



Royaumes Vampires II

The Demonz

L'aventure débute dans la Sierra Madre, durant l'hiver 109 PA. La Croisade Halloway quitte El Paso et s'enfonce dans les sables en direction de Monterrey. Au fur et à mesure de son déplacement, des chasses aux vampires sont organisées. La nuit, Chac le Shaman invoque une tempête qui protège le campement de la Croisade contre les attaques de vampires. **Néanmoins, cela l'épuise.** Un soir, alors qu'il est de garde un aventurier entend un bruit: une sentinelle gît à terre, coupée en deux ! **Jet de Pistage réussi: les traces d'un énorme cougar ou lion qui s'enfoncent dans le désert.** Le dieu Tezcatlipoca est venu s'enquérir auprès de Tlaloc des progrès de la Croisade.

Plus tard, Chac le Shaman s'effondre: **il voit sa force vitale fondre par ses invocations de tempête.** Le soir même, les vampires attaquent en force: leur masse s'abat sur une zone du campement qu'ils dévastent, puis ils se retirent pour attaquer ailleurs. La bataille dure toute la nuit, éclairée par les projecteurs de croix et globes de lumière. **Les aventuriers seront attaqués 1D3 fois par 1D6 vampires sauvages/aventurier.**

Ce genre d'attaque se reproduira la nuit suivante, si rien n'est fait pour que Chac invoque la pluie. Le surlendemain Simon "Blue" propose d'aider Chac dans son rituel d'invocation des tempêtes, en organisant un rassemblement collectif de volontaires qui fourniront leur PM à Chac (ceci deviendra très vite le culte du Manitou de la Pluie), si les aventuriers n'en n'ont pas l'idée.

Un jour vers midi, sous un soleil de plomb un nuage de poussière s'élève des dunes proches: une nuée de démons Brodkil montés sur des gravbikes en jaillit ! Ils arborent une jaquette en cuir noir ornée d'une tête de démon ricanant: symbole du gang The Demonz ! Au sol, juchés sur des motos pétaradantes, les survivants du gang des Trogs chargent les Croisés. **L'objectif du Demonz est de s'emparer de robots de combat, alors que leurs équipages sont absorbés à leur entretien.**



Les robots des Shadow Warriors sont trop bien défendus, le gang va tenter de s'emparer de ceux du King. Les survivants des Trogs, chassés d'El Paso par la "faute" de King Halloway ont erré dans le désert et fait allégeance au gang des Brodkils lorsqu'ils les ont encerclés. The Demonz compte une cinquantaine de démons Brodkil, menés par leur chef: Red Devil et une centaine de Trogs.

Deux robots de combat TR001 (Rp124) seront dérobés au cours de l'assaut. Les Shadow Warriors les rendront en chasse et les détruiront.

Les aventuriers, situés en périphérie de l'attaque doivent affronter 1D6 +1 Démons Brodkil, 2D6 +1 s'ils sont près des robots de combat.

Ce genre d'attaques se reproduira les jours ou les nuits suivantes, tant que Red Devil ne sera pas éliminé.

DEMON BRODKIL (Sp115)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
10	18	12	30	18	20	5	22	10	250

NA: 5 +2 Initiative +4 Toucher +6 Parade Esquive

PM: 60 Bio-régénération: CMD: 2D6/h Invisibilité

Sauvegardes: +4 Magie Poison +2 Psioniques

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
1. Canon d'assaut TX-500	1D4/6D6	1200	390/13
2. Fusil à particules TX-45	5D6 +6	365	20
3. Canon d'assaut NG-202	1D4/1D4 x10	1200	300/7
4. Ejecteur à plasma NG-E12	1D6 x10	610	12
Ejecteur à plasma avant-bras	4D6	300	10
Vibrallames de poing	2D6 +15		
Poings	2D6/3D6		
Morsure	1D4		

Compétences

Radio: 60%

Hovercraft: 65%

Infiltration: 40%

Embuscade: 45%

Boxe

Pistage: 40%

Gravbike Chauffard (Rp226): Vmax:192 kms/h CMD: 75

Lance mini-missiles: MD: 1D6 x10 1600 m Ch: 2

Laser: MD: 2D6 610 m Ch: 20

Ce sont des démons rouges hauts de 2,80m, [they're looking for trouble ! De nombreux Brodkils servent également de protecteurs aux vampires durant la journée, en échange d'une immunité à la nuit tombée.](#)

Après des jours de voyage dans la Sierra Madre, la Croisade arrive en vue de Monterrey, la ville est en ruines.

