

**LES SURVIVANTS DU GRAND FROID** est une aventure dont **vous** êtes les héros. Issu de la célèbre collection des livres-jeux *Défis Fantastiques* de Steve Jackson et Ian Livingstone, ce livre est une aventure à jouer avec vos ami·e·s et un jeu de rôle à part entière.

### L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS

Le *Grand Froid* s'est abattu sur le monde, plongeant l'humanité dans une nouvelle ère glaciaire.

Les civilisations se sont effondrées, et avec elles l'ordre et la sécurité. Personne ne sait combien de temps durera l'hiver. Une chose est sûr : il sera long, très long.

Les survivants se sont regroupés en petites communautés isolées, autour des rares ressources encore disponibles. D'autres sont devenus pillards, prédateurs dont l'unique préoccupation est la survie à tout prix. En cet époque troublée, l'homme est redevenu un loup pour l'homme.

Vous êtes des survivants. Vous avez établi votre refuge dans le poste de police abandonné de la petite ville de *Wishek, Dakota du Nord*.

Vos réserves durement amassées commencent à diminuer dangereusement. Pour assurer votre survie, vous allez devoir sortir et tenter votre chance à l'extérieur, braver le *Grand Froid* et ses dangers.

ILLUSTRATION : FILIP DUBECK



# LES SURVIVANTS DU GRAND FROID

UNE AVENTURE DONT **VOUS** ÊTES LES HÉROS

**DÉFIS FANTASTIQUES**



## POURQUOI DÉFIS FANTASTIQUES

Les Livres Dont Vous Êtes Le Héros et plus particulièrement la collection des *Défis Fantastiques*, c'est un peu ma madeleine de Proust à moi. Mes premières aventures dans les univers de *fantasy*, je les ai vécues aux travers des livres-jeux, crayon et gomme à la main, avec pour toute arme une paire de dés à six faces.

Depuis quelques années déjà, je redécouvre ces mondes d'aventures fantastiques et d'épopées chevaleresques pleines de dangers et de monstres à affronter.

Je n'ai d'ailleurs pas attendu le présent ouvrage pour partager ma passion sur mon blog.

Il y a deux ans, j'ai mis en ligne Cold World, un petit jeu d'aventure post-apocalyptique.

Il s'agissait d'un jeu ayant pour cadre notre monde plongé dans une nouvelle ère glaciaire.

Les joueur·euse·s y incarnaient des survivants regroupés au sein d'un refuge, autour des maigres ressources encore disponibles. C'était clairement un jeu axé sur la survie et l'exploration d'un monde hostile mais pourtant familier.

A l'époque, j'avais proposé en huit pages un contexte complet et une procédure basée sur un ensemble de questions pour construire ensemble, joueur·euse·s et meneur·euse, un refuge ainsi que le monde glacé qui l'entoure. Côté règles, j'avais opté pour un système de jeu très simple inspiré d'*Apocalypse World* de Vincent Baker.

Aujourd'hui, j'ai eu envie de reprendre ce contexte de jeu en y ajoutant ce que mes enfants et moi avons construit ensemble lors d'une partie que nous avons faite en février 2018.

Vous pouvez en lire un compte-rendu sur mon blog.

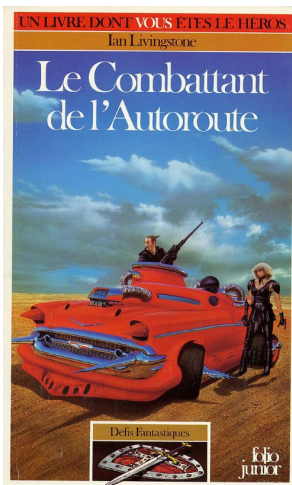
Pour les règles, je voulais tenter l'expérience des règles de *Défis Fantastiques* dans un contexte post-apocalyptique, un style peu représenté dans la collection en question, hormis l'excellent *Combattant de l'Autoroute* de Ian Livingstone; à ma connaissance, l'unique ouvrage de la série qui exploite le thème du *post-apo*.

Ce livret est donc une expérience, un test mélangeant une monde post-apocalyptique construit par mes joueur·euse·s, des règles de jeu simples mais pas simplistes et aussi, il faut bien le reconnaître, un peu de nostalgie de ma part.

En espérant que le résultat vous ravira et vous procurera autant de plaisir à jouer que j'ai eu à l'écrire.

