

DANS LA NUIT LONGUE ET GLACIALE

UN JEU DE DAMIEN "RAHYLL" C.



"Alors que je voyageais à bord d'un hélicoptère avec _____ [1], une violente tempête a éclaté. J'ai eu le temps de sauter de l'appareil avant que celui-ci ne s'écrase sur le flanc d'une montagne. Je suis seul, perdu au milieu d'une forêt brumeuse et enneigée, à plusieurs kilomètres du lieu du crash. À mon réveil, j'entends _____ [2]. Avec pour seules ressources _____ et _____ [3], je vais devoir survivre, _____ et _____ [4]".



[1] l'équipage / la cargaison (une option) :

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> ma famille | <input type="checkbox"/> mon/ma meilleur(e) ami(e) |
| <input type="checkbox"/> un artefact précieux | <input type="checkbox"/> des criminels sous ma garde |
| <input type="checkbox"/> un dangereux virus | <input type="checkbox"/> des soldats me menant en prison |

[2] la menace pressante (une option) :

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> une meute de loup hurler | <input type="checkbox"/> le grognement d'un ours |
| <input type="checkbox"/> une tempête approcher | <input type="checkbox"/> des coups de feu |
| <input type="checkbox"/> un silence oppressant | <input type="checkbox"/> un cri monstrueux |

[3] mes ressources (deux options) :

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> quelques rations (2 repas) | <input type="checkbox"/> un couteau |
| <input type="checkbox"/> le transpondeur de l'hélico | <input type="checkbox"/> un fusil à lunette (6 cartouches) |
| <input type="checkbox"/> de quoi faire du feu (2 nuits) | <input type="checkbox"/> du matériel d'escalade |

[4] mes objectifs (deux options) :

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> quitter les lieux | <input type="checkbox"/> trouver les survivants |
| <input type="checkbox"/> découvrir la cause du crash | <input type="checkbox"/> découvrir ma vraie nature |
| <input type="checkbox"/> découvrir la vérité sur ce lieu | <input type="checkbox"/> terminer ma mission initiale |



► MON PROFIL

Je choisis une compétence à -1, un à +0, un à +1 et un à +2.

- | | | | | | |
|------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------|--|
| ATHLÈTE | <input type="checkbox"/> -1 | <input type="checkbox"/> +0 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <i>fuir, escalader, combattre</i> |
| SURVIVANT | <input type="checkbox"/> -1 | <input type="checkbox"/> +0 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <i>faire un feu, s'orienter, se soigner</i> |
| CHASSEUR | <input type="checkbox"/> -1 | <input type="checkbox"/> +0 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <i>pister, se cacher, tirer</i> |
| INGÉNIEUX | <input type="checkbox"/> -1 | <input type="checkbox"/> +0 | <input type="checkbox"/> +1 | <input type="checkbox"/> +2 | <i>bricoler, bluffer, trouver une issue.</i> |

Lorsque je cherche à faire appel à une compétence, je lance 2D6+compétences :

- **Sur un 6-** : J'échoue et mon échec me rapproche de la mort ou m'éloigne de mon objectif. Les joueurs peuvent retirer un jeton de ma condition "Je tiens le coup" vers une autre des conditions ou envisager de me retirer un jeton d'objectif.
- **Sur un 7-9** : Je réussis mais une complication intervient. Les joueurs* devraient envisager de retirer un jeton de ma condition "Je tiens le coup" vers une autre des conditions.
- **Sur un 10-12** : Je réussis et ma condition s'améliore : Les joueurs devraient envisager soit de retirer un jeton d'une autre condition vers la condition "Je tiens le coup", soit me donner un jeton d'objectif.
- **Sur un 13+** : Je réussis et ta condition s'améliore grandement. Les joueurs devraient envisager de retirer un jeton d'une autre condition vers la condition "Je tiens le coup" et de me donner un jeton d'objectif.

NB: Les jetons sont gérés de manière individuelle ou collective.

► MA CONDITION

Au début de l'aventure, dix jetons sont placés sur la condition "Je tiens le coup" (ou cochez les cases) et je noircis 3 cases parmi les autres conditions (je peux en noircir plusieurs par condition) reflétant la condition de départ de mon personnage.

JE TIENS LE COUP



J'AI FAIM



J'AI FROID



JE SUIS DÉPRIMÉ



JE SUIS BLESSÉ



Quand ils considèrent que ma situation s'aggrave (ou si les résultats de mon action le commandent), les joueurs peuvent prendre un jeton de la condition "Je tiens le coup" et peuvent le mettre sur l'une des conditions suivantes. Tant que ma situation ne s'arrange pas, ils peuvent continuer à mettre des jetons sur cette condition jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de place (plus de cases non noircies).

