

# Ton perso : Jean

## Équipe de nuit

## 1 Intro

### Introduction générale (commune à tous les joueurs)

Années 90. Fieldville, au fin fond des USA. Une ville paumée, construite historiquement autour d'une mine depuis longtemps épuisée. Les habitants sont restés, et maintenant c'est une enclave de civilisation loin de tout au milieu de la nature sauvage. Autant dire que les services publics n'y sont pas très performants : l'hôpital le plus proche est à 4h de route, et le shérif est beaucoup trop proche de la retraite. Afin d'assurer la sécurité des habitants à toute heure, un service s'est installé, les Friendly Rangers. Un groupe de gens qui assurent des permanences de nuit afin de venir en aide aux habitants quel que soit leur problème : ils servent de pompiers, d'ambulanciers, parfois de policiers municipaux, mais également de dépanneurs automobiles ; ils raccompagnent chez eux les gens qui ont trop bu pour être en état de conduire, ils apportent des provisions aux personnes âgées quand elles sont malades et que leurs petits enfants habitent loin, etc. Bref, ce sont des piliers de la communauté, et tout le monde les apprécie, d'autant plus que les horaires ne sont pas faciles et que leur salaire n'est pas aussi élevé qu'il devrait l'être. Et justement, il y a eu depuis quelques mois quatre démissions dans le service ! Aujourd'hui, 21 décembre 199X, on a enfin trouvé assez de remplaçants, et afin d'éviter de refaire le briefing quatre fois, ils vont tous venir en même temps.

Vieux de la vieille ou nouvel arrivant, vous allez devoir passer la nuit à répondre aux appels des habitants et à faire connaissance avec vos nouveaux collègues.

## 2 Tout sur votre personnage

Jean. Loup-garou. 17 ans, une vie de merde.

### 2.1 Histoire personnelle

Vous êtes né dans une petite ville des États-Unis, au sein d'une famille de classe moyenne. Élève discret mais brillant, vous supportiez au jour le jour les brimades des gros lourds du lycée en étudiant pour décrocher une bourse vers une université prestigieuse. Et puis un soir, tout a basculé. Alors que vous rentriez d'un de vos nombreux cours du soir, vous avez été attaqué par une bête sauvage qui ressemblait vaguement à un loup. Heureusement, la bête s'est contentée de vous mordre avant de s'enfuir. Vous vous êtes évanoui quelques minutes, puis, en vous réveillant, vous vous êtes senti... bizarre. Et en effet, les jours suivants, vous avez constaté que votre corps avait subi des transformations pour le moins surprenantes : vous étiez devenu plus fort, et vos réflexes et vos sens s'étaient améliorés de façon spectaculaire, en particulier votre odorat. Malgré votre réticence à croire au surnaturel, vous aviez lu assez de romans pour vous douter qu'à la prochaine pleine lune, vous aviez toutes les chances de vous transformer en loup-garou. Afin de ne pas perdre la tête, vous avez réagi en décidant d'analyser froidement et en détails le phénomène : lors de la transformation, vous alliez vous enfermer dans la cave, et mettre en place une caméra afin de surveiller le processus et l'étudier le lendemain. Mais vous avez beau être un jeune homme brillant, vous restez un ado de 17 ans. Vous étiez dans le gymnase à mesurer vos nouvelles capacités physiques quand le groupe de gros lourds qui vous tourmentait arriva. Vous ne vous souvenez plus trop du reste, vous pensez qu'ils vous ont bousculé, puis vous avez perdu le contrôle de vous-même. La pleine lune ne devait être que dans deux jours, pourtant. Vous vous êtes

réveillé au milieu d'une mare de sang et de morceaux déchiquetés, vos vêtements déchirés et votre corps entier couvert de sang. Pas le vôtre.

Paniqué, vous êtes retourné chez vous en rentrant par la fenêtre, et après une douche rapide et mécanique, vous avez fourré quelques vêtements, une brosse à dent et toutes vos économies dans un sac avant de partir dans la nuit. Pendant deux jours, vous avez fui en évitant les routes trop fréquentées, marchant au pas de course sans vous fatiguer. La faim vous tenaillait, mais vous pouviez passer outre. Et c'est dans un état second que vous avez vu la pleine lune arriver. Perte de contrôle, sensation de puissance, et quand vous vous êtes réveillé le lendemain, vous n'aviez plus faim.

Vous étiez devenu un meurtrier, un paria. Un monstre, au sens littéral du terme.

Vagabond, vous avez erré ainsi pendant quelques mois, maîtrisant de mieux en mieux vos transformations (voir paragraphe "vos pouvoirs"), dormant le jour pour mieux profiter de la nuit, mais terriblement seul. Des coupures de journaux vous avaient appris que vous étiez présumé mort avec les autres, l'identification et le décompte des corps étant impossible. Vos parents seraient probablement heureux de vous savoir en vie, mais vous ne pouvez pas vous permettre de revoir votre famille : vous êtes un monstre, et vous les mettriez en danger par votre simple présence. Les monstres ne peuvent pas vivre aux côtés des humains, après tout. Parfois, votre mère vous manque terriblement. Alors vous courez dans les bois sous forme de loup pour tout oublier, même si ça ne dure qu'un temps.

