(4 personaje, pre-gen sau create la fața locului, fără experiență)

Scena 1: preludii  
Depinzând de backstory-ul fiecărui personaj, fiecare va avea o scenă scurtă sau două în care se detaliază evenimentele din ultima lor noapte de viață. Hook-uri posibile: seducție, salvare de la moarte, târgul faustian, chiar și o glumă sau un pariu. (notă: partea asta de scene e gândită atât de improvizațional pentru a stabili foarte clar identitatea personajelor și a ușura tranziția playerilor în structura mai narativă a V:tM) O dată ce au loc Îmbrățișările, fade to black.

Scena 2: trezirea  
PCs se vor trezi într-o **garsonieră** dintr-un imobil abandonat la periferia orașului, cu vagi amintiri sau fără amintiri ale modului în care au ajuns acolo, la apus. Singurul lor indiciu pentru a afla mai mult despre situația lor este un mesaj (probabil un bilețel lăsat în garsonieră; în funcție de personaje, mesajul ar putea veni și sub forma unui mesaj telepatic, unei halucinații sau altei metode supranaturale) care le indică un club cunoscut din centrul orașului, însoțit de cuvintele: „dincolo de bar, în spate, camera de conferințe. Arată asta barmanului.”. Nici unul dintre personaje nu știe să fi existat vreodată o cameră de conferințe în respectivul club.  
Tot aici, instinctiv, se manifestă primele lor Discipline: instinctiv se ascund în umbre și devin invizibili, li se manifestă forța fizică sporită, etc.   
De asemenea, pe drum are loc prima loc scenă de hrănire și, potențial, primul lor frenzy. Dacă atrag atenția asupra lor, omorând pe cineva sau trădându-și natura, vor fi tratați mult mai aspru mai târziu. (notă: scena asta e gândită pentru a prezenta playerilor elementele esențiale ale noii lor naturi, posibilitatea foarte reală de a pierde controlul asupra personajelor în timpul unui frenzy și necesitatea inevitabilă de a consuma sânge. De asemenea, e o ocazie pentru playeri de a genera complicații utile poveștii mai târziu)

Scena 3: **clubul**  
Ocazie de hrănire, reaclimatizare cu compania umană, dar posibil risc de frenzy. Moment de respiro înainte de începerea acțiunii, socializare, normalitate. Odată ce personajele arată barmanului biletul (sau folosesc o altă metodă de recunoaștere, depinzând de cum au primit mesajul), vor găsi **camera de conferințe goală**. Imediat ce realizează că nu sunt alte indicii aici, sau când vor să iasă, singura ușă a camerei se va da de perete și un cocktail Molotov va exploda în cameră. (se vor da roll-uri secrete înainte, pentru a verifica dacă sunt complet luați prin surprindere) Acest moment marchează apariția primului antagonist, vânătorul, care va-ncerca să-i omoare. În scurt timp, va deveni evident că avantajul e de partea vânătorului și că fuga e soluția mai înțeleaptă momentan. (notă: scena e gândită pentru a păcăli playerii în a lăsa garda jos și a le prezenta o parte din slăbiciunile lor, eventual împreună cu niște fundamente ale sistemului de combat. De asemenea, în prima parte, vor ieși în evidență diferențele dintre ei și oamenii din jur, schimbările prin care au trecut personajele. Atacul va lăsa personajelor impresia că ar fi putut fi orchestrat de vânător.)

Scena 4: judecata  
După ce personajele evadează și sunt în siguranță, cei rămași în viață se vor regrupa, vor avea un mic moment de respiro, înainte să fie opriți de agenții principelui local și duși în fața **curții** pentru judecată. În funcție de acțiunile și atitudinea de până acum, vor fi tratați mai bine sau mai rău. Principele va prezenta curții situația lor, explicând cum nu i-a fost cerută permisiunea pentru Îmbrățișarea personajelor și cum ele ar trebui să moară împreună cu părinții lor (vampirii care i-au transformat). PCs vor fi întrebați unde se află părinții lor. Evident, nu vor ști, și nici nu vor înțelege mult din ce se petrece. În consecință, principele va insista asupra execuției. La intervenția unui membru al curții, însă, el va fi de acord să-i lase să-și păstreze viețile dacă îl omoară pe vânător. Încheind ședința de judecată, le va da adresa vânătorului și un pic de backstory: vânătorul e un fost polițist care și-a pierdut una dintre fiice din cauza unuia dintre părinții lor, care au dispărut de pe radarul comunității vampirice locale la scurt timp după. Îi urmărește de câteva luni, jucând un joc de-a șoarecele și pisica prin oraș. PCs trebuie să scape de el și să raporteze înapoi imediat ce au făcut asta. (notă: scena asta are ca scop evidențierea modului brutal în care funcționează societatea vampirică, să prezinte elementele esențiale ale ei, să risipească puțin din confuzia și șocul inițial al playerilor și să le ghideze oarecum pașii către a rezolva misterul situației lor actuale. De asemenea, e probabil o scenă mai letală chiar decât confruntarea din club, din scena anterioară. RP-ul slab sau nepotrivit se va penaliza.)

