



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Deadlands > Aides de jeu > Personnages > **Victoria Jenkins, détective Pinkerton**



## Victoria Jenkins, détective Pinkerton

vendredi 18 décembre 2009, par [Bayushi Tegoshi](#)

### Historique

Que se passe-t-il lorsqu'une fillette de bonne famille se retrouve sans ses parents, sans tuteur et sans héritage ? Elle se retrouve à l'orphelinat.

Que se passe-t-il lorsque la fillette en question est persuadée que des choses se cachent dans les ombres, des choses bizarres qui défient l'ordre naturel du monde ? Les autres pensionnaires du St-Astrid Orphanage de Washington l'évitent et se moquent d'elle.

Que se passe-t-il lorsqu'effectivement un "croque-mitaine" prend pour cible les pensionnaires du St-Astrid Orphanage ? Plusieurs fillettes perdent la vie, Victoria fait tout son possible pour survivre et parvient à rester en vie jusqu'au lendemain matin.

Que se passe-t-il lorsque, le lendemain, un vieil homme arrive au St-Astrid Orphanage accompagné d'une demi-douzaine d'acolytes et réclame la petite Victoria sous prétexte d'un obscur lien de famille ? Victoria prend ses maigres affaires et quitte l'orphelinat.

\*\*\*

Victoria ne se rappelle que très peu de son enfance, ..., quelques vagues souvenirs, images, impressions. La vie à l'orphelinat n'a pas été des plus facile ; les moqueries des jeunes pensionnaires la rendant assez solitaire. Mais après cette nuit d'horreur pendant laquelle la population du St-Astrid Orphanage de Washington fut décimée, Victoria a vécu avec son oncle Allan.

Dans le courant de son adolescence, les cours qui

lui étaient dispensés ont quelque peu changé. C'est Oncle Allan qui, à partir de ce moment là, a commencé à lui apprendre ce qu'elle devait savoir.

Ce n'est qu'à l'âge de 22 ans que Victoria comprit le pourquoi de ces enseignements : son Oncle n'était autre que Allan Pinkerton, le Directeur de l'Agence nationale de détective Pinkerton ; et il avait décidé que Victoria en ferait partie.

\*\*\*

La mission que Victoria doit maintenant remplir n'est pas des plus simples : elle doit approcher un certain John Millius, s'en faire un ami sans révéler son appartenance à l'Agence Pinkerton, et déterminer s'il pourrait en faire partie. Le choix de cet homme réside sur les faits étranges qui l'entourent depuis maintenant deux ans. En effet, avant 1874, personne n'en avait entendu parler. Mais depuis lors, les cadavres ont tendance à s'entasser autour de lui sans que les autorités ne tentent de l'arrêter. Le Colorado étant loin de Washington, les informations recueillies ne sont peut-être pas fiables ou complètes.

### Caractéristiques

Agent de la Pinkerton National Detective Agency

Perception 3D10

Détecter 2, Scruter 2

Connaissances 4D12

Carrière (droit) 2, Connaissance des Territoires (Côte Est) 2, Déguisement 2, Langue Maternelle 2

Universalis (Occultisme) 3



Charisme 3D12

Autorité 2, Éloquence 2, Intimider 2, Persuasion 3

Astuce 2D12

Bluff 2, Connaissance de la rue 3, Jeux 5, Ridiculiser 1

Âme 4D10

Tripes 2

Dextérité 3D8

Crocheter 2, Dérober 2, Passe-passe 3, Tirer (pistolet) 1, Tirer (carabine) 2

Agilité 2D8

Combat (bagarre) 1, Équitation 1, Esquiver 2, Furtivité 3, Grimper 1

Force 2D6

Rapidité 2D10

Vigueur 2D6

Atouts

Arcane (huckster), Amis haut placés (Pinkerton NDA), "La Voix" (apaisante), Belle gueule, Money Money, Vétéran de l'Est

Handicaps

Curieuse, Obligations (Pinkerton NDA), Loyale (Pinkerton NDA), Ennemis (Texas Rangers), Pied-Tendre

Carte tirée pour "Vétéran" : Joker Rouge