle-west

**HABITANTS :** 2900 / 1480

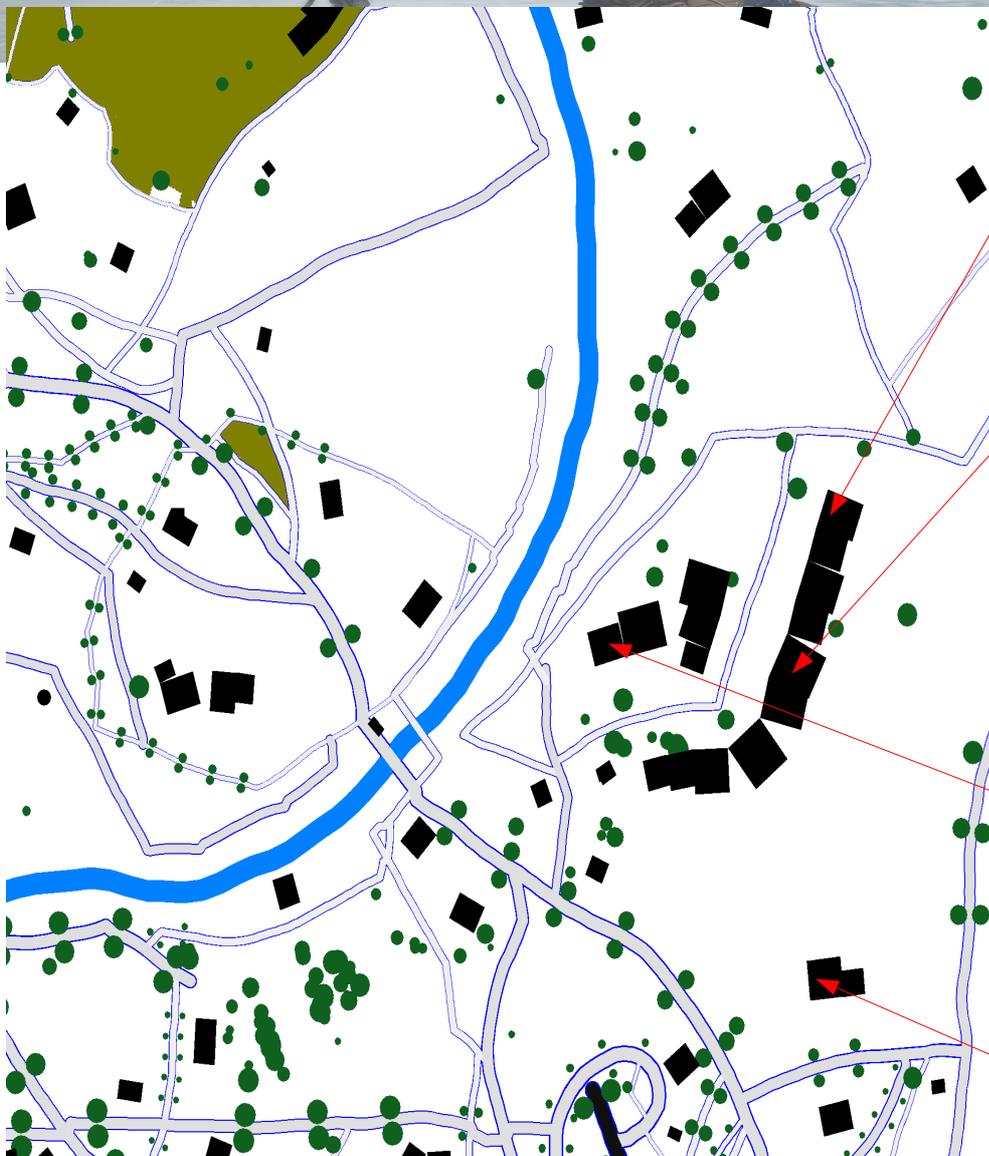
**4:** Southwarck

**TYPE :** grande ville  
Américaine

**POSITIONNEMENT :** côtier

**HABITANTS :** 8,000 000 /  
5,000 000

ROCKWELL



1 Ancien General-store de la ville, pillé depuis longtemps.

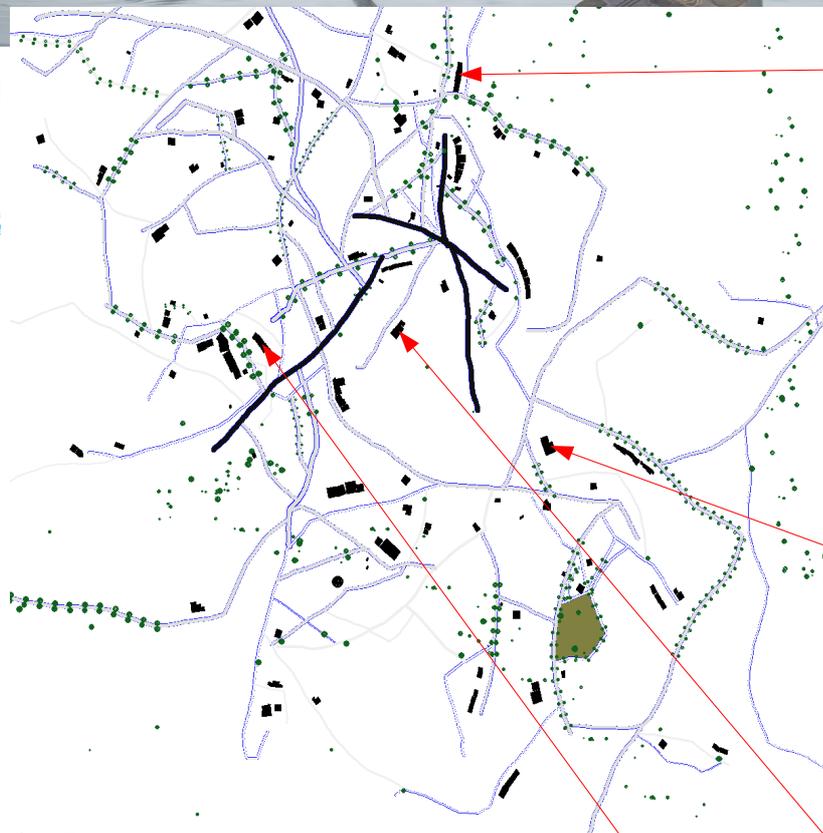
2 garage auto. Une vieille carcasse de voiture dort encore sur le pont du garage.

3 Mairie et bâtiments municipaux. C'est ici que se trouve la majorité des survivants de la ville.

4 la casse auto. Recouverts par la neige, dorment ici les cadavres de voitures de la ville. Les bâtiments administratifs / logements on été vidés depuis longtemps.

**R**ockwell :  
 Sise au cœur de la vallée de la Burnswick, qui la traverse, Rockwell est une ville de moyenne importance. Aujourd'hui, plus grand chose ne s'y passe, le grand froid ayant fait son œuvre.  
 Anciennement peuplée de 980 habitants, elle n'en compte plus que 150 aujourd'hui. La vie s'est recentrée Sur les bâtiment municipaux, servant de dispensaire de fortune.

2D6	RENCONTRES
2	Habitants de la ville
3	Chiens errants
4	cerf / biche
5	Sangliers (1d6 )
6	Habitants ( 1d6 )
7	chiens errants
8	Meute de loups (2d6 )
9	groupe de survivants
10	Survivalistes hostiles
11	renard
12	survivant méfiants



**SOTE** : est la ville typique du middle-west Américain. Sa force a toujours été sa production Agricole, mais aujourd'hui, elle ne peut plus compter dessus. On y trouve des fermes de grande taille, dans lesquelles se trouvent toujours les habitants. La force de Sote, est l'entraide. Bien souvent, les habitant on vu débarquer des sauvageons, qui ne faisaient pas vraiment le poids.

**1 Miller's** : Grande exploitation fermière, la ferme couvre 17 Hectars. Elle produisait de la viande bovine et des céréales. Les Miller y sont toujours, c'est une famille de quatre personnes, les deux parents, une fillette et un garçon.

**2 Kelley's farm**, était une exploitation industrielle. Elle produisait des céréales mais, aujourd'hui ses bâtiments sont vides. Il reste les machines, qui ne sont pas toutes en état de marche.

