



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Promethean : the created > Aides de jeu > Personnages  
prêtirés > **Jack "Eus" Scorfield**

## Jack "Eus" Scorfield

mardi 12 juin 2007, par [Oeil](#)

**Citation** : *"Ca n'a pas d'importance. Je m'en fous."*

**Histoire** : Jack s'est éveillé dans une chambre miteuse d'un motel sur la route menant à Phoenix. Sans aucun souvenir, il s'inspecta dans la salle de bain et fut bien content de voir, dans la glace, qu'il s'était fait tatouer, dans un cœur, son prénom, ce fut une première piste qui le rassura dans cette nouvelle vie. Ainsi nommé « Eus », il resta plusieurs jours dans sa chambre : le gérant n'osait le faire payer. Il n'osait même pas passer devant sa chambre, au point qu'Eus commença à se demander ce qu'il avait bien pu lui arriver. Et quand il lui posa la question, l'homme poussa un hurlement et tenta de s'enfuir.

Instinctivement, il sut que c'était tout ce qu'il pourrait en retirer. Son attente dans le motel fut récompensée par l'apparition de silhouettes étranges et tordues. Il les écouta comme un enfant écoute à la porte ses parents discuter, puis décida de gagner la civilisation. Il longea, à pieds, l'interstate qui menait à Phoenix. Durant cette traversée du désert, il crut être assailli de plusieurs visions, mais ne les releva pas, du moins, pas encore. Il découvrit les mauvais côtés de sa condition en essayant de vivre dans une communauté de squatteurs, qui finit par se disloquer quand un des membres se jeta sous un train en hurlant un charabia incompréhensible à propos de fantômes. Et les autres qui, invariablement, l'observait comme s'il l'avait poussé sur les rails, jusqu'à ce qu'il soit chassé. Il trouva enfin un métier à sa mesure. Pour ça, il dut se trouver un nom un peu plus composé qu'Eus, puisque cela ne semblait pas suffire.

Sans savoir pourquoi exactement, il savait user des armes qui tombaient sous ses mains et ceci lui

permet de convaincre le boss d'un petit cabinet de chasseurs de prime de l'engager, malgré l'étrangeté de ses manies. Il put ainsi engranger de l'argent tout en éviter au maximum le contact humain. Dans sa voiture, il sillonnait des frontières du Nevada jusqu'au Nouveau-Mexique.

A plusieurs reprises, il se retrouva en présence d'indiens et finit par prêter une oreille sérieuse à leur folklore, au point de vouloir acheter une maison près d'une des réserves par laquelle il passait souvent. Il mit donc la main sur un vieux ranch branlant que lui vendit au rabais un fils de colon terrifié par les légendes qu'abritait l'endroit. Jack y dormait pourtant bien. Il apprit de plus en plus du contact des indiens, surtout des anciens, en vérité, qui semblaient avoir des légendes s'attachant à ce qu'il était. Il décida de pratiquer le jeûne rituel suivi de la prise de peyotl pour se mettre en transe. Par cette démarche, il apprit à glisser sa personne dans le monde des esprits et comprit que, à l'image des légendes indiennes, il devait être une sorte de shaman.

Cela ne l'empêchait toutefois pas de continuer à travailler comme chasseur de prime. D'ailleurs, un jour, il dû gagner la ville pour une prise : un lieutenant d'un chef de gang qui venait de sortir de prison en liberté surveillée et n'était pas allé voir son responsable à la prison. Le bruit courrait qu'il serait directement allé dans la petite garçonnière du patron, se faire une petite fête. Il débarqua dans l'entrepôt remis à neuf en loft studieux et tomba sur le gangster en question en compagnie d'une demoiselle. Jack eut quelques instants pour étudier la situation. La jeune femme était en larmes et son



homme était, lui, en arme. Il y eut des échanges de coups de feu. Mais la fusillade n'aboutit à rien : le lieutenant était en cavale et Jack avait pris la poudre d'escampette. Pour mieux épier cette jeune femme. Et créer ce jeu que les humains affectionnent, comme dans les films d'amour.

Il la courtisa ponctuellement, passant chez elle sous des prétextes fallacieux, ne restant jamais que brièvement, lui apportant des petits cadeaux. A force de petites attentions, elle finit par céder à ce sourire adolescent et lui proposa de passer la nuit, pour une fois. Il était pressé de brûler les étapes et il l'invita à emménager chez lui sans perdre un instant. Il sentait qu'il tenait là une opportunité pour devenir meilleur, sans pour autant savoir comment avec exactitude. Et puis Kate lui avoua qu'elle était enceinte. Jack était heureux.