Ci-contre, le volume numéro 13 des *Défis Fantastiques*, « Le Combattant de l'Autoroute », de Ian Livingstone, édité en 1985 et traduit la même année en français par Folio Junior.

*Un virus mortel a décimé la population de la Terre devenue un vaste territoire inculte et sauvage, livré à la barbarie des survivants dont certains, tels que vous, se sont réfugiés dans des villes fortifiées, alors que d'autres se sont réunis en hordes de bandits qui rôdent à travers le pays. VOUS avez été chargé d'une mission périlleuse : traverser, à bord d'une Dodge Interceptor, spécialement équipée et armée, les étendues sauvages qui mènent à la raffinerie de San Angelo, afin de ravitailler en essence la ville-refuge où vous vivez.*



## CRÉER VOTRE SURVIVANT·E

Si vous êtes joueur·euse, votre première tâche consistera à vous créer un alter ego pour vivre l'aventure. Créer un personnage est très simple et ne devrait pas vous prendre plus de cinq minutes.

La première étape consiste à imaginer votre personnage en tant que survivant·e.

Il ou elle a survécu à la venue du Grand Froid et à effritement de la civilisation.

Le monde tel qu'il ou elle l'a connu n'existe plus et n'existera sans doute plus jamais.

Comment votre personnage a-t-il réussi à survivre et comment appréhende-t-il le futur de ce monde glacé où la loi du plus fort semble prévaloir.

Que faisait-il.elle avant la catastrophe ? Quel était son métier ? A-t-il.elle des aptitudes ou des compétences particulières ? A-t-il.elle encore de la famille ou des ami·e·s ou s'est-il.elle retrouvé·e isolé·e alors que l'hiver étendait ses doigts glacés et mortels sur le monde ?

Autant de questions et surtout de réponses qui vous aideront à façonner votre personnage.

Vous n'êtes pas obligé de répondre à toutes ces questions maintenant. Le personnage peut être très simple au début et s'étoffer au fur et à mesure de ses aventures.

A titre d'exemple, ma fille a imaginé un personnage amnésique, une jeune femme surnommée *Lost* et qui n'a que peu de souvenirs de sa vie d'avant. Elle a été recueillie au sein du refuge et tente de s'y intégrer comme elle peut. Retrouvera-t-elle un jour la mémoire ? Personne ne peut le dire.

Mon fils cadet s'est créé un personnage de survivaliste ; lui, il était préparé à ce qui est arrivé. Il possède tout le matériel nécessaire à sa survie et à celle de ses deux chiens. C'est un dur à cuire qui a déjà traîné ses guêtres dans le monde gelé.

Mon fils aîné interprète un ancien des Forces Spéciales. Son passé militaire lui a été fort utile pour faire face au chaos de cet hiver sans fin. Vétéran de plusieurs fronts d'avant le Grand Froid, il sait se battre et ne reculera devant rien pour assurer la survie du groupe et la sauvegarde du refuge.

Comme vous le voyez, un concept de personnage peut déjà en dire beaucoup sur les capacités et l'histoire d'un personnage, sans que cela ne prenne plusieurs pages.

Une fois que vous aurez votre concept de personnage, vous allez pouvoir déterminer ses scores d'Habilité, d'Endurance et de Chance.

L'Habilité reflète la faculté du personnage à faire face aux situations dangereuses qui ne manqueront pas de se présenter dans le monde gelé au-delà des murs rassurants du refuge. L'Habilité sert autant en combat que pour conduire un véhicule ou pour réussir tout autre prouesse physique.

L'Endurance représente la force, la santé et la volonté de survie du personnage. Dans d'autres jeux de rôle, ce score pourrait être exprimé en points de vie. Si l'Endurance d'un personnage tombe à zéro, il perd connaissance ou se retrouve, blessé, hors combat.

Le score de Chance est une caractéristique que seuls les personnages incarnés par les joueur·euse· possèdent. Ce sont des survivant·e·s. Ils ont eu la chance d'échapper au sort funeste de la majorité de la population aujourd'hui disparue. Mais cette chance va-t-elle encore les favoriser ; c'est ce qu'indique le score de Chance.

