



# 30 JOURS DE NUIT

D'APRÈS LE COMIC BOOK DE STEVE NILES ET BEN TEMPLESMITH

# SCÉNARIO

## AVANT-PROPOS

“30 Jours de Nuit” est un scénario contemporain-fantastique one-shot (indépendant de tout jeu existant) dont l'histoire prend place à notre époque en Alaska. Ce scénario est tiré d'un comics mais pour pouvoir être joué dans le cadre d'une séance de jdr il a du être adapté : certains personnages et des événements ont dus être ajoutés, des détails et des rebondissements ont été modifiés, etc. Cette histoire est prévue pour être jouée avec des personnages prêtirés, des rôles prédéfinis que devront endosser les joueurs pour une unique soirée. En l'occurrence, les joueurs vont incarner des habitants de la bourgade jusque là tranquille nommée Barrow.

Ce scénario est prévu pour 2 à 6 joueurs.

### Barrow, Alaska

Barrow serait une ville terriblement morne et ordinaire si elle n'était pas la localité située la plus au nord des Etats-Unis à un peu plus de 15 Km au sud du Point Barrow duquel elle tire son nom. 75% des villes d'Alaska sont inaccessibles par la route, on ne peut s'y rendre que par bateau ou avion et Barrow ne fait pas exception à la règle, la ville étant bordée par la mer Chukchi et de nombreux petits lacs. On y chasse l'ours brun, les nombreux ours polaires entourant la communauté, les renards, les caribous, les loups. On y pêche la baleine grise de Californie, les petits orquaux ou des épaulards. La ville compte près de 4500 habitants dont la moitié sont Inuits. Un Pipeline de pétrole qui trouve sa source au nord de la ville court sous Barrow jusqu'à Fairbanks. La ville est recouverte d'une brume épaisse et est entourée d'un désert de toundra enneigé et glacé où la température à cette époque est comprise entre -10°C et -40°C. Durant près de 3 mois, du 10 mai au 2 août, le soleil ne se couche pas et inversement, du 18 novembre au 17 décembre, il ne se lève pas. 30 jours d'une nuit noire, totale et cauchemardesque.

### Les personnages

Les PJ sont tous de habitants de Barrow. Ils sont tous installés dans la ville depuis quelques années et tiennent des postes “d'importance” : shérif, adjoint, docteur, tenancier du resto du coin, etc. La ville n'est évidemment pas bien grande et tous se connaissent bien. Parkas et bottes fourrées sont indispensables dès qu'il s'agit de se déplacer à l'extérieur. Les descriptions des prêtirés ne contiennent aucune mention de l'allure ou du caractère des personnages pour que chaque joueur puisse les jouer comme bon lui semble.

Ce scénario est ouvert. Ce n'est pas un scénario complexe aux multiples rebondissements. Au contraire il est plutôt “basique” et les PJ, dans la mesure du possible, vont pouvoir faire un peu ce qu'ils veulent (ce qui est l'intérêt d'un scénario “simple”). Des joueurs habitués à des scénarios linéaires ou semi-linéaires pourraient avoir du mal à s'impliquer dans cette histoire sans multiples fausses pistes et mystères en tout genre. Dès le début, il faut donc leur signaler de quoi il en retourne. De plus, ils peuvent quasiment se mettre dans la peau du MJ en s'imprégnant de leurs personnages et en décrivant quand vient leur tour des PNJ qu'ils connaissent, des éléments du décor et de la ville. Ils doivent véritablement participer à la création de l'histoire et ne pas simplement se laisser porter par elle sinon ils ne s'amuseront pas. Voilà qui est dit.

### Quelques noms de PNJ pour improvisation

Wilfred Bryson, Leon Donovan, Hank Vogel, Danny Bouchard, Marvin Frazier, Adam Mctavish, Kristian Madden, Sullivan Ashbury, Curtis Oakes, Grace Overton, Jessie Hancock, Mary Lloyd, Fannie Kelley, Olootee Johnson.

# PROLOGUE

## 17 NOVEMBRE

17 novembre en fin d'après-midi. C'est le dernier jour avant que le soleil ne se couche totalement pour un mois. Ensuite et jusqu'au 24 janvier, il ne fera que pointer à l'horizon. Ce soir c'est donc le dernier soir pour admirer un soleil couchant avant 30 jours de nuit. Cette introduction doit poser le décor qui va être utilisé pendant la suite du scénario. Chacun des PJ doit être présenté dans son "milieu naturel" et c'est durant cette première partie que chaque joueur doit essayer de construire son personnage, les gens qui gravitent autour de lui et son environnement personnel.

Pour permettre aux PJ de prendre facilement pied dans l'univers de 30 Jours de Nuit, chaque personnage est lié à une accroche, une petite histoire lui permettant de le caractériser, de le mettre en valeur ou non (suivants les actions et les paroles du PJ). Bien évidemment, si vous ne jouez pas avec 6 joueurs et donc les 6 prêtirés, certaines histoires et certains prêtirés ne sont pas utilisés. Il est toutefois relativement simple de modifier les accroches pour les utiliser pour d'autres personnages. Le shérif et son adjointe peuvent facilement avoir affaire à chacune des accroches proposées, les histoires du baleinier et du docteur peuvent être mélangées, le pilote d'avion juste avant d'atterrir à Barrow peut voir "la fumée des téléphones portables" ou Runi l'indien se débattant avec un loup, le patron du Sheperd Inn peut tout aussi simplement entendre les récits de tous ce petit monde. N'hésitez pas non plus à vous servir des prêtirés non utilisés comme PNJ pour enrichir le décor.

Dans tous les cas, il faut prendre son temps. Ces introductions doivent être bien posées car, ensuite, dès le début de la seconde partie, l'invasion des créatures de la nuit commencera et le scénar ne s'arrêtera plus. Tous ce qui aura été construit durant cette première partie devra alors être détruit ou blessé. Entre ce premier acte et le second, ce doit donc être le jour et la nuit...

### **Le shérif et son adjointe - Eben et Stella Olemaun**

Les introductions du shérif et de son adjointe sont inextricablement liées de part leurs fonctions mêmes et doivent être jouées ensemble. Depuis la nuit dernière, les appels et les plaintes pour vols de téléphones portables se multiplient. Un petit groupe de plaisantins semblent vouloir mettre la pagaille dans la ville et il faut ouvrir l'œil lors des patrouilles de routines. Les rôles se partagent à ce moment là : l'un des deux personnages doit s'occuper de la patrouille en voiture dans Barrow et ses environs tandis que l'autre doit rester au central pour répondre aux éventuelles appels d'urgence.

Concernant la ronde, un jet de PERx2 permet d'apercevoir une légère fumée située à quelques centaines de mètres de l'agglomération. En se rapprochant, le personnage découvre dans un trou peu profond creusé dans la neige, les restes de centaines de téléphones portables calcinés. Le personnage resté au poste devra quant à lui répondre aux multiples coups de téléphones provenant de citoyens en colère voulant déclarer le vol de leurs téléphones, Richardson le maire de Barrow s'indigne de ce vol de masse et demande ce

que fait le shérif, tandis que Gus Lambert du centre électricité et communications de Barrow demande en retard que soit fait un communiqué sur l'utilisation responsable et modérée de l'électricité pour le mois à venir, pour ne pas risquer des problèmes de surchauffe des générateurs...

