

Dans la gueule de la Femelle du Loup - PNJ

Personnages principaux :

William James Little, âge indéterminé, sacristain		Miss Shipley, 49ans, gérante d'une maison close	
Apparence : vieillard bossu et laid, l'air débile Connaissances : sacristain à l'église All Saints Church Connaissances spécifiques : sous couvert d'être le sacristain d'une église anglicane, William James Little est en réalité un sorcier rosicrucien fou.		Apparence : Malgré son âge, c'est une femme encore attirante mais néanmoins l'air sévère. Elle a l'habitude de coiffer ses long cheveux blonds / blancs en un chignon élaboré. Connaissances : Elle est responsable de l'accueil et de la gestion de la maison close La Femelle du Loup. Connaissances spécifiques : Elle a en réalité peu de pouvoir sur la Maison Close car elle n'en est pas la propriétaire. Elle sait aussi que de nombreuses filles ont disparu par le passé alors qu'elle n'avait pas encore la responsabilité du lieu.	
APP 5 CON 12 DEX 13 FOR 10 TAI 10 EDU 11 INT 12 POU 18 Impact 0 Points de vie 10 Point de magie 18 Santé Mentale 0	Imposture 60% Baratin 65% Persuasion 50% Discrétion 40% Se cacher 45% Occultisme 45% Bibliothèque 40% Mythe 20%	APP 15 CON 10 DEX 12 FOR 11 TAI 10 EDU 12 INT 13 POU 13 Impact 0 Point de vie 10 Pont de magie 13 Santé Mentale 65	Persuasion 50% Crédit 60% Séduction 60% Baratin 40% Marchandage 55% Comptabilité 35% Contacte&Ressources 30% Jeu 40% Danse 45%
Sorts : Invoquer/Contacter Kassogtha et ses filles, Voler la Vie, Instiller la Peur, Voler l'Âme, Créer un Sifflet d'Imprécation, Flûtes de la Folie.			

Hakan, 40ans, barman			
Apparence : grand, chauve, de carrure imposante Connaissances : Hakan est le barman de la Femelle du Loup. En tant qu'eunuque, c'est le seul homme de l'établissement. Connaissances spécifiques : Hakan fait en réalité partie de la pègre locale. Il est chargé de récupérer les recettes de la maison close et de les rapatrier à son chef.			
APP 12 CON 14 DEX 12 FOR 14 TAI 13 EDU 10 INT 12 POU 10 Impact +2 Points de vie 14 Point de magie 10 Santé Mentale 50	Imposture 50% Baratin 45% Persuasion 40% Discrétion 30% Résistance à la torture 40% Se cacher 15% Bagarre 45% Arme contondante 40% Manier le tire bouchon 55% Vigilance 30%		
Armes : Matraque 1D6 + 2, tire bouchon 1D3 + 2			

Personnages secondaires et figurants :

Prostituée type de la Femelle du Loup		Andrew Dunham, 44ans, inspecteur	
Apparence : charmante et jeune Connaissances : les prostituées sont issues de classes pauvres et commencent leur carrière très jeune (vers 15 / 16ans). Connaissances spécifiques : connaissance de certains ragots sur la maison close.		Apparence : moustache de rigueur, le regard pétillant, Adrew Dunham aime porter le monocle Connaissances : inspecteur de Scotland Yard chargé des meurtres les plus étranges Connaissances spécifiques : il travaille conjointement avec Sherlock Holmes, son supérieur, et lui fait un rapport quand il s'agit de meurtre ayant de près ou de loin un rapport avec la prostitution.	
APP 15 CON 11 DEX 13 FOR 10 TAI 11 EDU 9 INT 12 POU 11 Impact 0 Points de vie 10 Point de magie 11 Santé Mentale 55	Persuasion 50% Crédit 50% Séduction 60% Baratin 40% Marchandage 55% Comptabilité 35% Jeu 40% Une capacité « artistique » 45%	APP 11 CON 15 DEX 14 FOR 13 TAI 15 EDU 13 INT 15 POU 10 Impact 0 Point de vie 15 Pont de magie 10 Santé Mentale 50	Armes à feu 50% Baratin 60% Contact&ressources 60% Bagarre 50% Criminalistique 70% Discretion 55% Interroger 45% Serrurerie 45% TOC 65% Vigilance 55%
NB : je laisse volontairement le Gardien s'inspirer librement de cette description pour fabriquer ses propres cocottes.		Arme : Webley 1D10 + 2	

Lord George Swift, 39ans, mondain anglais		Bob, 34ans, chef de gang	
Apparence : archétype même du lord victorien et romantique. Habillé avec élégance, Lord George ne se sépare jamais de sa canne et de son chapeau haut de forme. Brun au tin pâle, l'air rêveur et lunaire. Connaissances : c'est un riche admirateur de Lucy qui aime fréquenter les bordels Connaissances spécifiques : Lord George est un conservateur qui connaît parfaitement le gotha de l'époque, notamment dans des clubs très select à l'ombre de Big Ben.		Apparence : Bob est un gros chef de gang barbu l'air patibulaire qui fait bien plus âgé Connaissances : chef d'un gang de south london Connaissances spécifiques : il est le véritable propriétaire de la Femelle du Loup tout comme de nombreuses maisons closes dans le quartier	
APP 14 CON 12 DEX 12 FOR 12 TAI 12 EDU 15 INT 12 POU 12 Impact 0 Points de vie 12 Point de magie 12 Santé Mentale 66	Contacts&ressources 70% Crédit 85% Jeu 50% Navigation 40% Orientation 40% Fréquentation des bordels 40%	APP 12 CON 14 DEX 14 FOR 14 TAI 15 EDU 10 INT 14 POU 13 Impact +2 Point de vie 14 Pont de magie 14 Santé Mentale 65	Armes à feu 60% Bureaucratie 30% Bagarre 50% Vigilance 60% Contact&ressources 40% Baratin 50% Discretion 60% Se cacher 50% Équitation 40% Dissimulation 60%
		Arme : Remington 1D12	

