

Les Pnj's de la Rose Noire

N'étant pas moi-même un fanatique des règles et des caractéristiques, je vais ici développer uniquement la personnalité et les objectifs qui animent les principaux pnjs. Par ordre d'apparition (ou de non-apparition)

- **Fabio** alias **Edmond Brisha**: Toréador de la 10^{ème} génération étreint dans les années 30. Il a bien connu **Monsieur Sylide** par le passé, mais est à l'heure actuelle incapable de s'en souvenir si ce n'est de façon très vague. Son nom mortel est **Edmond Brisha**, nom qu'il utilise d'ailleurs encore comme pseudonyme pour écrire ses scénarios et ses pièces de Théâtre, seuls les intimes de Fabio sont au courant de ce détail, (Villon, **Monsieur Sylide** et **Tudillac**)
A son arrivée à la cour, il était apprécié pour son audace et la qualité de ses écrits. Mais il essaya de faire chanter **Monsieur Sylide** pour obtenir plus de pouvoir. Grâce aux contacts et à l'argent de **Monsieur Sylide**, il devint un vampire respecté à la cour. Mais celui-ci décida de cesser ce petit jeu, il retrouva Fabio et effaça de sa mémoire tout ce qui pouvait lui nuire. Puis il s'arrangea pour que la cour se désintéresse de lui et que même ses amis les plus proches l'abandonnent.
Il y a quelques années de cela, alors qu'il était considéré comme un rebut de la société parisienne, il refit peu à peu surface à la cour, grâce à un de ses seuls amis Toréadors, **Arnaud Tudillac**. Il recommença à produire des œuvres qui lui avaient valu l'estime de son clan dans les années 40. Il travaille d'arrache-pied pour se faire reconnaître par les Toréadors parisiens. Il passe le plus clair de son temps à mettre au point un film intitulé « la Rose Noire », qui sera son chef-d'œuvre. Lors de sa présentation à la cour, le film fait sensation. On dit que le prince lui-même a pleuré lors d'une projection privée.
Très vite Fabio gagne l'estime de tous ses pairs, il devient l'un des proches de Villon, qui ne se montre presque plus qu'en sa compagnie, les Ventrues murmurent qu'il a même son mot à dire sur la politique de la ville – ce qui est faux, bien entendu – et qu'il manipulerait le prince... Bref, son succès rapide fait des jaloux au sein des différents clans de la capitale.
Cependant, bien qu'il l'ignore, **Monsieur Sylide** cherche toujours à se venger de l'affront qui lui a été fait il y a bien des années. Il va organiser un plan machiavélique pour tuer Fabio en lui donnant une mort ultime digne de l'amitié et de l'amour qui a lié les deux vampires. Fabio va mourir dans la première scène du scénario et les pjs ne le rencontreront jamais. Vous n'aurez donc pas besoin de ses caractéristiques. (L'intrigue entière repose sûr le fait que personne ne connaît le pseudonyme de Fabio.)
- **Kyle** : Toréador de la 9^{ème} génération, il était très proche de Villon avant l'arrivée de **Fabio** et est très jaloux de celui-ci. Il sera l'un des principaux suspects pour le meurtre de **Fabio** et on lui attribue des paroles très dures à l'égard de celui-ci. Il n'aura pas une grande influence sur la partie.
En fait les pjs doivent penser très vite que Kyle est un coupable qui arrange trop de monde. Vous ne devrez pas avoir besoin de ses caractéristiques. Cependant si les pjs tiennent à le rencontrer jouez le comme un véritable artiste, parlant comme un poète et ne finissant pas ses phrases, parlant par images... Il est très marqué par le meurtre, et ne comprend pas qu'on le soupçonne. Son unique but est de rencontrer Villon pour le consoler et reprendre sa place par la même occasion.
Les pjs verront bien vite qu'il est incapable de se débrouiller en dehors des salons mondains de son clan. Il a apparemment du mal à suivre les pjs quand ils lui parlent de meurtre et du chaos engendré par la mort de **Fabio**. Il ne connaît pas **Arnaud Tudillac**, ni **Monsieur Sylide**.

