

ROYAUMES VAMPIRES II





Campagne des Royaumes Vampires II

La campagne débute à El Paso: Vp58-66.

Les aventuriers sont employés par King Halloway: Vp63.

Chaque joueur se trouve une raison à cet emploi, ou le MJ, par défaut, avec un salaire de 1D100 x100 Cr/mois, et 3D6 mois de service déjà effectués.

Les joueurs peuvent choisir des personnages humains, elfe ou nain, mais pas d'apparence DBee prononcée: Dog pack, Simvan, Wolfen ou autre. Les Borgs sont également proscrits.

D'anciens militaires coalisés peuvent être choisis, mais ils sont considérés comme ayant fini leur terme de service ou déserteurs de la Campagne d'Unification coalisée et sont recherchés: 1D100 x 1000 Cr.

Un Spécialiste militaire peut être éventuellement un espion envoyé par le CSID à El Paso; dans ce cas il possède du matériel de transmission et de cryptage.

Un Atlante nomade (Ap17) ou Undead Slayer (Ap97) **mais le Tatouage magique Invulnérabilité est interdit** ou un jeune Dragon (Rp98) ou un Demi-dieu (Pp17) **mais le Pouvoir Immunité à l'énergie est interdit** ou un Super-héros (Cp43) peuvent être choisis, mais uniquement par des joueurs motivés et fournissant un background construit.

Le MJ doit compléter la Chronologie de la Campagne à chaque séance !

Campagne Royaumes Vampires II:

Fiesta à El Paso

Invasion vampire

- Les Croisés du Mexique

- Cartes du Mexique

- Sur les routes du Mexique

- Chasse aux vampires

The Demonz

- Le Manitou des Pluies

Muluc, Royaume vampire

La Bataille de Mexico

- Dieux odieux

L'Empire de Mexico

Les Fils du Serpent

- Chem-Anahuac, l'Empire des Mexicas

La mort d'un Empire

Le Seigneur des Ténèbres

Back to the Future

La Demeure des Ténèbres

La Maison du Serpent

Les Dieux Vampires

Royaumes Vampires II

Fiesta à El Paso

L'aventure débute à El Paso (Vp58), durant l'hiver (austral) 109 PA. Les aventuriers se connaissent car ils travaillent pour le même employeur: King Wyatt Halloway à son immense ranch: [Vp63-64](#).

Le King est accompagné en permanence par son garde du corps: un Eclateur nommé Cobra ainsi que par une demi-douzaine de mercenaires, dont 2 Borgs.

L'hiver est sec mais agréable. La guerre de la Campagne d'Unification lancée par la Coalition fait rage en Amérique du Nord, et de nombreux réfugiés ou déserteurs sont arrivés à El Paso depuis l'an 108 PA, certain se joignant aux gangs locaux, ce qui alimente une féroce guerre des gangs qui recrute sans cesse de nouveaux combattants [et met à feu et à sang l'Empire Pecos et Ciudad Juarez](#).

Jet de Survie Urbaine: à El Paso, le gang des K-9's (Vp60) recrute les Chiens mutants déserteurs, les suprémacistes humains du Hammer (Vp63) recrute ceux qui réprovent la guerre menée par l'Empereur Prosek contre Free Quebec, les Troggs (Vp62) et Wild Cats (Vp61) recrutent parmi les réfugiés DBees.

La Coalition de Lone Star surveille et ferme ses frontières, mais n'a pas tenté d'expansion en direction du Pecos ou d'El Paso.



Pour l'heure, c'est la Fiesta à El Paso: la fête annuelle de la ville avec carnaval, corridas, rodéos, danses et tequila dans les rues 3 jours durant. Les aventuriers sont libres de service au ranch les deux derniers jours, et se retrouvent dans un véhicule qui les emmène en ville. Dans les rues, c'est la folie totale et tout peut arriver, il est vivement conseillé d'être armé et vigilant. [La police d'El Paso \(Vp59\) est invisible, sauf en cas de force majeure. L'ambassade de la Coalition, située en face d'une porcherie \(appartenant au King\) au sud de la ville est bouclée durant la Fiesta et protégée par gardes en armure Terror Trooper.](#)

Toutes sortes d'embrouilles peuvent arriver aux aventuriers selon leurs actions et les endroits où ils traînent ([Vp64-66](#)). Après bien des libations, les aventuriers débouchent devant le Casino Royal: la cadillac rose (blindée) du King entourée par 2 cadillac de gardes du corps se garent devant le bâtiment, en attente.

Arrive alors un Ork des Troggs, poursuivi par un autre, une bouteille de tequila à la main: ils foncent en direction des véhicules d'escorte et explosent ! Tous les gardes du corps sont tués ([ou assommés](#)), surgissent alors une dizaine de Troggs: 6 Ogres et 4 Orks qui se précipitent vers le Casino Royal, les armes à la main. [Ils viennent assassiner le King, l'escorte de secours arrive dans quelques minutes, seuls les](#)

aventuriers (et Cobra) peuvent barrer la route aux tueurs. Ils ouvrent le feu sur quiconque s'interpose entre eux et leur victime.

MJ: en aucun cas le King ne doit être abattu lors de cette tentative d'assassinat !

OGRE, Mercenaire Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
13	13	8	25	13	20	9	30	150	30

EXPERT NA: 4 +2 Toucher +6 Parade Esquive +2 Encaissement KO: 20

Armure: Tête de Mort lourde: CMD: 80

Sauvegardes: +3 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Ejecteur à plasma NG-E12	1D6 x10	610	20
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Vibrépée	2D6		

Compétences

Radio: 75%

Embuscade: 55%

Boxe

Brouilleurs: 60%

Camouflage: 55%

Jets packs: 60%

TROG, Rat des Cités Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
10	8	11	23	15	16	7	20	100	25

EXPERT NA: 3 +2 Toucher +6 Parade Esquive +5 Encaissement

Armure: Guerrier Urbain: CMD: 50

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil ionique pulsar TX-30	2D6/6D6	610	40/13
Pistolet à pompe TX-5	4D6	224	5
Vibradague	1D6		

Compétences

Survie urbaine: 56%

Infiltration: 50%

Piratage ordi: 50%

Pick pocket: 60%

Crochetage: 65%

Pilotage: 65%



Ce sont des Trogs. Ils sont silencieux et déterminés à abattre King Halloway. Ils se battront jusqu'à la mort. Une Vision d'Aura permet de déterminer que ce sont des esclaves mentaux, transformés par des vampires à Ciudad Juarez il y a une dizaine de jours. En aucun cas ils ne se laisseront prendre vivants. Deux des Orks portent un Block-fusion: MD: 4D6 x10 attachés à leur ceinture: des kamikazes destinés à aplanir toute difficulté !

Si les aventuriers n'interviennent pas, seul Cobra fera face aux assaillants.