Lorsque je n'ai plus de jeton dans la condition "Je tiens le coup" ou lors que j'ai atteint l'un de ces seuils critiques, mon personnage vit ses derniers instants. Je dois alors inclure à mes prochaines questions "Est-ce que je vais mourir maintenant ?" et les joueurs sont alors libres de mettre fin à mes souffrances (ou me laisser continuer). À moins que je remédie à cette situation, je dois continuer de poser cette question et les joueurs sont libres de mettre fin à la partie à tout moment.



MES OBJECTIFS



Lorsque les joueurs estiment que je me rapproche de mon objectif (ou si les résultats de mon action le commandent), ils peuvent me donner un jeton de victoire (ou cocher une case). Sauf si les résultats de mon action le commandent, ils ne devraient pas retirer un jeton d'objectif à leur guise.

Lorsque les joueurs m'ont donné 5 de leurs jetons, je peux atteindre l'un de mes objectifs (au choix) et introduire cette résolution dans la fiction. Lorsqu'ils m'en ont donné dix, je peux atteindre mon second objectif, l'introduire dans la fiction et terminer mon périple en racontant un court épilogue.

DANS LA NUIT LONGUE ET GLACIALE

UN JEU DE DAMIEN "RAHYLL" C.
VERSION 1.5 - MARS 2017

JEUX DE RÔLES :

- ▶ "SUNDERED LAND" PAR D. VINCENT BAKER
- ▶ "PÉRDUS SOUS LA PLUIE" PAR VIVIEN FÉASSON

JEUX VIDÉOS :

- ▶ "THE LONG DARK" PAR HINTERLAND STUDIO INC.
- ▶ "RISE OF THE TOMB RAIDER" PAR SQUARE ENIX

FILMS :

- ▶ "CLIFFHANGER" PAR RENNY HARLIN
- ▶ "THE REVENANT" PAR ALEJANDRO GONZÁLEZ IÑÁRRITU
- ▶ LA SAGA "JASON BOURNE" ADAPTÉE DES ROMANS DE ROBERT LUDLUM

PLAYTESTEURS :

▶ CEUX QUI M'ONT FAIT SOUFFRIR :

ÉRIC NIEUDAN, PHILIPPE "SILDOENFEIN" D., BASTIEN "ACRITARCHE" WAUTHOZ, GUILLAUME GENTÉZ, PAK CORNIER, CATHIA REMOND, TIBURCE 'KHELREN" GAYARD, DANIEL "DOCTEUR CHESTEL", TOM Z.

▶ CEUX QUI M'ONT REGARDÉ SOUFFRIR :

PEGGY "LADALINE" CHASSENET, FRANCK LAHMERI, FÉRY CLAUDE, PATRICE LARCENET, GABRIEL RECOPE, FABRISSOU, AUTEUR JDR BYGIO

MERCI À BENOÎT FELTEN POUR M'AVOIR AIDÉ À CLARIFIER LES RÈGLES ET À TRADUIRE LE JEU EN ANGLAIS.

MERCI À PHILIPPE "SILDOENFEIN" D., JEAN-OLIVIER "VOLSUNG" F. ET ANTOINE PEMPJE POUR LEURS CONSEILS ET LEUR SOUTIEN.

CE JEU EST GRATUIT. CENDANT SI CE JEU VOUS A PLU ET QUE VOUS SOUHAITEZ ME SOUTENIR, ENVISAGEZ DE ME DONNER UN PETIT QUELQUE CHOSE VIA:
[HTTPS://WWW.PAYPAL.ME/RAHYLL](https://www.paypal.me/rahyll)

▶ JOUER À "DANS LA NUIT LONGUE ET GLACIALE"

Pour jouer, il vous faudra : au moins un autre joueur qui jouera l'univers. (Il n'y a pas de maximum de joueurs possibles mais envisagez un groupe de 4-5 personnes maximum), le recto de cette feuille imprimé, un crayon et un stylo, deux dés à 6 faces et éventuellement 20 jetons (idéalement de 2 couleurs différentes, 10 de chaque).



▶ COMMENT JOUER LA PARTIE ?

- 1/ Vous qui organisez la partie, jouez "le protagoniste". Les autres, appelés "les joueurs" joueront l'univers. Remplissez le recto dette page en complétant la phrase introductive avec l'équipage ou la cargaison, la menace pressante, vos ressources et vos objectifs.
- 2/ Définissez votre profil et choisissez les scores de vos compétences.
- 3/ Noircissez 3 cases pour votre condition et imaginez les conséquences dans la fiction.
- 4/ Décrivez votre situation de départ. Vous pouvez démarrer *in media res* quelques minutes/heures après l'accident. Décrivez votre état de santé et votre état d'esprit (en tenant compte des limites choisies sur les conditions) et essayez d'introduire dès à présent la menace pressante et l'un de vos objectifs. Posez alors une question directe aux joueurs sur cette menace ou votre situation. Demandez à n'importe qui de répondre ou à un joueur en particulier de la faire.
- 5/ A la fin de chacune de vos interventions, posez une question directe à l'ensemble des joueurs ou à un joueur en particulier jusqu'à la mort de votre personnage ou à l'accomplissement de vos objectifs.