Age apparent : une trentaine d'année, des cheveux un peu fous et un visage d'ange, il à l'air un peu naïf, mais qui sait peut-être cache-t-il très bien son jeu....

- **Joshua** : Toréador de la 10^{ème} génération, c'est un membre assez typique de son clan. Il invitera les pjs (sans doute indirectement) pour son exposition de la première scène. Les pjs ne le verront pas du scénario après la première scène, il a déjà entendu parler d'**Arnaud Tudillac**, mais pas de **Monsieur Sylide**.

Age apparent : 45 ans, un homme aux tempes grisonnantes, avec un peu d'embonpoint. Il est habillé de manière très élégante et parle assez calmement en choisissant bien chacun de ses mots.

- **Monsieur Sylide** : Vampire assez ancien (sans doute plus de 5 siècles) on ignore presque tout de lui ; son âge véritable, sa réelle apparence, son clan... Il a passé plus de deux siècles à éliminer consciencieusement tous ceux qui avaient un indice sûr sa véritable identité. Il a de nombreuses identités, chacune ayant son visage propre. Il est assez doué en occultation pour dissimuler sa véritable apparence, même aux personnes possédant un score d'Auspex élevé.

Il a rencontré **Fabio**, au cours des années 30 et ce nouveau-né lui a redonné l'envie de voyager, de découvrir des choses nouvelles... Il pensa pendant un temps lever le voile sur son identité et cesser son jeu de cache-cache. Il fit l'erreur de confier son secret à **Fabio** qui le fit chanter. Le vieux vampire, trahi, décida de jouer le jeu de **Fabio** afin de retenir à jamais la leçon. Mais, **Fabio** se révéla peu discret, et dévoila une part du secret de Monsieur Sylide. Celui-ci décida qu'il devait empêcher **Fabio** de faire plus de dégâts. Il tua son confident et s'arrangea pour que **Fabio** perde tout souvenir de lui. Puis ses contacts lâchèrent **Fabio** qui sombra dans le néant et tout le monde l'oublia pendant à peu près cinquante ans.

Les choses auraient pu en rester là si **Fabio** n'avait pas fait une réapparition remarquée à la cour. Craignant de nouveau pour ses arrières, Monsieur Sylide décida d'éliminer une bonne fois pour toute ce vampire gênant.

Il met en place un plan diabolique et s'arrange pour faire porter le chapeau à un groupe de vampires naïfs (mais je crois que vous les connaissez mieux que moi, ce sont vos joueurs).

Durant tout le temps de l'aventure, Les pjs le prendront pour **Arnaud Tudillac**, auquel il ressemble un peu mais sans plus – à savoir un homme d'une quarantaine d'années, brun, yeux marrons, avec une taille d'un mètre soixante-quinze environ – (Ainsi si les pjs demandent à quoi ressemble **Arnaud Tudillac**, on leur donnera grosso-modo l'apparence prise par Monsieur Sylide ; vous pouvez même corser l'affaire, en donnant à Sylide l'apparence trait pour trait de **Tudillac** et dans la dernière scène, considérez que Monsieur Sylide à usé de Vicissitude (et oui !) sur le véritable **Arnaud Tudillac**, le faisant ressembler à quelqu'un d'autre.)

Il joue parfaitement son rôle de vampire mondain dépassé par les événements. Il affirme ne rien comprendre, et sa mémoire fonctionnera par bribe (à mesure que vous avez besoin d'aider les joueurs en fait ! N'abusez pas des heureuses coïncidences, ça ferait louche. Arrangez-vous plutôt pour qu'avec leurs pertinentes questions, vos pjs réveillent la mémoire de notre ami.) Il est très reconnaissant aux pjs et promet de leur donner ce qu'ils désirent dès que cette affaire sera terminée... Les pjs doivent se sentir touchés par le malheur de ce vampire qui ne serait pas capable de faire du mal à une mouche...

