

Ton perso : Lucas

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

Lucas, exorciste loyal-bon.

2.1 Histoire personnelle

Le fantastique existe. Les monstres, les fantômes, tout ça, c'est réel. Vous imaginez un monde où vous ne pouvez pas dire à vos enfants "non, il n'y a pas de monstre sous ton lit, ne t'inquiète pas" ? Un monde où la moindre ombre serait terrifiante parce que recelant potentiellement un esprit frappeur ? Ce serait impossible à vivre. Voilà pourquoi la majeure partie de la population (et la science) ne croit pas au surnaturel, et que vous tenez à ce que ça reste comme ça.

Mais les menaces existent, alors des gens comme vous protègent dans l'ombre la population, et parcourent le pays en éliminant les monstres qu'ils croisent (nda : si vous avez vu la série Supernatural, c'est totalement l'idée). On les appelle les chasseurs. Vous, vous avez, comme la plupart des gens de votre profession, une histoire tragique. Vous êtes né dans une famille chrétienne sans histoire, qui respectait les saintes écritures et aidait son prochain. Mais le Mal est partout, et vos parents se sont fait tuer par un vampire, et votre soeur a elle-même été changée en vampire. C'est alors que des chasseurs ont débarqué, et quelques jours plus tard, avec leur aide, vous tuiez le vampire responsable. Quant à votre soeur... Elle n'avait pas encore bu de sang humain, mais la soif devenait plus forte chaque jour, et elle avait peur de perdre à jamais son âme si elle cédait à la tentation. En larmes, elle vous a supplié de mettre fin à ses souffrances, car elle ne voulait pas vivre en étant une monstruosité buveuse de sang. Ce fut l'acte le plus difficile de votre existence, mais vous l'aimiez : vous avez sauvé l'âme de votre soeur en mettant fin à sa vie.

Depuis, vous êtes devenu un chasseur, et vous avez manifesté de grands talents d'exorcisme. Était-ce parce que Dieu vous avait confié une mission ? Vous l'espérez. En tout cas, vous avez réfléchi. Beaucoup. Le regard de soulagement dans les yeux de votre sœur lors de ses derniers instants vous hante encore. Et vous avez pris conscience d'une chose : personne ne veut être un monstre. Pas même les monstres eux-mêmes. Leur nature les force à être mauvais, mais ils n'ont pas le choix. Les exorciser ou les tuer devient alors une délivrance, vous en êtes persuadé. Vous êtes un chasseur, certes, mais vous faites votre travail sans haine. Parmi vos collègues, vous êtes le seul à éprouver de la compassion envers les créatures mauvaises, raison pour laquelle vous travaillez en général seul. La plupart des connaissances que vous avez réussi à acquérir sont orientées vers l'éradication pure et simple des créatures magiques, et cela vous désole.

Alors vous vous êtes plongé à fond dans tous les ouvrages d'exorcisme existants, en étudiant les principes fondamentaux qui sous-tendent les incantations. En parallèle, vous poursuiviez votre mission de chasseur, et chaque monstre tué était un douloureux rappel du fait que des innocents souffraient des deux côtés. Au bout de 20 ans, vous êtes devenu un expert en magie blanche, avec une solide réputation dans le milieu des chasseurs (pour votre excentricité mais surtout pour votre talent). Et vous avez atteint votre but : vous avez conçu une incantation capable d'éliminer les monstres d'une région. Mais pas en les tuant, et c'est là votre véritable innovation : vous pouvez les rendre humains. Le sort canalise leur puissance magique pour transformer leur corps actuel en un corps humain normal sans aucun pouvoir. Ainsi, libres de tout instinct meurtrier, ils pourront rejoindre la lumière et s'orienter sur la voie du bien. Évidemment, vous vous doutez qu'ils ne deviendront pas du jour au lendemain de fervents serviteurs de Dieu, mais, comme chaque humain, ils en auront la possibilité. Et ça change tout.

Problème : il faut une quantité importante d'énergie magique pour cela. Il y a environ cinq mois, en faisant appel à des amis médiums, vous avez pu localiser une région où était en train de se concentrer une grande quantité de magie : potentiellement un sorcier préparant un sortilège de grande ampleur (sans plus de précision : les bons médiums sont très difficiles à trouver). Vous y êtes donc allé, enquêtant sur les phénomènes surnaturels du coin afin de trouver le sorcier et d'éventuels problèmes. Rapidement, en interrogeant les habitants, vous êtes tombé sur une dame blanche, un fantôme qui provoque les accidents de voiture. Vous lui avez donc tendu un piège avec une voiture recouverte de formules d'exorcisme, mais elle était plus forte que prévu et a fait s'écraser la voiture contre un arbre. Sonné, vous êtes rentré machinalement à votre pension pour vous fabriquer une attelle pour votre bras fracturé. Vous avez donc passé quelques semaines dans la région, vous familiarisant avec les habitants, le temps que votre bras guérisse (vous avez caché votre blessure par habitude, en portant des vêtements amples). Vous n'aviez toujours pas trouvé le sorcier, mais des indices laissaient entendre la présence d'autres monstres dans le coin. Au bout de quelques mois, vous avez réussi à coincer un croquemitaine, que vous avez affronté et vaincu.