COBRA, Eclateur Niveau 7

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
14	13	10	26	23	25	15	80	360	75

MARTIAL NA: 6 +4 Initiative +6 Toucher +10 Parade Esquive +12 Encaissement
KO: 20 Critique: 18-20 Esquive automatique

Armure: Man Killer EBA: CMD: 110 **Sauvegardes: +5 Magie Poison +4 Pisioniques**

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil à énergie JA-12	4D6/1D6 x10	1200	30
Pistolet NG-45 LP	5D6	365	8
Tronçonneuse Eclateur	5D6		

Compétences

Radio: 85%

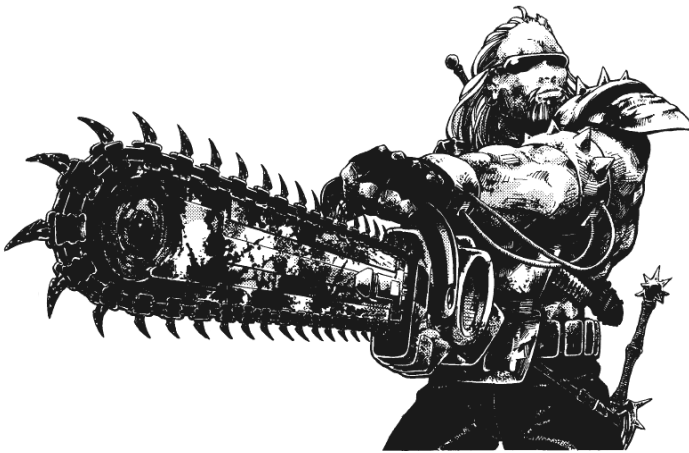
Orientation: 76%

Embuscade: 70%

Camouflage: 65%

Boxe Lutte

Jets packs: 60%



C'est un Eclateur dont le corps est tatoué d'un cobra enroulé autour du torse et des bras. C'est le garde du corps fidèle du King, **prêt à mourir pour lui. Il ne fait confiance à personne d'autre que lui pour assurer la sécurité de son «boss».**

KING WYATT HALLOWAY: caractéristiques: Vp64

Les aventuriers éliminent les assaillants (**avec l'aide de Cobra éventuellement**), sinon Cobra les retient jusqu'à l'arrivée des renforts: l'escorte de secours qui anéantit les Trog.

Si les aventuriers n'assurent pas ou sont blessés, King s'enfuit par une issue secrète de secours du Casino Royal.

Après cet attentat contre sa personne, la chasse ouverte est déclarée par King Halloway contre les Trog: 20 000 Cr par Trog abattu.

Si les aventuriers ont découvert que les Trog étaient des esclaves mentaux des vampires et l'ont fait savoir, le résultat est identique: ce gang infiltré par les vampires doit être éliminé.

King Wyatt Halloway récompensera ses sauveurs, s'ils le méritent avec un dîner dans son ranch.

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



Royaumes Vampires II

Invasion vampire

L'aventure débute à El Paso, durant l'hiver 109 PA. Les aventuriers sont invités à dîner dans la grande demeure de King Wyatt Halloway, [en costume évidemment](#).



Ils sont reçus par Cobra, [ou son remplaçant, s'il a été tué: Snake Plisten](#). Dans la maison, ils croisent Penny: la fille de 13 ans du King et l'Oncle Willy (Vp64). Le dîner se fait avec le King (et Cobra), les aventuriers ont attiré son attention en venant à son secours: il veut leur renvoyer l'ascenseur: il doit recevoir un chargement de 30 fusils "Dragonfire" CP-50 (CWp92: [valeur: 50000 Cr/pièce](#)) dérobé dans un entrepôt coalisé par un groupe de déserteurs menés par l'ex-lieutenant Taylor ([recherché 60000 Cr Mort ou vif pour meurtres de citoyens de la Coalition](#)). Le King paye le lot 500000 Cr, dans une valise remise à un aventurier ([celui qu'il juge le plus fiable](#)). Le King revend le tout, se rembourse ses frais et le groupe se partage 50% des bénéfices, soit 500000 Cr.

Si les aventuriers sont intéressés le King leur indique l'endroit de la transaction: la Sierra Blanca, à 100 kms au sud-est d'El Paso, non loin des monts Guadalupe. Il leur conseille de se méfier: il n'a jamais fait affaire avec ces déserteurs auparavant et ignore leur nombre. La transaction aura lieu dans 36 heures. Si les aventuriers n'ont pas de véhicule, il leur propose un VTT Montagnard (ou Big Boss); après le repas le King souhaite bonne chance aux aventuriers et part s'occuper d'autre chose avec Cobra. En sortant de la demeure les aventuriers croisent Byrrant, une bouteille de tequila à la main.

En sortant d'El Paso les aventuriers croisent une patrouille de la Police (Vp59), des Desert Dogs et de nombreux troupeaux de "longues cornes". Les collines désertiques qui ceignent le Rio Grande apparaissent, avec les Monts Guadalupe au loin.

Lorsqu'ils arrivent sur place: personne, les coalisés sont en retard. [Les fréquences radio sont brouillées \(par les esclaves mentaux des vampires\) dans toute la zone](#). Une épaisse fumée se met à émaner d'un pueblo indien situé sur un escarpement rocheux non loin. Un vieil indien: Chac est en train de mettre le feu aux cadavres exsangues d'une vingtaine d'indiens ([la tribu apache de la Sierra Blanca](#)). Chac était en méditation lorsqu'il a entendu des détonations en aval du Rio bravo (au sud): un barrage naturel a été créé en faisant exploser les parois de la gorge étroite. En arrivant au pueblo pour prévenir sa tribu, il les a trouvés massacrés par les vampires, une bonne centaine d'après les traces. Il y a de nombreuses grottes et cavernes dans la région: elles doivent fourmiller de vampires. Ce soir, Chac va mener son dernier combat, tout comme les aventuriers: le soleil ne va pas tarder à se coucher ! Effectivement des milliers de vampires ont franchi le barrage construit par leurs esclaves au sud de la Sierra Blanca, anéantissant le groupe de déserteurs coalisés et la tribu apache de Chac. A la nuit tombée, ils vont s'élancer en direction d'El Paso. Et les fréquences radio sont brouillées, afin que la ville soit prise par surprise !