Monterrey

Vp57. La cité est dévastée, en ruines [et infestée par les vampires: une gigantesque chasse est organisée.](#)

[Jet de Renseignements, Embuscade et Démolition: la ville a été attaquée avec une stratégie similaire au Bain de Sang d'El Paso. De rares survivants exsangues, errent dans les ruines. De nombreux messages sur les murs incitent des proches à se réfugier à Fort Reid.](#)

En fouillant les ruines les aventuriers entendent un bruit de "gong" provenant d'une ruine. Sur place un masque en or représentant un vieil indien, plumes sur la tête et boucles aux oreilles (ressemblant à Chac). [Jet d'Archéologie réussi: masque de cérémonie aztèque \(valeur 15000 Cr\).](#) Le masque a été laissé ici par Quetzalcoatl le Rebelle en guise d'avertissement à et envers Tlaloc/Chac et ses manigances. [Ceux qui approchent du masque feront des rêves sur le Manitou des Pluies, même s'ils ne font pas partie de son culte.](#)

Après avoir passé quelques jours dans les ruines de Monterrey, pour nettoyer la ville de ses vampires, la Croisade part en direction de Fort Reid.



Fort Reid

Vp100-116. Fort Reid est assiégé depuis des mois par les vampires. L'arrivée de la Croisade est un réel soulagement, Fort Reid était sur le point de tomber, par manque de ravitaillement et nourriture. Les forces principales des Croisés sont invitées à rester en dehors de la citadelle, qui compte déjà des milliers de réfugiés de Monterrey et des régions alentours.

Doc Reid et son état-major rencontrent le King et l'état-major de la Croisade (Chac le Shaman, le Commandeur Grey, Rolf, Donna la Panthère **et les aventuriers** ?) pour leur livrer les renseignements dont ils disposent: ce sont les forces du Royaume vampire de Muluc qui ont anéanti Monterrey et assiégé Fort Reid, puis ont attaqué Ciudad Juarez et El Paso avec une stratégie similaire à celle employée à Monterrey: le meurtre des personnalités qui gouvernent la cité, puis une attaque massive de vampires sauvages aidée d'attaques éclair sur les lieux stratégiques menés par esclaves mentaux.

Après quelques jours passés à Fort Reid, la Croisade repart, avec quelques rangiers de Reid qui la rejoignent. Des milliers de réfugiés prennent la route du Nord, rendue plus sûre après le passage des Croisés.

Sur la route de Muluc, les volontaires pour aider Chac à invoquer la tempête deviennent chaque jour plus nombreux (**le culte du Manitou des Pluies se développe, ses membres font des rêves étrange**).

Un matin, une sentinelle est retrouvée massacrée et dévorée: **jet de Pistage réussi: les traces d'une énorme panthère qui s'éloignent du campement. Le dieu Tezcatlipoca est venu rendre une nouvelle visite à Tlaloc.**

Une nuit, des assassins sont envoyés pour tuer Chac: des Wraiths **membres du culte nécromant des Sinistres Faucheurs (Grim Reapers)**. Les aventuriers se trouvent sur leur chemin: **les Wraiths sont le nombre d'aventuriers +3.**

Après cette tentative de meurtre un service de sécurité sera mis en place pour protéger Chac (si ce n'est pas déjà fait).



Les aventuriers gagnent 3000 à 4000 points d'expérience selon leurs actions.



Royaumes Vampires II

Le Manitou des Pluies

Les aventuriers et les Croisés qui participent au rituel d'invocation de la tempête de Chac le Shaman (ou les magiciens apprenant sa magie, ou les aventuriers qui ont été proches du masque aztèque en or) font des rêves:

O Dans le ciel nocturne des nuages s'amoncellent, et s'accumulent, le vent se lève, une tornade est en formation.

O Au sein des nuages noirs résonne le martèlement du tonnerre, les éclairs se déchaînent entre le ciel et la terre. La pluie ruisselle sur le monde. L'un des éclairs vient frapper le rêveur qui se réveille en sursaut. Ceci pour rappeler qu'à chaque tempête 1D6 Croisés meurent foudroyés, leur Essence vitale absorbée par Tlaloc.

O Un grand humanoïde décharné portant un pagne et une couronne de plumes apparaît au sein des éclairs, puis, chevauchant les vents furieux, danse frénétiquement au milieu de l'ouragan.

O La tempête est passée, la pluie tombe sur une feuille qui se courbe, la goutte tombe dans une flaque, au sol. Deux sons se répètent et se superposent Tla-Loc-Tla-Loc.

Quiconque révèle le nom du Manitou des Pluies à Chac se voit récompensé par une Semence Eternelle (et 2000 points d'expérience).