### **Le pêcheur baleinier - Russel Salinger**

Russel se trouve sur la banquise, aux bords de l'eau, sur un gros bloc de glace, un harpon à la main cherchant la trace d'une baleine quand (jet de PERx2) il peut voir arriver rapidement et dans sa direction une nuée de fulmars boréaux, des oiseaux blancs charognards. Que fait le personnage ? Derrière lui, la banquise s'est morcelée en d'innombrables parties, le morceau de glace sur lequel il se trouve a été envahi par des hiboux et son embarcation a dérivée au loin ! La banquise est très réduite et les fulmars piquent sur les hiboux pour les tuer ! Laissez le joueur se débattre quelques secondes avec son funeste destin puis faites le se réveiller. Il est toujours à bord du baleinier sur lequel il travaille et qui ramène l'équipage dont il fait parti à Barrow. Russel ne pourra retrouver le sommeil de la nuit et votre rôle, que vous l'acceptez ou non, et de lui faire rencontrer un Inuit du nom d'Okpik qui pourra l'informer sur sa vision (il se trouve sur le pont et regarde le ciel étoilé, il est en face du personnage quand il se rend à la cantine, il travaille ensemble, etc.). Si le PJ lui parle de son rêve, l'Inuit lui rira au nez. Ukpeagvik, ça ne lui dit rien ? Le lieu où les hiboux sont chassés, non plus ? Ukpeagvik est effectivement le nom que donne les Inuits à Barrow. Quand aux fulmars, mangeurs de morts et donc maléfiques, ils sont liés à la légende de Sedna, la déesse la plus puissante de la mythologie Inuite, femme jetée à la mer devenu divinité maritime.

### **Le docteur - Krysten Finley**

Le docteur reçoit un appel : il doit aller au chevet d'un chasseur Inuit qui a été mordu par un loup. Attention ce n'est pas parce que les Inuits sont des Eskimos qu'ils vivent dans des igloos. Non, ils vivent comme n'importe quel habitant de Barrow dans une maison. Runi se trouve dans sa chambre, sur son lit en proie à un délire fiévreux. La plaie à la main est importante mais pas mortelle (jet de AGL+ESP +Médecine pour faire le diagnostic, la piqûre et les points de suture appropriés). Il racontera à Krysten avoir vu une aurore boréale il y a deux nuits et qu'il aurait du se méfier. L'aurore polaire étant un mauvais présage indiquant que les esprits des morts cherche à s'amuser avec les vivants. Il remercie le docteur Finley et sa famille la paye. Dehors il vent s'est levé et le froid est avec lui.

### **Le pilote d'avion - Jonas Finley**

Jonas Finley rentre en avion à Barrow. Dos à lui se trouve un magnifique couché de soleil qu'il ne reverra pas avant longtemps. De plus, il a pris connaissance à l'aéroport de Fairbanks du bulletin météo des prochains jours : un avis de tempête a été donné qui devrait arriver d'ici deux jours sur Barrow et ses environs. Une fois rentré à Barrow, il ne pourra repartir avant plusieurs jours, le temps que le temps se calme. Demandez au PJ de faire un jet d'AGL+PER +Pilote d'avion quand il descend sur la piste glissante et



enneigée de Barrow pour voir comment il aborde son atterrissage. Ensuite demandez au PJ comment il range son avion dans le hangar prévu à cet effet. S'il prend des précautions particulières, que vous jugez anormales (prêt à repartir "en cas de problème"), faites lui perdre un ou deux points de sang-froid (si le PJ fait ça, c'est qu'il craint quelque chose et qu'il manque donc de sang-froid).

#### Le patron du Sheperd Inn - Sam Sheperd

Une personne entre dans le Sheperd Inn et s'assoit au bar (jet d'ESPx2 +Connaissance des habitants de Barrow permet de confirmer à Sam qu'il ne l'a jamais vu en ville, c'est un étranger). L'homme aux cheveux longs mal habillé demande à ce qu'on lui serve un verre de whisky et une assiette de bœuf haché cru or la possession et la consommation d'alcool sont interdites à Barrow (le climat ayant la fâcheuse tendance de favoriser le suicide et l'abus d'alcool ayant la fâcheuse tendance à rendre le climat encore plus oppressant qu'il ne l'est déjà) et la viande quand à elle est soit gelée soit cuite, jamais crue. Malgré le fait qu'on le lui dise l'homme continue à demander la même chose et ne veut pas partir. Il prétend d'ailleurs chercher "simplement" un peu d'hospitalité tout en insultant Sam ! Il faut le menacer d'une arme pour qu'il accepte de s'en aller et encore à reculons car avant de partir, il fulmine l'assemblée : *"Ca va être grandiose, ils vont vous prendre un par un et vous bouffer la viande sur les os !"*. Si on en vient aux mains avec lui, il devient furieux, se montre anormalement fort et cherche à tuer. Toutefois une simple balle aura raison de lui.

Cet individu est un fou, un humain qui vient en éclaireur à Barrow pour le compte de Marlow et des vampires. Lui-même espère bien en devenir un.

## TRANSITION

Aux termes de ces différentes introductions, tous les personnages doivent se trouver à Barrow, si possible dans un périmètre assez rapproché (pour faciliter leur regroupement dans la suite du scénario, bien que ce ne soit pas non plus vital). Le premier événement à venir, la coupure de courant, est bon moyen de les rapprocher car tous en sont victimes.

## ETAT DE SIEGE

### 18 NOVEMBRE - 17 DECEMBRE

Le scénario peut s'étaler sur une semaine comme sur un véritable mois, c'est pourquoi les différents éléments du scénario ne seront pas datés mais décrits étape par étape chronologiquement. A la charge du MJ de les assembler, de les modifier, à les combiner suivant les actions des personnages au cours du scénario. Si les personnages parviennent à se trouver une réserve de nourriture et un lieu suffisamment caché, n'hésitez surtout pas à faire une ellipse et à "zapper" les quelques jours tranquilles pour reprendre au moment où les PJ vont devoir repartir chercher à manger. Les vampires vont prendre tous leurs temps pour se nourrir et traquer les survivants.

Si vous jouez avec 6 joueurs et donc les 6 prétirés, il peut-être intéressant d'introduire la **scène de coupe 1** (cf. Scènes de coupe) au milieu du prologue, après la troisième introduction, pour intriguer les joueurs (la scène n°1 étant assez mystérieuse). Si vous jouez en comité plus réduit, il serait plus efficace que cette scène marque la fin du premier acte après avoir joué toutes les introductions. La **scène de coupe 2** devrait être racontée juste avant que l'invasion ne commence pour ne pas que les PJ s'attendent de trop à l'invasion des vampires. La scène de coupe 3, quant à elle, semble être plus appropriée lors d'un moment de repos juste après un passage action. Suivant les actions des PJ, les deux scènes de coupes se déroulant à Barrow (scènes de coupe 4 et 5) peuvent être jouées "normalement". Les personnages peuvent assister à ces deux scènes s'ils sont dissimulés dans les parages où l'événement prend place.

#### Le centre électricité et communications de Barrow

La nuit est tombée depuis plusieurs heures quand l'électricité et les communications téléphoniques sont coupées, hors service. Les personnages pouvaient être devant l'écran de leur ordinateur, devant la TV, en train d'écouter la radio quand les appareils cessent de fonctionner. Tous les appels et signaux de télévisions passent par le centre électrique de Barrow et mis à part les "ondes courtes" plus rien ne fonctionnent. Que fait Gus Lambert ? Laissez chaque joueur prendre ses dispositions et demandez leurs ce qu'il font. Le centre se trouve à environ 500 mètres en dehors de la ville sur un terre-plein légèrement surélevé par rapport à Barrow.