A force d'errances, il y a un peu plus de six mois, vous avez découvert Fieldville, l'un des rares endroits avec assez d'habitants pour que vous puissiez vous fondre dans la masse mais avec assez de forêt aux alentours pour satisfaire votre besoin de longues chasses sous la lune. Et puis votre instinct vous disait que c'était un bon endroit.

Quelques mois après votre arrivée, alors que vous aviez un boulot à mi-temps chez l'épicier, une annonce a attiré votre regard : les Friendly Rangers, un groupe de Rangers chargés d'aider les habitants de la région en faisant des permanences de nuit, recrutaient. Les horaires vous convenaient parfaitement et c'était l'occasion de s'intégrer un peu plus dans la ville : sans trop y croire, vous avez postulé auprès du shérif. Surprise, vous avez été pris ! Le job commence ce soir. Vous êtes un peu anxieux, mais il paraît que vous ne serez pas le seul nouveau.

## **2.2 Ce que vous savez des autres**

### **Les Rangers**

Lucy, Steve, Dan et Connor sont Rangers depuis un long moment. Vous n'avez jamais vraiment eu affaire à eux, mais vous savez qu'ils sont globalement appréciés dans la communauté, et espérez qu'ils sauront guider un petit nouveau comme vous. Quant aux Rangers qui ont démissionné, vous les avez sans doute croisés à l'occasion, mais vous ne savez pas grand chose d'eux. Après, les horaires de nuit imposent de grosses contraintes et n'aident pas trop à avoir une vie de famille, donc la démission du premier ranger a sans doute aidé les autres à se décider.

### **Lucas**

Il est apparemment arrivé à Fieldville un peu après vous. Il vous a posé quelques questions sur la ville et les alentours quand vous travailliez à l'épicerie, et malgré votre manque de connaissances sur la région, vous avez un peu sympathisé (vous discutez quand vous vous croisez par hasard dans la rue). C'est l'une des rares personnes que vous connaissez dans le coin, c'est plutôt cool qu'il soit là.

### **Amy**

Quand vous bossiez à l'épicerie, elle s'est toujours montrée très gentille envers vous, et vous a invité une ou deux fois à manger chez elle, comme elle avait remarqué que vous étiez seul. Amy élève seule sa fille ; vous rappelle un peu votre maman.

## **Samantha**

La fille de la précédente, elle a votre âge. Vous la trouvez très mignonne et très gentille, mais vous êtes un peu timide, en sa présence. Apparemment, elle est venue ce soir pour filer un coup de main à sa maman. Vous êtes content qu'elle soit là.

## **Mike**

Pas le genre de client que vous aimiez voir débarquer au magasin pendant vos heures de boulot. Les ragots disent que sa femme l'a quitté, et qu'il boit pour oublier. Vous avez pu constater, en effet, que c'était un alcoolique notoire. Ils embauchent vraiment n'importe qui, chez les Rangers.

## **2.3 Vos pouvoirs**

Quoi qu'il arrive, vous vous changez en un gros loup vaguement humanoïde à la pleine lune. Vous arrivez à présent à vous souvenir à peu près de ce que vous faites durant ces périodes, sans pour autant avoir un contrôle complet dessus. Le reste du mois, vous pouvez vous transformer quand même, mais il vous faut soit plusieurs minutes et beaucoup de concentration, soit un coup de colère intense (vous avez alors plus de mal à garder le contrôle, dans ce cas-là).

Lorsque vous êtes un loup, tout est plus facile. Vos soucis disparaissent, et vous vous préoccupez uniquement de manger et de courir sous la lune. Ou d'attaquer la proie qui se trouve sous vos yeux et qui a eu l'audace de vous défier, si vous vous êtes transformé sous le coup de la colère.

Le reste du temps, vous êtes sous forme humaine, mais vous êtes plus fort (vous pouvez défoncer une porte d'un coup de poing), et vos réflexes et vos cinq sens sont beaucoup plus efficaces qu'avant. Votre odorat, surtout : quand vous reniflez quelqu'un de près, vous pouvez déduire des choses sur ses habitudes, son état d'esprit, etc. Vous manquez un peu de pratique, par contre (voir avec le MJ pour ce que vous apprenez). Vous préférez vivre la nuit, aussi.

Régime alimentaire : vous mangez à présent beaucoup plus de viande, dont une partie que vous chassez la nuit et mangez crue quand vous êtes un loup. A part vos camarades de classe, vous pensez ne jamais avoir tué d'humain. Enfin bon, vous restez un meurtrier.

## **2.4 Suggestion de costume**

Vous vous êtes acheté une chemise pour faire bien, mais vous avez gardé votre jean.

## **2.5 Objets en votre possession**

Rien de particulier. Vous n'avez ni le permis de conduire ni votre brevet de premiers secours.