

Ton perso : Steve

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

Steve, seigneur vampire misanthrope.

2.1 Histoire personnelle

Dracula. Seigneur des Carpates. Vous êtes un seigneur vampire dans toute sa puissance, héritier d'une longue noblesse qui terrorise les paysans. Justement, vous avez été chassé de votre Transylvanie natale par un certain Van Helsing, et depuis, plus rien ne s'est passé comme prévu. Vous aviez fini par trouver une petite ville au fin fond des États-Unis où vous installer, suffisamment loin de tout pour ne pas attirer l'attention des chasseurs de vampires. Vous vous êtes même engagé (il y a 7 ans) dans la milice locale afin de pouvoir repérer et sélectionner vos proies en toute tranquillité. Rapidement, les rumeurs de disparition allaient se répandre, la terreur allait s'emparer du coeur des misérables villageois, et vous alliez enfin retrouver votre puissance, votre règne de peur allait reprendre.

Du moins, c'était l'idée initiale.

Au bout de quelques mois, vous avez remarqué que personne ne semblait remarquer les disparitions, pas même vos collègues pourtant chargés de maintenir l'ordre. Vous avez glissé quelques allusions de

ci, de là, mais personne ne semblait s'en préoccuper. Et pour cause, un soir d'hiver, tout le monde a vidé son sac et vous vous êtes aperçu que vous n'étiez pas, et de loin, le seul prédateur dans le coin. Agaçant. Énervant. Fâcheux, même.

Vous avez fait semblant de coopérer avec eux le temps de reprendre le contrôle de la région (et, mais vous ne l'avoueriez jamais, parce que le système vous assurait un approvisionnement continu de victimes en toute sécurité). Et aussi parce que autant vous savez tuer les morts-vivants, loups-garous, etc, autant vous avez beaucoup de mal avec les fantômes : il faut de la magie blanche pour les exorciser définitivement, et ce n'est pas exactement votre domaine. En parallèle, vous avez commencé à contrôler l'esprit de quelques personnes bien placées de la région, pour en faire vos serviteurs obéissants (les autres Rangers ne sont pas au courant que vous pouvez faire cela).

Et récemment, l'un de vos serviteurs vous a informé qu'un chasseur de fantômes était en ville, un homme qui posait un peu trop de questions sur les disparitions et les légendes locales. Vous teniez enfin votre occasion d'avoir la région pour vous tout seul : vous avez donc aiguillé les soupçons du chasseur par serviteurs interposés pour le mettre sur la piste d'Anna. Après ce premier succès, vous vous êtes un peu laissé aller et vous avez sauvagement assassiné Betty, la goule. Elle vous tapait sur le système depuis trop longtemps, celle-là, à se croire votre égale alors qu'elle n'était qu'une morte-vivante de seconde zone. Ensuite, vous avez laissé au chasseur des pistes vers Jack le croquemitaine. Une fois ce dernier disparu, vous êtes passé chez Matthews le loup-garou pour lui planter une lame en argent dans le cœur avant de le laisser agoniser sur le sol.

Une fois tous vos "compagnons" éliminés, il ne vous restera plus qu'à éliminer le chasseur et vous serez le seul maître de la région.

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.

Connor

À part enlever sa tête, il ne sait pas faire grand-chose d'intéressant. Souvent à traîner avec Dan. Son corps est un peu plus fort qu'un humain et peut bouger indépendamment de sa tête, vous supposez qu'il suffit de détruire son corps physique pour le tuer définitivement, mais vous n'êtes pas 100% certain que ça suffirait...

Dan

Un esprit vengeur. Vous ne l'avez jamais vu faire grand-chose, mais il semble disposer d'une force et de réflexes augmentés. Assez proche de Connor, ils doivent manigancer quelque chose, ces deux-là, à moins qu'ils aiment juste se retrouver entre minables. Vous ne savez pas grand-chose sur les esprits vengeurs, mais vous les classeriez plutôt dans la catégorie des fantômes, donc a priori pas le genre qu'on peut tuer d'un coup de couteau (même en argent). Pas le choix, il vous faudra laisser son élimination à l'exorciste.

Lucy

Une sorcière qui ne maintient sa jeunesse qu'au prix de sacrifices de nourrissons. Pas très puissante, en plus. C'est une humaine ayant choisi la voie de la magie, donc son corps n'est pas plus résistant ou plus fort que celui d'un humain. Un simple coup de couteau pourrait la tuer, quoi. Ou alors vous pourriez lui briser la nuque. Ou bien prendre le temps de la torturer un peu avant d'ailleurs, parce que bon, elle a une voix un peu trop agaçante et se la ramène tout le temps. A votre époque, les sorciers étaient tout de même plus classes (et plus puissants) que ça !

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.

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). C'est un signe que tout se perd : tous les loups-garous de l'ancienne époque que vous aviez croisé étaient beaucoup, beaucoup plus forts que ça.

la goule : Betty avait une force surhumaine et un odorat augmenté. Mais bon, il faut vraiment n'avoir aucune dignité pour manger des cadavres.

