

# Ton perso : Mike

## 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

Mike l'alcoolique repent / Matthews le changeforme (doppleganger en VO)

### 2.1 Histoire personnelle

Attendez. Que fait ici le background des vieux si vous êtes un nouvel arrivant dans les Friendly Rangers ? Tout simplement parce que vous n'êtes pas un nouveau. Vous voyez, Matthews le loup-garou ? C'est vous.

Sauf qu'en réalité, vous n'êtes pas un loup-garou, vous êtes un changeforme : une créature métamorphe capable de prendre l'apparence, animale ou humaine, des créatures que vous mangez. Une situation qui a beaucoup plus d'inconvénients que d'avantages : le fait de changer d'apparence à répétition, de changer d'identité régulièrement a de gros, gros effets sur votre psychée. D'ailleurs, votre mémoire commence à devenir totalement floue sur les événements remontant à plus de 10 ans, comme si les souvenirs étaient ceux de quelqu'un d'autre. Ce qui est plus ou moins le cas, après tout... Bref, vous avez quelques problèmes d'identité, de confiance en vous, et surtout de confiance en les autres.

Concernant votre régime alimentaire, votre côté parano vous pousse à avoir quelques apparences en réserve en cas de besoin, et comme vos souvenirs s'effacent graduellement, vous êtes obligé de manger deux ou trois personnes par an pour vous sentir en sécurité, pour savoir qu'en cas de besoin vous pouvez disparaître sans laisser de traces. Vous pensez que vous pourriez techniquement vivre sans manger d'humains, mais ce serait très, très stressant pour vous.

Du coup, ce fameux soir d'hiver où chacun a révélé sa nature, vous vous êtes fait passer pour un loup-garou (vous êtes sûr qu'eux aussi vous ont cachés plein de trucs, donc c'est tout à fait normal). Mais au fond, vous les aimiez bien. Ils n'ont pas posé trop de questions, et vous avez gardé la même identité pendant 5 ans, un record ! Votre état mental commençait même à être stable quand les meurtres ont commencé. Et là, vous avez replongé. Il faut dire que vu comme tout s'était déroulé, il était à peu près évident qu'il y avait au moins un traître parmi vous qui renseignait des exorcistes. Vous avez senti votre vieille paranoïa remonter à la surface, et vous avez commencé à être sur les nerfs en permanence.

Vous étiez donc particulièrement aux aguets la nuit où Steve (le vampire) vous a planté un couteau en argent dans la poitrine, avant de s'en aller avec un rire machiavélique, vous laissant agonisant sur le sol. Vous avez été très gravement blessé. Un loup-garou n'aurait pas survécu à cause de la lame en argent, mais en rassemblant vos dernières forces, vous avez eu le temps de vous transformer. Comme vous l'espériez, changer de corps a guéri vos blessures, vous ne pourrez juste plus jamais reprendre l'apparence qui a été poignardée. L'expérience a tout de même été extrêmement douloureuse, et vous a laissé épuisé, plus faible que jamais. Vous êtes parti de chez vous, laissant derrière vous une maison vide et une flaque de sang. Vous avez mangé un type seul qui ne manquerait à personne et vous êtes installé dans sa vie pour prendre le temps de vous reposer et de réfléchir. Steve était derrière les morts récentes. Mais s'il avait des complices ? Peut-être parmi les Friendly Rangers ? Voire pire, des complices humains ? L'exorcisme d'Anna n'était clairement pas du fait de Steve : un vampire n'a ni les connaissances ni les pouvoirs nécessaires pour se débarrasser d'un fantôme. Il a pu donner ses horaires de travail, ses habitudes, etc, pour tendre le piège, mais n'a pas effectué le travail lui-même.

Après plusieurs semaines à vous reposer et espionner de très, très loin Steve, vous avez pris une décision : vous alliez vous ré-engager parmi les Friendly Rangers afin de déterminer si oui ou non, Steve a des complices parmi vos collègues restants. Vous voulez être sûr que tous les coupables vont payer. Et dans tous les cas, Steve ne s'en sortira pas vivant. Vous allez vous en assurer.