CHAC LE SHAMAN Elémentaliste Niveau 15

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
19	25	21	15	11	13	14	14	40	72

BASE NA: 4 +5 Toucher +6 Parade Esquive +2 Encaissement

PFI: 75 6^{ème} sens, Blocage mental, Télépathie

PM: 400 tous les sorts de magie de l'Eau: Cp78-83 et tous les sorts de magie de niveau 1 à 5 et Appel de la Foudre (Rp176) et Annulation de la magie (Rp181)

Armure: Ithan: 150 Chasseur: CMD: 40 Sauvegardes: +5 Magie +6 Psioniques

Arme	MD	Portée (m)
Appel de la Foudre	15D6	91

Bâton-Tonnerre, Arme runique (Ap127)

INT: 16 Indestructible, Télépathie limitée, Vol MD: 4D6

Permet de Parer les tirs à -6 +1 aux Sauvegardes

Foudre: MD: 1D6 x10 91m 2 fois/round

Elémentaire de l'Eau: 1D6 fois/jour

INT: 6 FOR: 18 DEX: 10 VIT: 40 CMD: 32

NA: 3 +1 Initiative +2 Toucher Parade +6 Esquive

Attaques physiques: MD: 2D6

Compétences

Conn démons: 98%

Astronomie: 98%

Infiltration: 98%

Survie désert: 98%

Médecine naturelle: 90%

Archéologie: 98%

Chac est un vieil apache de la tribu comanchero de la Sierra Blanca. Il était le Shaman du Manitou des Pluies de la tribu. C'est un vieil homme au regard profond et lointain, à la peau tannée par le soleil. Il est peu loquace et passe de longues heures en méditation ou en chantant des mélodies indiennes. Il a décidé de faire payer aux vampires le sang de sa tribu et sa vengeance sera son dernier acte. Chac est un être secret mais charismatique, ouvert aux beautés et aux joies de la nature et des vents, mais aussi à leurs aspects cruels. Il possède un long bâton de bois nouveau couvert de runes indiennes: Bâton-Tonnerre et un petit sac en cuir tressé de perles contenant des graines. Elles furent confiées à Chac par le Manitou des Pluies: ce sont des Semences éternelles: le cycle de vie de la plante se fait en une journée: jeune pousse le matin, en fleur le midi, fruit l'après-midi et fanaison le soir. Mais, la graine germe à nouveau chaque matin, tant qu'elle reste dans le sol où elle fut plantée.

Chac répugne à enseigner sa magie, qu'il tient du Manitou des Pluies.



Si les aventuriers insistent, il les accompagnera à El Paso: il faut prévenir la ville du danger qui la guette !

Bain de sang à El Paso

Si les aventuriers restent sur place, c'est la mort assurée au réveil des milliers de vampires cachés dans la Sierra Blanca; ils ont intérêt à fuir en direction d'El Paso !

Les aventuriers arrivent sur place talonnés par des milliers de chauve-souris vampires. Dans la ville des explosions retentissent ([les dépôts d'armes et les casernes de la Police sont plastiqués](#)), des mercenaires en armes ([esclaves mentaux de vampires](#)) prennent position aux carrefours stratégiques et ouvrent le feu sur quiconque se présente. Les chiens de la ville deviennent enragés et attaquent sauvagement toute personne qu'ils rencontrent. Enfin, des milliers de chauve-souris envahissent les rues et les maisons puis se transforment en vampires sauvages !

Bien vite le véhicule des aventurier est attaqué par un groupe de vampires sauvages: 1D3/aventurier ([Chac débute alors une mélopée](#)) puis 1D6 vampires supplémentaires/aventurier puis 1D6 +2 vampires en plus/aventurier !

[Au moment où le groupe est sur le point de succomber](#): un vent puissant se lève, un maelström de nuages noirs envahit le ciel nocturne puis de myriades d'éclairs crépitent dans les cieux ! Soudain, des trombes d'eau s'abattent sur les vampires, anéantissant tous ceux qui ne sont pas protégés contre la tempête !

La pluie continue toute la nuit ([et les trois jours suivants](#)).



Les vampires cachés dans les habitations et leurs esclaves sont exterminés durant le reste de la nuit et le jour suivant. Des milliers de victimes jonchent les rues d'El Paso, et sans cette tornade providentielle la ville aurait été anéantie. C'est le cas de Ciudad Juarez, dont de rares réfugiés rejoignent El Paso les jours suivants, avant la crue du Rio Grande provoquée par les pluies torrentielles.

La Croisade Halloway

Après l'attaque des vampires contre El Paso King Wyatt Halloway part en guerre contre les vampires du Mexique ! [Sa fille Penny a été tuée lors de l'attaque de son ranch au cours du Bain de Sang. Il a décidé de la venger et investit sa fortune pour lever une armée pour détruire les vampires du Mexique.](#)

King Wyatt Halloway déclare une Croisade contre les vampires qui vont tout anéantir si on les laisse proliférer; des milliers de personnes à qui il ne reste plus rien et animées par la vengeance rejoignent sa Croisade.

Un bon millier d'hommes du King, 400 mercenaires des Shadow Warriors (Mep89-93) et leurs supplétifs, 200 K-9's, 120 Wild Cats et environ 2000 enrôlés et un bon millier de supplétifs se joignent à la Croisade Halloway.

Chaque Croisé reçoit:

- une armure neuve marquée d'une croix blanche à l'épaule
- une arme en argent (Vp30)
- un arc ou une arbalète (Vp30 et Sp58) avec 20 projectiles

- un pistolet MP-10 (Mep103) à balles d'argent et 2 chargeurs

DS: 3D6/1D6 x10 365m Ch: 30/3

- un projecteur de croix (Vp30)

- une croix en argent

- une fusée à Globe de Lumière TS (Vp31)

- une fusée Repousse-animaux TS (Vp31)

- une arme à eau (Vp30) **TS si l'on peut l'utiliser (Vp31)**

- une solde de 6000 Cr/mois, avec un bonus de 1000 Cr par vampire détruit

Une hiérarchie simplifiée se met en place au sein de la Croisade: Croisé, sergent ou capitaine. **Selon leur mérite les aventuriers seront Croisé ou sergent, chargés d'assurer la police et la sécurité dans la Croisade.** Avec les troupes se déplacent également des troupeaux, pour le ravitaillement et toutes sortes de marchands: alcool, femmes et divertissements.

Chac le Shaman se joindra à la Croisade avant son départ pour le Mexique.



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



Royaumes Vampires II

Les Croisés du Mexique

MERCENAIRE Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
13	14	11	20	15	18	11	30	60	30

EXPERT NA: 4 +2 Toucher +6 Parade Esquive Encaissement KO: 20

Armure: Tête de mort modifiée: CMD: 80 **Sauvegardes: +2 Magie Poison**

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil ionique pulsar NG-IP7	3D6/1D4 x10	488	30/10
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Vibrépée	2D6		

Compétences

Radio: 75%	Embuscade: 55%	Boxe
Brouilleurs: 60%	Camouflage: 55%	Jets packs: 60%

BORG Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CMD
11	13	9	30	21	NA	NA	140	280

EXPERT NA: 4 +5 Toucher +6 Parade Esquive +2 Encaissement

Armure: HI-B3: CMD: 420

Sauvegardes: +3 Magie Immunité: Vision d'aura, Bio manipulation

CMD Jambe: 70 Bras: 40
Pied: 10 Main: 10

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Canon d'assaut NG-202	1D4/1D4 x10	1200	300/7
Blaster à particules	6D6 +6	305	10
Vibragriffes	2D6		

Compétences

Radio: 70%	Tank et blindés: 53%	Lutte
Brouilleurs: 60%	Cryptographie: 50%	Démolition: 77%



ECLATEUR Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
10	14	10	25	22	25	12	70	350	60

MARTIAL NA: 5 +4 Initiative +6 Toucher +10 Parade Esquive +12 Encaissement

Armure: Ecailles: CMD: 80

Sauvegardes: +4 Magie Poison Psioniques

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil à énergie JA-12	4D6/1D6 x10	1200	30
Pistolet NG-45 LP	5D6	365	8
Tronçonneuse Eclateur	5D6		