Pour calculer votre score d'Habilité, lancez un dé à six faces et ajoutez 6 au résultat du dé. Inscrivez le total dans la case Habileté de votre feuille d'aventure. Lancez ensuite deux dés. Ajoutez 12 et inscrivez le résultat dans la case Endurance. Pour le score de Chance, procédez comme pour l'Habilité (un dé + 6). Ces scores sont importants. Vous devez en tenir le compte précisément. Indiquez clairement les scores de départ de chacune de vos caractéristiques car, même si elles sont appelées à évoluer au cours de vos aventures, elles ne pourront jamais dépasser leurs valeurs de départ, sauf indication contraire du Meneur de Jeu.

Il ne vous reste plus qu'à équiper votre personnage et il sera prêt à partir à l'aventure. Vu les conditions climatiques extrêmes, un survivant dispose d'habits adaptés au froid : vêtements chauds, manteau épais, gants, bonnet, bottes fourrées. Il-elle peut être armé-e selon le cas. Vous pouvez choisir parmi la liste ci-dessous ou laissez le hasard décider pour vous.

- 2 Aucune arme\*
- 3 Batte de base-ball ou matraque
- 4 Couteau de chasse
- 5 Arc + 10 flèches
- 6 Arbalète + 10 carreaux
- 7 Pistolet (Beretta 9mm, Glock, etc) + un chargeur de 15 balles
- 8 Fusil de chasse + une dizaine de cartouches
- 9 Shotgun + 10 cartouches
- 10 Fusil de chasse longue portée avec lunette de visée + 10 balles
- 11 Fusil mitrailleur (AK47, M16, Uzi) + un chargeur de 30 balles
- 12 Grenades (lancez un dé pour savoir de combien de grenades vous disposez)

\* Si vous n'avez pas d'arme, vous pouvez au choix ajouter un point à votre score de Chance ou faire un second jet de dés pour déterminer votre armement (si vous faites à nouveau 2, vous n'avez pas d'arme et ne bénéficiez pas du bonus de Chance)

Vous avez un sac à dos assez grand pour transporter 10 objets en plus de 5 rations et de votre gourde, une boussole et un talkie-walkie.

Selon l'historique de votre personnage, le Meneur de Jeu pourra vous octroyer de l'équipement supplémentaire comme, par exemple, une trousse de soins si votre personnage était médecin avant le *Grand Froid*. N'oubliez pas de tenir l'inventaire exact des armes et du matériel de votre personnage. La gestion des ressources est primordiale si vous voulez survivre. Gardez à l'œil vos réserves de nourriture. Les conditions climatiques et le froid mettent à rude épreuve les survivant-e-s. Pour y faire face, il faut être bien nourri-e, ce qui n'est pas toujours le cas. Si le Meneur de Jeu vous demande de consommer un repas mais qu'il ne vous en reste plus, votre personnage perdra un point d'Endurance, reflétant ainsi son état de fatigue et la faim qui le tenaille.

## FEUILLE D'AVENTURE

## LES SURVIVANTS DU GRAND FROID

NOM DU PERSONNAGE :

HABILETÉ

ENDURANCE

CHANCE

ARMES

ÉQUIPEMENT

PROVISIONS

## MATÉRIEL DE JEU

Le jeu utilise des dés à six faces ; chaque joueur·euse n'aura généralement besoin que de deux dés, en plus d'un crayon, d'une gomme et d'une copie de la feuille d'aventure.

## RÈGLES DE JEU

Les règles de jeu des Survivants du Grand Froid sont à la fois simples et adaptables.

Gardez à l'esprit qu'un jeu de rôle reste une conversation entre les joueur·euse·s et le meneur·euse de Jeu et que la plupart de situations présentées peuvent être résolues par cette même conversation et le sens commun.

Si une action est immanquable, il n'est pas nécessaire de lancer les dés pour en connaître l'issue. Idem pour les actions impossibles à réussir.

On ne jette les dés que lorsqu'un personnage est confronté à une situation dont l'issue est improbable ou porte une certaine importance narrative dans l'histoire.

On demandera alors un test d'Habilité. Le joueur·euse lance deux dés et additionne les chiffres obtenus. Si le résultat est inférieur ou égal à l'Habilité du personnage, l'action est réussie. Si le résultat est supérieur à l'Habilité du personnage, c'est un échec.

Cette règle simple peut s'appliquer à toutes les situations.

Si le personnage a un avantage quelconque lors de la résolution de l'action ou que son background indique une aptitude ou une compétence qui peut l'aider dans son action, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à son Habilité pour le test en question.