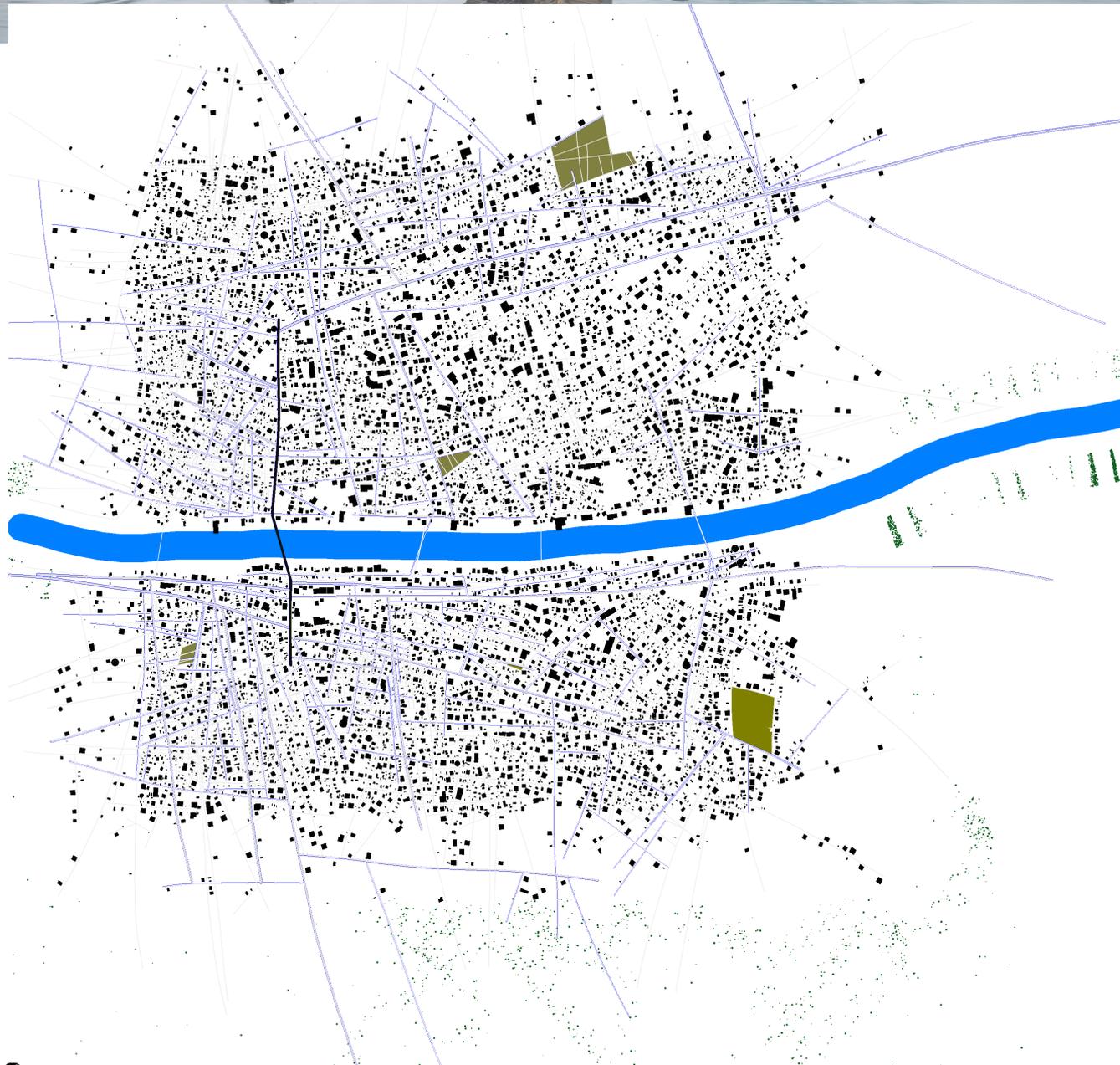
**3 Judith's Bar**, était l'endroit de rencontre de tout ce petit monde. Un café diner, depuis longtemps délabré par les ravages du climat.

**4 Abattoirs Lumley**. C'est ici que le débitage des viandes avait lieu avant le grand froid. Aujourd'hui, l'endroit est vide de toute vie, mais d'énormes tronçons de viandes pendent encore aux crochets

2D6	RENCONTRES
2	carcasse de véhicule vide
3	survivants hostiles
4	meute de loups (1d6)
5	chien errant
6	Survivalistes cannibales
7	renards (1d3)
8	Harde de sangliers (2d6)
9	Cerf / biche (1d3)
10	rien
11	fermier local
12	Loups (2d6)