Compétences

Radio: 70%

Embuscade: 55%

Boxe Lutte

Orientation: 53%

Infiltration: 60%

Jets packs: 64%

RANGER Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
10	11	6	19	15	18	10	25	75	35

EXPERT NA: 3 +2 Toucher +4 Parade Esquive +6 Encaissement

Armure: Bushman: CMD: 50

Sauvegardes: +2 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil pulsar L-20	2D6/6D6	488	50/16
Pistolet NG-57	2D4/3D6	152	10
Vibradague	1D6		

Compétences

Survie désert: 55%

Infiltration: 52%

Lutte Sniper

Orientation: 58%

Pistage: 55%

Pilotage: 72%

PILOTE D'ARMURE DE PUISSANCE SAMAS Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
14	14	13	20	15	18	12	30	70	30

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

Armure de puissance SAMAS (Rp193)

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

Compétences

Radio: 65%

Navigation: 70%

Boxe Lutte Sniper

Brouilleurs: 65%

Robots et armures: 78%

Systèmes arme: 70%

GUERRIER SCINTILLANT Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
14	13	17	18	14	16	13	16	40	30

EXPERT NA: 3 +2 Toucher +4 Parade Esquive Encaissement

NA: 5 +4 Toucher +6 Parade Esquive +9 Encaissement

Armure: Pilote GS: CMD: 25

Armure de Guerrier Scintillant (Rp219)

CMD Tête: 290 Corps: 770

Bras: 270 Jambes: 450

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Boomer	3D6 x10	3200	100
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Vibradague	1D6		

MARCHEUR DES LIGNES Niveau 5

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
14	15	12	11	12	14	14	15	25	30

BASE NA: 3 +1 Toucher +3 Parade Esquive Encaissement

PM: 100 Flash (Rp168), Voir l'aura (Rp168), Voir l'invisible (Rp168), Coup de tonnerre (Rp169), Peur (Rp169), Dissimulation (Rp169), Confusion (Rp170), Armure d'Ithan (Rp170), Télékinésie (Rp171), Invisibilité mineure (Rp171), Immunité: feu (Rp171), Projection astrale (Rp172), Flèche de Feu (Rp173), Image multiple (Rp173), Filet magique (Rp173), Vol (Rp175)

Armure: Ithan: CMD: 50 Chasseur: CMD: 40 Svg: +1 Magie +4 Horreur

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil TS Fireburst	3D6 +6	360	20
Pistolet TS Firebolt	4D6	137	10
Flèche de Feu	4D6	36	7 PM
Epée enflammée TS	4D6		

Compétences

Survie désert: 55%

Astronomie: 60%

Survie urbaine: 36%

Conn démons: 55%

Anthropologie: 55%

Dragon: 98%



CHIEN MUTANT Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	15	14	22	15	18	11	35	75	35

MARTIAL NA: 3 +2 Initiative +2 Toucher +5 Parade Esquive +7 Encaissement
PFI: 75 6ème sens , Empathie (Rp121), Blocage mental (Rp122), Voir l'invisible (Rp122), Sentir la magie (Rp123), Télépathie (Rp123)
Sentir l'énergie magique et psionique: 55% portée: 20 m 150 m en action
Pistage: 50% Pistage par l'odorat: 79% 90 m
Sauvegardes: Psioniques (10): +1 contre Psioniques
Armure: Chasseur: CMD: 40

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil d'assaut laser C10	2D6	610	20
Pistolet NG-57	2D4/3D6	152	10
Vibradague	1D6		

Compétences

Infiltration: 50%	Survie désert: 55%	Lutte
Brouilleurs: 60%	Désamorçage: 77%	Orientation: 58%

CHASSEUR PSY Niveau 6

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
15	18	10	20	15	20	12	30	70	50

EXPERT NA: 5 +2 Toucher +6 Parade Esquive Encaissement KO:20
PFI: 120 6ème sens , Empathie (Rp121), Blocage mental (Rp122), Voir l'invisible (Rp122), Projection astrale (Rp119), Télépathie (Rp123)
Sentir l'énergie magique et psionique: 55% portée: 45 m 330 m en action
Pistage: 55% Pistage trace psionique: 45% 80 m
Svg: Psioniques (10): +4 contre Psi Magie +6 Horreur +5 Contrôle mental Drogues
Armure: Bushman: CMD: 60

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser pulsar Wilk 457	3D6 +2/1D6 x10	610	30/10
Vibrépée	2D6		
Masse neurale*	1D8 DS		

Masse neurale (Rp205): effectuer une Svg contre le Poison non létal à chaque Touche: -8 Toucher Parade Esquive durant 2D4 rounds en cas d'échec



RAT DES CITES Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
11	12	12	17	15	16	12	30	50	30

BASE NA: 3 +5 Parade Esquive Encaissement

Armure: Guerrier Urbain: CMD: 40

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil ionique pulsar TX30	2D6/6D6	610	50/18
Pistolet à pompe TX-5	4D6	224	5
Vibradague	1D6		

Compétences

Survie urbaine: 56%

Infiltration: 50%

Piratage ordi: 50%

Pick pocket: 60%

Crochetage: 65%

Pilotage: 65%

PYROKINESISTE Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
13	14	8	15	14	18	9	30	30	30

EXPERT NA: 3 +2 Toucher +4 Parade Esquive Encaissement

PFI: 140 Blocage mental (Rp122), Lévitiation (Rp117), Transe de mort (Rp116)

Immunité: Feu et Chaleur, Extinction des flammes (39 m), Embrassement du corps

Armure: Guerrier urbain: CMD: 40

Sauvegardes: +2 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Pistolet TS Starfire	3D6	305	12
Flèche de feu	2D6	78	4 PFI
Pilier de feu	2/4/6D6	48	20 PFI
Epée enflammée TS	4D6		

Compétences

Infiltration: 59%

Survie urbaine: 46%

Radio: 60%

Dragon: 98%

Crochetage: 60%

Orientation: 40%



Personnalités de la Croisade

O King Wyatt Halloway: (Vp64) il est obsédé par la mort de sa fille Penny et décidé à anéantir les vampires du Mexique et leurs sbires. Il était en ville avec Cobra lors du Bain de Sang. Son bon à rien de frère Byrrant a retrouvé de la valeur à ses yeux en tentant de défendre Penny contre les vampires sauvages et en étant grièvement blessé. Rien ne doit entraver sa Croisade ! Son amitié et respect pour Chac grandiront en chemin.

O Cobra: il suivra son boss, le King, jusqu'au bout.

O Byrrant: City Rat, alcoolique (Vp71): il mène une bande de 6 City Rats, 4 mercenaires et 2 Borgs, qui lui sont dévoués. Il est convaincu que cette croisade est une folie qui va mal finir, mais n'ose pas le dire à son frère. C'est lui qui a tué Penny, pour toucher l'héritage, mais il fut blessé ensuite par les vampires. Il voit avec désespoir la fortune de son frère engloutie dans cette folle Croisade ! Il sombrera dans l'alcool et l'amertume en repensant sans cesse au meurtre.