Membre type gang de Bob		Frère Nérac, 46ans, prêtre	
Apparence : louche Connaissances : des petites mains, des voyous qui traînent sur les docks et dans les pubs Connaissances spécifiques : ils font partie du gang de Bob, voleurs, pick pockets...		Apparence : le frère Nérac dégage une aura charismatique, son apparence rassure Connaissances : prêtre à All Saint Church Connaissances spécifiques : a souvent vu la famille Palmer dans son église	
APP 10 CON 11 DEX 11 FOR 12 TAI 11 EDU 9 INT 9 POU 10 Impact 0 Points de vie 11 Point de magie 10 Santé Mentale 60	Athlétisme 30% Discrétion 30% Vigilance 40% Faire les poches 40% Cran d'arrêt 45% 1D4 Pied de chaise 45% 1D6 Garrot 45% 1D3/round Bagarre 50%	APP 14 CON 13 DEX 10 FOR 10 TAI 13 EDU 15 INT 13 POU 15 Impact 0 Point de vie 13 Pont de magie 15 Santé Mentale 75	Latin 40% Persuasion 45% Psychologie 55% Savoir-vivre 50% Théologie 60% Tenir une église 55%

Monstres / créatures :

William Palmer, 107ans, (possédé par Kassogtha)		Lydia, 20ans, femme sauvage (Nctosa)	
Apparence : sous cette apparence, William Palmer est un être hybride, une sorte de vieillard dont des racines sortent par tous les orifices. Connaissances : c'est le grand père de Lucy et Lydia Connaissances spécifiques : possédé en partie par la déesse Kassogtha qui cherche à libérer ses enfants célestes. Il oscille entre folie (paroles de la déesse) et démence (la sienne).		Apparence : une très belle femme, portrait craché de sa sœur jumelle Lucy. Elle a subi de nombreuses maltraitances, elle est sale, de longs cheveux hirsutes. Connaissances : c'est la sœur jumelle de Lucy Palmer Connaissances spécifiques : sous son apparence de pauvre victime, elle cache en réalité en elle un très grand pouvoir car elle est l'incarnation de Nctosa, fille de Kassogtha	
APP 3 CON 5 DEX 20 FOR 18 TAI 15 EDU 15 INT 18 POU 20 Impact +4 Points de vie 10 Point de magie 20 Santé Mentale 0	Torturer avec ses racines 50% Utiliser ses racines pour attaquer 45%	APP 18 CON 13 DEX 14 FOR 11 TAI 11 EDU 8 INT 15 POU 17 Impact 0 Point de vie 12 Pont de magie 17 Santé Mentale 0	Résister à la torture 60% Survie 50% Athlétisme 45% Utiliser ses griffes pour lacérer 55%
Perte de SAN : 1/1D10 Arme : fouetter avec les racines (*4 par round) : 1D4 Armure : les armes à feu ne font que la moitié des dommages mais est particulièrement vulnérable au feu.		Griffes (*2 / round) : 1D3 + 2 Sorts : contacter Kassogtha, contacter Nctolhu	

Anthony William Palmer (momie)		Mary Lynn Palmer (momie)	
Apparence : sous les bandelettes, on devine le visage d'un homme grimaçant. Connaissances : le gardien de la maison, il s'est suicidé avec sa femme Connaissances spécifiques : il garde toujours la maison		Apparence : sous les bandelettes, on devine le visage d'une femme qui fut belle en son temps. Connaissances : femme d'Anthony William Palmer Connaissances spécifiques : elle s'est suicidée ne supportant plus ce qu'on avait fait à ses deux petites filles	
APP 3 CON 16 DEX 7 FOR 22 TAI 13 EDU - INT 11 POU 16 Impact +2 Points de vie 15 Point de magie 16 Santé Mentale 0	Se déplacer en silence 50% Suivre sa proie 40% Poings 70% Agripper 25%	APP 4 CON 15 DEX 7 FOR 21 TAI 13 EDU - INT 12 POU 16 Impact +2 Points de vie 14 Point de magie 16 Santé Mentale 0	Se déplacer en silence 50% Suivre sa proie 40% Poings 70% Agripper 25%
Perte de SAN : 1/1D8 Arme : poings 1D6 + 2 Armure : 2 points de peau. Les armes d'empalement sont inutiles à moins qu'elles ne coupent un membre ou la tête. Sort : envoyer des cauchemars		Perte de SAN : 1/1D8 Arme : poings 1D6 + 2 Armure : 2 points de peau. Les armes d'empalement sont inutiles à moins qu'elles ne coupent un membre ou la tête. Sort : envoyer des cauchemars	