Si au contraire, la situation lui est défavorable, le meneur·euse de jeu peut lui imposer un malus à son Habilité, de -1 à -3.

## RÈGLES DE COMBAT

Le monde gelé est dangereux et peuplé de créatures hostiles, en plus des pillards.

Les personnages seront inmanquablement appelés à défendre leur vie, même si la fuite reste toujours une option.

A l'instar des personnages, chaque adversaire possède un score d'Habilité et d'Endurance.

Le combat se déroule comme suit :

1. Le meneur de jeu lance deux dés pour l'ennemi. Il ajoute les points d'Habilité au résultat des dés. Ce total donne la Force d'Attaque de l'adversaire.
2. Le joueur·euse lance deux dés et ajoute au résultat des dés le score d'Habilité de son personnage. Ce total donne la Force d'Attaque du personnage.
3. Si la Force d'Attaque du personnage est supérieure à celle de son adversaire, ce dernier est touché et perd des points d'Endurance.
4. Si la Force d'Attaque de l'adversaire est supérieure à celle du personnage, c'est le personnage qui est touché et qui perd des points d'Endurance.
5. En cas d'égalité, aucun des deux protagonistes n'a réussi à toucher l'autre. On reprend le combat à la première étape.
6. Un coup réussi inflige une blessure qui se traduit par une perte de points d'Endurance pour la cible en fonction de l'arme utilisée : deux points pour un combat à mains nues ou avec une arme contondante, un dé pour les armes blanches, de un à deux dés pour les armes à feu, un dé pour les arcs et les arbalètes.

Le combat se termine lorsqu'un des deux adversaires est mis hors combat ou prend la fuite. Vous pouvez aussi choisir de vous rendre mais en ces temps troublés, nul ne peut dire ce qu'il advient des malheureux faits prisonniers par les pillards.

Certains murmurent que la faim et le froid pousseraient certains au cannibalisme.

## PRENDRE LA FUITE

Il vous est toujours possible de prendre la fuite, même si cette option présente des risques.

Si vous choisissez cette option, votre personnage prendra automatiquement 2 points d'Endurance.

## TENTEZ VOTRE CHANCE

La Chance est une caractéristique que seuls les personnages des joueur·euse·s possèdent.

Lorsque le meneur·euse de jeu vous demandera de tenter votre chance, lancez deux dés.

Si le total est inférieur ou égal à votre score de Chance, vous êtes chanceux et les choses tournent en votre faveur. Dans le cas contraire, la chance ne vous favorise pas et vous devez en payer le prix.

Que vous soyez chanceux ou non, vous devez diminuer votre score de Chance d'un point.

Comme vous le constatez, la Chance peut être un allié mais il est loin d'être constant. Plus vous compterez sur la Chance, plus vous prendrez de risques. Alors ne tentez pas le diable.

Vous pouvez tenter votre chance pour augmenter les dommages que vous causez en combat. Si vous êtes chanceux, vous infligez deux points de blessure supplémentaires à votre adversaire. Si vous êtes malchanceux, les dommages occasionnés sont diminués de deux points.

Lorsque vous subissez une blessure, vous pouvez aussi tenter votre chance.

Si vous êtes chanceux, vous regagnez deux points d'Endurance. Dans le cas contraire, vous perdez un point supplémentaire.

Dans tous les cas, vous diminuez votre score de Chance d'un point.

Le meneur·euse de jeu vous indiquera quand et comment il est possible de regagner des points de Chance, tout en ne dépassant pas le score de départ.

## TIR

Pour toucher une cible, lancez deux dés ; si le total est inférieur ou égal à votre score d'Habilité, vous avez touché la cible.

Vous pouvez calculer les dégâts comme expliqué dans la section concernant le combat.

Selon la portée de l'arme, le meneur·euse de jeu pourra vous imposer un malus d'Habilité allant de -1 à -3. Si vous disposez d'une lunette de visée, vous ne subissez pas ce malus.

A bout portant, les armes à feu font le double des dommages. Lancez deux fois les dés pour calculer les dommages. L'utilisation d'une arme à feu dans un combat au corps à corps suit les règles de combat habituel (voir section Règles de combat).

Tenez votre réserve de munitions à l'œil

Les balles et autres cartouches sont une denrée rare.