Royaumes Vampires II

Muluc, Royaume vampire

L'aventure débute au Mexique durant l'hiver 109 PA. La Croisade Halloween s'approche du Royaume vampire de Muluc (Vp54-55). De nombreux réfugiés exsangues en provenance des villages du Royaume ([des esclaves mentaux essaient évidemment de s'infiltrer parmi eux](#)). Les chasses aux vampires se multiplient, et les attaques nocturnes des vampires, se font de plus en plus féroces (mais sont repoussées par les tempêtes de Chac le Shaman). Les villages libérés par la Croisade sont peuplés de miséreux blêmes et faméliques, qui accueillent les Croisés en héros. La veille de l'arrivée à Muluc la tempête fait rage et se déchaîne au sud ([sur la ville elle-même, Tlaloc annonce son arrivée imminente](#)). Aucune attaque n'aura lieu la nuit. Le lendemain, Muluc est en vue: la ville semble avoir été bombardée ([par la foudre](#)), en son centre une pyramide endommagée est située sous un Nexus. [Les esclaves mentaux des vampires attendent les forces des Croisés dans les faubourgs de la ville, camouflés au milieu de la population d'esclaves du Royaume. Les esclaves mentaux sont une centaine, en armures de puissance robotisées. Si les aventuriers font partie des troupes d'assaut, ils devront affronter leur nombre d'esclaves mentaux en armure de puissance, dont un en TX-1000.](#)

ESCLAVE MENTAL EN ARMURE DE PUISSANCE Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
12	13	10	20	15	16	10	30	70	30

EXPERT NA: 6 +4 Toucher +8 Parade Esquive (+10 Vol) +9 Encaissement KO:20

Armure de puissance SAMAS (Rp193)

FOR: 30 Hauteur: 2,40m Envergure: 3m Vitesse: 480 km/h Altitude: 150m

CMD Tête: 70 Corps: 250

Aile: 30

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Canon d'assaut C40R	1D4/1D4 x10	1200	50
Lance missiles plasma	1D6 x10	1300	2

Armure de puissance TX-1000 Ultimax (Sp42)

FOR: 40 Hauteur: 4,90m Largeur: 2,70m Vitesse: 70 km/h

CMD Jambe: 200 Corps: 400 [Champ de force:](#)

Bras: 30 Arme: 100 [CMD 100](#)

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Canon d'assaut VX-180	1D6 x10	1800	100
Lance missiles plasma	1D6 x10	1300	2 x15

Compétences

Radio: 65%

Brouilleurs: 65%

Navigation: 70%

Robots et armures: 78%

Boxe Lutte Sniper

Systèmes arme: 70%

La bataille est terrible, mais jouée d'avance: les forces de Muluc sont vite anéanties. Les Croisés s'emparent des faubourgs puis de la ville intérieure, une chasse aux vampires est organisée, avec les anciens esclaves du Royaume, la Piscine de Sang est libérée puis détruite. La Pyramide est attaquée par les Shadow Warriors et les troupes d'élite de la Croisade (**les aventuriers en font sûrement partie**): elles se heurtent à une garde de Wraiths (**chaque aventurier en a 2 à affronter**).

Alors que la bataille fait rage, le Nexus se met à "scintiller" et à pulser: **l'Entité vampire de Muluc fuit pour le Yucatan, à Etzna (Vp169)**. Peu de temps après, tous les vampires sont réduits en cendres, et leurs esclaves mentaux sont libérés de leurs liens psychiques ! **L'Entité vampire de Muluc a été tuée à Etzna, où l'attendaient Tezcatlipoca et Huitzilopochtli (Pap22)**.

La Pyramide de Muluc se fissure et s'effondre ! C'est la victoire totale pour les Croisés ! des milliers d'esclaves libérés fêter leurs libérateurs durant une nuit inoubliable !

Dans les jours qui suivent la Croisade fait halte dans la cité; des patrouilles avancées entrent en contact avec le Protectorat militaire de Tampico (Vp56), **qui n'est au courant de rien et ne veut rien avoir à faire avec ces Croisés anti-vampires**. De nombreux anciens esclaves de Muluc se joignent à la Croisade ou décident de rejoindre Tampico.

Le culte autour de Chac le Shaman se développe, des centaines de personnes participent maintenant aux séances d'invocation des tempêtes. **Chac en est heureux et fier, il devient arrogant après la victoire de Muluc**.

Si les aventuriers fouillent la résidence de l'ex maître vampire de Muluc, (**un jet de Survie urbaine permet de la localiser**) ils trouveront sur place un pot avec un pied de tabac "éternel" (**il fut offert par Tlaloc au maître vampire, fumeur de cigares, lors de son séjour à Muluc**).

Un jour, le signal de départ est donné: la Croisade reprend sa marche victorieuse pour Mexico, à 320 kms au sud.

Les aventuriers gagnent 3000 à 4000 points d'expérience selon leurs actions.