O Chac: animé par son désir de vengeance il secondera la Croisade avec ses pouvoirs du mieux qu'il peut. Le Dieu des Pluies Tlaloc (Pap21) a des plans supérieurs nécessitant la réussite de la Croisade. Il sera en retrait, en méditation la plupart du temps.

O Shadow Warriors: le Commandeur Grey (Mep89) et ses troupes participent à la Croisade. Ordre du Haut Lord K'mar: le Splugorth veut voir anéantie cette invasion vampirique ! Les troupes sont motivés et combattives; elles resteront à l'écart des autres Croisés.

O K-9's: (Vp60) leur nouveau chef depuis le Bain de Sang: un loup nommé Rolf et 200 survivants du gang ont trouvé une juste cause pour combattre aux côtés des humains. Mais ils ne sont pas décidés à se sacrifier pour eux. Ils poursuivront leurs activités de gangs: trafics en tous genres, racket, etc...

O Wild Cats: (Vp61) Donna la Panthère et les membres félins (à 70%) de son gang ne se mélangeront que difficilement avec la Croisade. Leur gang a été diminué lors du Bain de Sang et ne suivent le King que pour la fric et se protéger du Hammer, qui a pris le haut du pavé à El Paso.

O "Fix" Hernandez: Opérateur, mexicain et fumeur de cigares; il bosse pour le King, qui est "loco" selon lui et répare robots et armures dans son VTT Montagnard modifié.

O Hammerhead: Borg, c'est un fermier dont la famille fut massacrée par des vampires et lui laissé pour mort; il a des tendances berserk.



O Kanata: Chasseur psy, il espionne pour le compte de la Coalition de Lone Star. Il possède du matériel radio de transmission et cryptage.

O Laureen Nolson: Pyrokinésiste, recherchée pour Crimes contre la Coalition et banditisme 20000 Cr Morte ou vive. Elle faisait partie d'un gang de pillards dans le Pecos.

O Le Pistolero: un Eclateur, en Appel Final, membre du Front de Libération des Eclateurs Américains Unis ou FLEAU. Son seul but: une belle mort au combat.

O Léopillas: érudit elfe, disciple d'Erin Tarn. Il écrit les chroniques de la Croisade Halloway contre les vampires.

O Pablo: City Rat, si l'on recherche du mezcal, de la tequila ou du peyotl, c'est à lui qu'il faut s'adresser.

O Phil Schwartz: Mercenaire, ex officier de la Coalition, déserteur sur le Front de Free Quebec, recherché pour désertion devant l'ennemi par la Coalition 50000 Cr Mort ou vif. Il est peintre à ses heures et fait des portraits au sein de la Croisade.

O Simon "Blue": Marcheur des Lignes, membre de la Fédération de la Magie. Il cherche à se rapprocher de Chac le Shaman pour apprendre sa magie.

O Sire Cécile: Cyber-chevalière



SIRE CECILE Cyber-chevalière Niveau 6

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
15	13	18	22	18	20	16	30	120	35

MARTIAL NA: 5 +1 Initiative +4 Toucher +8 Parade Esquive Encaissement
Critique: 18-20 KO: 20

PFI: 50 6^{ème} sens, Sentir la magie, Psychométrie

Armure: Crusader: CMD: 55

Cyber-armure: CMD: 50 AR: 16

Sauvegardes: +2 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil laser pulsar Wilk 457	3D6 +2/1D6 x10	610	30/10
Pistolet NG Super laser	2D4	244	20
grenades	2D6	152 (1,8)	6
Epée psy	3D6		

Compétences

Equitation: 75%

Infiltration: 65%

Boxe Lutte

Conn Démons: 70%

Renseignements: 59%

Anthropologie: 60%

C'est une féministe militante qui entend bien ne pas laisser le métier des armes aux hommes, si irresponsables. Elle est devenue Cyber-chevalière au début de la Guerre d'Unification. Lesbienne, elle aura des relations tendues avec Sonia la Rouge mais qui deviendront amicales puis intimes.

O Sonia la Rouge:

SONIA LA ROUGE, Jeune Dragon de feu Niveau 6

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CMD
24	23	23	24	22	20	25	44	300

ASSASSIN NA: 5 +8 Toucher +5 Parade Esquive +3 Encaissement

PFI: 40 6^{ème} sens, Blocage mental, Projection astrale, Voir l'aura, Télépathie, Sentir le mal, Sentir la magie

PM: 60 Coup de tonnerre (Rp169), Peur (Rp169), Armure d'Ithan (Rp170), Télékinésie (Rp171), Invisibilité mineure (Rp171), Image multiple (Rp173), Filet magique (Rp173)

Bio-régénération: CMD: 2D4 x10/min Téléportation: 32%

Armure: Ithan: CMD: 50 Chasseur: CMD: 40 Svg: +3 Magie

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil pulsar K-4	3D6+6/1D6 x10	910	30/10
Hache double lame à plasma	3D6/6D6	30	1h/E-Clip
Poings	2D6/4D6		

Compétences

Dragon: 98%

Espagnol: 98%

Radio: 65%

Danse: 55%

Survie urbaine: 40%

Hovercrafts: 75%



C'est une femme fatale irrésistible. Tout au long de la croisade elle épuisera bien des amants. Sa présence sera à l'origine de bien des morts, ses amants jouant les bravaches, d'autres par jalousie ou par dépit. Sonia rit de tout, elle est toujours joviale et bonne humeur. Il s'agit de la déesse Tlazolteol (Pap30) qui est venue voir comment se déroule la Croisade. Sous la forme d'une prostituée elle a insufflé à King Halloway l'idée de diminuer la pullulation des vampires et sous la forme d'une ravissante City Rat elle a insufflé à Byrrant le meurtre de Penny pour toucher l'héritage de son frère. C'est une déesse du vice qui adore détruire la vie des hommes ou des femmes avec qui elle couche. Elle fait profil bas devant Tlaloc, mais, sa nature véritable ne peut être réfrénée.

O Vince David: Crazy, il déclare que tout commença par une nuit noire sur une route perdue, cherchant un hôtel qu'il ne trouva jamais. Mais il les a vu: les esclaves des vampires !

Vince David est névrosé: invasion des Body Snatchers: selon lui, les esclaves mentaux des vampires sont partout et parmi nous.

Il a la phobie de l'eau et ne se lave qu'avec des lingettes, il déteste les insectes et les atomise lorsqu'il en aperçoit un et il entend parfois des Voix, avec qui il a de longues

conversations ! Vince soupçonne tous les Croisés d'être des esclaves mentaux de vampires infiltrés !

