



Royaumes Vampires II

La Demeure des Ténèbres

L'aventure débute en 110 PA, à proximité des ruines de Palenque (Vp157), sous un Nexus. Les ruines sont anciennes, remontant à l'époque maya; elles sont occupées par une tribu d'une centaine d'Hommes-jaguars. Une pyramide de 20 m de hauteur surmontée d'un autel sanglant dédié à Yaolt le Guerrier se trouve sous le Nexus. Les Hommes-jaguars rôdent dans les ruines: 20% cumulatifs par heure d'en rencontrer un groupe de 1D6 +1.

La grotte que cherchent Quetzalcoatl et les aventuriers est située à l'ouest de Palenque et connue des Hommes-jaguars comme la Demeure des Ténèbres, un lieu sacré, son entrée est protégée en permanence par 2D4+2 Hommes-jaguars.

La grotte est profonde, tapissée de stalactites et stalagmites en forme de crocs; elle donne sur un boyau qui descend en serpentant sur plusieurs centaines de mètres. L'obscurité est totale. Le tunnel débouche sur une grande porte à double battants en bronze, sculptée de figures félines démoniaques et portant une inscription en Nahuatl et en Dragon: «Tezcatlipoca, Seigneur des Ténèbres règne dans cette Obscurité. Toi qui t'apprête à franchir les 9 Portes des Ténèbres, savoure sa fureur».

Quiconque franchit le seuil voit une déchirure sombre envahir tout l'espace: la première Porte des Ténèbres est franchie.

Par la suite, chaque aventurier va ressentir les moment à partir duquel il devient capable de franchir une nouvelle Porte des Ténèbres.

Une pyramide entourée des vastes cercles concentriques runiques: des cercles de protection supérieurs contre les Dragons Kukulcans. Un jeune Dragon, même d'une autre race se sent très mal: bonus et nombre d'attaques sont divisés par 2 !

Une porte est percée sur une face de la pyramide: la Pyramide du Miroir Fumant: quiconque y entre doit effectuer un jet contre la Corruption (Pap20). Il faut succomber à la Corruption pour franchir la deuxième Porte des Ténèbres: l'Obscurité déchire l'univers et submerge tout.

L'aventurier se trouve dans une dimension obscure, où la seule lumière provient de tas d'or, de bijoux, de pierres précieuses, de bouteilles d'alcool, de flacons de drogues, d'objets d'art, de tables richement garnies de mets exquis, de lits moelleux et profonds où se languissent de charmantes hôtes et hôtes désireux d'exaucer tous les fantasmes des aventuriers.

Ce sont les Douces Ténèbres, destinées à faire mourir de plaisir les Corrompus. Effectuer un jet contre la Corruption par "jour", si la volonté y est, dégressif chaque "jour", mais à 10 on remonte à 19 !

Les habitants des lieux sont des succubes et incubes, ils feront mourir de plaisir leurs proies.



Il faut résister à la Corruption pour franchir la troisième Porte des Ténèbres.

L'aventurier se trouve dans une jungle profonde et putride, éclairée par la pleine lune. La jungle s'emplit de craquements: des Hommes-jaguars morts vivants attaquent: il y en a 1D3+2 par aventurier.

Il faut tuer tous les Hommes-jaguars pour franchir la quatrième Porte des Ténèbres.

L'aventurier se trouve dans l'obscurité d'une grotte aux immenses stalactites: des humanoïdes se laissent tomber sur les aventuriers: il y en a 2/aventurier.

DEMON XIBALBAN (Vp161)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
12	13	16	19	19	20	17	22	8	100

NA: 4 +3 Toucher +5 Parade Esquive Encaissement

Bio-régénération: CMD: 1D6 x10 3 fois/jour

PFI: 140 6^{ème} sens, Transmission empathique (Rp124), Possession mentale (Rp125), Voir l'invisible, Projection astrale, Télépathie,

Bouclier psi: CMD: 80 (Rp126) Sauvegardes: +3 Magie Poison Psioniques

Arme	MD
Epée psi	6D6
Poings	1D6

Ce sont des démons métamorphes, avides de chair humaine.

Il faut les détruire pour franchir la cinquième Porte des Ténèbres.

