

# Ton perso : Dan

## Équipe de nuit

## 1 Intro

### 1.1 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.

### 1.2 Background commun à tous les Friendly Rangers

Les Friendly Rangers sont une brigade d'intervention/dépannage à domicile en tous genres. Le recrutement est assuré par le shérif, mais les horaires de nuit sont tellement peu pratiques que n'importe quel candidat est pris instantanément. Et dans l'histoire de la brigade, il y a eu pas mal de remplacements, à chaque fois parce que leur prédécesseur avait décidé de quitter la ville du jour au lendemain. Vous ne faites pas exception.

De base, l'équipe fonctionnait bien. Une véritable amitié s'était mise en place entre les Rangers, soudée par de longues nuits d'hiver à discuter tranquillement au coin du feu près du poste de radio, à attendre des appels. Et puis il y a cinq ans, cette amitié s'est renforcée dans des circonstances un peu particulières : un soir de blizzard, Dan (c'est vous) a réuni tout le monde et a commencé à parler d'un air grave. Il a expliqué qu'il était un monstre. Qu'il avait pris de nombreuses vies, et qu'il ne pouvait pas supporter l'idée de mentir à ses amis plus longtemps. Et c'est là que le miracle a eu lieu. Durant cette longue nuit, chacun s'est confié aux autres, et tous se sont aperçus que finalement, l'équipe était *intégralement* composée de monstres, au sens littéral du terme. Dan l'esprit vengeur, Steve le vampire, Betty la goule, Matthew le loup-garou, Lucy la sorcière, Connor le dullahan (cavalier sans tête), Jack le croquemitaine, et Anna la dame blanche. Chacun un monstre, chacun tuant des humains pour vivre.

La coïncidence semblait un peu grosse, mais des discussions ultérieures ont établi que 1) les horaires de nuit correspondent beaucoup mieux aux monstres, et que 2) les Rangers humains s'étaient tous, à un moment ou à un autre, intéressés aux disparitions dans la région, et qu'ils s'en étaient ouverts à leurs collègues, qui leur avaient rapidement fait rejoindre les rangs des disparus. Le tout s'étant déroulé jusqu'à ce qu'il ne reste que des gens ne s'intéressant pas aux disparitions (et pour cause!).

Dès lors, l'unité du groupe s'est renforcée : de simple groupe d'amis, la brigade est devenue une famille. Et Fieldville est devenue officiellement un garde-manger. Une jeune fille en détresse dont la

voiture est tombée en panne au milieu de nulle part ? Une proie idéale, et ce n'est pas comme si quelqu'un d'autre enregistrerait les appels de détresse dans le coin. Fieldville est assez grande pour que quelques disparitions soigneusement gérées ne se remarquent pas trop, mais assez loin de tout pour éviter les enquêtes gênantes. De plus, le shérif est trop proche de la retraite pour être bon à quoi que ce soit. Et cinq ans se sont passés ainsi, pour le plus grand bonheur de chacun des Rangers : des amis, une situation stable... Tout ce que leur nature monstrueuse leur avait toujours refusé, ils l'avaient obtenu.

Mais les meilleures choses ont une fin.

Anna fut la première. Il y a cinq mois, alors qu'elle rentrait tranquillement en stop, elle s'est retrouvée piégée dans une voiture remplie de formules magiques et d'accessoires d'exorcismes la visant spécifiquement. A la fin du trajet, elle avait disparu de la surface de la Terre, pour de bon cette fois. Dans un dernier sursaut de pouvoir, elle avait réussi à faire s'écraser la voiture contre un arbre, mais le conducteur n'a jamais été retrouvé.

Ensuite vint Betty, il y a quatre mois. Pieu dans le coeur et tête coupée, elle est passée de morte-vivante à morte-morte sans avoir eu aucune chance.

Alors que Lucy, dernière fille survivante, commençait sérieusement à craindre pour sa vie, la disparition de Jack il y a 2 mois a pris tout le monde par surprise. Un grand costaud comme lui ? Se faire avoir ? C'était louche. Mais sa maison avait été mise à sac, et il n'a plus jamais hanté le placard de l'entrée. Ça a fait un vide, tout de même...

Et il y a quelques semaines, c'est Matthew qui a disparu, laissant dans sa maison des traces de lutte et de larges taches de sang. La situation est désormais de plus en plus tendue entre les Rangers, qui commencent tous à sérieusement craindre pour leur (non-)vie...

À chaque fois, la disparition a été camouflée en "démission-j'ai-quitté-la-ville", afin d'éviter les enquêtes gênantes. Mais le shérif a remarqué les postes vacants, et a décidé de s'en mêler. Il a recruté 4 nouveaux rangers qui arrivent ce soir : il va falloir s'organiser.