A ce stade-là, plusieurs choses vous sont apparues :

Les disparitions dans la région sont à un niveau anormal, et les disparus ont des profils très variés, ce qui laisserait supposer plus d'une créature maléfique (généralement, un monstre s'en tient à une catégorie précise de personnes). Personne n'enquête là-dessus. Le shérif est trop vieux pour être réellement impliqué, et la plupart des gens se résignent en pensant que "untel a quitté la région parce que c'est une ville de merde où il n'y a rien". L'équipe de nuit des Friendly Rangers qui tient des permanences pour aider la population est impliquée là-dedans.

Petite chronologie des derniers mois :

- Vous exorcisez la dame blanche, et un membre des Friendly Rangers (Anna) démissionne pour quitter la région du jour au lendemain. Vous vous êtes récemment procuré sa photo, et cette jeune femme pâle ressemble étrangement au fantôme que vous avez éliminé.
- Un membre des Friendly Rangers (Betty) démissionne et quitte également la région. Vous ne savez pas pourquoi, encore que vous ayez une hypothèse là-dessus.
- Vous éliminez le croquemitaine, et le même jour un membre des Friendly Rangers (Jack) démissionne pour quitter la ville.
- Un autre membre des Friendly Rangers (Matthews) démissionne pour quitter la ville.

Votre hypothèse : les Friendly Rangers sont la planque idéale pour un monstre : horaires de nuit, interactions fréquentes avec la population, et surtout respectabilité. Du coup, quand vous avez commencé à vous en prendre aux monstres de la région, certains ont pris peur et se sont enfuis. D'ailleurs, des "gens" ont pris la peine de camoufler les morts en démission-je-quitte-la-ville afin d'éviter d'attirer les soupçons de la police (ou du FBI) sur la ville par des disparitions trop remarquées. Bref, c'est la première fois que vous voyez cela, mais il semblerait que les Friendly Rangers aient formé une sorte d'"association de monstres" pour se serrer les coudes. Une autre hypothèse concernant les Rangers disparus est qu'ils se seraient intéressés d'un peu trop près aux circonstances de la disparition de leurs collègues, et auraient découvert trop de choses, poussant les Rangers "monstres" à les réduire au silence.

Cependant, au fil des discussions avec les habitants, vous avez également acquis une certitude : certains des Friendly Rangers actuels sont forcément humains. Afin de deviner lesquels et de savoir qui sont les monstres restants, vous vous êtes fait engager dans leur service. C'est un assez gros pari : aujourd'hui, vous prenez votre service, et aujourd'hui, c'est le solstice d'hiver. Il est tout à fait possible que le sorcier tente un truc de grande ampleur en ce jour particulier. Peut-être même l'aboutissement d'un sortilège à coup sûr démoniaque. Vous espérez donc de tout coeur que le sorcier est parmi les Rangers, car le temps presse : vous sentez que quelque chose va arriver si vous ne l'arrêtez pas avant l'aube.

Votre objectif : trouver le sorcier et le tuer (ou la sorcière, pour ce que vous en savez). Vous n'avez aucun remord à ce sujet-là, car un sorcier est un humain ayant délibérément tourné le dos à son humanité pour se tourner vers la magie noire : il n'est pas né monstre, il a choisi sciemment de le devenir, et doit régulièrement entretenir ses pouvoirs en sacrifiant des nouveaux-nés au cours de rites païens. Et vous trouvez cela impardonnable. Par ailleurs, le fait d'éliminer le sorcier vous permettrait de prendre le contrôle de la magie qu'il rassemblait et ainsi de lancer votre sort permettant de transformer les monstres en humains. Lancer le sort nécessiterait 30 minutes d'incantations dans un endroit calme, sans interruptions (vous avez déjà repéré plusieurs endroits appropriés où vous savez vous rendre en voiture). Ensuite, vous ne savez pas trop combien de temps il faudra pour que cela fasse effet : il s'agit d'un tout nouveau type de magie, rappelons-le.

2.2 Ce que vous savez des autres

Les Rangers

Les Friendly rangers restants sont Lucy, Dan, Connor et Steve. Ils sont tous dans la région depuis plusieurs années, mais vous n'avez réussi à obtenir des informations sur le passé d'aucun d'entre eux (ils vivent une vie sans histoire depuis qu'ils sont en ville, mais impossible de savoir ce qu'ils faisaient avant). Pas le choix, il va falloir interagir avec eux pour découvrir qui est humain et qui ne l'est pas.

