

Ton perso : Connor

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 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

Vous êtes Connor ; messenger de la mort mais bon vivant.

2.1 Histoire personnelle

Vous, vous êtes Connor, le Dullahan. Un cavalier venu tout droit d'Irlande, tenant sa tête coupée sous son bras, chevauchant un cheval sans tête noir et effrayant, qui poursuit les malheureux assez stupides pour sortir les soirs de brouillard. Quand vous avez rattrapé votre proie, enfin, vous arrêtez votre cheval et la victime passe de vie à trépas. Vous avez aussi d'autres petites habitudes marrantes, comme asperger d'un bol de sang les gens qui vous voient passer, signe qu'ils seront les prochains. Vous êtes probablement le fantôme vengeur d'un noble décapité, encore que vos souvenirs soient assez flous de ce côté-là. Vous vous souvenez surtout de la haine et de la solitude.

Il y a environ un siècle, vous avez finalement quitté votre Irlande natale en quête de... De changement ? De compagnie ? Vous ne savez pas trop, mais ce fut, comme vous l'espériez, le début d'une nouvelle vie. Vous avez appris à fixer votre tête sur votre cou avec du scotch (le tout camouflé par une écharpe) pour pouvoir interagir avec les humains, et au fil des années, vous avez peu à peu pris

goût à leur compagnie. Vous êtes a présent devenu quelqu'un de sociable et d'agréable, toujours prêt à rigoler ou à boire un coup. Et c'est là que ça a commencé à se compliquer, et que des questions profondément existentielles ont surgi. Car si vous avez pu remplacer votre destrier par une moto (ce qui est une sacrée entorse à la tradition), vous ressentez toujours le besoin de tuer régulièrement des voyageurs imprudents qui croiseraient votre route. C'est dans votre nature, et vous avez beau vous dire à chaque fois que ce sont des gens, peut-être des gens que vos amis connaissent, vous ne pouvez pas vous en empêcher.

C'est dans cet état d'esprit que, il y a 10 ans, vous vous êtes installé à Fieldville, une ville avec un nombre d'habitants étonnamment élevé pour un coin aussi paumé et un shérif proche de la retraite. Rapidement, vous vous êtes fait engager chez les Friendly Rangers, qui étaient sérieusement en manque de personnel (horaires de nuit et salaire de merde). C'est là que vous avez un jour fait la connaissance de Dan (arrivé il y a 6 ans), avec qui vous avez bien sympathisé. Par la suite, après la révélation qu'il était un esprit vengeur, vous vous êtes encore plus rapprochés : vous êtes un peu le même genre de fantôme, vous aimiez tous deux bien la petite Anna, vous avez tous deux un passé chargé, vous avez tous deux un faible pour la guiness, bref, avant que vous ne vous en rendiez compte, Dan était devenu votre meilleur ami.

Mais, au fil du temps, vous avez fini par avoir un lourd soupçon. Qui s'est mué en certitude : Dan n'est pas ce qu'il prétend être. Dan pourrait bien être... un humain. Un humain plus fort que la moyenne, au passé chargé, mais un humain tout de même. Cela vous a surpris, mais à ce stade, vous ne vous sentiez pas le coeur de balancer votre meilleur pote. Il devait avoir ses raisons, et si lui était prêt à boire un coup et rigoler avec un monstre comme vous, alors vous pouviez bien faire la même chose avec un humain ! Et cela vous est sorti de la tête (ha ha), jusqu'aux événements tragiques d'il y a quelques mois.

Personne n'a eu le courage d'évoquer cette hypothèse, mais quelqu'un du groupe a forcément renseigné les chasseurs/exorcistes sur les activités des victimes. Les pièges étaient trop bien tendus à chaque fois. Et d'horribles soupçons ont commencé à se former dans votre esprit : et si Dan était du côté des humains ? Et s'il vous avait menti depuis le début ? Après tout, c'est lui qui avait commencé la longue série de révélations au cours de laquelle vous vous êtes dévoilé. Vous voulez croire en Dan. Voilà pourquoi vous allez démasquer le coupable avant qu'il ne soit trop tard, et vous espérez de tout coeur que ce ne sera pas votre pote, parce que la trahison serait beaucoup trop douloureuse.