OTJE

4



Otje est l'exemple même de la grande ville Américaine. Ses quelques 5,000 000 de survivants se battent quasiment tous les jours pour leur survie en milieu plus qu'hostile. La concentration de cette ville en a fait un enfer particulièrement meurtrier, en plus du grand froid. On ne parle plus, ici de survie à l'échelle d'une ville, mais à l'échelle de quartiers. Il serait compliquer de donner des exemples, mais ne sous estimez pas le nombre de dangers qui rôdent dans ce type de ville. Au vu des événements, chaque quartier s'est recroquevillé sur lui même. Si l'entraide est de rigueur dans beaucoup d'entre eux ce n'est pas une généralité. Il est des quartiers, où il est impossible de survivre plus de dix minutes si on n'est pas équipé. De nombreux groupes de survivants sont devenus de vraies bêtes de guerre, pillant, tuant et même souvent plus, tous ceux qu'ils peuvent croiser. Pour le plaisir ou pour leur seule survie.



### **PETITE VILLE :**

Isolée, vide, tranquille, nature, paisible, espace, maisons, vides, habitées, forêt, plaines, rivière, visibilité, dégagée, chemin, terre, froid, feu, nuit, profonde, fumée, animaux, sauvages, quiétude, silence, peur, survie, nourriture, fouille, entraide, bonté, gentillesse, amis.

### **VILLE MOYENNE:**

Champs, prairie, bois, forêt, fermes, animaux, sauvage, population, véhicules, abandonnés, tracteurs, garage charrues, agriculteurs, rencontres, animation, bruit, armes à feu, fourches, couteaux, fusils, pistolet, campagne, profonde, hôpital, prison, shérif, vétérinaire,

### **GROSSE VILLE :**

Buildings, habitations, bureaux, voitures, camions, abandonné, rues, larges, étroites, survivants, hostiles, Amicaux, aide, embûches, traque, chasse, peur, mort, armes à feu , pièges, caché, froid, gel, cadavres, sang, folie, survivalistes, cannibales, clan, eau, nourriture, fournitures, port, bateau, cale, mer, port, docks, hangars, entrepôts, aéroport, taxi, zone industrielle, autoroute, hôpital, dispensaire, prison, quartiers, garages, Armée, base, chef, esclaves.

### **Quelques explications :**

La taille de la ville fait son danger. C'est vrai, plus une ville est importante, plus le lien humain est faible. Il y a plus de chance de tomber sur des survivalistes cannibales dans les grandes métropoles que dans les villes de campagne où tout le monde se connaît. De même l'entraide est une valeur plus largement partagée par les habitants ruraux, un peu habitués aux hivers rudes, que par les citadins, isolés même en nombres. Ne doutez pas que les conditions de vie de Cold World on rendu un paquet de monde dérangés, prêts à tout pour rester en vie surtout au pire.

Amis marcheurs, vous voici prévenus !



Le Redneck, est le personnage le plus fréquent dans les petites villes. Il est : Astucieux, Bricoleur, Futé, Aimable, Chasseur, mais ne le prenez pas pour un benêt non plus car il pourrait être : Hargneux, revanchard, Armé, Dangereux, en Bande, et surtout, il connaît le terrain.



Le Survivant, peut être Amicale ou Hostile, connu ou inconnu. Toujours armé, il possède sur lui des vivres et de l'eau. Un Couteau et une ou plusieurs Armes à feu.



### Pourquoi pas de valeurs chiffrées ?

Tout simplement parce qu'un chiffre reste un chiffre et, ne représente pas grand chose vis-a-vis d'un mot, qui donne tout de suite une image précise de la chose dont on parle.

Beaucoup d'éléments du monde ne sont décrits que par des mots-clés. C'est le principe, tiré du système Apocalypse World de D. Vincent Baker.

(publié par Lumpley Games (en)), et édité en français en 2012 par La Boite à Heuhh.

**L** Le Survivaliste, se rencontre beaucoup dans les grandes villes. C'est un opportuniste dénué de tout sens moral. Il est Armé, dangereux voir, cannibale. Il a son terrain de chasse, voir sa réserve. Il est agile et vif et, connaît le terrain.



Vous trouverez dans les pages suivantes LA collection de cartes utilisées pour ce document. Elles sont agrandies, pour tenir sur deux feuilles A4 collées sur le bord.

Dans l'ordre :

Page 10-11 Rockwell

Page 12-13 : Otje

Page 14-17 Southwarck

Note de montage : Le plus grand des plans se monte comme suit :

14

15

16

17

Dans l'espoir que ce supplément vous sera d'une grande aide pour vos parties à venir,

Bon jeu à vous.

