Tiphaine

PHYSIQUE

Jeune fille, 21 ans, plutôt grande, fine.

Très expressive.

Rougit quand elle est gênée, sourit à pleine dents en fermant les yeux quand elle est heureuse, a l'air blasée avec des cernes et une moue, la bouche en coin quand elle s'ennuie, comme si elle boudait.

BACKGROUND

Jeune étudiante de 21 ans, originaire de Périgueux. Elle adore les légendes et les mystères de France, partant souvent en vadrouille sur des lieux mythiques et reculés. C'est une véritable aventurière à l'imagination débordante, passionnée par l'histoire et les environnements de sa région.

Elle est en licence de patrimoine à Périgueux, vit avec ses parents là-bas.

Plutôt bonne élève, elle a souvent la tête dans les nuages lors des cours, mais intègre tout de même les informations. Elle apprécie l'histoire de sa région et son patrimoine, mais aime particulièrement lorsque du folklore s'y mélange. Ainsi, elle brille particulièrement lorsqu'il s'agit d'écrire des dissertations et de faire des comptes-rendus de visite, où elle peut y insuffler tous ces éléments.

Sa chambre est remplie de livres d'historiens et d'explorateurs faisant vent de légendes françaises. Elle s'intéresse à toutes les régions, quand bien même le Périgord est bien sûr le lieu qui a la place la plus importante.

Plus que les légendes elles-même, ce qui la fascine par-dessus tout, c'est la façon dont elles se créent. Comment des éléments factuels ont pu se transformer en des récits fantasmés et merveilleux ?

Elle emmène toujours un carnet où elle y dessine des croquis et prend des notes lorsqu'elle part en expédition, qu'elle formalise ensuite en s'enfermant dans sa chambre et en faisant des nuits blanches, pour en faire des comptes-rendus, toujours écrits avec une pointe d'émerveillement et d'entrain.

Ses amis l'apprécient beaucoup, quand bien même elle est peu disponible car toujours en

vadrouille. C’est le genre à toujours refuser des sorties car elle “est occupée”, mais à ne jamais regretter lorsqu’elle accepte.

Quant à sa vie amoureuse, elle se résume à une relation à l’âge de 18 ans qui n’a pas marché car son copain en avait marre qu’elle vagabonde et qu’elle ne s’investisse pas dans la relation. Elle s’est alors fait larguer, et préfère ne pas penser à une relation, quand bien même elle adorerait trouver quelqu’un comme elle avec qui partager sa passion, mais se dit que c’est impossible.

Elle a accepté un job d’été dans le petit village de Vitrac, en tant que guide touristique.

Elle loge sur place, dans l’annexe de la maison d’une petite vieille adorable qui lui loue l’endroit pour trois fois rien, en échange de quelques courses et entretien de jardin.

Elle a une étale devant l’église, où elle loue ses services pour faire visiter un panel de lieux clés de Vitrac et alentours, pouvant même se déplacer en voiture dans des distances raisonnables.

Elle est employée par l’office de tourisme, dont le patron, en voyant sa passion, lui a laissé champ libre.

Elle voit ça comme une occasion de transmettre sa passion des légendes aux touristes, s’imaginant arriver dans un village où tous les locaux adorent le folklore de leur région.

Or, en arrivant, étant donné que plus personne n’est là pour transmettre véritablement cet amour des légendes, les gens ne s’y intéressent plus autant qu’avant. La plupart aiment leur région, aiment leur village et leur cadre, et ça s’arrête là. Les anciens, eux, connaissent les vieilles légendes, mais elles n’ont pas changé à travers les âges et se sont donc un peu lassés, habitués. (ils aiment et en en besoin mais ne s’en rendent pas compte que ca leur manque, racontent les mêmes choses sans se rendre compte qu’ils aimeraient de la nouveauté, but de notre quête leur redonner un peu cet attrait de part André)

Les touristes demandent toujours à voir les mêmes choses : le château, l’église saint martin, la cabane en pierre sèche… alors qu’en s’éloignant un poil de Vitrac et même en creusant un peu le folklore profond du village, il y a tellement à découvrir !

Ainsi, alors qu’on arrive fin Août, elle est totalement désintéressée et démotivée de son travail, débuté en Juillet. Elle était pleine de bonnes intentions au départ, déballant tout de suite des dizaines d’informations à une cadence effrénée aux touristes… mais ces derniers finissaient par perdre le fil malgré une certaine fluidité et un talent indéniable pour la narration, et la guide en avait marre de faire visiter toujours les mêmes lieux qui ne sortent pas des sentiers battus.

Cette combinaison l’a fait devenir un peu aigrie et déprimée, restant la tête dans sa main sur son étale, redirigeant les touristes de façon désintéressée, sans même les écouter.

