

## DÉCOR

Perdue au fin fond de l'Alaska, Utqiagvik est la ville la plus septentrionale du pays. Bordée au nord par l'océan Arctique et par des centaines de kilomètres de toundra au sud, elle est si isolée qu'aucune route ne s'y rend. La rejoindre ou s'en échapper ne dépend donc que du bon vouloir des quelques compagnies aériennes locales qui acceptent de la desservir.

En effet, les conditions météorologiques sont extrêmes. La température est rarement positive et avoisine les -20°C en hiver. Dès octobre, il y a moins de six heures de lumière par jour et la nuit polaire y dure deux mois, de mi-novembre à fin janvier. Hors période estivale, seule propice au tourisme, le froid est partout et personne ne s'étonne plus de voir des ours polaires s'aventurer en ville pour faire les poubelles.

C'est aussi à cause de ce climat qu'à part une église en bois érigée par des missionnaires au XIX<sup>e</sup> siècle et de vieilles stations radar de l'armée, la plupart des bâtiments sont construits en préfabriqué et de plain-pied, donnant l'impression qu'Utqiagvik est une sorte de campement temporaire uniquement destiné à passer l'hiver. Il s'agit au contraire d'une des plus vieilles zones de peuplement du pays, occupée depuis plus d'un millénaire par les Iñupiat qui représentent encore aujourd'hui les deux tiers de la population. Leur culture est omniprésente, que ce soit dans le nom de ville, qui s'appelait Barrow jusqu'en 2016, son conseil, son université ou dans les vestiges présents à proximité.

Mais Utqiagvik est aussi la capitale du comté de North Slope, lui-même le principal employeur de la ville. Elle rassemble donc tous les services administratifs et d'urgences de l'extrême Nord de l'Alaska, de ses communautés indigènes à ses champs pétrolifères géants situés à plusieurs heures d'avion. On y trouve un aéroport, un gymnase avec piscine, une université, un centre de recherche, un hôpital, huit restaurants, quatre hôtels, une banque, mais aucun cinéma ni centre commercial. Il y a bien des boutiques, mais la vente d'alcool est interdite et la nourriture importée coûte tellement cher que de nombreux habitants continuent à pêcher ou à chasser de façon traditionnelle, y compris la baleine boréale. De même, si la plupart des familles ont Internet et le câble, le seul média local que tout le monde écoute est KBRW-FM.

Enfin, Barrow High, l'unique lycée de la ville, accueille un peu moins de 300 élèves venus de tout le comté et son équipe de football, les Whalers, fait la fierté d'Utqiagvik. Il faut dire que les autres occupations pour les adolescents sont rares, surtout l'hiver, et que les fêtes si courantes dans le Sud du pays sont ici exceptionnelles. Personne n'a d'ailleurs vraiment compris ce qui avait tant bouleversé les élèves lors de celle d'Halloween, il y a dix jours, et aucun d'entre eux ne semble disposé à en parler. Mais peu importe, demain sera le dernier coucher de soleil avant la grande nuit, et tout le monde a d'autres priorités.

## MISE EN PLACE

Cette ville prête-à-jouer est librement inspirée de la véritable Utqiagvik et de plusieurs œuvres qu'elle a inspirées, comme *30 jours de nuit* ou la 4<sup>e</sup> saison de *True Detective*. Vous pouvez donc trouver de nombreux visuels sur Internet pour agrémenter votre partie.

## LIEUX NOTABLES

- ✦ Barrow High, le lycée qui a abrité le « bal » d'Halloween.
- ✦ Le Wiley Post-Will Rogers Memorial Airport, dont les employés sont introuvables.
- ✦ Le pipeline de pétrole qui pourrait inonder la ville en cas d'incident.
- ✦ Le cimetière d'Imaiqsaun, qui accepte tous les morts, quelle que soit leur culture.
- ✦ Le poste de police de Kogiak Street et ses cellules de dégrisement.
- ✦ La mer des Tchouktches, où bien trop de couples vont voir le soleil se coucher.

## MUES DISPONIBLES

En tant que **Goule**, vous vous promenez dans le cratère d'Avak lorsque vous avez été mordue par un chien inconnu. Vous vous êtes réveillée plusieurs heures plus tard à côté du cadavre difforme et encore suintant de la bête. Depuis, vous ressentez une faim lancinante que vous peinez à contrôler. À qui appartenait ce chien et que lui est-il arrivé ?

En tant que **Loup-Garou**, vous détestez être à Utqiagvik. Lorsque vous avez commencé à vous transformer, vos parents n'avaient aucune idée de ce qu'il se passait. Pensant vous protéger, ils ont paniqué et ont refait leur vie dans l'endroit le plus isolé qu'ils ont trouvé. Bref, vous n'avez pas choisi d'être ici, ne connaissez personne d'autre comme vous et il n'y a rien qui vous plaît dans cette ville. Rien, sauf lui. Qui est-ce ?

En tant qu'**Ombre**, vous n'avez aucun souvenir de votre passé. On vous a juste trouvée en train de flotter sur l'océan, frigorifiée. Comme vous ne correspondiez à aucun signalement, la shérif Danvers vous héberge et vous a inscrite au lycée en attendant de savoir quoi faire. Pourquoi est-ce qu'elle s'est autant prise d'affection pour vous, au point d'enfreindre la loi ?

En tant que **Selkie**, vous trouvez les humains fascinants. Vous avez du mal à comprendre leur obsession de vivre dans un endroit qui n'est vraiment pas fait pour eux, mais vous vous demandez si vous n'êtes pas en train de faire exactement la même chose. Depuis peu, de nombreuses rumeurs courent sur un lycéen qui serait sorti de l'océan. Est-ce l'un de vos congénères particulièrement imprudent ?

En tant que **Vampire**, vous ne vivez pas dans un palais, mais dans une station radar désaffectée datant de la seconde guerre mondiale, où vous aimez vous perdre dans la contemplation de votre âme. Malheureusement, le monde moderne est arrivé jusqu'à Barrow et vous devez vous faire passer pour un lycéen pour ne pas attirer les soupçons. Mais que ne feriez-vous pas pour continuer à vivre dans un endroit où la nuit peut durer jusqu'à deux mois ?