



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : la mascarade > Aides de jeu > PNJ >
L'Agence risque-tout

L'Agence risque-tout

L'ultime recours pour les Vampires en détresse

dimanche 9 novembre 2008, par [enoia](#)

Vous êtes désespérés, traqués par des ennemis très puissants (Justicars, Arcanum, Pentex ...) ne vous en faites pas. Il reste un recours l'Agence risque-tout. Notre personnel ultra-compétent est capable de l'impossible.

Vous avez besoin d'informations pour combattre vos tourmenteurs, alors le Funambule vous apportera une aide précieuse, il est un spécialiste de l'infiltration, de l'acrobatie et du pistage, capable de déjouer les systèmes de sécurité les plus modernes. Vous voulez vous enfuir, le Funambule est celui qu'il vous faut, il vous fournira de fausses identités et des déguisements de haute qualité. Vos poursuivants vous talonnent, aucun souci le Funambule l'as du pilotage et du looping, vous aide à fuir en avion, en hélicoptère, en sous-marin, en bateau, en moto, en voiture, en chameau etc. Le Génie élabore en quelques heures voire minutes, des plans extrêmement minutieux, il s'avère plus futé que les plus grands stratèges de l'histoire. Le Fort dont la charge est plus dévastatrice que 100 barracudas, est capable de battre des entités dont la puissance est légendaire comme les Mathusalems ou les démons supérieurs. Le Chef mobilisera plus de moyens à votre disposition que Hannibal le carthaginois et son armée de 100 000 hommes, très peu de personnes ont assez de volonté pour refuser d'obéir aux ordres qu'ils donnent, surtout quand il utilise ses pouvoirs mentaux.

L'Agence risque-tout est l'élément le plus puissant de la Ligne Rouge, une organisation vampirique protégeant les personnes qui sont traqués ou qui fuient, elle ne contient que quatre membres cependant comme leur puissance est très grande, cela permet à l'Agence risque-tout de réaliser des

miracles. Le Chef est le Sire de tous les autres membres de l'Agence risque-tout.

Caractéristiques des membres de

L'Agence risque-tout :

Le Chef : Vampire de Troisième Génération, Lasombra anti-tribu, étreint en -9500 av J-C ;

Attributs : *Attributs physiques :* Force 9, Dextérité 9, Vigueur 9 ; *Attributs sociaux :* Charisme 10, Manipulation 10, Apparence 5 (10 quand Dissimulation est désactivée) ; *Attributs mentaux :* Perception 10, Intelligence 10, Astuce 10 ;

Capacités : Acteur10, Animaux 10, Armes à feu10, Bagarre10, Bureaucratie 10, Commandement 10, Conduite 10, Connaissance des rues10, Empathie 10, Esquive 10 , Etiquette 10, Finance 10, Furtivité 10, Intimidation 10, Investigation 10, Linguistique 10, Loi 10, Médecine 10, Mêlée 10, Musique 10, Occulte 10, Ordinateur 8, Politique 10, Réparation 9, Sciences 5, Sécurité 6, Sport 10, Subterfuge 10, Survie 10, Vigilance 10 ;

Connaissances secondaires : Talents : Diplomatie 9, Imitation 9, Intrigues 9, Scrutation (vous remarquez les plus infimes détails et changements dans votre environnement) 9, Séduction 9, Sentir la trahison 10 ; *Compétences :* Acrobaties7, Armes à feu 5, Armes lourdes 5, Armurerie (réparer les armes à feu et fabriquer des munitions) 8, Artillerie (se servir de mortiers, d'obusiers, etc.) 3, Baratin (permet de convaincre quelqu'un en utilisant la tchatche plutôt que les arguments) 9, Brassage/distillation (vous



savez fabriquer de l'alcool et ses boissons dérivées) 6, Camouflage (art de se cacher ou de dissimuler la présence d'un objet, d'une porte ...) 10, Corruption (vous savez vous y prendre pour obtenir ce que vous désirez) 10, Débats 9, Déguisement (au-delà du camouflage, cette compétence vous permet de vous faire passer pour quelqu'un d'autre) 10, Dénichage (être capable de trouver quasiment n'importe quel objet en toute circonstance) 10, Discours 10, Escalade 5, Évasion 5, Explosifs 2, Hypnose 9, Interrogatoire 9, Jeux de réflexion 9, Journalisme 8, Langage des signes 3, Lecture rapide 4, Lire sur les lèvres 3, Marchandage 6, Mécanique 3, Méditation (permet de regagner de la volonté) 9, Orientation 5, Prestidigitation 8, Psychanalyse 5, Recherche 8, Style (l'art de se mettre en valeur par la tenue, les manières ou le langage) 9 ;

Connaissances : Alchimie 6, Anthropologie 4, Architecture 2, Connaissance de la Camarilla 5, Connaissance des Lupins 3, Connaissance des Mages 2 , Connaissance des Vampires 7, Connaissance du Sabbat 5, Connaissance du Ver 2, Criminologie 2, Cryptographie 5, Démolition 2, Economie 2, Héraldique (savoir interpréter les armoiries) 8, Histoire 9, Histoire de l'art 5, Littérature 5, Psychologie 8, Théologie 8 ;

