

Ton perso : Lucy

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

Lucy, sorcière déclinante mais bientôt plus puissante que jamais.

2.1 Histoire personnelle

Vous êtes une puissante sorcière, âgée de plusieurs centaines d'années mais avec l'apparence d'une jeune femme séduisante. Vous sacrifiez des nourrissons lors de rituels sataniques pour conserver vos pouvoirs et votre jeunesse. Des messes noires de La Voisin au procès de Salem (dont vous avez brillamment réchappé), vous avez su traverser les époques en vous adaptant, profitant de la vie et de vos pouvoirs démesurés. Or, depuis quelques décennies, ça va mal. La légalisation de l'avortement (quel horrible gâchis!), l'accessibilité (heureusement lente) des moyens de contraception aux jeunes, tout cela vous complique fortement la tâche pour trouver des bébés à sacrifier. Où va le monde ? Cela fait des années que vous n'avez pas pu faire un sortilège potable, faute de puissance ! C'est à peine si vous pouvez maintenir votre jeunesse...

Bref, il y a 12 ans, vous vous êtes installée à Fieldville chez les Rangers. Bien sûr, vous aviez choisi votre travail pour son côté social : reconforter et conseiller les adolescentes tombées enceintes

trop tôt, et leur montrer des voies alternatives à la clinique d'avortement (vous avez d'ailleurs déjà réussi plusieurs fois à convaincre des jeunes filles de "faire adopter" le bébé dont elles ne voulaient pas s'occuper, en vous chargeant bien sûr de toutes les formalités), ou encore motiver des gens pour faire des manifestations *pro-life*... Mais ce n'était pas non plus la joie, et vous étiez un peu désespérée à vivre une vie tristounette au fin fond d'une ville paumée des États-Unis quand vous avez découvert, un soir d'hiver il y a cinq ans, que vos collègues de travail étaient des monstres. C'est là que c'est devenu des plus intéressant. En plus de l'amitié que vous offrait le groupe (et qui est notable : vous les aimez bien, globalement), la présence de créatures magiques vous ouvrait de toutes nouvelles possibilités en matière de magie. Notamment, le sang de plusieurs monstres et fantômes rassemblé pouvait vous donner accès à un sortilège ancien, qui allait vous conférer une puissance démesurée. Après avoir passé 5 ans à mettre au point le rituel, vous êtes passée à l'action en juin dernier, lors du solstice d'été. Vous avez fait une grande cérémonie en dansant au milieu de la forêt, afin de lancer un processus qui allait durer jusqu'au solstice d'hiver. Le soir du solstice d'hiver, vous étiez censée rassembler le sang frais de 5 créatures magiques différentes, afin de finir le rituel et de vous donner accès à des pouvoirs d'une puissance incommensurable.

Censée.

Parce que quelques semaines après le début du rituel, les membres de votre groupe ont commencé à se faire tuer les uns après les autres, et il était clair que quelqu'un du groupe était derrière tout ça : les agresseurs étaient trop bien informés à chaque fois. Était-ce l'influence du sortilège en cours qui exacerbait les tendances violentes chez les créatures magiques ? Difficile à dire, dans la mesure où vous ne connaissez personne ayant déjà lancé un sortilège d'une telle ampleur...

Bref. Ce soir, c'est le solstice d'hiver, et vous pensez pouvoir vous en sortir avec le sang de seulement 3 créatures magiques (le vôtre ne compte pas : vous êtes juste une humaine avec des pouvoirs). Vous allez devoir recueillir un peu de sang de Dan l'esprit vengeur, Connor le dullahan et Steve le vampire, puis aller dans les bois danser sous la lune en prononçant des incantations. Vous avez jusqu'à l'aube pour effectuer le rituel, autrement l'occasion sera perdue, et vous avez déjà investi pas mal de votre puissance là-dedans.

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

Un esprit vengeur, apparemment. Il semble avoir de meilleurs réflexes et une plus grande force qu'un humain normal, et s'entend très bien avec Connor.