Toujours est-il qu'autrefois ce lieu était garni de grandes paraboles gelées et faisait office de relais entre les communications de Barrow et l'extérieur. Aujourd'hui le bâtiment est littéralement éventré, il n'est plus que ruines tandis que

devant l'entrée en guise de bienvenue se trouve planté un pique d'un mètre de long dont la tête décapitée de Gus orne la pointe. Le centre est bel et bien détruit.

### **Au loin, de la lumière...**

Suite à la destruction de la centrale, la ville se retrouve donc plongée dans le noir. Un personnage qui aurait des raisons de regarder au loin à l'extérieur de la ville (les PJ s'étant rendu à la centrale ?) peut effectuer un jet de PERx2. S'il est réussi, il aperçoit dans l'obscurité, une lumière. En utilisant des jumelles et en zoomant au maximum, il peut distinguer un groupe de personnes réunis autour d'un feu (combien ? Impossible de le déterminer vu d'ici). Le PJ ne peut dire pourquoi mais il sent que ces personnes ne sont pas normales (jet d'ESPx2 pour garder son sang-froid).

Ces créatures sont des vampires qui visiblement ne craignent pas les flammes et qui n'ont fait ce feu que pour une seule raison... être vus des habitants et leur faire peur ! Sachant qu'un humain apeuré développe une odeur inhabituelle et accentue le goût de son sang, ils annoncent leurs venus et préparent leurs festins.

## **L'INVASION COMMENCE**

Vers 3h du matin le 18 novembre, ils attaquent alors que Barrow dort. Toutes les communications sont coupées, les ordinateurs et les téléphones sont détruits, les accès à la ville sont bloqués par des voitures brûlées et les vampires interceptent les fuyards. Les portes des maisons sont éventrées, les habitants saignés à mort puis décapités et de temps en temps certains bâtiments sont brûlés. L'invasion est rapide mais les Vampires ne se pressent pas. Ils se font une véritable orgie mais ils cherchent aussi à ne pas gâcher inutilement la nourriture. Ils savent qu'ils ont un mois pour savourer le festin qu'est Barrow et ils savent que plus les survivants attendent et les craignent, plus le goût de leur sang sera bon. Il est donc tout à fait normal qu'ils ne cherchent pas à tuer tout le monde, à quoi bon avoir 30 jours de nuit ? Les femmes et les enfants d'abord, les hommes sont gardés comme provisions de chair et de sang !

## **SURVIVRE !**

Ce passage du scénario est le plus difficile à mettre en scène car les PJ sont alors en roue libre et peuvent ce que bon leur semble : même les pires choses. Votre travail consiste donc à leur faire comprendre que chercher à s'enfuir de la ville dans l'immédiat est voué à l'échec : les vampires sont trop nombreux et tous ceux qui ont essayé de partir sont morts... Si les PJ sont moins de six et que l'un d'entre eux cherche à s'enfuir, tuez le ! Puis donnez lui un des prétirés qui n'ayant pas servi pour continuer de jouer. Tuez un PJ ou un PNJ de cette manière devrait facilement leur faire comprendre qu'ils ne peuvent y arriver sans un plan préparé. Si tous les suivants s'allient et forcent le passage il est tout à fait possible qu'un d'entre eux survive mais à quel prix ? Le froid achèvera à coup sûr les survivants !

Se cacher dans les sous-sols des maisons n'est pas une garantie de sécurité mais si les PJ parviennent à ne pas trop transpirer et à se cacher suffisamment loin des vampires, ils

peuvent rester tranquillement quelques temps dans une cave à l'abri du froid et où leur odeur ne porte pas très loin. D'un scénario de survie, l'ambiance peut devenir un vrai huit-clos entre les PJ et quelques PNJ survivants, restants seuls loin de tout dans une cave, cherchant la solution miracle pour s'en sortir vivants. Une fois que les PJ ont trouvés une cachette et cherchent à se reposer, c'est le moment pour décrire la **scène de coupe 3**.

Le 19, après 24 heures dans Barrow, le vent glacial et la température inhumaine endorment l'odorat des vampires qui ont dès lors d'importantes difficultés à pister les humains et le sang qui coule dans leurs veines. Ils ne l'avaient pas prévu et c'est l'une des seules vraies chances pour les survivants de s'en sortir... A l'inverse, attention, comme il fait nuit pendant 30 jours, les vampires ne se reposent pas et ne vont jamais dormir durant le mois à s'écouler.

### **Des survivants**

Les personnages ne sont pas les seuls survivants de l'invasion. D'autres personnes se trouvent elles aussi coincées dans Barrow attendant de pouvoir fuir. Tous les prétirés qui ne sont pas pris sont des PNJ en puissance, des survivants que vous DEVEZ utiliser au cours du jeu pour enrichir la partie. De même tous les PNJ qu'auraient pu évoquer les PJ durant leurs introductions respectives doivent, dans la mesure du possible, être intégré à la suite du scénario. L'un de vos joueurs a dit que son personnage était ami avec un chaman, un Inuit mystique ? Pas de problème servez-vous en et utilisez ce personnage pour donner des informations que vous n'avez pas pu donner avant (par ex. en parlant des croyances Inuit sur les aurores boréales, les fulmars, etc.). Il faut vraiment que vous soyez en forme pour rebondir sur leurs idées.

### **Trouver à manger**

Rapidement va se poser le problème de la nourriture. Il faut régulièrement se nourrir pour ne pas dépérir et chaque sortie hors de leur cachette est un risque pour tous (et les confrontations se feront généralement lors de ces escapades).

### **L'hangar à avion**

Bien sûr l'un des premiers endroits à être détruit dans la ville est le hangar. Les avions sont déchiquetés mais le feu n'étant pas mis au lieu vous pouvez laisser croire au PJ pilote d'avion et à ses camarades qu'ils ont une chance de s'enfuir par là. Ce qui est faux. Ce n'est qu'en arrivant sur place, après une expédition périlleuse hors de leur cachette qu'ils pourront le voir par eux même. Tout à été détruit...

### **Un appel à l'aide**

Lors de leurs pérégrinations à l'extérieur, un des personnages va rencontrer un homme à la jambe coincée sous une poutre et demande à être aidé. Le PJ devrait se montrer méfiant, il ne reconnaît pas l'homme, un Inuit du nom de Sonago. Si le personnage l'aide, il devrait se rendre à l'évidence, c'est un humain, pessimiste mais humain : *"Ceux qui sont morts ont de la chance ! Ils sont partis dans l'au-delà, tandis que nous on reste en enfer !"*. Si le PJ ne l'aide pas, craignant qu'il s'agisse d'un vampire rusé, le PJ pourra le revoir plus tard aux

moins des vampires négociant sa liberté contre la révélation de l'endroit où se trouve les PJ.

## LA TEMPÊTE

24 heures durant (+/- selon vos envies), la tempête va s'abattre sur Barrow. Les PJ ne pourront pas sortir de la cachette qu'ils se seront trouvés et les vampires ne bougeront pas tellement non plus. Elle est sensée arriver en ville dans la journée du 19 mais vous pouvez la décaler ou l'avancer selon vos besoins de +/- une demi journée. Les personnages devraient alors comprendre que la fuite et la survie ne s'étaleront pas sur quelques heures, mais au moins sur plusieurs jours voire plusieurs semaines...