Pour être sûr de bien élever l'enfant, il se mit à regarder « Seventh Heaven » et acheta même une bible. Bien que particulièrement athée, il avait observé qu'une forte propension des parents en disposait d'une et qu'elle devait donc se trouver nécessaire. De même, il aimait en citer des passages avec un air sévère, comme il avait vu faire. Il était convaincu d'être le père. La vérité est que son père était bel et bien le précédent petit ami de la demoiselle.

Il n'eut, de toute façon, pas le temps de savourer les joies de la paternité, puisque l'Inquiétude eût raison de leur belle union. Ils se disputaient de plus en plus, il la suspectait d'avoir un amant ( il avait raison ) et finalement, ce sont les visions tourmentées nées de l'aura dérangeante de Jack qui la poussèrent au suicide. Kate trouva une des armes de poing qu'il cachait à l'intérieur et se tira une balle en pleine tête dans le séjour.

Jack n'a jamais encaissé sa mort. Il croit dur comme faire être père, d'ailleurs, il pense que c'est une composante essentielle pour devenir "meilleur". Il a appelé son enfant ( un ours en peluche d'une cinquantaine de centimètres ) du nom d'Erwan et le chouchoute comme un vrai enfant. Depuis le départ de Kate, il passe beaucoup de temps à retenter ses tranches et à réfléchir sur ce qu'il peut être. Inconsciemment, il s'est voué au Raffinement de l'Acier, avec la conviction de devoir protégé son fils

par tout les moyens, puisqu'il n'a pas su protéger sa femme.

**Description** : Une trentaine d'année environ qui se lisent à grand peine sur le visage parsemé de traits adolescents de Jack. Son physique laisse entendre qu'il a fait partie d'une génération d'êtres paresseux et attentifs d'environ rien. Cheveux en bataille, mauvais rasage et regard brun et ennuyé, bouche portant un perpétuel pli las, il demeure pourtant d'une musculature fine mais présente et prête à servir. Sur chaque poignet est inscrit « Remember », mais il n'a jamais compris exactement pourquoi. Sur son épaule droite, jusqu'au milieu de sa poitrine, est tatouée une large toile d'araignée parcourue d'inquiétantes inscriptions, dont il ne connaît nullement la signification, mais dont il pense être en rapport avec sa vocation.

Sous sa Difformité, la chair grisâtre de ses bras se zèbrent de ses veines saillantes et se constellent de profondes et béantes entailles noirâtres, en particulier ses poignets. Ses yeux se transforment en orbes d'un blanc laiteux.

**Roleplay** : Erwan a beaucoup d'importance dans la vie de Jack. Scorfield prend soin de son petit, il lui donne même parfois le sein, ça l'aide à réfléchir. En dehors de sa vie de famille, son travail est l'endroit où il peut redevenir l'être cynique et déplaisant qu'il est d'ordinaire. Mais sa famille passe avant tout et il essaye d'être au plus présent pour elle.

**Lignée** : Ulgan

**Raffinement** : Ferrum

**Attributs Mentaux** : Intelligence 2, Astuce 3, Résolution 2,

**Attributs Physiques** : Force 2, Dextérité 2, Vigueur 2,

**Attributs Sociaux** : Présence 3, Manipulation 3, Calme 3,

Compétences mentales : Erudition 1, Investigation 3, Médecine 2, Occulte 3, Politique 1, Science 1,

Compétences physiques : Sports 1, Bagarre 1, Conduite 2, Armes à feu 3, Discrétion 1, Survie 2, Armes blanches 2,



Compétences sociales : Empathie 2, Intimidation 2,  
Persuasion 2, Entregens , Expérience de la rue 2,  
Subterfuge 1,

Atouts : Ressource 2, Refuge 1, Elpis 2

**Volonté** : 5

**Humanité** : 7

**Vertu** : Force d'âme

**Vice** : Envie

**Initiative** : 5

**Défense** : 2

**Vitesse** : 9

**Santé** : 7

**Azoth** : 1

**Octroi** : ( Ephemeral Flesh, p.116 )

**Transmutations** : *Vitalité* - Force ( Might, p. 149) 2,  
*Métamorphose* - Armes naturelles ( Natural  
Weaponery p. 140), *Corporeum* - Régénération (   
Regeneration, p. 123 )

**Pyros/par tour** : 10/1