La routine des Friendly Rangers : des habitants appellent, et les Rangers envoient une équipe pour les aider, généralement constituée de deux personnes. Parfois plus, pour les grosses interventions (mais pas moins). Il n'y a pas d'équipes fixes : des affinités existent entre certaines personnes, mais la décision de qui intervient quand se fait en fonction du régime alimentaire/des besoins. Steve s'en prend aux jolies jeunes filles, Connor décapite d'un coup d'épée les voyageurs égarés les soirs de brume, Dan n'a pas de besoins particuliers, et Lucy sacrifie des nourrissons pour ses rituels. Il n'y a en général que quelques victimes par mois, espacées au maximum afin d'éviter d'éveiller les soupçons.

Note : chaque Ranger a bien pris soin de vider son casier, afin d'éviter que les nouveaux ne tombent sur des trucs bizarres.

## 2 Tout sur votre personnage

Dan, le pas esprit vengeur.

### 2.1 Histoire personnelle

Vous voyez le background sur la page précédente ? Ben c'est un gros malentendu, en fait : vous êtes humain. Pas un humain normal, pas avec la conscience tranquille, mais un humain sans pouvoirs magiques. Voilà voilà.

Mais reprenons : après une enfance sans histoire, vous vous êtes engagé dans l'armée où vos capacités physiques et votre réactivité vous ont assuré une carrière brillante. Ce fut également la période durant laquelle vous avez découvert que vous étiez absolument dénué de tout sens moral. Ou tout du moins que l'idée de tuer de parfaits inconnus ne vous dérangeait pas plus que ça : après tout, tout le monde meurt un jour, d'une manière ou d'une autre... Rapidement, les services secrets vous ont proposé d'intégrer une unité top-secrète qui allait assurer les intérêts de la nation d'une manière qui servirait le pays mais qui ne plairait pas trop aux médias. En bon patriote, vous avez accepté. Votre famille, avec qui vous ne vous entendiez d'ailleurs pas, vous croit mort au champ d'honneur. Après un entraînement intensif

plus dur que tout ce que vous aviez traversé jusqu'alors, vous avez passé plusieurs années à effectuer de nombreuses missions pour l'intérêt des États-Unis. Principalement tuer des gens. Parfois des civils. Souvent des civils. Vos camarades ont commencé à démissionner les uns après les autres à cause de la tension nerveuse, des remords et de l'horreur que vous traversiez (et infligiez) quotidiennement. Pas vous.

Mais un jour, après avoir exécuté l'un de vos camarades qui menaçait de tout révéler à la presse, tout a basculé. Juste après l'avoir tué, vous avez découvert qu'il voulait juste quitter le service et prendre sa retraite. Qu'il avait été tué de manière préventive, pour éliminer tout risque. On vous prenait pour des pions sacrificiels à loisir, et vous avez décidé de partir de vous-même avant que l'administration ne découvre vos doutes et ne vous envoie sur une mission-suicide. Vous vous êtes donc fait passer pour mort et avez fui l'armée. Il y a un peu plus de 6 ans, après quelques errances, vous avez atterri à Fieldville, dans la permanence de nuit des Friendly rangers : les horaires sont tellement merdiques et le salaire tellement bas qu'ils ne sont pas du tout regardants sur qui ils embauchent. Au fil des mois, vous avez commencé à bien sympathiser avec vos collègues (notamment Connor), et à les apprécier. En parallèle, vous avez commencé à réfléchir. Aux choses que vous aviez faites, à votre absence de remords pendant tout ce temps, jusqu'à ce que tout vous devienne insupportable. Vous n'aviez pas le droit d'être heureux, d'avoir des amis, si tout était basé sur un mensonge. Ils avaient le droit de savoir quel genre de personne vous étiez. Et un soir, vous avez craqué et leur avez tout avoué.

La suite, vous la connaissez déjà. Quand Connor a enlevé sa tête sous vos yeux, vous avez hâtivement monté un mensonge à base d'esprit vengeur, les autres n'ont pas trop demandé de détails, tout heureux de pouvoir enfin se confier à quelqu'un. Passé le premier soulagement d'avoir des gens qui acceptent un assassin dans leur groupe, vous avez commencé à vous sentir un peu mal de leur mentir. Après tout, eux avaient toujours été rejetés par les humains. Alors que vous, vous aviez volontairement tourné le dos à votre humanité, rejetant une société qui vous acceptait.