Scena 5: vânătorul vânat  
Principele le oferă drepturi parțiale, și anume: se pot odihni în clădirea unde există curtea, într-un spațiu amenajat, și se pot hrăni în zona comună din centrul orașului (câteva cluburi, câteva străzi).  
PCs trebuie să decidă cum vor rezolva problema vânătorului. Violența nu va fi neapărat singura soluție. De asemenea, interacțiunea cu el va aduce niște elemente lămuritoare asupra backstory-ului lui, umanizându-l.  
Rezultatul scenei va fi că el le dă (sau ei o iau de la el) locația unde probabil se ascund părinții lor, împreună cu un avertisment că se pregătesc să fugă din oraș. Decizia aparține personajelor, dacă încalcă ordinele primite și îi urmăresc, în speranța că-i vor prinde din urmă, sau dacă raportează înapoi la principe. (notă: scena asta e unde personajele încep deja să capete autonomie și putere, oferind energie playerilor pentru posibilul moment de „vânătorul devine prada”. La sfârșitul scenei, personajele ar trebui să se simtă destul de sigure pe ele pentru a decide dacă riscă mâina principelui încercând să-și prindă părinții din urmă, sau dacă preferă să îi lase să scape, asigurându-și astfel o existență oarecum mai sigură)

Scena 6a: **Hotel Cavaler**  
Dacă personajele aleg să-și confrunte părinții, informațiile vânătorului se dovedesc corecte. Îi prind tocmai când se pregăteau să plece din oraș. În timpul confruntării, părinții le vor recunoaște că i-au Îmbrățișat doar pentru a-l distrage pe vânător; acum că acesta nu mai este o problemă, însă, părinții le vor propune personajelor să fugă împreună cu ei, scăpând astfel de mânia mai mult ca sigură a principelui, acum că au luat contact unii cu alții. Rezoluția acestei scene depinde de personaje (fugă, combat, capturarea părinților și aducerea lor spre judecată).   
Scena 6b: înapoi la principe  
Dacă personajele aleg să raporteze înapoi la principe, acesta le va comuta sentința în doar trei luni de paralizie forțată cu un țăruș în inimă, urmată de recunoașterea cu drepturi depline în camarila locală. Personajele nu își vor cunoaște niciodată părinții, nu vor ști niciodată ce decizie a stat la baza Îmbrățișării lor, dar vor avea viețile mai sigure, cel puțin pentru o perioadă.

(note de final: ar putea părea ciudat că personajele nu au un grad foarte mare de libertate de la început. Fiind Vampire, un RPG axat în mare parte pe campanii, care merge cu un pacing mai lent –a se citi, un RPG care nu e gândit pentru povești scurte, ca asta– am făcut aventura ca o poveste de maturizare: pe măsură ce jucătorii învață mai mult despre lumea din jur, primesc tot mai multă libertate de decizie, ajungând ca în final să devină singurii stăpânitori ai poveștii personajelor lor, fără intervenția altor factori. Formatul ăsta de poveste îmi permite să joc scenariul și cu jucători noi, și cu jucători avansați, îmi permite să construiesc un scenariu de sine stătător, cu cap și coadă, care să poată fi jucat în doar o sesiune, și care să păstreze tonul și scara la care se joacă Vampire, mai ales pentru începători. Crescendo-ul acțiunii, care decolează de facto undeva prin scena 3, e menit să distagă atenția jucătorilor de la natura oarecum railroady a primelor scene, care e punctul slab al acestei povești. În primele scene voi contra faptul că e oarecum railroady cu descrieri ample și viscerale – a se citi, smoke & mirrors – ca mai apoi, acțiunea să fie preluată treptat, organic, de către playeri. Sper să vă placă.)