## CONFRONTATIONS

Les balles ne leurs font rien, elles les ralentissent un peu tout au plus. Les pieux, les couteaux, les croix, l'ail rien ne fonctionne contre eux. Si, une seule manière de les tuer : les décapiter, ce qui est loin d'être facile ! De manière générale, lors d'une confrontation avec un vampire, si le PJ traqué parvient à trouver une façon de s'en sortir, un moyen d'échapper à ses bourreaux, quelque chose d'original ou quelque chose qu'il décrit, il parvient à s'en sortir. S'il reste bêtement sans bouger, sans décrire son environnement et sans chercher à s'enfuir d'une quelconque manière, il ne s'en sortira pas ou alors il sera mordu : il est de toute manière condamné à court terme... les survivants survivent, les passifs et les victimes meurent.

Le groupe de créatures est composé d'une quarantaine de membres mais ils ne se trouvent jamais tous ensemble, ils traquent les survivants par groupe de deux ou trois. Le centre de la ville est toutefois le point de ralliement de tous les vampires. Situés autour d'un grand feu de camp se trouve toujours une quinzaine de vampires et leur chef (Marlow ou Vincente).

Utilisez le son dans vos descriptions : les bruits de pas dans la neige, les coups intempestifs des volets en bois claquant au vent, le vent justement qui semble être un long sifflement. De même, faites faire de nombreux jets de perception quand bien même il n'y a rien à voir, vous maintiendrez la tension des personnages. Dans le même genre d'idées, des jets ratés de sang-froid (ESPx2) indiquent que le personnage stresse et que conséquemment, il transpire. Hors la transpiration est facilement ressentie par les vampires. Jouez sur ces peurs et ces craintes.

Dès qu'un personnage sort de sa cachette pour aller chercher quelqu'un ou quelque chose, il peut se retrouver confronter à des vampires. Voici donc quelques idées de confrontations possibles.

### Confrontation 1

Un énorme vampire joufflu attaque un des PJ. Toutefois avant de lui bondir dessus, il demande auparavant où se trouvent les autres survivants. Il prétend bien sur qu'il le laissera en vie s'il donne la cachette des ses amis. Tirer sur lui est le moyen le plus simple de gagner quelques précieuses secondes qui permettront de s'enfuir !

### Confrontation 2

Deux vampires (un male et une femelle) viennent de débusquer 2 enfants qui s'étaient cachés. Les PJ vont-ils aller à leur aide ? Les enfants se débattent et pleurent et demandent pardon. Il s'agit d'une mise en scène sadique sensée amener de courageux humains !

### Confrontation 3

Le PJ est traqué par de féroces vampires et, bien sur, il se cache pour ne pas être trouvé. Les créatures sont sur le point de le débusquer quand ils sont appelés par d'autres suceurs de sang qui les préviennent "qu'il est là". Les vampires s'en vont et le PJ est sauf sans savoir pourquoi ! Au loin, en prêtant l'oreille (jet de PERx2), il peut entendre des applaudissements. C'est le moment parfait pour insérer la **scène de coupe 4**.

Même si les joueurs ont entendu la description de la scène de coupe n°4 et qu'ils savent que Vincente a maintenant pris le contrôle de la meute, ils ne savent pas à quoi ils ressemblent et ce n'est que s'ils vont l'affronter ou qu'ils l'épient qu'ils le sauront.

### Confrontation 4

L'un des survivants du groupe PJ/PNJ (Suga, le fils de Sheperd ?) a été mordu lors d'une mission à l'extérieur, il recherchait de la nourriture ou sa petite amie, Gretchen. Fiévreux, il sent qu'il va se transformer et raconte combien son sang le brûle... Que vont faire les PJ ou plutôt comment vont-ils le faire ? Pour que la scène prenne un véritable sens dramatique n'hésitez pas à choisir un PNJ proche d'un PJ, un membre de sa famille ou une personne qu'il a inventé lors de l'introduction, quelqu'un qui soit un tant soit peu lié à eux et qui leur soit chère (le filleul d'Eben, le fils de Sheperd par ex). Si les PJ prennent trop de temps à se décider, n'hésitez pas à transformer la victime en vampire qui va chercher à mordre tout le groupe !

## L'HÉLICOPTÈRE

Bruit de retards dans l'enfer glacé, un hélicoptère est en approche de Barrow et d'ici quelques minutes il survolera la ville. Avec les flammes sortantes de certaines maisons ou voitures brûlées, il ne peut pas manquer la ville. Laissez les PJ s'organiser sur ce qu'il convient de faire ou non. Au moment que vous jugez opportun, décrivez la **scène de coupe 5**. L'hélicoptère arrive et est rapidement mis hors d'état de nuire par un Vincente plus bondissant que jamais.

## EN FINIR

Cette histoire peut se terminer très rapidement comme durer assez longtemps. Tout dépend des actions des personnages : Fuir, attendre 1 mois ou affronter les vampires, sont à priori les seules solutions pour finir ce scénario vivant.

L'affrontement contre les vampires est assurément plus gratifiant que la fuite ou l'attente incertaine mais aussi très dangereux. Les vampires étant quasiment invincibles (mis à part à la décapitation), il existe une possibilité pour vraiment prendre le dessus mais elle exige un sacrifice... Il faut s'in-



jecter du sang de vampire. Sang qui aura été prélevé au préalable avec une seringue sur un sujet infecté ou dans une importante flaque de sang. Plus simplement mais beaucoup plus dangereux, la personne souhaitant affronter les vampires en devenant un peut se laisser mordre par l'un des suceurs (gare à ne pas périr lors de l'opération). Ensuite, une fois contaminé, il faut chercher à se contrôler en exécutant des jets réguliers d'ESPx2 (avec plus ou moins de malus) et combattre les créatures en utilisant toute son adrénaline (qui est alors doublée). Si le personnage ne parvient pas à se contrôler, il devient un vampire de plus. S'il réussit à canaliser ses instincts, il peut encore réfléchir comme un humain même s'il se transforme en créature de la nuit. Le personnage sent son sang le brûler et une demi-heure est suffisante pour que la transformation soit totale. Dès lors, le personnage sent l'odeur du sang, il sent la chaleur des êtres humains alors que la sienne quitte son corps.

Pour en finir alors sans perdre un précieux temps, il faut parvenir à tuer Vincente. S'il est décapité (de quelques manières que ce soit), les autres créatures redouteront le ou les tueurs et sans chef charismatique, les vampires s'en iront sans demander leurs restes. Le tout est de parvenir à le tuer (à vous MJ de jauger des capacités de Vincente et de faire durer l'affrontement suffisamment longtemps pour qu'il ne semble pas avoir été une créature minable). S'il est tué, les survivants n'ont plus rien à craindre. Par contre, si un personnage a été transformé en vampire il est irrémédiablement perdu, il peut rejoindre ses nouveaux camarades de jeu, se faire tuer par ses anciens amis ou tout simplement, attendre que le soleil vienne le chercher...

## EPILOGUE 18 DECEMBRE

Pour des raisons de durée en temps de jeu, cet épilogue peut tout à fait ne jamais avoir lieu. Il est possible que le scénario s'étende sur une semaine comme sur un mois complet. Si c'était le cas, vous pouvez très simplement transformer cet épilogue en tant que scène de coupe et terminer le scénario par sa description.