Avantages : Historiques : Alliés 5, Contact 5, Havre 5, Renommée 5, Ressources 8, Statut 2 ;

Voie et Volonté : Voie de la Chevalerie 10, Volonté 10 ; **Vertus :** Conscience 5, Maîtrise de soi 5, Courage 5 ; **Atouts :** Volonté de fer,

Disciplines : Aliénation 9, Animalisme 10, Auspex 10, Bardo 9, Célérité 9, Chimérie 10, Cinétique 5, Domination 10, Dissimulation 10, Endurance 9, Mortis8, Mytherceria8, Nécromancie7, Pestilence 6, Obténébration 9, Ogham 6, Protéisme 10, Présence10, Puissance 9, Quietus 9, Serpentin 9, Thaumaturgie 10, Valeren 9, Vicissitude 9, Visceratika 7 ;

Description : Le Chef est un Quinzième Génération à l'origine cependant il est très vieux, il est né en -10 000 avant J-C. Il est le résultat d'une expérience de Gora, un Antédiluvien curieux, qui voulait étudier la nature vampirique, celui-ci a engendré un Infant, et lui a ordonné de donner l'Etreinte etc, il a arrêté

l'expérience quand il a vu qu'il n'était pas possible de créer des Vampires de la Seizième Génération. L'Antédiluvien a ensuite voulu expérimenter la Diablerie, mal lui en a pris, le Chef rendu furieux par son impuissance à éviter la morsure de Gora, se vengea en triomphant définitivement de l'esprit de l'Antédiluvien. Le Chef s'est vite aperçu que Gora était loin d'être le seul vampire qui tyrannise ses semblables, et que les vampires vieux de plusieurs siècles, qui ne considèrent pas leurs Infants comme des pions étaient plutôt rares, ce constat l'a écœuré, c'est pourquoi il a fait de l'aide aux vampires opprimés, le but principal de sa non-vie. Le Chef fut un des premiers vampires à rejoindre la Ligne Rouge. Il a l'habitude de se faire passer pour un Ancien de Septième Génération.

le Funambule : Vampire de Quatrième Génération, Lasombra anti-tribu, étreint en -3000 av J-C ;

Attributs : *Attributs physiques :* Force 9, Dextérité 9, Vigueur 9 ; *Attributs sociaux :* Charisme 9, Manipulation 9, Apparence 5 (9 quand Dissimulation est désactivée) ; *Attributs mentaux :* Perception 9, Intelligence 9, Astuce 9 ;

Capacités : Acteur9, Animaux9, Bagarre 6, Commandement4, Conduite9, Connaissance des rues9, Empathie2, Esquive 8, Etiquette9, Furtivité9, Intimidation8, Investigation9, Linguistique9, Médecine9, Mêlée2, Occulte2, Ordinateur9, Réparation9, Sciences9, Sécurité9, Sport9, Subterfuge9, Survie 9, Vigilance9 ;

Connaissances secondaires : Acrobatie 9, Camouflage (art de se cacher ou de dissimuler la présence d'un objet, d'une porte...) 9, Conduite d'avion 9, Conduite de bateau 9, Conduite de camion 9, Conduite de chameau ou de dromadaire 9, Conduite de formule1 9, Conduite d'hélicoptère 9, Conduite de hors-bord 9, Conduite de jet-pack 9, Conduite de montgolfière 9, Conduite de porte-avion 9, Conduite de quad 9, Conduite de sous-marin 9, Conduite de voilier 9, Déguisement 9, Equitation 9, Mensonge 9 ;

Avantages : Historiques : Alliés 4, Contact 4, Havre 4, Renommée 2, Ressources 5, et Statut 2 ; **Voie et**



Volonté : Voie de la Chevalerie 5, Volonté 10 ;
Vertus : Conscience 5, Maîtrise de soi 5, Courage 5 ;

Disciplines : Aliénation 9, Animalisme 9, Auspex 9, Célérité 9, Chimérie 9, Cinétique 5, Domination 9, Dissimulation 9, Endurance 7, Mortis8, Mytherceria8, Nécromancie7, Pestilence 6, Obténébration 6, Ogham 3, Protéisme 8, Présence 5, Puissance 6, Vicissitude 9, Visceratika 7 ;

Description : Le Funambule était la goule d'un Tzimice qui adorait violer ses serviteurs, quand vint son tour, le Funambule se rebella et appela à l'aide, par chance le Chef entendit son appel au secours, il mit en torpeur le Tzimice sadique, et prit sous son aile le Funambule. Le Funambule est constamment à la recherche de sensations fortes, son principal hobby est la conduite à toute vitesse de véhicules motorisés. Il adore tourner en ridicule les gens, en semant la confusion grâce à ses aptitudes impressionnantes dans le domaine du déguisement.