Jean

Un jeune d'environ 17 ans arrivé en ville un peu avant vous, qui travaillait à mi-temps à l'épicerie. Il avait l'air assez perdu et assez seul, vous avez donc pris le temps de sympathiser avec lui. Vous espérez qu'il ne sera pas une victime de ses nouveaux collègues, et essaieriez de le protéger.

Amy

Une femme de votre âge que vous croisez à l'église tous les dimanches. Elle est sincère, gentille, patiente, chaleureuse, souriante... Vous trouvez sa compagnie très agréable. De plus, Amy habite la ville depuis longtemps et y connaît tout sur tout le monde (donc elle doit potentiellement savoir si certains des rangers ont des habitudes bizarres...). Elle élève seule sa fille de 16 ans. Vous vous demandez si son mari, qui l'a quittée il y a plusieurs années, ne ferait pas en réalité partie des "disparus" de la région, mais vous n'avez pas trop osé poser de questions ; le sujet a l'air sensible pour elle.

Samantha

C'est la fille d'Amy. Elle, vous ne l'avez jamais vue à l'église, par contre...

Mike

Vous ne le connaissez pas. Apparemment, il est né et a grandi à Fieldville.

2.3 Vos pouvoirs

Vous êtes un puissant mage blanc. Vous pouvez exorciser les fantômes, et connaissez toutes les manières d'éliminer les monstres (demandez les détails au MJ sur la méthodologie, en cas de demande de renseignement urgente dans le feu de l'action, vous pouvez freezer la scène pour poser vos questions au MJ).

Vous pouvez également utiliser votre foi pour renforcer vos aptitudes physiques et ignorer totalement la douleur pendant plusieurs minutes. Cela vous permet d'encaisser pas mal de coups sans perdre connaissance, mais le contre-coup est toujours sévère.

Pour ce soir, vous avez réussi à obtenir le soutien de l'un de vos collègues, le vieux Bob. Il est dans un motel à la lisière de la ville, et vous pouvez le contacter facilement par radio. Sur votre demande, Bob peut organiser un piège (appel radio en apparence innocent qui va vous permettre de vous éloigner avec l'un des rangers). Par contre, il n'est plus tout jeune, donc il a posé plusieurs conditions : si vous lui amenez un monstre, vous devez également être présent pour l'aider, et surtout, vous devez le prévenir à l'avance de quel type de monstre il s'agit, afin qu'il puisse faire les préparations adéquates. On ne tue pas de la même manière une goule ou un spectre.

2.4 Les monstres en général, votre vie quotidienne

Quand vous n'êtes pas en train de travailler sur votre sortilège, vous cherchez des endroits où il y a de nombreuses disparitions. Vos collègues chasseurs peuvent également vous aiguiller sur des endroits qui leur semblent bizarres. Sur place, vous menez l'enquête de manière rigoureuse : il arrive fréquemment que des monstres se fassent passer pour des humains et vivent parmi la population. Il n'y a pas de "solution miracle" pour identifier avec précision si quelqu'un est un monstre : certains sont sensibles à l'argent, certains craignent l'eau bénite alors que d'autres pourraient se baigner dedans sans problème... Quand vous arrivez à identifier le mode opératoire du monstre, vous êtes en mesure de vous occuper de lui. Selon les cas, ça peut vouloir dire planter une lame en argent de le coeur, décapiter et brûler les restes sur un bûcher en bois d'if, réciter des formules d'exorcisme, tracer des pentacles protecteurs pour assurer le passage d'un fantôme vers l'au-delà... Vous connaissez tous les rites et toutes les formules sur le bout des doigts, mais la partie "identifier le problème" reste la plus grosse difficulté technique de votre métier, pour lequel vous n'avez pas de solution "magique".

2.5 Suggestion de costume

Un peu strict, des lunettes si possible. Une apparence soignée dans tous les cas. Si possible une croix autour du cou, mais relativement discrète : vous n'allez pas non plus vous balader avec une pancarte "exorciste".

2.6 Objets en votre possession

Vous avez une craie et une lame en argent sur vous, et beaucoup de trucs dans le coffre de votre voiture (lames en matériaux divers, armes à feu avec balles en argent, amulettes, vieux grimoires, etc).

2.7 Note sur le roleplay

Plusieurs interprétations du personnage sont possibles : vous n'êtes pas obligé de vous concentrer sur le côté "mission", "psychorigide". Le personnage a des sentiments personnels, et s'il est tiraillé entre son devoir et sa sympathie pour certaines personnes, c'est d'autant plus intéressant =)