A l'aube du 18 décembre que les habitants de Barrow soient tous morts, que les personnages aient réussi à s'enfuir ou qu'ils aient du moins survécus, le soleil se lève impassible quand aux événements des trente jours précédents. Tous les vampires ne s'étant pas encore cachés sont désintégrés dans la minute et laissent la ville à feu et à sang. Si vous avez fait jouer l'introduction du présumé pilote d'avion avec l'au revoir au soleil couchant il serait symboliquement intéressant de décrire se lever de soleil sur une ville où la Mort est venue puis repartie et de conclure sur cette scène.

## SCENES DE COUPE

Tout au long du scénario, plusieurs scènes doivent être décrites sans que les PJ ne puissent les influencer et ce, pour une raison : elles ne se déroulent pas devant les personnages. Seuls les joueurs connaissent le contenu de ces scènes, qui sont donc intitulées scènes de coupe, car elles rompent le déroulement normal du scénario. Elles permettent de donner aux joueurs des précisions sur l'histoire tout en renforçant l'ambiance. Ces scènes sont à introduire régulièrement dans le scénario aux endroits indiqués ou lorsque vous

le souhaitez, pour rythmer la séance et intriguer vos joueurs quand l'atmosphère se relâche.

### Scène de coupe 1 - La Nouvelle-Orléans, Louisiane

George le junkie regarde par-dessus son épaule. Il marche rapidement, et donne des petits coups d'oeils de temps à autre. Son addiction l'a complètement rendu parano. Il tape à une porte qui est rapidement ouverte par Taylor, un jeune homme noir d'une trentaine d'années. George demande si elle est là, s'il peut la voir. Il dit avoir trouvé ce qu'elle lui avait demandé. Taylor fait alors entrer George et tous les deux vont voir la femme noire. Des masques africains sont disposés derrière son dos sur les murs. Près d'elle se trouve une tête de mort sur une table ainsi qu'un chandelier, une bougie dont la flamme éclaire chaleureusement son visage. Elle porte des bijoux dorés. *"Qu'as-tu trouvé ?"* lui demande-t-elle. George explique à la femme, qu'il a mis sur écoute tout les téléphones des adresses qu'elle lui avait donné, qu'il a écouté, archivé durant des mois et que ça n'avait rien donné... jusqu'à hier. Il se tait alors et lui tend la cassette audio de ce fameux enregistrement.

### Scène de coupe 2 - Quelque part...

Quelque part le téléphone sonne. Quelque part on décroche et quelqu'un parle. *"Marlow ? C'est moi. J'ai vu que vous m'avez appelé plusieurs fois. Je n'ai pas pu vous rappeler avant, vous savez que je suis très occupé. Je n'ai jamais entendu parler de Barrow de toute ma vie mais si ce que vous dites est vrai, ce pourrait effectivement valoir le coup."* Marlow répond à son interlocuteur que c'est vrai, qu'il a déjà préparé le nécessaire. Il dit qu'il espère le retrouver là-bas, que sa présence ferait date. Marlow lui donne rendez-vous et précise qu'ils sont déjà 39 à participer. *"Considérez que nous sommes 40, je me joins à vous"*.

Cette scène permet d'introduire Marlow Roderick, le premier méchant de ce scénario, et le mystérieux interlocuteur qui se révélera être Vincente, le grand méchant de l'histoire.

### Scène de coupe 3 - La Nouvelle-Orléans, Louisiane

George n'est plus là. Il n'y a plus que Taylor et sa mère, Judith, la femme noire, la mambo vaudou. Devant eux se trouvent du matériel et un revolver. Elle lui explique que le plus important est la caméra. Elle veut qu'il filme tout. Il saisit le revolver et lui demande pourquoi il aurait besoin de ça. *"Pour toi"* lui répond-t-elle. *"Au cas où ils te coinceraient. Crois moi c'est la meilleure solution. Ecoute moi bien. Tu ne peux aider personne même s'il reste des survivants. Il faut juste que tu filmes, que tu gardes une preuve. Aucun humain ne pourra jamais les inquiéter, ils sont bien trop puissants. Les seules personnes capables de réellement les tuer sont leurs congénères. Alors ne joue pas aux héros."*

Cette scène a un véritable intérêt parce qu'elle sous-entend l'une des manières de terminer ce scénario : c'est-à-dire en devenant soi-même un vampire et en affrontant les autres suceurs de sang. N'hésitez donc pas à insister sur le laïus de la prêtresse vaudou dont l'obsession est de révéler l'existence des vampires au reste du monde.

### Scène de coupe 4 - Barrow, Alaska

Applaudissements. Toutes les créatures de la nuit tapent dans leurs mains pour célébrer la venue de la mystérieuse

créature. Celle-ci est entourée de deux femmes, ses esclaves et réserves de sang. Une tête coupée en deux a été jetée négligemment sur le sol. Le corps nu d'un homme décapité a été pendu et son sang colore la neige. Marlow prend la parole *"Merci d'être venu Vincente. C'est un grand honneur"*. Tous les deux font quelques pas. *"Tout est exactement comme je vous l'avais dit au téléphone. Nous pouvons nous nourrir sans dormir durant un mois, sans jamais craindre le soleil. Les hommes attendent comme des bouteilles qu'on leur enlève le bouchon. Nous devrions en faire notre ville. Ne vous inquiétez pas, j'ai donné des consignes. Aucun humain tué n'a été transformé et tous ont été décapités après avoir été bus. Ici c'est notre Paradis. Qu'en pensez-vous ?"* Vincente s'accroupit et soulève le corps d'un humain mort depuis peu. Il regarde la dépouille humaine, fait la moue et la lance à au loin. *"Ce que j'en pense ? Je pense que vous êtes incroyablement stupide ! Crétin !"* Vincente se retourne à une vitesse impressionnante et donne une violente baffe à Marlow qui a pour effet de lui déchiqueter la moitié du visage. *"Je pensais arriver assez tôt pour vous arrêter mais non. Il est déjà trop tard. Il nous a fallu des centaines, des milliers d'années pour nous mêler aux humains, pour leur faire croire que nous n'étions qu'un mythe. Ces meurtres, ces décapitations et cette nuit de 30 jours vont éveiller leurs soupçons et bientôt, ils recommenceront à nous pourchasser... Idiot !"* Marlow se relève, le visage couvert de sang et court vers le vieux vampire toutes griffes sorties. L'autre esquive et d'un coup décapite Marlow. Sa tête, tombe au sol, et, écrasée par la chaussure de Vincente, explose dans une gerbe de sang. *"Écoutez moi tous"*. Vincente se retourne face à la meute. *"Je veux que vous traquiez tous les survivants et que vous les tuiez. Ils ne doivent pas se transformer. Mettez tous les corps dans les maisons, couvrez-les d'essence et faites exploser le pipeline. Je veux que tous les bâtiments soient incendiés, que les corps soient incinérés et que la ville soit détruite"*.

Cette scène en plus de faire comprendre que ce n'est plus Marlow qui dirige la troupe mais quelqu'un d'encore plus fort permet d'expliquer sommairement les enjeux de l'histoire pour les vampires mais aussi d'indiquer aux PJ qu'il s'agit de la dernière ligne droite du scénario. Maintenant, on ne les traque plus pour leur sang mais véritablement pour les tuer.