Royaumes Vampires II

La Bataille de Mexico

L'aventure débute à Muluc, durant l'hiver 109 PA. La Croisade Halloway quitte Muluc et part pour le Royaume vampire de Mexico. Sur la route, de nombreux villages sont libérés, [leurs habitants se portent bien qu'à Muluc et sont bien moins enthousiastes vis à vis de leurs "libérateurs"](#).

Dans un des villages, les aventuriers sont abordés par un jeune enfant effrayé: ils vont tuer sa famille ! Byrrant et sa bande sont en train de menacer l'"administrateur" du village [pour obtenir des richesses cachées](#). Un Borg, 2 mercenaires et 3 City Rats l'accompagnent: [ils n'hésiteront pas à ouvrir le feu sur les aventuriers, sûrs de leur "immunité"](#). Byrrant commence à "péter les plombs", il en a plus que marre de la Croisade, qui ne s'arrêtera qu'avec la mort du King. Son doigt caméra contient des images de la mort par strangulation de Penny, qu'il a filmé en la tuant au cours du Bain de Sang; il était comme "possédé". Si King Wyatt Halloway apprend qui est le véritable meurtrier de sa fille, il sombrera dans le désespoir et l'apathie, mais poursuivra sa Croisade jusqu'à Mexico.

Dans le village de Molango une ambassade se présente à la Croisade: [ce ne sont pas des esclaves mentaux !](#) Leur chef, Carlo "Sombrero" représente le Régent [maître vampire](#) Augustus Obregon de l'Empire de Mexico (Vp51-52). Leur régent estime que la Croisade n'a pas de griefs à avoir à l'encontre de Mexico, qui n'est pour rien dans l'invasion lancée par Muluc. De plus, la Croisade est maintenant vengée. Puis Carlo parle au nom de la communauté humaine de Mexico: la situation leur convient, des lois protègent les humains de la prédation des vampires et ils ne désirent pas de pseudo-libérateurs qui ne sont que des marionnettes entre les mains d'Entités maléfiques ! [Carlo sait que la Croisade est véritablement dirigée par le panthéon aztèque](#). King Halloway éclate de rage et ordonne l'exécution de cette bande d'esclaves mentaux: tous les humains de Mexico doivent être libérés et les vampires anéantis !

La Croisade poursuit sa route en direction de Mexico, accompagnée de violentes tempêtes nocturnes, ne croisant que des villages déserts.

Le dernier soir avant la cité de Mexico, les nuages noirs s'accumulent au-dessus du campement, mais la pluie ne tombe pas. Chac est à l'écart, en méditation, un énorme jaguar aux yeux démoniaques à ses côtés: [ils communiquent dans un dialecte inconnu: du Nahuatl, la langue aztèque](#). Tezcatlipoca (Pap19) apprend à Tlaloc la pleine réussite de ses plans: [les Entités vampires font allégeance à leur panthéon. Il convient maintenant d'en finir avec cette Croisade encombrante !](#)

Puis, le jaguar-démon quitte Chac, qui se met à psalmodier ([en Nahuatl](#)) tout en s'élevant dans les airs et en se transformant en un humanoïde décharné portant un pagne et une couronne de plumes: le dieu Tlaloc apparaît dans les cieux ! (Pap21).

Sonia la Rouge entre dans une crise de rire hystérique et se transforme en [Tlazolteol, la déesse du vice](#) et utilise maintenant pleinement ses pouvoirs divins (Pap30).

Le ciel se déchire et des centaines d'éclairs s'abattent sur le campement de la Croisade: les robots de combat sont touchés par les plus puissants éclairs et

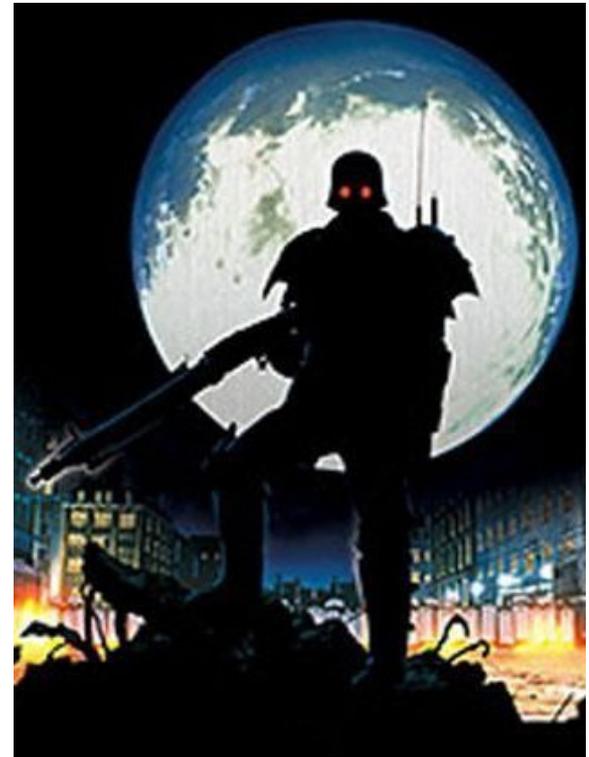
explorent les uns après les autres, armures de puissance et hovercrafts s'écrasent au sol, abattus. Des dizaines de Croisés meurent foudroyés (CMD: 15D6), tous les morts et leur essence vitale sont absorbés par Tlaloc, qui grandit, ainsi que sa tempête ! C'est la débandade parmi les Croisés qui tentent de se protéger de la foudre. A ce moment, des tirs éclatent: trente robots de combat, 50 armures de puissance et 3000 soldats de la milice de l'Empire de Mexico passent à l'assaut ! Des milliers de vampires sauvages les accompagnent, dirigés par quelques centaines de vampires en armes et armures ! Tezcatlipoca est rejoint par une centaine d'hommes-jaguars qui viennent combattre à ses côtés.