Le Génie : Vampire de Quatrième Génération, Lasombra anti-tribu, étreint en -1600 av J-C ;

Attributs : *Attributs physiques* : Force 9, Dextérité 9, Vigueur 9 ; *Attributs sociaux* : Charisme 9, Manipulation 9, Apparence 5 (9 quand Dissimulation est désactivée) ; *Attributs mentaux* : Perception 9, Intelligence 9, Astuce 9 ;

Capacités : Acteur9, Bureaucratie7, Empathie9, Esquive 2, Etiquette9, Finance8, Furtivité4, Investigation9, Linguistique9, Loi9, Médecine9, Musique5, Ordinateur7, Politique9, Réparation3, Sciences9, Subterfuge2

Connaissances secondaires : Mensonge9, Séduction 9 ;

Avantages : *Historiques* : Alliés 3, Contact 4, Havre 3, Renommée 2, Ressources 5, Statut 2 ; *Voie et Volonté* : Voie de la Chevalerie 3, Volonté 10 ; *Vertus* : Conscience 5, Maîtrise de soi 5, Courage 5 ;

Disciplines : Aliénation 9, Animalisme 5, Auspex 9, Bardo 9, Célérité 6, Chimérie 9, Cinétique 5, Domination 9, Dissimulation 9, Endurance 6, Mortis8, Mytherceria8, Nécromancie7, Pestilence 6,

Obténébration 9, Ogham 6, Protéisme 5, Présence9, Puissance 6, Quietus 9, Serpentin 9, Valeren 9, Vicissitude 9, Visceratika 7 ;

Description : Le Génie quand il fut mortel collectionnait les femmes et les ennuis, lorsqu'il tenta de séduire la prêtresse d'un culte païen, le Génie commit une erreur de taille, qui faillit lui coûter la vie, il fut sauvé du lynchage par le Chef. L'étreinte n'a pas modifié le côté séducteur invétéré du Génie, par contre elle a changé ses préférences, il ne traque plus seulement l'humaine, il drague aussi les Vampires et les Garous. Bien que le Génie s'avère fondamentalement un amateur de femmes, il met beaucoup d'énergie pour séduire les hommes qui ont du succès auprès de la gente féminine. Le Génie de temps à autre se travestit en femme, et s'arrange pour laisser aux don juan qu'il prend dans ses filets, un traumatisme violent qui les poussent à considérer la gente féminine comme quelque chose de répugnant. Il considère les autres coureurs de jupons comme un obstacle à la réalisation de son rêve, devenir un amant plus connu que Casanova.

Le Fort : Vampire de Quatrième Génération, Lasombra anti-tribu, étreint en 1800 av JC ;

Attributs : *Attributs physiques* : Force 9, Dextérité 9, Vigueur 9 ; *Attributs sociaux* : Charisme 9, Manipulation 9, Apparence 5 (9 quand Dissimulation est désactivée) ; *Attributs mentaux* : Perception 9, Intelligence 9, Astuce 9 ;

Capacités : Animaux 9, Armes à feu9, Bagarre9, Commandement2, Conduite5, Esquive3, Furtivité5, Intimidation 9, Mêlée9, Occulte2, Réparation1, Sport9, Subterfuge3, Survie9, Vigilance3 ;

Connaissances secondaires : Altération corporelle 9, Armes lourdes 9, Armurerie (réparer les armes à feu et fabriquer des munitions) 8, Artillerie (se servir de mortiers, d'obusiers, etc) 9, Boxe française 9, Capoeira 9, Escrime 9, Judo 9, Karaté 9, Kendo 9, Kung-fu 9, Lutte 9, Pancrace 9, Pugilat 9, Savate 9, Torture 9 ;

Avantages : *Historiques* : Alliés 4, Contact 2, Havre 3, Renommée 2, Ressources 5, Statut 1 ; *Voie et Volonté* : Voie de la Chevalerie 9, Volonté 10 ;



Vertus : Conscience 5, Maîtrise de soi 5, Courage 5 ;
Atouts : Blasé, Volonté de fer ;

Disciplines : Animalisme 9, Célérité 9, Endurance 9, Protéisme 9, Puissance 9, Thaumaturgie 9, Vicissitude 4

Description : Le Fort a deux passions le combat au corps à corps et les rituels de sorcellerie vampirique. Son attirance pour la bagarre a failli lui être fatal, quand il chercha des noises à un Ancien Brujah, heureusement le Chef a assommé son assaillant vampirique. Une fois qu'il devint Vampire, le Fort rencontrait très rarement des adversaires capables de tenir plus de 10 secondes face à lui durant un

combat, il finit par s'ennuyer fermement. Pour passer le temps il demanda au Chef de l'initier à la Thaumaturgie, les possibilités de création de la sorcellerie vampirique, impressionnèrent fortement le Fort, dès qu'il commença à s'adonner à cette activité le Fort perdit la lassitude et la morosité qui l'habitait. Un jour le Fort a diablé un Ancien Assamite, cela eut pour effet de modifier la couleur de sa peau qui vira du blanc au noir sombre. Il aime couvrir son corps de chaînes, bracelets, et bijoux en or.

Fait par Enoia,
e-mail : enoia@laposte.net