

Vampire la mascarade : scénario d'initiation.

Durée env 45 min

Le médaillon volé.

Les PJ se réveillent dans leur manoir, au bout de quelques instant Juliann Sinclair(ils le connaissent et savent que c'est le ministre de la santé, vampire de 5eme génération) les appellent, il a une mission pour ces vampires mercenaire : son médaillon aux pouvoirs extraordinaire qui lui permet de sortir le jour a été volé par des vampires cagoulé et vêtus de noir.

Cela fait déjà deux jours que tous les vampires sous ses ordres le cherche en vain, mais le retrouver devient urgent, un conseil des ministres a lieu le lendemain et Juliann Sinclair ne peut pas le louper.

Après le coup de fil, un sbire de Sinclair sonne à la porte pour leur remettre une enveloppe qui contient, la photo dudit médaillon et un agrandissement d'une camera de surveillance la seule chose qui apparaît est un tatouage en forme de serpent sur le poignet d'un des deux voleurs.

Après recherche les PJ trouveront que le tatouage est le signe distinctif d'un gang de vampires, qui a pour repéré un bar du centre ville : Le dark purple.

Le dark purple :

Les Pj rentre dans le bar, ils finissent par trouver des personnes au tatouage de serpent, en les faisant parler (interrogeant), ils découvrent que ceux ci ont été embauché par quelqu'un mais ne savent pas qui, et qu'ils ont juste été payés pour l'apporter à un homme dans une maison en bordure de ville.

Ils finissent par avoir l'adresse.

Maison en bordure de ville.

En utilisant leur pouvoir de perception les pj s'aperçoivent qu'il y a une camera qui filme l'entrée de la maison, avec un jet de INT+INFO ils peuvent se connecter au réseau et trouver une seule camera, celle de l'extérieur, si super bon jet, ils apprendront qu'il y en a une aussi à l'intérieur qui filme le hall d'entrée.

Certains d'entre eux pourront aussi apercevoir, que le toit du garage de la maison voisine est plat et qu'il peuvent monter dessus afin de sauter au dessus de la palissade, et bien sur être hors du champs de la caméra mais ils devront rester méfiant car il y a un homme de garde qui fait des rondes.

Si ils décident de faire le tour de la maison, ils devront faire un jet de DEX+FURTIVITE, pour éviter le garde, si ils y parviennent, ils trouveront une porte à l'arrière du manoir. Chercher médaillon.

A l'étage, se trouve 2 vampires qui discute du médaillon, ils entendent que celui ci a été séparé en 2 morceaux, les vampires finissent par sentir leur présence.

Les Pj vont essayer de les convaincre de leur rendre le médaillon.

Les ennemis vont leur dire qu'il faudra d'abord leur passer sur le corps pour le récupérer, mais que jamais ils ne le récupéreront en entier mouhaha

Les PJ vont essayer de découvrir pourquoi il a été volé et par qui, et ou se trouve l'autre morceaux, mais sans aucune réponse

S'en suit un combat. Les méchants vont finir par rendre le morceau en leur possession.

Les Pj vont récupérer le morceau de médaillon, au choix ils peuvent les achever quand même et fouiller la pièce ou ils sont et finir par trouver un téléphone portable dans lequel il ne trouveront qu'un seul numéro de tel fixe dans la liste d'appel et en faisant des recherches internet ils trouveront une adresse qui y correspond

Ou alors en interrogeant les vampires, les Pj finiront par avoir la réponse qu'ils espèrent c'est à dire, l'adresse mais dans ce cas la l'un des vampires essaiera discrètement d'appuyer sur le bouton d'alarme sous le bureau si il y parvient les portes vont se verrouiller et les pj devront passer par une fenêtre et descendre par une gouttière.

L'adresse découvert amènera les Pj au manoir de silvercross

Manoir de Silvercross

Les pj's découvre un endroit lugubre vu de l'extérieur il semble inhabité et pourtant la cour est gardés par 3 gros chiens. La clôture est assez haute et aucun moyen de passer au dessus Après quelques minutes de réflexion, les Pj entendent les chiens qui se mettent à aboyer, puis des bruits de pas, une portière qui claque et un moteur qui démarre et le portail s'ouvre les Pj aperçoivent 2 hommes ou vampires impossible à savoir, dans la voiture au moment ou elle va sortir.

Une fois le véhicule partis, ils devront se faufiler discrètement DEX+FURTIVITE avant que le portail ne se ferme, malheureusement les chiens sont encore là donc soit les pj les tuent soit ils les hypnotisent pour ne pas se faire repéré.

Ils parviennent à rentrer dans le hall du bâtiment, il n'y a l'air d'avoir personne. Ils vont devoir explorer les lieux.

Épilogue

Les Pj finiront par découvrir dans une pièce de ce manoir, une personne qui ressemble à Juliann Sinclair, mais cela ne peut pas être lui car une cicatrice traverse son visage.. En lui demandant des explications, il leur avouera que c'est le jumeau de Juliann, Marcus Sinclair qui a été laissé pour mort par son frère de nombreuses années auparavant car celui est contre la mascarade.

Il voulait prendre sa place au ministère de la santé pour avoir le pouvoir sur les poches de sang des hôpitaux et devenir un magnat non pas de la drogue mais du sang et ainsi de créer de nouveaux vampires.

A ce moment la il appuie sur un bouton pour appeler ses hommes de main, une fois ceux ci arrivés, Marcus s'enfuira et par mégarde laissera tomber le médaillon.

Dernier combat contre 3 vampires de mains.

Une fois sortie de cet endroit, les Pj ramèneront le médaillon à son propriétaire et en lui expliquant qui lui a volé et pourquoi Juliann Sinclair leur demandera de retrouver sa trace mais ceci est un autre scénario...