L'aventurier se trouve dans une grotte sulfureuse, aux stalagmites plongées dans la lave bouillonnante (jet d'Equilibre pour ne pas chuter dedans: 1D4 x10 MD/round); des flammèches hautes de plusieurs mètres s'échappent du magma. Le seigneur des lieux, un Baal-roq attaque les aventuriers.

BAAL-ROG (Cp212)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
15	18	18	38	20	27	7	50/110	14	700

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

Bio-régénération: CMD: 4D6/minute, Vol, Voir l'invisible, Invisibilité, Immunité au feu, téléportation dimensionnelle: 57%, Langues

PM: 400 Niveau 5 tous les sorts de Magie du Feu de niveau 1 à 4: Cp74-75

Sauvegardes: +9 Magie Poison +2 Psioniques

Arme	MD	Portée (m)
Boule de feu	5D6	55
Fouet de flammes	6D6	
Griffes	4D6/1D6 x10	

C'est un démon ailé enflammé, de 4 mètres de hauteur.

Il faut le vaincre pour franchir la sixième Porte des Ténèbres.

L'aventurier se trouve dans une caverne obscure, aux parois ornées de crânes, de bannières, de trophées, d'armes de maître, de casques et d'amures contenant des restes desséchés de leur propriétaire. Il s'agit de la Caverne des Trophées de Tezcatlipoca, où il entasse les reliques de ses ennemis vaincus.

On peut y trouver:

1. Une hache Dragon Tonnerre (Ap130): Zaïders INT: 14 Alignement: Sans scrupules
2. Un bâton Necronstaff (Ap130): Ranos INT: 15 Alignement: Aberrant
3. Une épée longue Sainte (Ap128): Excalame INT: 14 Alignement: A principes
CMD:4D6
4. Un Sceptre Dragon (Ap129): Firx INT: 12 Alignement: Anarchiste
- 5 Une armure de puissance à l'aspect démoniaque: une Angrar Mark II (Mep141)
6. Un crâne de jeune dragon orné de pierres précieuses: c'est une batterie magique:
PM: 200 qui se régénèrent de 10 PM/h

Dérober un objet permet de franchir la septième Porte des Ténèbres.

L'aventurier se trouve dans une dimension obscure, occupée par une pyramide de cristal sombre dans lequel un Wolfen ou Dog pack semble enchâssé.



Il s'agit de Xolotl, l'Allié de Quetzalcoatl (Pap25), capturé par Tezcatlipoca après la Corruption de Quetzalcoatl. Il est détenu ici sur l'insistance de Cihuacoatl, la Mère des Dieux qui a empêché sa destruction. Elle lui a rendu visite, il y a quelques siècles, accompagnée par 2 serviteurs Nagas, mais n'a fait que l'observer avant de disparaître. **Il faut infliger 500 MD à la pyramide de cristal pour libérer Xolotl.**

Il faut visualiser mentalement la Parure du Serpent pour franchir la huitième Porte des Ténèbres.

L'aventurier se trouve dans une dimension obscure, des cercles de protection supérieurs concentriques entourant une statue de Naga: des cercles de protection supérieurs contre les Dragons Kukulcans portant une malédiction en Nahuatl: «Quiconque dérobe la Parure du Serpent prend sa place pour l'éternité».

La statue est en fait un Naga pétrifié depuis plusieurs siècles. Tezcatlipoca a emmené Cihuacoatl à la prison de Xolotl, afin qu'elle s'assure qu'il n'avait pas été tué.

A cette occasion elle repéra l'emplacement dimensionnel de la septième Porte des Ténèbres. Lorsque Tezcatlipoca s'empara de la Parure du Serpent, la Mère des Dieux se douta de l'endroit où la relique fut cachée. Quelques siècles plus tard, accompagnée par 2 serviteurs Nagas, Cihuacoatl franchit la septième Porte des Ténèbres, afin de récupérer la Force du Serpent à Plumes (son fils préféré). Elle retourna ensuite sur sa dimension de Callicoatl, abandonnant derrière elle son serviteur Maudit.

Après des siècles d'immobilité le Naga ne souhaite qu'une chose: mourir: il trouve cruel que sa déesse l'ait laissé vivre ainsi, il racontera son histoire contre la promesse de son exécution par un aventurier.