La Croisade va être écrasée par ces forces combinées. Les Shadow Warriors seront les derniers à céder et à se rendre.

Quoiqu'il arrive les aventuriers doivent se rendre ou mourir (et mourir parfois: les vampires sauvages et les hommes-jaguars ne font pas de prisonniers).

Chaque aventurier est attaqué par 1D6 +2 vampires sauvages, puis 1D3 +1 soldats de l'Empire. Enfin, un groupe de 1D6 +2 armures puissance TX-1000 Ultimax encercle le groupe, s'il résiste encore !

Les aventuriers sont désarmés, dépouillés de leurs armures et de leur équipement puis regroupés avec les autres prisonniers. Etroitement encadrées par les soldats de l'Empire, les colonnes de prisonniers feront route vers Mexico.



Les aventuriers gagnent 1000 à 2000 points d'expérience selon leurs actions.



Royaumes Vampires II

Dieux odieux

Tezcatlipoca (Pap19) et son panthéon: Tlaloc (Pap21), Tlazolteol (Pap29), Huitzilopochtli (Pap22), Cihuacoatl (pap29), Xochiquetzal (Pap27) et Xipe Totec (Pap25) sont de retour sur la Terre des Rifts. Adorés par les aztèques ils comptent imposer leurs cultes sanglants aux vampires et à leurs Entités. Contre leur vénération, ils seraient protégés contre la pluie, et, dans une moindre partie contre le soleil. Tezcatlipoca et Tlaloc ont approché toutes les Entités vampires du Mexique (dont celles de Muluc et de Mexico). La plus réticente fut celle de Muluc, qui lança ses forces contre les 2 dieux après leur proposition (auparavant Tlaloc offrit un plant de tabac "éternel" au maître vampire, fumeur de cigares), les autres Entités décidèrent d'en rester là.



L'Entité de Muluc était à la veille de lancer l'invasion longtemps préparée du Nord du Mexique lorsque les dieux se présentèrent. L'invasion est lancée et Monterrey tombe, les survivants et prisonniers sont transformés en vampires. Un siège s'établit contre fort Reid, qui s'avère résistant. Tous les gangs et nomades de la Sierra Madre sont pris et vampirisés, à l'exception du Demonz, qui se rallie aux forces de Muluc. L'invasion de Ciudad Juarez et d'El Paso est lancée. Les infiltrations de vampires sont déjà bien avancées à Ciudad Juarez; grâce aux esclaves mentaux des vampires une féroce guerre des gangs reprend et déstabilise Ciudad Juarez. Des Troggs sont lancés contre le personnage le plus influent d'El Paso: King Wyatt Halloway, dans le but de l'éliminer et de semer la confusion. Pendant ce temps, des milliers de vampires sauvages approchent par la Sierra Blanca.

Tezcatlipoca décide de forcer les Entités vampires à faire allégeance. Tlaloc est envoyé à El Paso, la ville la plus susceptible de résister à l'invasion de Muluc. Sous la forme de Chac le Shaman, en Altération d'Aura permanente il sauve El Paso du Bain de Sang et brise l'élan des forces de Muluc. Tlazolteol, sous la forme d'une prostituée a insufflé à King Halloway l'idée de diminuer la pullulation des vampires et, sous la forme d'une ravissante City Rat, a insufflé à Byrrant le meurtre de Penny pour toucher l'héritage de son frère. King Halloway lance "sa" Croisade, à laquelle participe activement Tlaloc, Tlazolteol n'y participe que pour son propre plaisir. En chemin Tlaloc décide de refonder son culte, en tombant "malade".

Quetzalcoatl le Rebelle (Pap23), au courant des agissements de Tezcatlipoca et Tlaloc dépose un masque en or du dieu des Pluies pour avertir les aventuriers, les plus proches de Tlaloc et le perturber. Mais, Quetzalcoatl est faible, il ne peut agir directement contre ses adversaires, plus puissants. Il attend son heure.

