

Ton perso : Samantha

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

Samantha, apprentie-sorcière de 16 ans.

2.1 Histoire personnelle

Ils ne comprennent rien à rien. Vous êtes née dans une famille de chrétiens pratiquants, fille unique. Papa se disputait souvent avec maman, levait parfois la main sur elle quand il avait un peu trop bu, et a fini un jour par partir "acheter des cigarettes" pour ne jamais revenir (l'une des Rangers de l'époque, Anna, a confirmé l'avoir vu quitter la ville). Vous aviez alors 12 ans. Dès lors, votre maman s'est très bien débrouillée seule, la mère de famille parfaite, attentionnée, le genre qui va à l'église tous les dimanches mais ne force pas sa fille à l'accompagner parce que ce n'est pas bien d'imposer ses croyances aux plus jeunes, il vaut mieux attendre qu'ils y croient d'eux-mêmes.

C'est à la base par défi envers votre maman trop bien-pensante que vous vous êtes lancée dans la sorcellerie. Par de vieux bouquins trouvés dans le grenier, notamment. Mais ce qui était juste un acte de rébellion adolescente s'est transformé en une véritable passion, chez vous. Surtout quand ça a commencé à marcher. Alors que les filles de votre âge passaient de longues heures à s'intéresser aux garçons, vous avez consacré des longues heures à apprendre la divination au tarot, en secret. Les interprétations sont compliquées et requièrent beaucoup de pratique, mais vous vous êtes améliorée petit à petit jusqu'à être certaine que vous faisiez de véritables prédictions, et non pas juste une ré-interprétation à posteriori. Et depuis ces derniers mois, c'est de plus en plus facile. Les messages sont de plus en plus clairs.

Mais cela ne vous suffit pas. Vous voulez plus. Plus de pouvoirs, plus de possibilités. Hélas, les livres que vous avez à votre disposition ne traitent quasiment que de divination... Vous avez donc utilisé votre savoir et votre jeu de carte dans un grand rituel que vous avez fait en cachette dans le grenier avec plein de bougies afin de poser la question : "Comment puis-je obtenir plus de savoirs sur la magie?". La réponse des cartes a été longue et compliquée, et vous avez passé pas mal de temps à la déchiffrer, afin d'être sûre de l'interprétation. La prophétie obtenue était la suivante :

Au solstice d'hiver, va voir les gardiens de la communauté. Deux maîtres, deux voies incompatibles. Tu devras faire un choix.

Peu de temps après, vous êtes tombée sur l'annonce de recrutement des Friendly Rangers. C'est forcément de cela que parlait la prophétie. Vous avez donc convaincu votre mère de postuler : elle aime aider les gens, le boulot lui convenait donc parfaitement. Et lorsqu'une lettre est arrivée annonçant que le boulot commençait le 21 décembre, en même temps que ses nouveaux collègues, vous n'avez même pas été surprise. Votre maman tenant désespérément à avoir un lien avec vous, elle a accepté avec joie que vous veniez lui tenir compagnie pour sa première nuit de travail. Elle était tellement heureuse de voir que vous vous intéressiez enfin à la communauté et à l'entraide que vous avez un peu culpabilisé de la tromper ainsi. Mais pas longtemps : un grand destin vous attend. Ce soir, vous allez trouver qui sont les deux sorciers présents parmi les Friendly Rangers, discuter avec eux, déterminer quel genre de magie ils pratiquent et convaincre celui sur lequel votre choix se sera porté de vous prendre comme apprentie. Comment les convaincre ? D'après ce que vous avez pu déduire des livres de magie que vous avez, vous êtes plutôt douée pour la divination et avez eu accès à des techniques assez poussées dans ce domaine. C'est clairement un atout que vous allez vendre auprès de vos maîtres potentiels. Accessoirement, il est possible que les deux sorciers soient ennemis, si les magies qu'ils pratiquent sont différentes.

2.2 Ce que vous savez des autres

Les Rangers

Lucy est plutôt sympa (elle fait des permanences de jour à l'infirmerie du lycée tous les mardis matin), mais vous ne connaissez pas bien Steve, Dan et Connor...

Amy

Votre maman, qui vous a élevée. Vous êtes actuellement dans une phase de rebellion adolescente qui vous a peu à peu éloignée d'elle. Sa manie d'être toujours gentille avec tout le monde, toujours bien-pensante, toujours conformiste, à voir le monde à travers des lunettes roses... Tout cela vous énerve profondément ! Voilà pourquoi vous avez tendance à ne pas vraiment lui montrer d'affection en public.

Le pire, c'est qu'au fond (mais ça, vous ne l'avoueriez pour rien au monde), vous savez que votre mère est profondément quelqu'un de bien, et que vous avez de la chance de l'avoir. Vous traversez juste une phase un peu compliquée de votre vie.

Lucas

Votre maman l'a croisé plusieurs fois à l'église, mais vous ne le connaissez pas plus que ça. Il est arrivé récemment en ville.

Jean

Tiens, encore un qui est arrivé récemment en ville. Il a votre âge, et jusque récemment il bossait à mi-temps à l'épicerie. Votre mère l'a invité à manger à la maison une ou deux fois. Il est plutôt mignon, maintenant que vous y pensez...

Mike

C'est le mari de Jenny, la meilleure amie de votre mère. Enfin, c'était : il y a deux ans, Jenny s'est barrée de la ville du jour au lendemain car elle en avait marre de l'alcoolisme de Mike. Il paraît qu'il a récemment arrêté de boire.

2.3 Vos pouvoirs

Ce soir, vos pouvoirs sont particulièrement forts. En discutant un moment avec quelqu'un pour vous faire une idée de sa personnalité, vous pouvez effectuer une divination sur lui (ou elle), cela vous prend plusieurs minutes et un jeu de cartes. Vous pouvez ainsi en savoir plus sur sa nature, et vous comptez notamment sur ça pour identifier les sorciers. Vous pouvez également poser n'importe quelle question, mais attention : moins la question est précise, plus la réponse est vague et sujette à interprétations. La lecture de l'avenir est également très difficile, car vous avez l'impression qu'un rien suffirait à faire basculer les futurs possibles, ce soir... (tout se négocie avec le MJ)

Note importante : vous devez impérativement prendre le temps de connaître au moins un peu une personne pour effectuer -ou interpréter- des divinations la concernant. Si vous demandez "qui est le sorcier ?" alors que vous encore jamais pris le temps de discuter avec lui, vous n'arriverez pas à comprendre la réponse.

2.4 Suggestion de costume

Gothique/émo, pour bien marquer la rébellion adolescente. Apportez en plus un jeu de tarot (ou, à défaut, au moins un jeu de cartes ordinaire).

2.5 Objets en votre possession

Un jeu de tarot (et vous avez le permis de conduire).

2.6 Notes complémentaires

Comme indiqué dans la fiche, votre personnage aura des choix à faire : vous devrez faire vos choix en tant que joueur en vous basant sur votre interprétation du personnage. Il n'y a pas de "bonne réponse" ou de "bonne interprétation", seulement celle que vous construirez, et tant que vous présentez un personnage cohérent, le MJ sera content.

Vous pouvez choisir de garder secrètes vos divinations, comme vous pouvez choisir de les effectuer en public. Par défaut, personne n'est au courant.