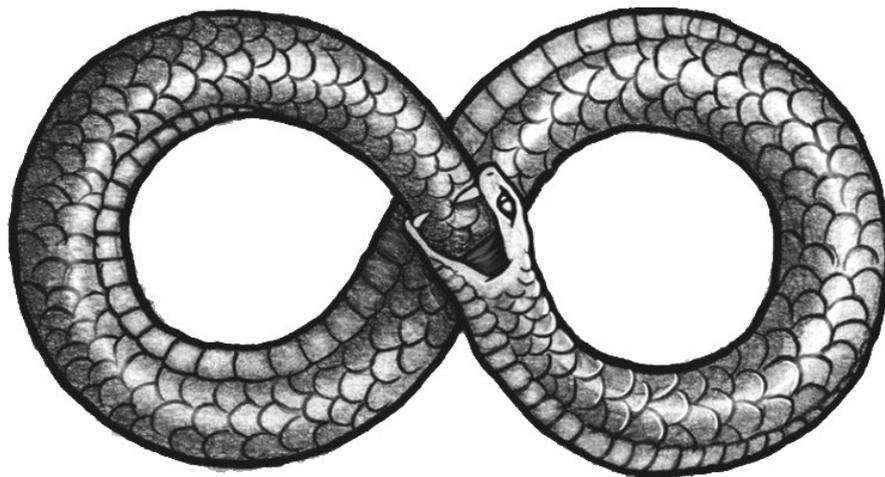
Il faut visualiser mentalement la grande porte à double battants en bronze, sculptée de figures félines démoniaques pour franchir la neuvième Porte des Ténèbres.

L'aventurier se trouve alors devant la porte de départ. Quitter la grotte peut s'avérer périlleux: les sentinelles mortes ont été trouvées et une vingtaine d'Hommes-jaguars guettent la sortie des intrus de la Demeure des Ténèbres.

En cas de besoin, Quetzalcoatl, qui attend non loin, arrive pour prêter main-forte aux aventuriers en les téléportant ailleurs. Si Xolotl est présent, Quetzalcoatl sera très surpris et heureux, mais néanmoins déçu de n'avoir pas récupérer sa Parure.

Dès qu'il apprend le vol de sa Parure du Serpent, Quetzalcoatl remet une Plume du Serpent à chaque aventurier, afin de les désigner comme ses ambassadeurs auprès de Cihuacoatl, à Coatlicue, sur le monde de Callicoatl, pour que la déesse mère lui rende sa Force. **Quetzalcoatl ne se montrera pas à la déesse dans son état de faiblesse actuel.**

Les aventuriers gagnent 3000 à 5000 points d'expérience selon leurs actions.



Royaumes Vampires II

La Maison du Serpent

L'aventure débute au en 110 PA, à proximité d'un Nexus. La nuit précédente les aventuriers ont peut être subi une attaque de 2D6 +4 vampires sauvages: les Royaumes Vampires du Mexique sont devenus plus actifs dans leur chasse aux victimes: leurs nouveaux dieux sont assoiffés de sang.

Les Fils du serpent subissent des pertes, mais sont rejoints par des déserteurs venus de Mexico, effrayés par les sacrifices de Mort Fleurie qui se succèdent sur les autels des dieux aztèques.

Quetzalcoatl ouvre un rift sut le monde de Callicoatl (la Maison du Serpent en Nahuatl) sur lequel règne Cihuacoatl (Pap29). Une lumière bleue de plus en plus intense entoure les aventuriers, qui sombrent dans les dimensions. Effectuer un jet de CON, la plus forte réussite reprend connaissance en premier.

Callicoatl

C'est un monde ressemblant à la Terre de l'ère Secondaire, illuminé par 2 soleils jumeaux (les Yeux de la Déesse pour les Nagas). De vastes marécages recouvrent la surface de la planète, composés de fougères géantes de plusieurs dizaines de mètres de hauteur. Une brume épaisse recouvre les marais, avec de violents orages qui éclatent soudainement et les secousses de lointains séismes et éruptions volcaniques. Callicoatl est un monde magique: les PM sont inchangés. Il y a 8 Nexus sur ce monde, raison pour laquelle Cihuacoatl et ses forces Nagas ont envahi ce monde il y a bien des millénaires. Coatlicue, capitale et unique cité de la planète a été construite sous le Nexus le plus puissant, contrôlé par la Déesse. Donc, les aventuriers arriveront ailleurs.



