Sam Smith

Un peu de contexte

Notre aventure a lieu en 1920 à l’époque de la prohibition en Amérique du Nord. Charles Winsworthy, un riche entrepreneur extravagant vous a invité sur un yacht de croisière, le Hottie, allant de Halifax au Canada à New York aux USA.

Sa Vie, Son Oeuvre

Vous êtes Sam Smith, enfant de la Nature. Vous viviez dans votre forêt comme un animal lorsqu'un individu appelé Heuvelmans vous a capturé et ramené à la "civilisation". Ce dernier était un scientifique voulant en apprendre plus sur l’« état sauvage » de l’Homme. Pendant des année Heuvelmans a fait des tests comportementaux sur vous, vous a appris à compter, à lire, à parler mais en vous tenant captif. Vous avez fini par vouloir sortir mais Heuvelmans n’a jamais rien voulu entendre indiquant que vous n’étiez pas fait pour l’extérieur. Désespéré de connaître le monde dont vous entendiez parler, un soir, vous avez tendu un piège à Heuvelmans afin de vous enfuir, malheureusement, pendant votre fuite vous avez été obligé de le tuer. Une prime a alors été mise sur votre tête vous obligeant à partir loin. Avec l'argent que vous avez pu voler à Heuvelmans, 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 en captivité vous ont fait perdre vos réflexes de survie dans la nature. Vous êtes donc retourné en ville, errant de-ci, de-là. Vous êtes devenu un véritable clochard. Vous vous êtes mis à réfléchir sur le sort de l'humanité. Vous avez décidé que, à défaut d'être la nature, vous seriez son protecteur. Vous avez commencé à vivre de larcin, et finalement vous avez commencé à faire de la contrebande de whisky sous le pseudo de Jack Walsh. Un jour, un certain capitaine O’Brian vous a demandé de s’occuper d’une grosse commande de contrebande sur un bateau appelé le Hottie de par vos connaissances au port New York en contrebande. Il vous invita à bord en vous indiquant que vous resterez dans la cale en essayant d’être le plus discret possible à surveiller la marchandise

afin de s’assurer que la traversée se fasse sans encombre. En vous renseignant sur à qui appartient le bateau vous tombez sur Charles Winsworthy, un proche de Heuvelmans. Ce boulot était-il un guet append d’un ancien ami de Heuvelmans souhaitant se venger de vous ? Vous avez accepté tout en restant sur vos gardes, qui sait ce qu’il peut se passer, votre tête est mise à prix après tout…

Comment se la jouer ?

Vous êtes un Clochard. Vous devez être habillé avec des haillons, de préférence sales. Vous n’aimez pas particulièrement les Hommes. Vous êtes rustres et méfiant. Vous êtes un voyou. Vous haïssez particulièrement les riches, par-dessus tout ceux qui sont méprisants.

Vos Répliques

* " Mes Parents ? Je ne les ai jamais connus."
* "J'ai pas demandé à être ici, moi"
* "Ces riches ne connaissent rien à la vie"

-"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 2 minutes sur un individu présent (vivant uniquement) en continue, avoir accès à quelques indices ayant trait à sa vraie nature. Allez voir le recueil psychologique après avoir fait cette action.

Coût: 2 PA

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

Coût: 1PA

**-Crocheter une serrure**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s sur la serrure à crocheter pour la crocheter.

Coût: 2PA

**-Pickpocket**: une compétence bien utile dans votre métier. Restez 30s en proximité de la personne à voler sans que cette dernière ne vous parle, ou bousculez là sans faire exprès et excusez vous ensuite en appuyant votre main contre la personne.

Coût: 1PA

Ce que vous avez en jeu :

**-Sur Vous**: Un baton rongé, un morceau de blouse médicale avec marqué S. Smith dessus.