Sam Smith

# Life and work

You are Sam Smith, children of the wild. Your life has been dedicated to revenge: while you lived a peaceful life in the heart of the forest, a man named Heuvelmans

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 entrait 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..."

Feuille de personnage Liqueurs d’algues – la croisière ne s’amuse plus du tout…

# A nice evening on the horizon

## Objectives

## Behavior

## Quotes

## What a skilful person!

### Spy on someone (1 AP)

You can spy on someone in a simulated room.

## Your possessions

### With you

### In your cabin

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 entrait 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..."

Feuille de personnage Liqueurs d’algues – la croisière ne s’amuse plus du tout…

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, d e 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 mi nutes

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

Feuille de personnage Liqueurs d’algues – la croisière ne s’amuse plus du tout…