Les caractéristiques de **Sylide** n'ont que peu d'intérêt, il est très puissant, possède des scores élevés dans tous les attributs mentaux et sociaux, des disciplines tels que Domination, Auspex, Présence et Occultation à des niveaux supérieurs à 5. Considérez qu'il réussit ses actions dans 99% des cas.

- **Nicolas** :Goule de **Monsieur Sylide** (se fait passer pour la goule d'**Arnaud Tudillac**), c'est la goule qui manque aux joueurs, pleine de respect, parfaitement

au courant des us et coutumes des vampires. Jouez le un peu comme Alfred, le majordome de Batman ; (en plus jeune bien sûr) il a des conseils avisés, réponds aux attentes des pjs avant même que ceux-ci ne les formulent (de l'argent pour leur frais, du sang, un véhicule s'ils le désirent... ces cadeaux sont bien sûrs empoisonnés et se retourneront contre les pjs le moment venu).

Il est très attaché à son maître et restera à son chevet le plus souvent possible. C'est une goule qui suit **Monsieur Sylide** depuis plus de deux cents ans. Et c'est votre principal PNJ pour ce qui est de glisser des informations aux joueurs, et de les induire en erreur.

Il a un score très élevé dans toutes les connaissances (Camarilla, Vampire et différents clans) mais n'en fera pas part aux pjs, il a un score très élevé en manipulation et en Comédie, ainsi qu'en interrogation (vous savez, pour soutirer des infos sans en avoir l'air) boostez toutes ses caractéristiques sociales. N'hésitez pas à le montrer vraiment paniquer face à ce qu'il ne comprend pas. Il faut à tout prix que les joueurs aient confiance en Nicolas, et qu'ils s'attachent un peu à lui.

Il devrait avoir un age apparent autour de la trentaine, et est habillé de manière assez décontractée (malgré son grand age, il est bien adapté à son époque et mets même un point d'honneur à être au top de la technologie.) Si vous voulez que le scénario marche il faut que les joueurs (pas les personnages) les joueurs le trouvent sympa, c'est psychologique, on se méfie pas d'un gars qui nous semble sympa...

- **Cassandra** : Assamite de la 9^{ème} génération, c'est une tueuse redoutable. Elle est la seule avec **Nicolas** à être au courant du plan de **Monsieur Sylide** dans son ensemble. Elle est capable de tuer chacun des pjs en un contre un, mais à reçu l'ordre de n'en rien faire. Elle s'y prendra très bien lors de leur première rencontre pour les blesser légèrement, pour leur faire peur, mais ne les tuera pas, sauf si sa vie est mise en danger et qu'elle ne peut s'enfuir ; ce qui est peu probable. Accordez lui de bonnes compétences de combat, une Célérité élevée et un niveau conséquent en Quietus. Elle possède une arbalète à pieu, et des dagues, qu'elle enduit de son sang (blessures aggravées).
Personne ne la connaît sur Paris. Les Assamites parisiens ignorent tout de la jeune femme. **Monsieur Sylide** a en effet été chercher Cassandra dans son pays d'origine : l'Inde.
Cassandra est assez belle, sa silhouette est très fluide et elle ne manque pas de le faire remarquer dans ses déplacements. Elle dégage une impression de puissance parce qu'elle ne craint pas les joueurs et les provoquera beaucoup. Sa peau est assez sombre (du fait de son origine, pas de sa puissance !!) et cela pourrait également impressionner les pjs.
- **Les trois caïds** : (Le gros Caïtiff, le petit Brujah teigneux, et le Nosferatu masqué) Eux sont les vrais baisés de l'histoire, ils sont manipulés encore plus que les pjs et en plus ils se croient malins. Leur chef Brujah est un petit con au penchant anarchiste qui se prend pour un gros dur.
Ils ont fait un séjour récent dans la zone libre anarch de Los Angeles. Et ils en sont revenus avec des idées de pouvoir plein la tête. Ils ont d'abord été rendre visite à **Antoine** pour tenter de les faire « bouger ». **Antoine** cherchant plutôt à se faire oublier des vampires de la capitale, il refusa tout net, et s'empressa de se débarrasser de ces « fouteurs de merde ».
Ils sont repérés par **Monsieur Sylide** qui a besoin d'hommes de main. Ils leur promet la fortune et le respect, et manipule sans problème ces jeunes vampires naïfs. Ils le prennent pour un riche Ventrue un peu dingue, et n'ont bien entendu aucune idée de son apparence réelle, ni de ses réels objectifs.
- Le Caïtiff est la brute de la bande et possède les scores suivants : Force 4
Vigueur 4
Dextérité 2
il possède l'atout taille gigantesque et possède les disciplines suivantes : Puissance 3, Endurance 2
ses scores dans les compétences de combat sont tous de 2.