▶ VOTRE RÔLE EN TANT QUE PROTAGONISTE

- Décrivez ce que votre personnage voit, son état de santé et son état émotionnel, notamment en fonction de vos conditions.
- Posez des questions directes à l'ensemble des joueurs ("N'importe qui peut répondre") ou à un joueur en particulier ("UNTEL devrait répondre).
- Lorsque vous effectuez une action, demandez l'issue aux joueurs ou lancez les dés en utilisant le profil adéquat.
- Faites en sorte de trouver une issue aux problèmes rencontrés, d'améliorer votre condition et surtout d'atteindre vos objectifs.
- N'ignorez pas ce qui a été établi par les autres joueurs, réintégrez tout.

▶ VOTRE RÔLE EN TANT QUE JOUEUR

- Votre but est de mettre la survie du protagoniste en péril et de vous opposer à l'accomplissement de ses objectifs. Soyez-dur mais *fair-play* par rapport aux solutions qu'il apporte pour s'en sortir.
- Ne faites que répondre aux questions du protagoniste.
- Si la réponse ne vous semble pas évidente, inventez-en une.
- Donnez des réponses brèves (Ne commentez pas le reste).
- Faites en sorte que chaque joueur puisse intervenir.
- Ne contredisez jamais ce que les autres joueurs ont établi.
- Déplacer les jetons de conditions si vous estimez que la situation du protagoniste évolue (ou si le résultat des actions le commandent).
- Si vous estimez que le protagoniste se rapproche de son objectif, (ou si le résultat des actions le commandent) donnez-lui un jeton objectif.
- Si vous avez un doute sur un élément que vous souhaitez introduire (notamment des éléments surnaturels), demandez aux autres joueurs s'ils sont d'accord.

▶ JOUER EN LIGNE (GOOGLE +)

Postez un sondage avec ces 5 options :

Je tiens le coup – J'ai faim – J'ai froid – Je suis déprimé – Je suis blessé.

En remplissant les blancs, postez en message accompagnant le sondage ce texte introductif :

"Alors que je voyageais à bord d'un hélicoptère avec _____ [1], une violente tempête a éclaté. J'ai eu le temps de sauter de l'appareil avant que celui-ci ne s'écrase sur le flanc d'une montagne. Je suis seul, perdu au milieu d'une forêt brumeuse et enneigée, à plusieurs kilomètres du lieu du crash. À mon réveil, j'entends _____ [2]. Avec pour seuls ressources _____ et _____ [3], je vais devoir survivre, _____ et _____ [4]".

Puis ce texte (en modifiant le nombre de joueurs et les seuils de condition) :

Si vous souhaitez jouer, répondez au sondage sur la réponse "Je tiens le coup". N'ajoutez pas de +1 sur le post (pour le moment). La partie commencera dès qu'il y aura X^[1] participants (les joueurs).

En changeant votre vote sur le sondage, vous allez contrôler l'état de santé de mon personnage : le protagoniste. À tout moment, vous pouvez changer votre vote pour une autre condition.

Si les votes dépassent 50%^[2] pour "J'ai faim", 50%^[2] pour "J'ai froid", 50%^[2] pour "Je suis déprimé", 50%^[2] pour "Je suis blessé" ou si les votes sur "Je tiens le coup" passent en dessous de 10%, mon personnage vit ses derniers instants. Je dois alors inclure à mes prochaines questions "Est-ce que je vais mourir maintenant ?" et vous êtes libres de mettre fin à mes souffrances (ou me laisser continuer). À moins que je remédie à cette situation, je dois continuer de poser cette question et les joueurs sont libres de mettre fin à la partie à tout moment. Si vous estimez que je me rapproche de mes objectifs, ajoutez un +1 à mon message d'origine. Si j'obtiens autant de +1 que la moitié (arrondi au supérieur) du nombre de participants, j'atteins mon premier objectif. Si je dépasse 90%, j'atteins le second.

^[1] fixer un nombre de joueurs minimums.^[2] Enlevez 30% répartis sur une ou plusieurs conditions.

Je joue le protagoniste et vous jouez l'univers en postant des commentaires. Votre but est de mettre ma survie en péril et de vous opposer à l'accomplissement de mes objectifs.

LES RÈGLES :

1. Ne faites que répondre à mes questions.
2. Si vous ne connaissez pas encore la réponse, inventez-en une.
3. Donnez des réponses brèves.
4. Si votre réponse est perturbatrice, je peux la supprimer.
5. Sinon, je dois tenir compte de la première réponse donnée. Je mettrai +1 sur la réponse.
6. À tout moment, vous pouvez décider de changer votre vote dans le sondage, si vous considérez que ma condition s'aggrave ou s'améliore.
7. Si vous estimez que je suis en train de m'approcher de mes objectifs (quelle que soit ma condition), ajoutez un +1 à mon post.
8. Si vous désirez simplement suivre ce fil, utilisez la phrase suivante : "Deux yeux froids se posent sur toi".