

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, Ugassanie)

Abandoned Base (Eye of Tunguska, Ugassanie)

/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)