



Sam Smith

Sa Vie, Son Oeuvre

Vous êtes Sam Smith, enfant de la Nature. Votre vie a toujours été vécue pour la vengeance. Vous viviez tranquillement dans votre forêt natale lorsqu'un individu appelé Heuvelmans vous a



capturé et ramené à la "civilisation". Plusieurs années plus tard, vous vous êtes vengé de lui en l'assassinant. Mais c'est une toute autre histoire. Avec l'argent que vous avez pu gagner, vous avez vogué de toutes voiles vers le Canada, désireux de retourner à votre vie d'enfant sauvage. Mais arrivé sur place, vous vous êtes rendu compte que toutes ces années passées dans cette société vous ont conditionné. Il vous a été impossible de gambader parmi les vôtres à nouveau. Vous êtes donc retourné en ville, errant de-ci, de-là. Vous étiez devenu un véritable clochard. Vous vous êtes mis à réfléchir sur le sort de l'humanité. Toutes ces choses que vous avez entr'aperçues sur le batyscaphe du prof Heuvelmans (cf soirée enquête 'l'Ivresse des Profondeurs') ont commencé à vous faire faire des cauchemars.

Vous avez décidé que, à défaut d'être la nature, vous seriez son protecteur. Mais vous n'avez rien eu le temps de faire, cependant, car une nuit, alors que vous dormiez paisiblement sous un porche, quelqu'un vous a enlevé. On vous a bandé

les yeux, bâillonné et attaché. Puis on vous a conduit dans un endroit que plus tard vous avez identifié comme un bateau. C'était le capitaine qui vous amenait de la nourriture et de l'eau. Vous pouviez lire sur son visage de la pitié et de la compassion. Il vous a expliqué que Charles D. Winsworthy avait parié avec un ami à New-York qu'il ramènerait un clochard avec lui.

A force de ronger vos cordes, vous avez fini par vous détacher. Vous avez pu visiter les cales du navire (la porte du haut étant fermée). Vous y avez découvert un chargement entier de bouteilles de Whisky ! Quelques instants plus tard, O'Brian entra et vous annonçait la mort de Winsworthy, ainsi que d'un autre personnage que vous ne connaissiez pas. Vous pénétrez donc dans le salon sous les yeux interrogateurs de tous les passagers. Votre premier réflexe est de dire: "Bonjour, je m'appelle...Walsh, Jack Walsh..."



Une bonne soirée en perspective

Vos objectifs sont:

- Comme toujours, lutter contre les ennemis de Mère Nature
- Revenir chez vous au Canada (et pourquoi pas riche ?)
- Ne pas qu'on découvre votre vraie identité (pour la très bonne raison que vous êtes recherché pour meurtre, cet imbécile de Stuart vous ayant dénoncé aux autorités...)

Comment se la jouer ?

Vous êtes un Clochard. Vous devez être habillé avec des haillons, de préférence sales. Il serait préférable que vous arriviez légèrement en retard. L'Organisateur viendra vous chercher derrière la porte à une heure précise décidée à l'avance. Vous êtes fou de rage qu'un homme sous prétexte qu'il est riche puisse se permettre d'agir ainsi. Dame Nature a donc eu raison de laisser mourir cet homme.

Vos Répliques

- " Mes Parents ? Je ne les ai jamais connus."
- "J'ai pas demandé à être ici, moi"
- "Ramassez ce papier, mon vieux, vous n'avez donc aucun respect de la nature?"

Vous savez en faire des choses !

En plus des actions dites normales, vous pouvez:

-Utiliser votre pouvoir de sixième sens: Vous possédez un pouvoir étrange, qui vous vient certainement de votre origine sauvage. Vous pouvez, en vous concentrant quelques minutes sur un individu présent (vivant uniquement), avoir accès à quelques indices ayant trait à sa vraie nature.

Coût: 2 PA

-Suivre quelqu'un: Lorsqu'une personne se trouve dans une pièce virtuelle, vous pouvez l'espionner. Vous pouvez ainsi voir et entendre tout ce qu'elle fait.

Coût: 1 PA

-Réparer des trucs réparables: Vous êtes mécano, cela pourrait bien vous servir...

Coût: à la discrétion de l'Organisateur