Muluc est écrasée, son Entité fuit par le Nexus connecté à Etzna, où l'attendent Tezcatlipoca et Huitzilopochtli qui l'anéantissent, la chassant de la Terre des Rifts. Tous les vampires du Royaume de Muluc tombent en poussière. Les autres Entités vampires du Mexique le sentent immédiatement et sont affolées ! La Croisade prend la route de Mexico. Tezcatlipoca renouvelle sa proposition aux Entités, accompagnée d'une menace: vénérez-nous, élevez-nous des autels, faites-nous des sacrifices, donnez-nous du sang, ou nous vous anéantirons les unes après les autres ! Toutes les Entités font allégeance au panthéon, les Croisés n'ont alors plus d'utilité qu'en temps que sacrifiés.





Royaumes Vampires II L'Empire de Mexico

L'aventure débute à Mexico, durant l'hiver 109 PA. Les aventuriers et les Croisés prisonniers sont emmenés sous bonne garde dans le grand stade de Mexico. **Si les aventuriers se sont enfuis et sont capturés, ils seront également conduits au stade.**

Vp51-54. Le soir, des milliers de vampires s'installent dans les gradins. Tezcatlipoca, Tlaloc, Tlazolteol, **Cihuacoatl** (Pap29) et **Xipe Totec** (Pap25) entrent dans le stade, accompagnés du **maître vampire** régent Augustus Obregon et d'une centaine d'Hommes-jaguars. Des groupes de prisonniers sont emmenés par les Hommes-jaguars, **ils vont inaugurer les autels nouvellement dressés aux dieux aztèques.** Tlaloc croise les aventuriers et les remercie de leur participation à ses projets en leur promettant une cérémonie en leur honneur la nuit prochaine: **la "Mort Fleurie": le cœur est arraché et le sang dédié au dieu.**

Tlazolteol se réservera ses anciennes conquêtes et déconvenues (**Sire Cécile si elle vit encore**).

Tous les prisonniers des Shadow Warriors sont emmenés par Cihuacoatl **puis livrés à ses Nagas qui les emmèneront sur son monde.**

Le régent Augustus Obregon emmène quelques personnalités à son palais: pour leur infliger la première morsure de la Mort lente afin de les transformer en vampires (**à compléter dans les Dieux Vampires**): King Wyatt Halloway, Simon "Blue", "Fix" Hernandez, Pablo, **s'ils sont toujours vivants, évidemment.**

Les miliciens de l'Empire de Mexico sont furieux: les vampires sont forcés d'adorer ces dieux sanguinaires et les humains de Mexico seront leurs victimes, par la faute de ces stupides Croisés manipulés !

Au matin des officiers de la milice en armures de puissance SAMAS et TX-1000 transfèrent les aventuriers sous bonne escorte (**1 armure/aventurier**) à Tula, **sur ordre du régent**, à 110 kms au nord de Mexico, jusqu'à une immense pyramide située sous un Nexus (Vp52). L'Entité vampire (Vp8) de Mexico désire savoir pourquoi ces mortels ont attiré l'attention de Tlaloc: **elle n'aime pas du tout se sentir dominée et cherche à tout savoir sur la Croisade et ses nouveaux "maîtres".** L'Entité mordra (la morsure fait flétrir, noircir puis disparaître le tatouage du Cœur percé d'un pieu) les aventuriers et les videra presque entièrement de leur sang et de leurs souvenirs, mais ne les tuera pas, Tlaloc se



les "réserve". Après ce contact intime, chaque aventurier récolte une Phobie des victimes: Vp36.

Les aventuriers, chancelants et "vidés" sont reconduits à Mexico par des miliciens. Sur la route, le véhicule qui les transporte s'arrête brutalement, les miliciens qui l'escortent s'enfuient en hurlant (sous l'effet d'une Hallucination), en abandonnant leur armes pour certains: 2 fusils ioniques pulsar NG-IP7 et un Pistolet Backup Wilk 237. Une jeune indienne magnifique, en tunique brodée de fleurs libère les aventuriers: elle se nomme Xochiquetzal (Pap26). Ils la prendront sûrement pour Tlazolteol, ce qui la dérange toujours. C'est la compagne de Tezcatlipoca: Tlaloc veut sacrifier les aventuriers en mains propres, car il a "senti" sur eux la présence de Quetzalcoatl.



Xochiquetzal la "sent" également (c'est son ancien compagnon).

Elle conseille aux aventuriers de fuir vers le sud, où les patrouilles de l'Empire sont moins nombreuses, en suivant le fleuve. Elle a amené 2 armures Chasseur et un sac de survie pour eux. Au plus galant des aventuriers elle confie une broche en or aztèque représentant un toucan serti de pierres précieuses et un message pour le Serpent à Plumes (Quetzalcoatl): «j'attends ton retour, mon cher époux», puis elle disparaît.