Votre identité actuelle : Mike, chômeur et alcoolique notoire qui battait sa femme Jenny ; d'ailleurs elle avait appelé les Friendly Rangers il y a quelques années pour obtenir de l'aide. Vous l'aviez mangée avant de prendre son apparence le temps d'annoncer à son mari qu'elle le quittait définitivement, et qu'elle quittait cette ville de merde par la même occasion. (voir "Amy" pour plus de détails)

Pour obtenir le poste de Friendly Ranger malgré le fait que Mike ait été une épave irrécupérable, vous avez prétendu avoir arrêté de boire et décidé de prendre votre vie en main. Ce genre d'histoire passe toujours bien auprès des gens, et vous avez l'intention de continuer là-dessus.

## 2.2 Ce que vous savez des autres

De manière générale, le sujet de vos pouvoirs n'a jamais été abordé de manière claire entre vous, ce qui vous arrangeait bien, mais du coup toutes les infos ci-dessous découlent de vos observations : il est évident qu'ils cachent beaucoup plus de choses.

### Dan

Un esprit vengeur. Il est un peu plus fort et un peu plus rapide que les humains, mais vous ne l'avez jamais vu déployer des pouvoirs extraordinaires. Il est bien pote avec Connor, donc vous soupçonnez que si Dan est dans le coup, Connor aussi. A moins que l'un ait négocié sa collaboration en échange que tous deux soient épargnés ? Non, ça serait trop stupide...

## Connor

Un dullahan (cavalier sans tête). Sa tête tient en général avec du scotch, caché par une écharpe, mais il se sent plus à l'aise quand il la porte sous le bras. Plus fort qu'un humain. Comme dit, il est assez proche de Dan.

## Steve

Il a tenté de vous tuer, et croit sans doute avoir réussi. En tant que vampire, il est plus faible le jour que la nuit, mais vous soupçonnez qu'il est âgé de plusieurs siècles : en matière de paranoïa, il n'a rien à vous envier. Ainsi, tous les jours avant l'aube, il se transforme en chauve-souris pour s'en aller dans son repère sans être suivi. Vous n'avez d'ailleurs pas réussi à le suivre, ce qui vous contrarie fortement. Vous allez donc devoir l'affronter sur son propre terrain, la nuit. Et ça ne va pas être facile du tout. Les quelques fois où vous étiez changé en loup à côté de lui, votre instinct animal vous criait DANGER en permanence. Les vampires sont des créatures extrêmement puissantes, et vous n'êtes pas de taille seul face à Steve. Il a une force et une vitesse surhumaines, peut se changer en chauve-souris, et contrôler les esprits faibles.

Votre programme : découvrir s'il a des complices, si oui, aviser, sinon, trouver des alliés pour l'affronter (ce qui devrait être tout à fait faisable), éventuellement en lui tendant un piège (vous savez très bien imiter les voix, cf section "vos pouvoirs"). Concernant l'exorcisme d'Anna, vous le soupçonnez d'avoir donné (via des intermédiaires) les infos à un exorciste. Il y a donc un exorciste dans le coin. En le découvrant et en gérant suffisamment bien, vous pouvez le pousser à affronter Steve.

## Lucy

Une sorcière, pas très puissante d'après ce que vous avez pu voir. Elle maintient sa jeunesse en sacrifiant des bébés, apparemment, mais n'aime pas trop en parler... Vous savez qu'elle peut influencer les esprits faibles, mais elle doit sans doute cacher plein d'autres pouvoirs...

## 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. Elle était plutôt sympa.

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.

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

le loup-garou : à chaque pleine lune où vous étiez en service (rarement), vous preniez une forme de loup tout ce qu'il y a de plus normal pour faire illusion auprès de vos collègues. Apparemment, les loups-garou existent bel et bien, mais vous n'en avez jamais rencontré et ne savez pas quels sont leurs pouvoirs exactement.