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.

Dan

Votre meilleur ami. Malgré sa nature, il fait preuve d'une rapidité d'action et de jugement qui le placent un cran au-dessus des humains lambda (vous soupçonnez un entraînement militaire, mais il n'aime pas trop en parler).

Steve

La plupart des vampires sont assez peu sociables, et Steve ne fait pas exception à la règle. Ceci dit, il coopère volontiers avec vous tous, du moment que vous lui laissez en priorité les jeunes filles. Côté pouvoir, de ce que vous avez vu, il ne supporte pas la lumière du jour et peut influencer les esprits faibles.

Lucy

Une sorcière rescapée de Salem, qui maintient sa jeunesse en sacrifiant des nourrissons, ou un truc du genre (elle n'aime pas trop aborder le sujet). Côté pouvoirs, à part des charmes 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 ouverte et chaleureuse, très active dans le milieu associatif et toujours prête à aider tout le monde. Vous avez plusieurs fois eu l'occasion de discuter avec elle, et elle est plutôt cool pour une humaine.

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

Samantha

La fille d'Amy. 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

Si quelqu'un vous frappe à la tête ou tente de vous décapiter, votre tête tombera et vous vous ferez repérer. Après, vous pouvez simuler la mort, mais il n'y aura pas de sang. Votre corps peut bouger indépendamment sans problème.

Côté positif : on ne peut pas vous décapiter. La seule manière de vous tuer serait de réduire votre tête en bouillie : un coup de fusil à pompe à bout portant dans la tête aurait des chances de vous avoir, par exemple. Par contre, sur le reste du corps, les blessures vous gênent un peu, saignent un peu, mais ne mettront pas vos jours en danger.

Planquer votre tête : vous pouvez vous débrouiller sans. Ce n'est PAS discret, mais en cas de besoin, vous pouvez aller planquer votre tête en sécurité pour éviter de mourir. Vous pourrez encore voir et entendre à peu près, mais pas parler. Et inutile d'essayer de porter un casque de moto pour planquer votre absence de tête, ça ne tient pas en place plus de 30 secondes. On peut noter que de manière générale, vous vous sentez beaucoup plus à l'aise quand votre tête est à sa place légitime, c'est à dire

sous votre bras. Mais cela fait longtemps que vous avez renoncé à ce confort au profit d'une intégration parmi les humains...

Augure : vous êtes un messenger de la mort, capable de savoir à l'avance quand quelqu'un va passer de vie à trépas. Or, depuis 6 mois, vous n'y arrivez plus. Vous sentez quand quelqu'un est en train de mourir, mais plus aucune prédiction, vous avez l'impression que quelque chose brouille vos sens. Et ça va en s'empirant : vous n'avez même pas perçu la mort de Matthews (le loup-garou). Cela vous inquiète un peu, peut-être faudrait-il en discuter avec Lucy ? C'est un peu la seule experte en magie dans le coin...

2.4 Spécialité au sein des Rangers

Votre moto vous permet de vous rendre à peu près partout assez rapidement, ce qui est assez utile pour les interventions urgentes (en cas de bagarre, par exemple). À force de faire de la moto, vous avez également d'assez bonnes compétences en mécanique.

2.5 Suggestion de costume

En plus d'une chemise et du badge des Friendly Rangers, un blouson de motard pourra faire bon effet. Et puis une écharpe, aussi (entourez de gros scotch une bande de papier de la taille de votre cou, puis fixez-la avec un tout petit peu de scotch autour de votre cou, avant de cacher le tout par une écharpe ou un foulard).

2.6 Objets en votre possession

Vous avez une superbe moto avec des pneus-neige et un compartiment spécial dans lequel vous planquez votre épée (ancienne mais bien affûtée).