VINCE DAVID Crazy Niveau 6

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
13	12	11	25	20	20	10	45	200	50

MARTIAL NA: 6 +2 Initiative +4 Toucher +8 Parade Esquive +11 Encaissement Critique: 18-20

PFI: 50 6ème sens, Voir l'invisible, Clairvoyance

Armure: Explorateur: CMD: 70 **Sauvegardes: +3 Magie +2 Psioniques**

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil d'assaut laser C12	2D6/4D6	610	30
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Vibrépée	2D6		

Compétences

Infiltration: 75%	Démolition: 93%	Boxe Lutte
Embuscade: 70%	Camouflage: 65%	Survie désert: 55%

O Xan-Slan-Vech: guerrier Simvan, **chassé de sa tribu pour meurtre, c'est un serial killer.**

XAN-SLAN-VECH Guerrier Simvan Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
12	14	7	22	16	20	7	30	110	45

EXPERT NA: 5 +2 Toucher +4 Parade Esquive +6 Encaissement

Armure: Chasseur: CMD: 35

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil pulsar L-20	2D6/6D6	488	50/16
Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
Vibrasabre	2D4		

PFI: 65 6ème sens, Blocage mental, Empathie, Télépathie, Pont mental (Rp126) Sauvegardes: +3 Magie Psioniques

Compétences

Survie désertique: 70%	Infiltration: 52%	Camouflage: 45%
Pistage: 65%	Equitation: 76%	Radio: 65%

OSTROSAURUS (Sp112)

FOR	DEX	CON	VIT	Horreur	CMD
28	19	24	88	12	90

NA: 4 +3 Initiative +4 Toucher +6 Parade +8 Esquive Svg+5 Magie Poison

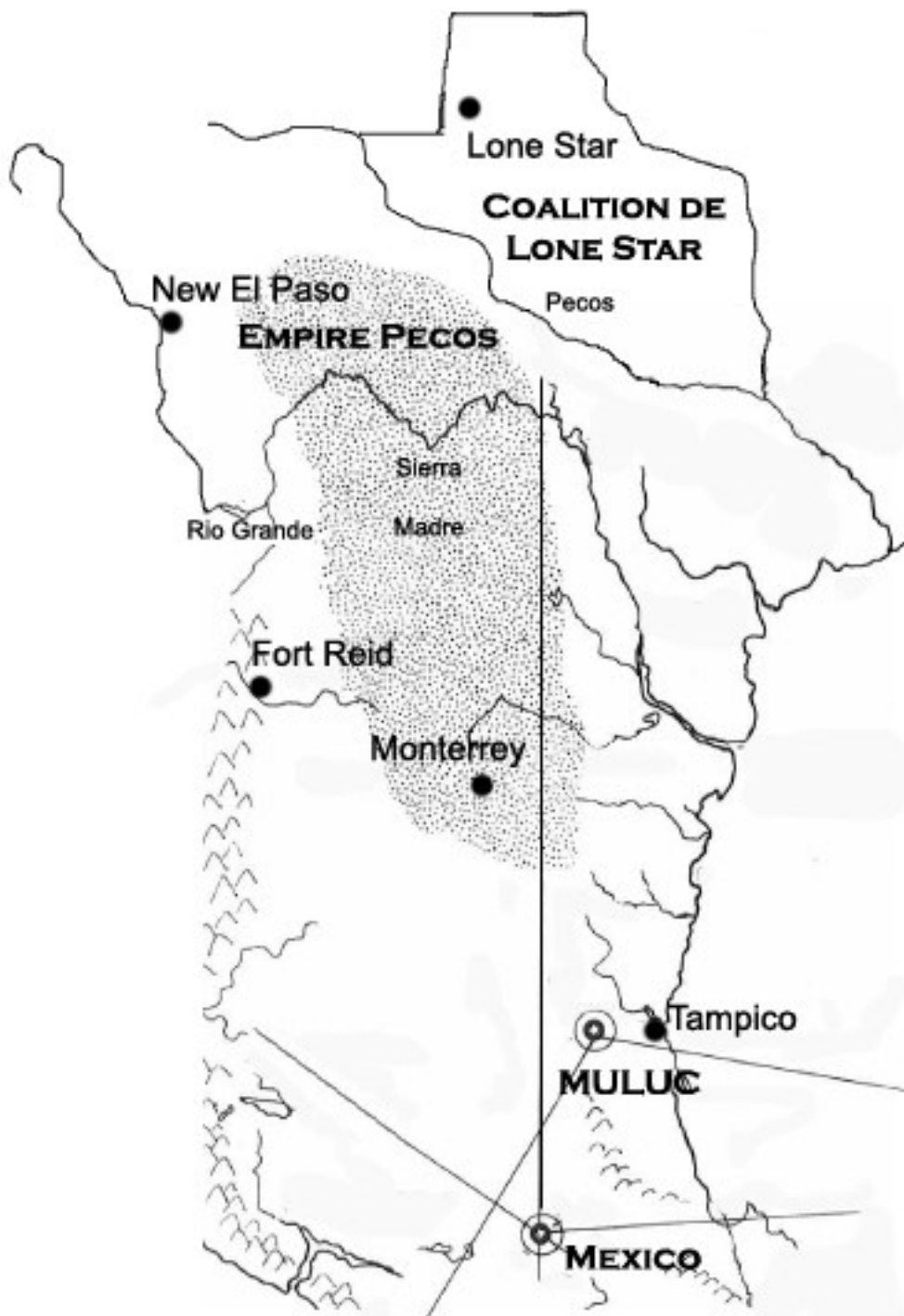
CMD Tête: 40 Queue: 40
Pattes arrière: 50 Pattes avant: 30

Arme	MD	Portée (m)
Morsure	2D6	
Bond (2 At)	4D6	12
Griffes	2D6	

C'est un Dinosaur de 2 m de haut et 4,5 de long, lié mentalement à son cavalier.