## Jean

Vous ne connaissez absolument pas Jean, qui est arrivé en ville il y a environ six mois. C'est un jeune de 17 ans un peu paumé qui bossait à mi-temps à l'épicerie avant de présenter sa candidature chez les rangers. Vous avez fait quelques recherches sur lui, mais impossible de savoir d'où il vient. Possiblement l'exorciste : il est arrivé avant la mort (définitive) d'Anna.

## Lucas

Vous ne connaissez absolument pas Lucas, qui est arrivé en ville il y a environ six mois, mais séparément de Jean (ou alors, ils cachent bien leur jeu). Impossible de trouver la moindre info sur lui. Lui aussi est arrivé avant la mort d'Anna, et lui aussi pourrait très bien être l'exorciste.

## Amy

Une mère de famille exemplaire, qui aime aider les gens et faire la cuisine, très active dans la communauté. 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.

Fait notable : elle était la meilleure amie de Jenny, la femme de Mike. Quand vous l'avez mangée, il y a deux ans, Amy avait fait appel aux Rangers pour mener l'enquête, la thèse de "Elle a du quitter la ville sur un coup de tête" ne la satisfaisant pas. Vous avez donc gentiment pris son cas en main (sous votre apparence de l'époque, hein) et avez attendu quelques jours avant de lui passer un coup de fil en ayant la voix de Jenny pour lui dire que vous vouliez tourner une nouvelle page dans votre vie, désolée d'être partie sans prévenir, etc. Vous gardez un assez bon souvenir de vos interactions avec Amy, c'est quelqu'un de très sympathique (vous lui feriez *presque* confiance).

## Samantha

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

## 2.3 Vos pouvoirs

Vous êtes nerveux, instable et parano. Mais vous êtes intelligent. Et surtout, si prendre une autre apparence vous prend du temps, vous avez le pouvoir de modifier votre voix à loisir. Même si vous n'avez pas mangé la personne, vous pouvez quand même sans problème imiter sa voix, si vous l'avez entendue au moins une fois. Vous avez installé une radio quelque part dans le centre, vous pouvez donc vous faire passer pour n'importe qui assez facilement, et tendre des pièges aux gens (voir avec le MJ). À part ça, vous n'êtes pas plus fort qu'un humain lambda.

Changement de forme : quand vous mangez quelqu'un (que vous aurez tué ou immobilisé auparavant), vous récupérez la capacité de prendre son apparence, mais pas ses pouvoirs (s'il en a) ni ses souvenirs. Manger quelqu'un est très sale à regarder, il vous faut du temps et un endroit discret pour le faire. Pareil pour la transformation : plusieurs dizaines de minutes, si personne ne vous dérange (voir avec le MJ pour le temps exact et les détails pratiques). Vous avez déjà quelques autres apparences en réserve, principalement des gens de la ville qui sont censés être partis et quelques grands animaux (loup, cerf... vous êtes plus à l'aise en humain, ceci dit...). Sinon, comme dit, si vous êtes blessé, vous pouvez changer d'apparence pour vous soigner, mais cela prends du temps et vous pensez que si vous tentez de reprendre l'apparence qui a été blessée, vous retrouverez la blessure.

## 2.4 Suggestion de costume

Vous avez pris ce que vous avez trouvé dans le placard de Mike, l'américain moyen un peu trop porté sur la boisson. Donc ni classe ni excentrique, en somme (vous avez au moins fait l'effort de mettre une chemise).

## 2.5 Objets en votre possession, connaissances générales

Vous êtes censé avoir le brevet de premiers secours, mais vous êtes en réalité incompetent dans ce domaine. Vous avez deux pistolets et un couteau en argent (que Steve pourra reconnaître) planqués sur vous, ainsi qu'un fusil à pompe et un fusil mitrailleur dans le pick-up de Mike.

Mike est censé bien s'y connaître en mécanique, donc vous avez lu un ou deux trucs sur le sujet avant de venir (chez les Rangers, c'était plutôt Connor qui s'occupait des dépannages/réparations).