Les habitants du village l'apprécient, cette dernière donnant un peu d'animation dans le village, notamment lors des quelques soirées où elle allait boire un coup au café, se plaignant fort du désintérêt des touristes alors que l'alcool lui montait à la tête.

Certains d'entre eux lui remontent un peu le moral parfois, comme le serveur, l'écoutant très gentiment lorsqu'elle se plaint, l'invitant même à lui raconter des légendes et l'écoutant attentivement quand bien même ça se voit que l'homme est un peu dépassé par son débit de parole… ou l'ébéniste, lui disant que quelqu'un finira bien par s'y intéresser. Elle en pince secrètement pour le serveur.

Elle sait qu'elle aimerait faire un métier en rapport avec les mythes et légendes, bien qu'elle n'ait pas encore de piste exacte. Écrivaine serait son rêve, mais elle sait combien c'est précaire… ainsi, ce job d'été en tant que guide touristique est à la fois un essai de métier, et à la fois un vrai plaisir pour elle, qu'elle s'imaginait génial et plein d'interactions stimulantes.

Le jour de la fête de village, dernier jour de son travail, elle déprime en faisant le bilan de ses deux mois de travail dans lequel presque aucun touriste n'a été réceptif… alors malgré ses liens avec le village, elle n'est pas spécialement enjouée à l'idée de la fête et rechigne un peu à la tâche… Le moral n'est pas là.

Elle ne connaît André que de part ses passages en Kayak et en a déjà entendu parlé de plusieurs personnes du village, notamment l'Ébéniste qui l'a déjà évoqué aux détours de ses discussions pompettes.

DIALECTE

La façon dont elle parle est très impactée par ses émotions, de part sa nature sensible. Trois véritables facettes sont visibles dans le jeu.

Parle très intelligiblement, de façon très fluide en faisant des gros mouvements quand elle est à fond dans l'explication d'une légende. Captive son auditoire l'espace de quelques minutes, mais se lance souvent dans des explications bien trop longues et détaillées, pouvant faire perdre le fil de nombreux d'entre eux. Elle est tellement fascinée par la façon dont les légendes se créent qu'elle finit par souvent rentrer trop en détails pour expliquer leur contexte de création ou ses théories, quitte à casser un peu du mythe.

André a beaucoup à lui apprendre sur cet aspect.

Blasée, désintéressée et ironique quand elle rencontre nos personnages pour la première fois, alors qu'elle est à bout quant à son job d'été.

Dans la vie de tous les jours, parle en bégayant et en hésitant un peu. Fait des références à des légendes que tout le monde ne capte pas forcément. C'est quand elle est dans son domaine qu'elle prend en confiance et devient très expressive.

Ton légèrement familier, habituel d'une jeune de cet âge-là de nos jours (quand bien même les évènements du jeu prennent place avant).

EXEMPLES DE RÉPLIQUES

Répliques à titre d'exemples, pas nécessairement dans le jeu final mais utiles pour cerner sa personnalité.

Répliques aigries :

"Bonjour… l'église saint martin est juste derrière moi, sous vos yeux… elle est belle n'est-ce pas…si vous continuez sur votre droite y'a le château… quel beau château…la garnison l'a abandonné pendant la guerre de cent ans…méchante garnison…"

"Pff… il paraît qu'ils ont besoin de moi pour la fête… j'espère que ces bons touristes qui s'intéressent du fond du coeur à la Dordogne seront ravis…"

Réplique quand l'alcool lui monte :

"Rohhh… ça m'ennuie ! Pouuurquoiiiii tout le monde s'en fiche de ce que je raconteuuh… je suis pas intéressante c'est ça ? Je parle trop vite ? Hein…. !" *regarde le serveur*

"C'est ça Patrick je parle trop vite !? Dis-le moi si ça t'ennuie, je t'en voudrais pas hein !"

Répliques au naturel :

"Oh, bon-bonjour…"

"Vous… me tendez votre main à - à l'envers ? Vous allez pas m'embrasser, quand même ?!" (référence au Lébérou)

“J’espère que vous avez ai - aimé ma visite… ! N'hésitez pas à me laisser un pourboire, ou… la Dame Blanche vous attrapera dans votre sommeil !”

Répliques pendant ses explications endiablées :

“Et alors que l’enfant s’approcha du lac… une nuée de Fées en émergea, virevoltant en suivant le vent frais et doux de la Dordogne ! Elles formèrent alors un cercle, tandis qu’une majestueuse harpe apparut… Les fées jouèrent alors une sublime mélodie faisant s’élever le coeur du jeune garçon, pris d’une extase indescriptible. D’ailleurs, est-ce que vous savez que la légende des fées de la Jemaye provient d’une découverte accidentielle, alors qu’un habitant du village a jeté un baton enflammé dans l’eau, créant ainsi un feu follet de façon purement physique ? C’est fou comme les légendes partent de petits trucs insignifiants comme ça ! Ca me rappelle cette autre légende qui dit que…”