### Scène de coupe 5 - Barrow, Alaska

Un bruit au loin. C'est un hélicoptère qui arrive. À son bord se trouve Taylor. Celui-ci filme, il filme tout. La ville est à feu et à sang. De nombreux bâtiments ont été détruits et là, au centre des ruines de Barrow, se trouve un groupe de personnes. Il sait qui ils sont. Une des créatures se retourne, elle est en train de manger une tête mais elle l'a vue. La créature court contre un mur, bondit sur un toit et, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, Vincente est collé à la façade de l'hélicoptère. D'un coup de griffes, le vampire brise la glace et en fait sortir Taylor. L'engin va s'écraser en contrebas. Vincente est satisfait. *"Parfait cet incident nous donne la parfaite excuse pour l'incendie de la ville. Entamez une dernière battue. Inspectez tout. Si vous trouvez qui que ce soit, tuez-le et jetez son corps dans les flammes"*.

Dans cette scène, les PJ comprennent que la seule personne qui pouvait peut-être les aider n'a pas réussi à survivre. Même aux aguets un humain seul ne peut parvenir à affronter de telles créatures. La situation paraît désespérée.





*Images : tous droits réservés*



200m 1000ft  
© 2004 Yahoo! Inc © 2003 GDT Inc

Wiley Post-Will Rogers Mem

Wiley Post-Will Rogers Mem

## EBEN OLEMAUN

41 ans - 1,75 m - 70 kg - Shérif de Barrow

Eben Olemaun est le shérif de Barrow. Alcoolisme, violence conjugale ou vol forment le panel des délits que l'on peut rencontrer en ville. Son adjointe Stella est aussi sa femme. Il est le parrain de Suga, le fils adoptif de Sheperd duquel il est voisin.

**Possession :** Une magnifique casquette et un parka, tous les deux verts et ornés de l'écusson de la police de l'Alaska. Un bureau avec cafetière, tasses et un nombre de touillettes quasi illimité. Accessoirement une armurerie réduite à 4 pistolets et 4 fusils de chasse ainsi qu'un revolver de service.

### CARACTÉRISTIQUES

Force 4 Charisme 2  
Constitution 4 Esprit 5  
Agilité 3 Perception 4

### COMPÉTENCES

Utiliser une arme à feu +3  
Connaissance de la loi +2  
Premiers soins +1

### INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Vie : 15  
Sang-froid : 18  
Adrénaline : 2

30 JOURS DE  
NUIT

## STELLA OLEMAUN

37 ans - 1,71 m - 55 kg - Adjointe du shérif

Stella Olemaun est l'adjointe du shérif de Barrow. Alcoolisme, violence conjugale ou vol forment le panel des délits que l'on peut rencontrer en ville. Le shérif Eben est aussi son mari.

**Possession :** Une magnifique casquette et un parka, tous les deux verts et ornés de l'écusson de la police de l'Alaska. Un bureau avec cafetière, tasses et un nombre de touillettes quasi illimité. Accessoirement une armurerie réduite à 4 pistolets et 4 fusils de chasse ainsi qu'un revolver de service.

### CARACTÉRISTIQUES

Force 2 Charisme 3  
Constitution 3 Esprit 5  
Agilité 4 Perception 5

### COMPÉTENCES

Utiliser une arme à feu +3  
Connaissance de la loi +2  
Premiers soins +1

### INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Vie : 13  
Sang-froid : 18  
Adrénaline : 3

30 JOURS DE  
NUIT



## RUSSEL SALINGER

33 ans - 1,83 m - 85 kg - Pêcheur baleinier

Russel Salinger est un pêcheur travaillant sur un baleinier. Très résistant, c'est un grand gaillard sur qui le froid n'a aucune emprise. Il est le frère jumeau de Krysten et par conséquent le beau-frère de Jonas Finley.

**Possession :** Un ample pantalon à bretelles, un épais pull à col roulé, un bonnet et un couteau à cran d'arrêt, voilà les seules véritables possessions de Russel.

### CARACTÉRISTIQUES

Force 4	Charisme 3
Constitution 5	Esprit 5
Agilité 4	Perception 3

### COMPÉTENCES

Navigation/orientation +3  
Mécanique/bricolage +2  
Secourisme/survie +1

### INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Vie : 18  
Sang-froid : 13  
Adrénaline : 3

# 30 JOURS DE NUIT

## KRYSTEN FINLEY

33 ans - 1,62 m - 53 kg - Docteur

Krysten Finley est la seule femme exerçant le métier de docteur à Barrow. Très expérimentée pour son âge, elle a appris "à la dure" le travail et aujourd'hui plus aucune plaie ne l'impressionne. Russel Salinger est son frère jumeau tandis que Jonas Finley est son mari.

**Possession :** Un bureau, une salle d'attente réduite et généralement à la main, dans le cabinet ou dans le coffre de la voiture : une trousse et du matériel médical (stéthoscope, sparadraps, bandages, désinfectants, aspirines, scalpels, seringues, etc.).

### CARACTÉRISTIQUES

Force 2	Charisme 4
Constitution 2	Esprit 5
Agilité 4	Perception 5

### COMPÉTENCES

Premiers soins/médecine +3  
Empathie/psychologie +2  
Pilotage d'avion +1

### INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Vie : 11  
Sang-froid : 18  
Adrénaline : 5

# 30 JOURS DE NUIT

## JONAS FINLEY

42 ans - 1,74 m - 70 kg - Pilote d'avion

Jonas Finley est un pilote d'avion faisant le va et vient entre Fairbanks et Barrow. Ce n'est d'ailleurs pas un natif de cette ville. Il y a quelques années maintenant, suite à une blessure bénigne, il a rencontré Krysten, docteur, avec laquelle il s'est finalement marié l'année dernière.

**Possession :** Un biplan qui ne lui appartient pas véritablement mais qu'il espère bien pouvoir racheter, des cartes détaillants tous les environs, un pistolet avec 5 fusées de détresse.

### CARACTÉRISTIQUES

Force 3	Charisme 3
Constitution 3	Esprit 4
Agilité 4	Perception 5

### COMPÉTENCES

Pilotage d'avion +3  
Navigation/orientation +2  
Secourisme/survie +1

### INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Vie : 13  
Sang-froid : 15  
Adrénaline : 6

30 JOURS DE  
NUIT

## SAM SHEPERD

46 ans - 1,80 m - 85 kg - Patron du Sheperd Inn

Sam Sheperd est le patron du Sheperd Inn, un resto bar hôtel. Il connaît par cœur tous les racontars circulant en ville sur chaque habitant du coin. Il y a près de 10 ans, il a adopté Suga, un enfant Inuit dont les parents avaient été tués par un ours polaire. Eben Olemaun, son meilleur ami, est le parrain de Suga. Gloria, sa femme, est décédée d'une pneumonie il y a 3 ans.

**Possession :** Un resto bar enfumé où se retrouve bon nombre d'habitants de Barrow, quelques bières, une batte de base-ball et un fusil à canon scié.

### CARACTÉRISTIQUES

Force 4	Charisme 3
Constitution 4	Esprit 4
Agilité 3	Perception 4

### COMPÉTENCES

Connaissance des habitants +3  
Empathie/psychologie +2  
Utiliser une arme à feu +1

### INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Vie : 15  
Sang-froid : 15  
Adrénaline : 4

30 JOURS DE  
NUIT

# RÈGLES

## CARACTÉRISTIQUES

Les caractéristiques, au nombre de 6, sont séparées en 2 groupes distincts : les caractéristiques physiques et les caractéristiques mentales. Chacune d'entre elles possède un niveau variant entre 1 et 6, la moyenne étant située entre 3 et 4. Ces niveaux permettent d'évaluer le personnage.