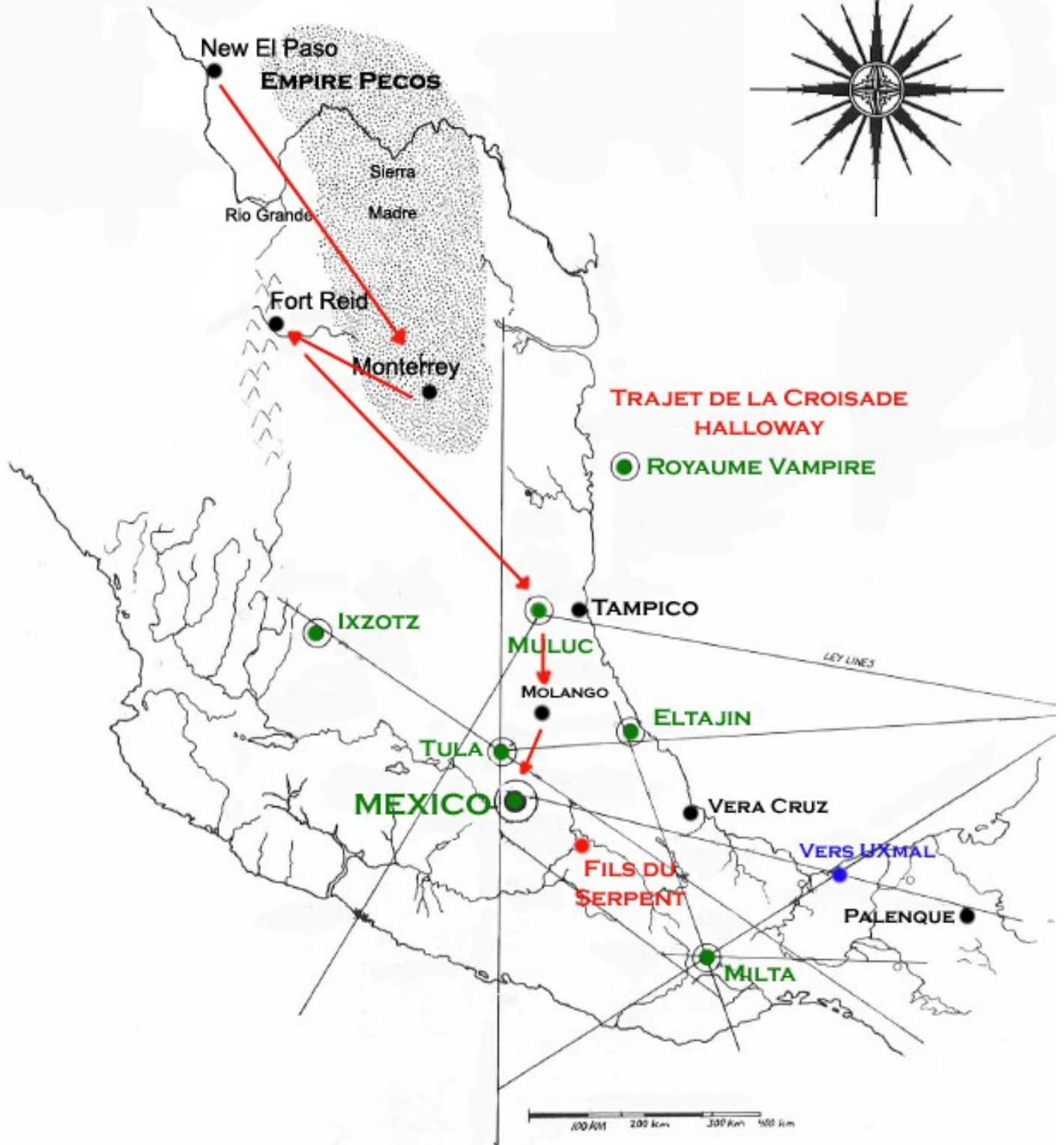
Royaumes Vampires II Carte du Mexique





Royaumes Vampires II

Carte du MJ





Royaumes Vampires II

Sur les routes du Mexique

O Vince David accuse un mercenaire ([psi en Blocage mental](#)) d'être un esclave mental des vampires. [Ce qui est effectivement le cas, il est là pour espionner la Croisade](#). Très vite Vince l'attaque.

O Léopillas est retrouvé mort, égorgé dans son sommeil. [Ses notes ont disparu. Son assassin, Kanata l'a reconnu comme "adepte de Tarn" et l'a éliminé.](#)

O Des K-9's tombent malades puis meurent, empoisonnés. Les Wild Cats sont désignés comme coupables par Rolf et des fusillades éclatent entre les deux gangs. [C'est Tlaloc qui a empoisonné les réserves, il déteste les Chiens mutants.](#)

O Un suicide par pendaison, de Bob Ryskel, un mercenaire, une longue lettre [pathétique](#) d'amour à Sonia la Rouge à la main.

O Un cadavre [de ranger](#) est retrouvé mort et à moitié dévoré à côté du campement, [une victime de Xan-Slan-Vech.](#)

O Vince David accuse un ranger ([psi en Blocage mental](#)) d'être un esclave mental des vampires. [Ce qui est faux.](#) Très vite Vince l'attaque.

O Pablo recrute des flingues pour se faire rembourser par des types qui l'ont arnaqué: [des membres de la bande de Byrrant](#). Ils ne lui ont pas payé sa livraison de peyotl.

O Un Guerrier Scintillant ravage le camp, à la recherche de Sonia la Rouge: il veut tuer cette salope qui le trompe ! [Quiconque sur son chemin se fera aligner au Boom gun ! Sonia demeure invisible jusqu'à la fin de l'"incident"](#).

O Un Borg veut tuer Chac. [Son frère est mort foudroyé au cours d'une tempête dont Chac le Shaman est le responsable.](#) Effectivement, à chaque tempête, 1D6 Croisés meurent foudroyés, leur essence vitale absorbée par Tlaloc.

O Un membre des K-9's reconnaît Phil Schwartz comme étant un officier de la Coalition: un lynchage s'organise ! [Si personne n'arrête les K-9's, il sera pendu haut et court.](#)

O Sonia la Rouge jette son dévolu sur un/une des aventuriers. [Peu de temps après, Sire Cécile, son amante du moment s'en prend à l'aventurier, en lui déclarant de ne plus "tourner autour de sa copine" !](#)

O Vince David accuse un aventurier ([psi en Blocage mental ?](#)) d'être un esclave mental des vampires. [Ce qui est faux ?](#) Très vite Vince l'attaque.





Royaumes Vampires II

Chasse aux vampires

VAMPIRE SAUVAGE Niveau 2 (Vp15)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	PV
9	16	6	25	20	20	5	35	12	50

NA: 5 +2 Initiative +3 Toucher Parade Esquive

PFI: 30 Blocage mental (Rp118), Suggestion hypnotique (Rp125), Super Suggestion (Vp22), Transe de mort (Rp116), Altération d'aura (Rp116)

Régénération: 2D6 PV/round

PM: 20 Sauvegardes: +3 Magie +1 Psioniques +2 Horreur

Arme	MD
Morsure	2D6 Dragons: 1D6 x10
Griffes	1D6
Coup puissant (2 At)	3D6

Compétences

Infiltration: 50%

Pistage odeur: 60%

Espagnol: 65%

Capacités:

Métamorphose en chauve-souris:

VIT: 50 Voir l'invisible +4 Toucher +5 Parade Esquive (+10 vol) Infiltration: 55%

Métamorphose en loup:

VIT: 58 +3 Initiative +4 Toucher +3 Parade +6 Esquive Infiltration: 65%

Métamorphose en brume verte:

VIT: 11 aucune attaque possible Infiltration: 60%

Invocation de la vermine (Vp24): Horreur: 9

NA: -1 61 Toucher -2 Parade Esquive DS: 1D6+1/round

Invocation des chiens (Vp24): Horreur: 8

Invocation du brouillard (Vp24)

Invulnérabilité limitée (Vp24)

Super régénération (Vp24)

Vulnérabilités et dégâts (Vp28-29)

Toucher le cœur: (Vp32)

à moins de 6m: Tir localisé

à plus de 6m Tir localisé + bonus \geq 19

Immunités psis: Vp34

Immunités magiques: Vp33



Morsure: Vp19-20

Ce sont des créatures vicieuses, assoiffées de sang.

