



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Vampire : l'âge des ténèbres > Scénarios > **Pas de pitié pour les voleurs**

Pas de pitié pour les voleurs

mercredi 28 novembre 2007, par [Fils de Lugh](#)

Idée générale :

Les joueurs incarnent un groupe de Ravnos de passage dans la belle région de Cluj en plein milieu de la Transylvanie. Suite à un pari idiot avec un ancien Ravnos de la ville, ils vont se retrouver pris dans un sacré pétrin sur les terres d'un Méchant Baron : Anastasy Karpov, Voïvoïde Tzimize assez casanier...

Synopsis

Tout commence à Cluj, les joueurs viennent d'arriver en ville. Peu importe la raison. Ce scénario est destiné à des Ravnos mais il peut parfaitement être adapté à d'autres clans.

Nos PJs vont être victimes d'une **Arnaque pas bien méchante** oeuvre de Stanislas, ancien du clan Ravnos, ennemi du Voïvoïde local qui a besoin d'eux pour accomplir une mission. Mais Stanislas n'est pas un vampire comme les autres. En tant que Ravnos, il ne peut s'empêcher de monter des plans compliqués destinés autant à faire rire qu'à dénigrer. Et il va mettre les jeunes vampires de son clan à l'épreuve.

Ce **petit bonhomme** va commencer par faire suivre les joueurs avant de les impliquer dans une sale affaire comme le vol d'un objet précieux ou l'insulte d'un dirigeant local. Attention, cette petite arnaque doit être cousue de fil blanc et ne laisser aucun doute sur l'origine de son initiateur. Une fois les joueurs bien dans la merde, Stanislas les rencontre et leur propose de les sortir de là mais avant, ils doivent bosser pour lui. Ce sera une manière pour lui de tester leurs capacités.

La mission est simple. Stanislas est l'ennemi du Voïvoïde Anastasy Karpov. Il veut que les joueurs

ailent dérober un objet dans la demeure du **méchant Baron**. Mais attention, ils ne doivent pas se contenter de le voler. Il faudra le remplacer par une copie suffisamment réaliste pour que le baron ne se rende compte de rien. Seul ce **Tour de passe-passe** compte. Un bon ravnos doit être capable de ne laisser aucune trace de son méfait.

Déroulement

Karpov est puissant. Son château est bien gardé et il en connaît chaque recoin. Les joueurs vont donc devoir s'infiltrer en utilisant tous les moyens à leur disposition afin de ne pas se faire repérer. Dans le cas contraire, ils seront les invités d'une "chasse à courre" très particulière mise en place par le Baron. C'est à eux de se préparer du mieux possible.

Précisions importantes et développements possibles

- D'une part, ce scénario doit être réservé à des vampires "scélérat" c'est à dire des voleurs, des arnaqueurs ou autres gens de la même espèce. Mieux vaut des membres du clan Ravnos mais on pourra à la limite accepter des Malkaviens ou des gangrels (ou n'importe quel autres clans du moment que ce sont des voleurs, Stanislas ne s'intéresse qu'à ceux là)

- D'autre part et comme dans tout cambriolage, c'est la préparation qui doit être minutieuse. Inutile d'y aller comme des barbares. D'une part, Karpov est un monstre (6ème ou 7ème minimum), d'autre part, ce n'est pas ce que Stanislas juge.

- Libre à vous de faire de l'artefact un puissant objet magique et de développer sur les desseins de Stanislas.



P.-S.

Le Oujidérépo, c'est [là](#)