- Le Brujah est le cerveau de la bande (HA Ha !) et possède les caractéristiques suivantes : Force 3 Vigueur 3, Dextérité 5 ses scores dans les compétences de combat sont de 3 et il possède les disciplines suivantes : Célérité 4 Puissance 1 (mes joueurs peuvent témoigner, une célérité de 4 en frénésie, c'est dévastateur !)

- Le Nosferatu est l'espion de la bande et possède les caractéristiques suivantes : Force 3, vigueur 2, dextérité 4 ; il possède bon nombre de compétences tels que furtivité, vigilance et autres joyeusetés. Ses compétences de combat sont relativement faibles (2 en tir et 1 en bagarre, le reste à 0) Il possède les disciplines d'Occultation 4, Puissance 2 et Endurance 1

- **Antoine** (et sa bande) : Il sent que la crise guète dans la Camarilla et interviendra le moins possible dans les affaires de la secte. Villon le tolère et il tient à respecter les accords passés avec le prince. Lui et ses hommes sont des Anarchs assez communs, si ce n'est qu'ils jouissent d'une grande liberté en banlieue parisienne. **Antoine** est conscient de la chance de sa bande, et tient bien ses troupes. Ils tiennent toutefois à faire respecter leur territoire, et n'hésiteront pas à le défendre si les choses venaient à s'envenimer. La plupart des anarchs ont quelques points dans les compétences de combat et ils sont assez bien armés. Les disciplines les plus présentes sont Puissance, Célérité, Endurance, et Auspex.
- **Arnaud Tudillac** (le vrai) Il ressemble vaguement au faux Arnaud mais son visage est différent. Il a eu le malheur d'aider **Fabio** à remonter la pente, sans savoir qu'il était lié au mystérieux **Monsieur Sylide**. Il va le payer de sa vie. **Sylide** le séquestre depuis le début du scénario. Quand les pjs le trouvent à la fin du scénario, il est au bord de la frénésie. Les personnages doivent le tuer. Si Tudillac est un Toréador moyen et que ces disciplines de combat ne sont pas très élevés, il possède tout de même 2 en célérité, et fera monter ses caractéristiques physiques dès qu'il entrera en frénésie. Il cherche avant tout à boire le sang des pjs. Les pjs n'auront pas le temps de lui poser de questions...

Les principaux suspects :

- **Kyle** voir plus haut
- **La teigne** alias **Billy**: c'est un Brujah auquel on a retiré son territoire pour l'offrir à **Fabio**. Il en veut plus à Villon qu'à Fabio et évitera de se montrer pendant toute la durée du scénario, sur les conseils de ses anciens.
- **Philémon** : Ce toréador a toujours critiqué ouvertement **Fabio**, plus pour se faire remarquer qu'autre chose. Il n'a bien entendu rien à voir dans le meurtre et restera discret durant le scénario en évitant soigneusement le sujet.