Et ce dilemme vous hante toujours : et si vos amis découvraient la vérité ? S'ils se mettaient à vous haïr pour cela ? Vous étiez en train d'envisager de tout révéler à Connor, votre meilleur ami, quand les meurtres et disparitions ont commencé. Vu les circonstances, il est fort probable que quelqu'un du groupe ait renseigné les agresseurs, voire même participé aux meurtres. Une nouvelle peur s'est alors ajoutée : et s'ils vous suspectaient ? Seul un humain aurait un mobile pour tuer des monstres. Alors vous voulez trouver le vrai coupable, afin de vous disculper. Vu comment les événements se sont déroulés, il y a probablement un traître dans le groupe. Vous voulez prouver que ce n'est pas vous, et garder votre secret.

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

De manière générale, le sujet des pouvoirs magiques est assez peu abordé entre vous, du coup la plupart des informations ici découlent de vos observations personnelles.

### **Connor**

Le cavalier sans tête est votre meilleur ami. Entre votre penchant pour la Guinness, votre affection pour Anna et vos passés respectifs assez chargés, vous avez beaucoup de points communs. Vous espérez de tout coeur que ce n'est pas lui le traître, et si vous deviez confier le secret de votre véritable nature à quelqu'un, ce serait à lui. Sa tête est séparée de son corps, et il n'en a apparemment pas besoin pour voir et entendre. Il la fait en général tenir sur son cou avec du scotch, mais il est beaucoup plus à l'aise avec sa tête sous le bras.

### **Steve**

Un vampire, pas ultra sociable mais sympa tant qu'on lui laisse la priorité sur les jeunes filles en détresse. Il ne supporte pas la lumière du jour et vous pensez qu'il peut contrôler les esprits faibles (de ce que vous savez, il n'a jamais essayé sur vous).

## Lucy

Une sorcière rescapée de Salem, qui maintient sa jeunesse en sacrifiant des nourrissons, ou un truc du genre (elle ne s'est jamais étendue sur le sujet). Côté pouvoirs, à part des charme de séduction sur les esprits faibles, vous ne l'avez pas vue faire grand-chose (vous soupçonnez qu'elle n'est pas très très puissante).

## L'ancienne équipe (pas là ce soir, et pour cause...)

la dame blanche : Anna pouvait apparaître et disparaître de lieux déterminés, et provoquer des accidents de la route. Vous l'aimiez bien, Anna...

le croquemitaine : Jack pouvait se téléporter en passant par des placards. Il travaillait comme ranger surtout pour le côté social, et pour faire du repérage d'enfants pas sages.

le loup-garou : à part qu'il se changeait en un loup tout ce qu'il y a de plus normal lors des pleines lunes, rien ne différenciait Matthews d'un humain lambda (force normale, etc).

la goule : Betty avait une force surhumaine et un odorat augmenté.

## Lucas

Vous ne connaissez absolument pas Lucas, il est arrivé en ville il y a quelques mois.

## Jean

Lui aussi est arrivé en ville il y a quelques mois, a priori séparément de Lucas. Jean a dans les 17 ans, et jusqu'à récemment il bossait à mi-temps à l'épicerie.

## Amy

Une mère de famille exemplaire, qui aime aider les gens et faire la cuisine, très active dans la communauté. Vous avez déjà discuté plusieurs fois avec elle, et Amy sait être gentille et patiente, sans pour autant se laisser marcher sur les pieds. C'est vraiment quelqu'un de bien.

Son mari l'a quittée du jour au lendemain, vous n'êtes plus trop sûr mais ça coïncide avec un jour où Connor a tué un voyageur imprudent qui a osé croiser son chemin. Bref. Les habitants de la ville sont habitués aux gens qui partent du jour au lendemain, de toutes façons.

## Samantha

La fille de la précédente. Elle vient pour aider, d'après ce que vous avez compris.

## Mike

Un alcoolique notoire. Sa femme l'a quitté du jour au lendemain, vous ne savez plus trop si c'est Steve ou Matthews qui l'avait mangée...

## 2.3 Vos pouvoirs

Rien de surnaturel, mais vous êtes une machine à tuer surentraînée. Dans un combat, vous aurez le dessus face à n'importe quel humain. Par contre, vous n'avez encore jamais affronté de monstre...

## 2.4 Spécialité au sein des Rangers

Du fait de votre entraînement militaire, vous êtes le ranger le plus efficace en cas de problème impliquant de la violence (bagarre à calmer, violence domestique, etc). Pour le reste, vous êtes assez polyvalent.

## **2.5 Suggestion de costume**

En plus d'une chemise et du badge des friendly rangers, des vêtements assez fonctionnels, style treillis militaire et rangers.

## **2.6 Objets en votre possession**

Vous avez un pistolet planqué sur vous, et vous êtes le seul à posséder la clef de l'armurerie. Dans l'armurerie, il y a un fusil à pompe, 5 revolvers, deux fusils, deux bombes lacrymogènes, et un taser poussiéreux dans un coin.