Les 3 caractéristiques physiques sont les suivantes :

### La force (abréviation : FOR)

Cette caractéristique représente la puissance brute mais aussi la capacité à tirer partie de sa musculature. Elle sert lors d'efforts physiques violents.

### La constitution (abréviation : CON)

La constitution représente l'endurance, la condition physique, la résistance aux blessures, à la faim et aux maladies. Une forte constitution peut signifier que le personnage est grand ou obèse.

### L'agilité (abréviation : AGL)

L'agilité reflète le contrôle du personnage sur son corps. Elle représente les réflexes, la coordination des membres et la souplesse. L'agilité permet, par exemple, d'esquiver un coup de poing ou de nouer une corde solidement.

Les 3 caractéristiques mentales sont les suivantes :

### Le charisme (abréviation : CHA)

Le charisme représente la personnalité, le charme, la capacité à séduire par les mots, l'aura émanant du personnage.

### L'esprit (abréviation : ESP)

L'esprit mesure la capacité de réflexion de l'individu, son raisonnement, sa culture générale, sa vivacité, sa lucidité et sa capacité de mémorisation.

### La perception (abréviation : PER)

La perception représente la faculté d'observation et le degré d'attention du personnage. Elle permet de remarquer les détails, même insignifiants.

## COMPÉTENCES

Chaque personnage possède des compétences à +1, +2 ou +3. Elles indiquent les points forts de chacun et sont présentées sous la forme d'une phrase ou d'un mot décrivant de façon concise sa spécificité et son champ d'action.

## RÉSOLUTION D'ACTIONS

Nous voici arrivés au point de règle le plus important du jeu : la résolution de l'action d'un personnage par un jet de dés. Techniquement, comment cela se déroule-t-il ?

Le joueur explique au meneur ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Le meneur détermine alors les deux caractéristiques en rapport avec l'action tentée. Le joueur lance alors 2D6 (deux dés à six faces). Pour réussir son action, le résultat du jet doit être égal ou inférieur au score des deux caractéristiques additionnées. Si le résultat est supérieur, c'est un échec.

*Exemple : Julien souhaite que son personnage, Rick, escalade un mur de pierres. Le meneur lui demande alors d'effectuer un jet de FOR+AGL. Le personnage de Julien a 4 en Force et 4 en Agilité. Il doit donc avec ses deux dés faire un score égal ou inférieur à 8. Il lance les dés et obtient 5 et 4, ce qui fait 9. Il rate donc son jet : il ne parvient pas à grimper le mur en question. Si les dés avaient affiché 5 et 3, il aurait réussi son action de justesse.*

Quand le résultat d'un jet d'action est un double 6, le jet est obligatoirement raté (et cela même si le personnage possède les deux caractéristiques requises à 6). Inversement quand le résultat des deux dés est un double 1, l'action est obligatoirement réussie.

Si aucun duo de caractéristiques n'est en rapport avec l'action que souhaite effectuer le joueur, le meneur peut décider de n'utiliser qu'une seule caractéristique qui sera multipliée par deux.

*Exemple : Le meneur souhaite savoir si Rick remarque que quelqu'un l'observe lorsqu'il tente d'escalader le mur de pierres. Il demande donc à Julien de faire un jet de PER x 2. Son personnage possède 3 en Perception, ce qui lui fait 6. Il lance les dés et obtient 2 et 3 : le jet est réussi. Le personnage de Julien s'aperçoit que quelqu'un est en train de l'épier...*

### Compétences

Si la compétence d'un personnage est en rapport avec l'action qu'il tente, le bonus (+1, +2 ou +3) doit être pris en compte lors du résultat (le minimum d'un duo de caractéristiques étant de 2 et le maximum de 12, quels que soient les modificateurs).

*Exemple : Rick possède la compétence "je suis un sportif accompli (+3)". Lorsque le meneur lui demande d'effectuer un jet de FOR+AGL, il doit rajouter son bonus. Il a 4 en Force, 4 en Agilité et un bonus de +3. Il doit donc, avec ses deux dés, faire un score égal ou moindre à 11. Il obtient 5 et 3, ce qui donne 8. Il réussit donc son jet et son action. Il escalade sans problème le mur.*

## BONUS ET MALUS

Dans certaines circonstances, les actions d'un personnage peuvent être plus difficiles (ou plus faciles) à réaliser qu'habituellement. Il est plus difficile de conduire quand il pleut, de lancer un caillou sur une cible en mouvement qu'à l'arrêt; il est plus facile de grimper à un mur quand il existe des appuis, etc.

Une échelle de modification permet donc au meneur de simuler ces différentes difficultés ou facilités. Cette échelle est comprise en -4 et +4 et est à ajouter au résultat d'un jet de dés. Un malus de -4 signifie que l'action est très dure à réaliser tandis qu'un bonus de +4 indique que l'action est quasiment inratable (il ne devrait même pas y avoir de jet à faire, tellement elle paraît simple).

Le MJ est seul juge quant à l'estimation de la valeur de ces bonus et malus ainsi qu'aux situations qui requièrent leurs applications.

## MARGE

La marge est la différence entre le total du duo de caractéristiques et le résultat du jet de dés. Cette marge informe sur la qualité de l'action, qu'elle soit réussie ou ratée. On parle de marge de réussite (MR) quand le jet est réussi et de marge d'échec (ME) quand le jet est raté. Un jet réussi de justesse (avec une marge nulle) indique que le personnage a réussi son action de peu. Un jet avec une grande marge de réussite indique que le personnage a parfaitement réussi son action et, qu'en plus, il n'a pas éprouvé de difficulté particulière ; tandis qu'un jet avec une grande marge d'échec indique que le personnage a copieusement raté son action et qu'il lui arrive peut-être même quelques désagréments (à la discrétion du meneur)...

## EXEMPLES DE DUOS DE CARACTÉRISTIQUES

- \* Agir en premier (prendre l'initiative) = AGL + PER
- \* Chercher des informations = ESP + PER
- \* Commander un groupe = ESP + CHA
- \* Courir = FOR + CON
- \* Crocheter une serrure = AGL + PER
- \* Culture générale, connaissances = ESP x 2
- \* Ecouter, sentir, goûter, toucher, voir = PER x 2
- \* Escalader un mur = FOR + AGL
- \* Esquiver un coup = AGL + PER
- \* Exécuter un tour de passe-passe = AGL + PER
- \* Garder son sang-froid = ESP x 2
- \* Faire un garrot (premiers soins) = AGL + ESP
- \* Grimper à une corde = FOR x 2
- \* Jouer la comédie = ESP + CHA
- \* Lancer un objet avec précision = AGL + PER
- \* Lancer un objet loin = FOR + AGL
- \* Persuader un tiers = ESP x 2
- \* Remarquer un détail, déceler un objet = PER x 2
- \* Réparer de la mécanique = AGL + ESP
- \* Se battre = FOR + AGL
- \* Se cacher, dissimuler un objet = AGL x 2
- \* Séduire = CHA x 2
- \* Survivre sans nourriture = CON x 2
- \* Utiliser un couteau = FOR + AGL
- \* Utiliser un pistolet = AGL + PER

Le personnage de Julien est parvenu à grimper le mur mais sa MR est de 0. Le personnage a tout juste réussi son action. Il s'en est fallu de très peu...