Lucas

Le chasseur de fantômes, justement ! Il a dû se faire engager dans la milice pour trouver des pistes. Vous l'avez suffisamment bien manipulé pour savoir qu'il est persuadé qu'il y a des humains dans l'équipe, ce qui l'empêche de tous vous tuer de manière indiscriminée. Il paraît assez compétent, pas le genre de personne très réceptive à vos pouvoirs mentaux (mais soyons clairs : vous pourriez l'avoir sous votre contrôle, en y passant du temps). Depuis l'incident Van Helsing, vous avez appris à vous méfier des humains un peu trop impliqués dans la chasse au vampire, et toutes les informations que vous lui avez données ont été par serviteurs interposés : Lucas ne soupçonne pas avoir été manipulé, et vous tenez à ce que ça reste le cas.

Ceci dit, l'exorciste étant parmi les Rangers, vos collègues risquent de lui faire "quitter la ville" assez rapidement, dès qu'ils auront découvert ses activités. Il va falloir les surveiller, et vous arranger pour que Lucas élimine Dan (et Connor, pour être sûr) AVANT de se faire tuer. Si possible ce soir, donc, car les Rangers sont assez doués pour repérer les gens qui posent trop de question.

Les autres nouveaux Rangers

De minables humains. Rien de spécial à dire à leur sujet. Enfin si, la gamine, Samantha, est appétissante.

2.3 Vos pouvoirs

Si la lumière du jour vous dérange (enfin, rien de mortel, hein, juste que vous n'avez que les pouvoirs d'un humain pendant la journée) et qu'un pieu dans le coeur ou une décapitation vous tuerait, vous êtes quand même d'une puissance incroyable. Vous êtes largement plus rapide, plus fort et plus endurant qu'un humain. Par exemple, vous pouvez enfoncer une porte d'un coup de poing. Ou carrément casser le mur à côté, si vous en avez envie : les seigneurs vampires font partie des créatures surnaturelles les plus puissantes.

Vous pouvez également influencer les esprits. Première manière : en discutant un moment avec quelqu'un, vous pouvez implanter une suggestion dans sa tête (un sentiment vis-à-vis de quelqu'un, une intuition, etc). Deuxième manière, beaucoup plus puissante : vous pouvez donner un ordre direct à quelqu'un, en le regardant droit dans les yeux. La cible obéit alors immédiatement, et pensera avoir agi de sa propre volonté. Cependant, l'utiliser à répétition dans un court laps de temps sur une même personne augmente très fortement les chances qu'elle se rende compte de quelque chose, voire qu'elle apprenne à y résister. Ces limitations peuvent apparaître plus ou moins rapidement, notamment lorsque vous demandez quelque chose de trop déchirant pour la personne ("tue ton petit frère, maintenant") ou que quelqu'un fait remarquer à votre victime à quel point son comportement est incohérent (vous pouvez demander plus de détails au MJ).

Vous pouvez vous changer en une volée de chauve-souris pour vous déplacer sans être suivi, mais vous avez du mal à réfléchir sous cette forme, et ça a tendance à froisser vos vêtements si vous le faites plusieurs fois d'affilée.

Vous pouvez aussi créer de nouveaux vampires en faisant boire de votre sang à quelqu'un, mais franchement, quel intérêt ?

Sinon, pour la nourriture en général, vous avez l'habitude qu'on vous laisse la priorité sur les jeunes filles, que vous videz de leur sang avant de vous débarrasser du cadavre.

2.4 Spécialité au sein des Rangers

Votre pouvoir d'influencer les esprits faibles fait des merveilles : disputes à régler, médiation de conflits, rassurer des gens... D'autant plus que vous savez garder votre calme en toute situation, même quand quelqu'un sort une arme à feu (vous savez que de faibles humains n'ont aucune chance de vous faire quoi que ce soit).

2.5 Note importante sur le roleplay

Votre perso est un enfoiré arrogant et méprisant. Mais il est vieux, et a appris à faire semblant de sociabiliser. Donc sans pour autant vous encourager à vous la jouer agréable et extraverti, vous n'êtes pas non plus obligé d'insulter ou de prendre de haut tous les gens qui essayent de vous parler (on ne vous demandera pas de sacrifier l'accomplissement de vos objectifs sur l'autel du roleplay).

2.6 Suggestion de costume

En plus du badge des Friendly Rangers, des habits assez classes (complet cravate ou chemise victorienne à jabot, selon vos envies et votre garde-robe).

2.7 Objets en votre possession

Rien. Qui a besoin d'arme ?

(note complémentaire : vu que vous êtes plus vulnérable le jour, chaque jour avant l'aube vous vous transformez en chauve-souris pour aller dans votre repère secret sans être suivi. Vous avez donc un repère secret quelque part en-dehors de la ville, particulièrement bien planqué)