VAMPIRE SUPERIEUR Niveau 2 (Vp14)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	PV
14	18	16	28	21	21	12	25	12	110

NA: 5 +2 Initiative +3 Toucher Parade Esquive

PFI: 100 Blocage mental (Rp118), Suggestion hypnotique (Rp125), Super Suggestion (Vp22), Transe de mort (Rp116), Altération d'aura (Rp116)

PM: 30 Sauvegardes: +6 Magie +3 Psioniques Horreur

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
1. Pistolet à pompe TX-5	4D6	224	5
2. Pistolet Backup Wilk 237	3D6/6D6	152	16/8
3. Fusil pulsar L-20	2D6/6D6	488	50/16
4. Fusil d'assaut laser C10	2D6	610	20
5. Canon d'assaut NG-202	1D4/1D4 x10	1200	300/7
6. Ejecteur à plasma NG-E12	1D6 x10	610	20
Morsure	2D6	Dragons: 1D6 x10	
Griffes	2D6		
Coup puissant (2 At)	4D6		

Compétences

Infiltration: 50%

Pistage odeur: 60%

Espagnol: 65%

Capacités:

Métamorphose en chauve-souris:

VIT: 50 Voir l'invisible +4 Toucher +5 Parade Esquive (+10 vol) Infiltration: 55%

Métamorphose en loup:

VIT: 58 +3 Initiative +4 Toucher +3 Parade +6 Esquive Infiltration: 65%

Métamorphose en brume verte:

VIT: 11 aucune attaque possible Infiltration: 60%

Invocation de la vermine (Vp24): Horreur: 9

NA: -1 61 Toucher -2 Parade Esquive DS: 1D6+1/round

Invocation des chiens (Vp24): Horreur: 8

Invocation du brouillard (Vp24)

Invulnérabilité limitée (Vp24)

Super régénération (Vp24)

Vulnérabilités et dégâts (Vp28-29)

Ces prédateurs guident les actions de vampires sauvages (qu'ils contrôlent mentalement). Ils savent mieux protéger leur immortalité que leurs pairs sauvages grâce à leurs esclaves mentaux.

Les vampires lancent des attaques nocturnes contre la Croisade, dès qu'ils le peuvent. Ils



enlèvent des sentinelles, pour en faire des esclaves mentaux, ou pour tendre des embuscades à leurs poursuivants. Le jour ils se réfugient dans des cavernes, des grottes, des galeries de mines, des caves.

Traque aux vampires

Chaque jour des patrouilles sont lancées à partir du campement de la Croisade, pour trouver et détruire les nids de vampires en sommeil diurne.

Très vite, une mode se développe: une petite croix blanche sur l'épaulière pour chaque vampire détruit.

Par ½ journée de recherche:

- effectuer un jet de Survie désertique pour localiser des endroits susceptibles d'abriter des vampires.

- effectuer un jet de Pistage ou Camouflage réussi pour que l'endroit soit effectivement occupé.

- tirer 1D100:

01-70: un nid de 2D10 vampires sauvages

71-00: un nid de 2D10 +4 vampires sauvages et 1D6 vampires

- tirer 1D100: 01-20: seuls

21-00: protégés par 1D4:

01-40: Monstres

01-20: loups démons

21-40: incubes/succubes

41-60: spectres

61-80: Démons Brodkil

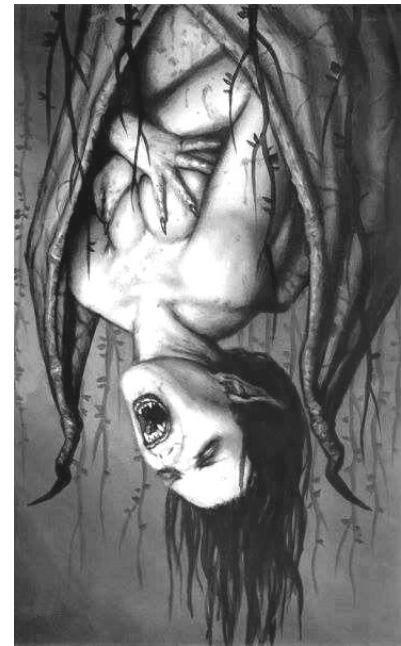
81-00: Wraiths

41-00: Esclaves mentaux

01-50: mercenaires

51-75: magiciens/psis

76-00: armure de puissance



Il y a également 20% par ½ journée de recherche de localiser des réfugiés, humains ou DBees (20% d'entre eux sont des esclaves mentaux).

LOUP DEMON (Cp222)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
10	12	12	30	18	20	8	120	14	200

NA: 5 +3 Initiative +6 Toucher +4 Parade Esquive +2 Encaissement

Capacités: Téléportation dimensionnelle: 31%, Bio régénération: CMD: 2D6/min

Sauvegardes: +6 Magie +3 Poison +8 Horreur

Arme	MD
Morsure	4D6
Griffes	2D6

Compétences

Infiltration: 55%

Pistage odeur: 75%

Orientation: 90%

Ce sont des démons canins à la fourrure noire et aux yeux ardents, de 2m de hauteur.

INCUBE/SUCCUBE (Cp174)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
14	13	22	26	18	16	28(3)	20	18	100

NA: 3 +1 Initiative +2 Toucher +3 Parade Esquive Encaissement

PM: 30 Niveau 3: Peur (Rp169), Confusion (Rp170), Armure d'Ithan (Rp170)

Sauvegardes: +1 Magie +10 Horreur

Arme	MD
Morsure	1D6
Griffes	2D6

Compétences

Infiltration: 40%

Pistage odeur: 50%

Camouflage: 40%

Ce sont des êtres magnifiques, masculins ou féminins. Leur forme véritable est ophidienne.

SPECTRE (Cp157)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
14	30	3	16	12	15	5	10/22	16	75

NA: 3 +2 Toucher Esquive

Capacités: Projection astrale, Vulnérabilités: Magie et psioniques uniquement !

PFI: 180 Niveau 4 6^{ème} sens, Mauvais Œil (Rp124), Flèche mentale (Rp126), Transmission empathique (Rp124), Blocage mental d'autodéfense (Rp126), et tous les pouvoirs Sensitifs PM: 60

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Flèche mentale	2D4	120	50 PFI
Poings	6D6		

Ce sont des créatures maléfiques éthérées.

WRAITH Niveau 6 (Jp50)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CDS
6	10	6	30	22	30	3	60	14	400

MARTIAL NA: 5 +4 Initiative +6 Toucher +10 Parade Esquive +12 Encaissement
Esquive automatique Critique: 18-20 KO: 20

Vulnérabilités: Argent et magie uniquement !

Armure: Assassin: CMD: 30

Sauvegardes: +4 Magie Poison Psioniques

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil à énergie JA-12	4D6/1D6 x10	1200	30
Pistolet NG-45 LP	5D6	365	8
Tronçonneuse Eclateur	5D6		

Compétences

Radio: 80%
Orientation: 61%

Embuscade: 65%
Infiltration: 70%

Boxe Lutte
Jets packs: 72%

Ce sont des Eclateurs mort-vivants engendrés par nécromancie.