Connor

Un dullahan, ou cavalier sans tête. Il peut enlever sa tête sans que cela ne lui pose problème, il est même un peu plus à l'aise sans. Assez pote avec Dan. Bien plus fort qu'un humain.

Steve

Un vampire, pas très sociable mais coopératif dans la mesure où on lui laisse les jeunes filles en détresse. Vous l'aviez déjà croisé en Europe il y a quelques siècles (il ne s'en souvient pas), et vous savez donc qu'il est en réalité un seigneur vampire extrêmement puissant (vous n'êtes pas trop sûre de comment le convaincre de vous donner un peu de son sang, il vous met un peu mal à l'aise...).

L'ancienne équipe (non présente ce soir, et pour cause...)

la dame blanche : Anna pouvait apparaître et disparaître de lieux déterminés, et provoquer des accidents de la route. C'était un peu une allumeuse, soit dit en passant.

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). Il était donc plutôt faible, pour un loup-garou...

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 elle vous a à chaque fois fait très bonne impression. Amy a un don pour mettre les gens à l'aise, et vous seriez plutôt contente de l'avoir comme collègue.

Son mari l'a quittée du jour au lendemain, vous n'êtes plus trop sûre mais ça doit coïncider 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. Vous connaissez plus ou moins la plupart des adolescentes de la ville (vous faites des permanences à l'infirmerie du lycée tous les mardis matin), mais celle-là semble plus intéressée par les vieux bouquins que par les garçons.

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 (à moins que ce soit Connor?)...

2.3 Vos pouvoirs

Il fût un temps où vous étiez puissante. En proférant des malédictions à l'encontre de quelqu'un, vous pouviez l'immobiliser, lui interdire de parler tant que vous ne lui en auriez pas donné la permission, ou au contraire le contraindre à répondre pleinement et sans mensonge à votre prochaine question. Vous pouviez empêcher votre cible d'agresser une personne donnée, retrouver quelqu'un à distance, lui faire voir des choses qui n'existaient pas, voire même le maudire sur plusieurs générations...

Si vous menez à bien le sortilège de ce soir, vous devriez retrouver vos pouvoirs d'antan, et bien plus encore. Avec le sang de 5 créatures magiques, ce serait plus optimal, mais c'est déjà bien avec 3. Vous devez rassembler le sang nécessaire, puis aller seule dans un endroit isolé (vous en connaissez plusieurs dans des coins paumés de la forêt) pendant plusieurs dizaines de minutes pour faire vos incantations (appelez le MJ quand vous commencez). La quantité de sang prélevée sur chacun importe peu : quelques gouttes suffisent, c'est le mélange de sang de créatures différentes qui produira un effet magique.

Dans votre état actuel (en début de murder), vous pouvez utiliser vos pouvoirs de sorcière pour charmer les esprits faibles. L'utiliser à répétition vous fatigue, mais en discutant avec quelqu'un pendant

un moment, vous pouvez implanter une légère suggestion hypnotique dans son esprit. (voir avec le MJ pour les conditions d'application)

2.4 Spécialité au sein des Rangers

Vous avez de très bonnes connaissances médicales. C'est vous qui vous chargez des interventions auprès des gens nécessitant des soins urgents au beau milieu de la nuit, et vous avez une trousse de soins très complète dans votre voiture.

2.5 Suggestion de costume

En plus du badge des friendly rangers, vous portez des vêtements qui vous mettent en valeur (tailleur classe, robe longue ou robe courte, selon vos goûts). Quelques bijoux en argent, aussi, mais avec tous les problèmes récents, vous évitez quand même de vous trimballer avec une vingtaine d'amulettes trop voyantes sur vous.

2.6 Objets en votre possession

Un brevet de premiers secours, un petit revolver d'auto-défense dans votre voiture, quelques petits flacons vides et un petit couteau pour prendre un peu de sang (ne compte pas comme une arme).