Les aventuriers disposent d'un moment de répit avant d'être pris en chasse par la milice de l'Empire. Tlalo sera furieux de cette évasion, qu'il attribue à l'Entité vampire. Après des heures de fuite, poursuivis par la milice, en suivant l'aval du fleuve, les aventuriers tombent dans une embuscade: elle est tendue par les Fils du Serpent (Pap31-38) qui prennent les aventuriers pour des miliciens de l'Empire. L'embuscade est menée par Nahualli le Sorcier (Pap33), Huitzilopochtli, le Guerrier des Fils (Pap36), Xolotl (Pa38) et une douzaine de rangers des Fils du Serpent.

Les aventuriers doivent lâcher leurs armes ou mourir ! Même si les Fils du Serpent devraient vite s'apercevoir de leur erreur.

Les aventuriers gagnent 1000 à 2000 points d'expérience selon leurs actions.



Royaumes Vampires II

Les Fils du Serpent

L'aventure débute au Mexique, durant l'hiver 109 PA. Les aventuriers sont amenés par les Fils du Serpent, après qu'ils se soient assurés qu'ils ne sont ni des esclaves mentaux ni des espions de l'Empire, dans un canyon bordé de cascades et de grottes qui leur servent d'abri. Pap31-38: les aventuriers sont présentés à Quetzalcoatl des Fils (Pap31), à Janelle Fille de Quetzalcoatl (Pap34), et à Cihuateto (Pap35) à la nuit tombée. Les Fils du Serpent sont heureux d'accueillir les aventuriers dans leur organisation, s'ils le souhaitent. Un équipement équivalent à celui d'un mercenaire de la Croisade et du matériel anti-vampires leur sera remis dans ce cas. Les aventuriers seront laissés un moment tranquilles avant d'être envoyés en mission: chasses aux vampires, embuscades contre les miliciens de l'Empire, raids sur les communautés contrôlées de l'Empire, etc... Les Fils du Serpent sont peu nombreux mais ces chasseurs de vampires emploient des techniques de guérilla efficaces contre les vampires et leur milice. Après quelques jours, une patrouille rentre à leur repaire, Diego Vamez, un mercenaire moustachu et barbu remarque la broche-toucan en or sur l'un des aventuriers (il la "sent") et exige de tout savoir à son sujet. Diego n'est autre que le dieu Quetzalcoatl, le Révéré Serpent à Plumes: c'est lui qui a offert ce bijou à sa femme Xochiquetzal, il y a bien longtemps. Le dieu Quetzalcoatl attendait un Signe, qui est enfin venu: les aventuriers. Quetzalcoatl explique qu'il, dirigeait le panthéon aztèque, il y a bien longtemps, jusqu'au jour où il fut corrompu par Tezcatlipoca, le "Miroir Fumant". Profitant de sa disparition, le Seigneur des Ténèbres s'empara de la parure du Serpent, la Force de Quetzalcoatl, dont son dernier grand prêtre était le dépositaire. Tant qu'il n'a pas récupéré sa Parure, Quetzalcoatl est impuissant face à son ennemi. Contre les machinations de Tlaloc, il n'a pu que tenter de prévenir les humains en abandonnant un masque de cérémonie du Dieu des Pluies. Quetzalcoatl a vu les aventuriers dans ses rêves prescients comme des alliés susceptibles d'aller récupérer sa Parure du Serpent, lui rendant ainsi tous ses pouvoirs. Quetzalcoatl serait alors capable de défier Tezcatlipoca, puis de rallier son panthéon à lui et de mettre un terme à cette alliance contre-nature avec les Entités vampires, avant qu'elle ne s'étende à toute la Terre des Rifts. Mais, sans sa Parure, tout est vain. Quetzalcoatl ignore où sa Parure a été caché par Tezcatlipoca, mais le Serpent à Plumes a découvert une Porte dimensionnelle ouvrant sur le monde où elle lui fut dérobée: Chem-Anahuac.

Le dieu peut envoyer les aventuriers sur Chem-Anahuac, afin de découvrir où sa Parure fut cachée. Lui-même ne peut agir, son avatar a été chassé de cette dimension après sa Corruption et Tezcatlipoca le détecterait immédiatement s'il retournait sur ce monde.

La Porte dimensionnelle se trouve au Yucatan: Vp153-169, plus précisément dans les ruines de Dzibilchaltun, à 70 kms au nord d'Uxmal (Vp169).

Quetzalcoatl propose aux aventuriers de les téléporter sur les Lignes d'Énergie jusqu'au Super-Nexus d'Uxmal, puis de gagner un Nexus jusqu'aux ruines où se trouve la Porte dimensionnelle.