## CRITIQUES

Quand le résultat d'un jet d'action est un double 6, c'est un échec critique (EC) : le jet est obligatoirement raté (et cela même si le personnage possède les deux caractéristiques requises à 6). Inversement quand le résultat des deux dés est un double 1, c'est une réussite critique (RC) : l'action est obligatoirement réussie.

Ces doubles sont toujours extrêmes, ils produisent souvent des effets spectaculaires. Un EC indiquera que le personnage a incroyablement raté son action : il tentait de grimper un mur de pierre ? Il rate son action, tombe et se blesse (il perd des points de vie). Une RC indiquera que le personnage a prodigieusement réussi son action : il voulait grimper ce haut mur ? Il le fait sans aucune difficulté et peut même aider un ami à monter (bonus au jet).

## POINTS DE VIE

Chaque personnage possède un certain nombre de points de vie. Ces points de vie diminuent à chaque fois que le personnage est blessé, malade ou très fatigué. Quand ils arrivent à 0, le personnage meurt.

### Récupération

Un personnage qui n'est pas mort finira forcément par guérir. Il suffit d'avoir un peu de temps pour se remettre de ses blessures. Avec un minimum de repos le personnage regagne 4 points de vie par semaine. La guérison se terminant quand le personnage a retrouvé la totalité de ses points de vie.

Un personnage secouriste, médecin ou qui connaît les premiers soins, peut s'il réussit son jet de secourisme permettre au personnage blessé de regagner 2 points de vie. À l'inverse, s'il rate son jet, le personnage en perd 2 de plus.

## CONFRONTATION

Parmi toutes les actions que peut accomplir un personnage, les affrontements physiques ont une place à part. La manière de les mettre en scène est plus complexe et plus détaillée car elle détermine souvent la mort ou la survie des personnages.

### Tour

Un tour est une période de temps très courte d'environ 3 secondes durant laquelle un personnage peut accomplir une action. Les tours ne sont utilisés que lors de confrontations et ils se succèdent les uns après les autres tant que la confrontation n'est pas terminée.

### Initiative

Lors d'un affrontement, il est important de savoir qui agit le plus rapidement entre un personnage et son adversaire. Cela dépend de l'agilité et de la perception des protagonistes. En termes de jeu, lors d'une confrontation chaque protagoniste effectue un jet d'AGL+PER. La marge de réussite la plus élevée indique le personnage qui agit en premier. Si deux personnages obtiennent une marge identique, ils agissent en même temps. Si un personnage obtient une Réussite Critique, il agit directement en premier quelle que soit sa Marge de Réussite. Inversement, si l'un des personnages obtient un Echec Critique, il n'agit pas et est privé d'action durant ce tour.

Une fois déterminé celui qui agit en premier parmi les PJ, les autres initiatives n'ont plus d'importance. Le PJ ayant l'initiative explique ce qu'il souhaite que son personnage accomplisse. Puis les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, chaque PJ peut tenter une action. Lorsque autour de la table vient le tour du MJ, celui-ci fait agir chacun des PNJ qu'il incarne.

L'initiative se relance au début de chaque tour.

### Dommmages physiques

Lors d'une confrontation physique si le personnage est touché, il perd des points de vie. Cette perte se calcule en fonction de la Marge de Réussite du jet. Les dégâts de l'arme devant être multipliés par cette marge pour déterminer les points perdus :

Si la MR est de 0, les dégâts sont multipliés par 1  
Si la MR est de 1, les dégâts sont multipliés par 1  
Si la MR est de 2, les dégâts sont multipliés par 2  
Si la MR est de 3, les dégâts sont multipliés par 3  
Si la MR est de 4, les dégâts sont multipliés par 4  
Si la MR est de 5, les dégâts sont multipliés par 5

*Exemple : Rick n'a pas réussi à éviter un coup de poing. Le meneur effectue un jet comme s'il jouait l'adversaire du PJ, un jeune homme du nom de John. Il sait que John n'est pas un professionnel. Il estime que sa FOR+AGL est de 5. Il lance les dés et obtient 4. La MR est de 1. En conséquence les dégâts d'un coup de poing (1 point) doivent être multipliés par la MR (1 point) ce qui donne 1. Rick perd donc 1 point de vie.*

## POINTS DE SANG-FROID

De la même manière que les points de vie, chaque personnage possède un certain nombre de points de sang-froid. Ils diminuent à chaque fois que le personnage est choqué, surpris ou effrayé. Quand ils arrivent à 0, le personnage devient irrémédiablement fou.

### Perte de sang-froid

À chaque fois que le meneur juge qu'un événement ou une créature sont suffisamment choquants pour ébranler la raison d'un ou de plusieurs personnages, il demande aux joueurs d'effectuer un jet de sang-froid (ESP x 2). Le résultat doit bien sûr être inférieur ou égal à leur ESP x 2.

Si le joueur réussit son jet, le personnage reste stoïque et arrive à se raisonner face aux événements (il ne perd pas de points de sang-froid).

Si le joueur rate son jet, le personnage perd des points (et le personnage fuit, cri ou se met à paniquer, à trembler). Cette perte se calcule en fonction de la marge d'échec. Cette marge étant la différence entre le résultat du jet de dés et l'ESP x 2 :

La Marge d'Echec est de 1 = 1 point de perte  
La Marge d'Echec est de 2 = 2 points de perte  
La Marge d'Echec est de 3 = 3 points de perte  
La Marge d'Echec est de 4 = 4 points de perte  
Ainsi de suite...

### Récupération de sang-froid

Du fait de la courte durée de ce scénario one-shot, les points de sang-froid ne peuvent être regagnés.

Nom de l'arme	Dommmages
Coup de poing, de pied	1 point
Coup de tête	2 points
Batte de base-ball, barreau de chaise	3 points
Poignard, dague, hachette	4 points
Epée, katana, hache	5 points

Arme à feu	Dommmages	Munitions
Revolver	4 points	6 balles
Pistolet semi-auto	4 points	15 balles
Fusil à canon scié	5 points	2 balles
Fusil de chasse	5 points	5 balles



### Critiques liés au sang-froid

Si le personnage fait une RC lors de son jet de sang-froid, en plus de rester impassible face à l'horreur, il regagne des points de santé mentale précédemment perdus. Le nombre de points ainsi regagnés est égal à l'ESP du personnage.

Par contre, si le personnage fait un EC lors de son jet de sang-froid, la perte de points est doublée !

### ADRÉNALINE

Quand un personnage est en situation de stress, il peut faire appelle à ses points d'adrénaline et se dépasser. Chaque personnage en possède un certain nombre. 1 point d'adrénaline permet de relancer 1 dé.

### Récupération

Les points d'adrénaline se regagnent dans leur totalité après une nuit entière de sommeil.

### ADAPTATION (AVRIL 2004)

#### Création, adaptation et mise en page

Yno [ yno2012@hotmail.com ]

#### Remerciements

Brand

#### Disponible sur Xperyments

[www.xperyments.com](http://www.xperyments.com)

#### Forum dédié

[www.forums-xys.fr.st](http://www.forums-xys.fr.st)

### COPYRIGHTS

*30 days of night* story © 2003 Steve Niles. All rights reserved.

*30 days of night* art © 2003 Ben Templesmith. All rights reserved.

© 2003 Idea + Design Works, LLC. All rights reserved.

© 2004 Guy Delcourt Productions.

**30 Jours de Nuit** est disponible aux éditions Delcourt ([www.editions-delcourt.fr](http://www.editions-delcourt.fr)).

# 30 JOURS DE NUIT