

## /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

## .AFFRONTEMENT, 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.