Le voyage sur les Lignes d'Énergie jusqu'à Uxmal se déroule sans problème: [Quetzalcoatl y voit un Signe](#).

La péninsule du Yucatan est située dans une autre dimension, c'est une jungle malsaine et profonde, parcourue par les démons et autres créatures maléfiques. Des rires démoniaques se font entendre dans la végétation nauséabonde. [Un groupe de démons ailés à têtes de phacochères prendra les aventuriers en chasse: il y en a 3/aventurier et 3 sur le Serpent Révéré](#).

PHACODEMON

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
6	8	2	26	16	20	6	25	16	160

NA: 5 +3 Toucher +4 Parade Esquive

Sauvegardes: +3 Magie +8 Poison

Compétences: Dragon: 90%

Arme	MD
Morsure/Coup de queue	1D8
Griffes	3D6
Coup puissant (2 At)	6D6

Ce sont des créatures grotesques assoiffées de sang, de plus de 3 mètres de hauteur.

Le Super-Nexus d'Uxmal est un enchevêtrement très dense de Lignes d'Énergie irradiant de Magie. D'ici, Quetzalcoatl se dirige vers le nord et s'arrête près des ruines de Mérida (Vp169).

[Quetzalcoatl sait que le Nexus et la Porte dimensionnelle sont le territoire d'un Seigneur-démon: Hun-Came "une Mort": Vp165, un allié de Tezcatlipoca qui lui a fait don d'une tribu d'Hommes-jaguars d'une cinquantaine de membres.](#)

Les ruines de Mérida sont hantées par des Spectres.

[Les ruines de Dzibilchaltun sont centrées sous un Nexus sous lequel est construit une ziggourat: une pyramide en paliers successifs d'une cinquantaine de mètres, surmontée d'un trône. Les paliers de la ziggourat sont ornés de crânes. Haut de 4 mètres, Hun-Came "une Mort" est assis dans son trône, entouré d'une vingtaine d'Hommes-jaguars.](#)

Quetzalcoatl propose d'attirer à lui le Seigneur-démon et ses serviteurs dans une poursuite dans la jungle, pendant ce temps les aventuriers passeront la Porte dimensionnelle. Le dieu confie à chaque aventurier un collier avec une Plume du Serpent: une magnifique plume arc en ciel de 30 cm: [elle leur permettra d'être transportés dans la dimension de Chem-Anahuac puis d'être "rappelés" par Quetzalcoatl lorsqu'ils sauront où Tezcatlipoca a caché sa Parure](#). Mais, les aventuriers devront être prudents avec ses Plumes du Serpent: le "Miroir Fumant" peut ressentir leur présence, aussi, il leur conseille de ne pas les exhiber.



Quetzalcoatl attire à lui le Seigneur-démon et ses sbires, seuls une demi-douzaine d'Hommes-jaguars restent sur place, pour surveiller la Porte dimensionnelle située derrière le trône. Ils se battent à mort. Dès qu'un aventurier muni d'une Plume du Serpent arrive sous le Nexus, il est entouré d'une lumière bleue, un Rift s'ouvre et l'avale, puis il sombre entre les dimensions. Pour se réveiller sur Chem-Anahuac.

HOMME-JAGUAR (Vp172)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	PV
10	12	15	20	18	18	14	30	12	40

NA: 5 +1 Initiative +4 Toucher Parade Esquive Encaissement

Capacités: vulnérable à l'argent, aux psioniques et à la magie uniquement, Métamorphose, Bio régénération: PV: 4D6/h

PM: 60 Caméléon, Projection astrale, Guérison des blessures, Langues

PFI: 20 6ème sens , Voir l'invisible, Blocage mental

Sauvegardes: +4 Magie Poison +2 Psioniques+6 Horreur

Arme	MD
Dague-démon	4D6 +5
Griffes	1D6/3D6
Morsure	2D6

Compétences

Infiltration: 80%

Pistage odeur: 60%

Acrobatie: 80%

Camouflage: 40%

Orientation: 90%

Survie désert: 55%

Hauts de 2m, ce sont des jaguars humanomorphes féroces et sauvages. Ils vénèrent Yaolt le Guerrier, l'une des formes de Tezcatlipoca qu'ils servent depuis l'aube des temps. Ils ne font pas de quartier ni de prisonniers. Les Hommes-jaguars sont armés de dagues à lame d'obsidienne noire, liées à leur porteur démoniaque. Toute victime a son essence vitale absorbée par Yaolt le Guerrier. Sur Chem-Anahuac ils sont armés de maquahuitls du même genre.



Les aventuriers gagnent 2000 à 3000 points d'expérience selon leurs actions.