Depuis peu, des envahisseurs ont débarqué sur Callicoatl: des Tautons, serviteurs de Set, Seigneur de l'Obscurité du panthéon égyptien et allié du Splugorth. Set a des comptes anciens avec Cihuacoatl, de plus, il n'apprécie pas son rapprochement avec Splynnryth. Set a décidé de se venger en envoyant 4 de ses Légions de l'Apocalypse dévaster Callicoatl et détruire Coatlicue.

A leur réveil les aventuriers sont entourés par 1D6 +2 Dinosaures carnivores affamés.

Un peu de spectacle

Lancer 1D20 par jour (de 26h sur ce monde):

- O 1: un troupeau de 1D100 +10 Dinosaures cornus herbivores
- O 2: une parade nuptiale de Dinosaures volants à plumes
- O 3: un vol de libellules géantes multicolores
- O 4: une migration de fourmis géantes
- O 5: un nid d'énormes scorpions
- O 6: un troupeau de grands Dinosaures herbivores en train de brouter
- O 7: un vent jaune se lève: des spores de fougères
- O 8: un tremblement de terre
- O 9: un accouplement de plusieurs centaines de grosses grenouilles
- O 10: un duel à mort entre deux grands Dinosaures carnivores
- O 11: une immense termitière de plus de 10 m de hauteur
- O 12: un accouplement de plusieurs centaines de serpents
- O 13: une myriade de papillons se métamorphosent
- O 14: une migration de tortues géantes
- O 15: un caméléon géant (Dinosaure carnivore) attaque un aventurier
- O 16: une migration de centaines d'énormes escargots sur terre
- O 17: une zone grouillante d'œufs de serpents
- O 18: des Dinosaures volants roses se nourrissant de crevettes
- O 19: un tremblement de terre
- O 20: une tempête électromagnétique se déchaîne

Rencontres sur Callicoatl

Lancer 1D20 par jour (de 26h sur ce monde):

- O 1-2: les cadavres en partie dévorés (par les Nagas ou les Tautons) de 1D10 +1 Hommes-lézards
- O 3: des traces de combat: des impacts de tirs à énergie
- O 4: des traces de combat: les restes détruits d'un véhicule (une plateforme Serpent)
- O 5: des traces de combat: les restes détruits d'une armure de puissance (Serpent)
- O 6-8: un groupe de 2D6 +2 Hommes-lézards
- O 9-10: un vol de 2D6 +2 Dinosaures volants prend le groupe en chasse
- O 11-12: une meute de 1D6 +2 Dinosaures carnivores prend le groupe en chasse
- O 13-14: un grand Serpent des marais attaque le groupe
- O 15: un grand Dinosaure carnivore prend le groupe en chasse
- O 16-17: un groupe de 4 Tautons prend les aventuriers en embuscade
- O 18-19: une plateforme Serpent en patrouille: un officier Naga en Armure de puissance Serpent et 6 Nagas
- O 20: la déesse Tlazolteotl en chasse aux Tautons (Pap30). Elle est venue rendre visite à Cihuacoatl, mais elle s'ennuie: les Nagas lui sont insensibles.

HOMME-LEZARD (Cp143) Niveau 4

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Hor	CMD
10	7	9	18	14	15	16	15/30	13	50

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

Arme	MD	Portée (m)
Arc	2D6	135
Griffes	1D6/2D6	

Compétences

Nage: 90%

Infiltration: 60%

Survie désert: 65%

Pistage: 60%

Dragon: 98%

Orientation: 45%



Hauts de 1,6 m, ils ont les membres palmés et possèdent une collerette dorsale. Ils sont effrayés par l'aspect des aventuriers (de tels monstres ne peuvent qu'être des serviteurs de Cihuacoatl). Leur langage est un dérivé du Dragon. Ce sont les habitants originels de Callicoatl, colonisés par les Nagas arrivés d'un Rift après une conjonction planétaire il y a des milliers d'années. Depuis ils sont chassés par les Nagas pour leur peau et leur chair, et sacrifiés sur les autels de Cihuacoatl.

Seul leur taux de reproduction phénoménal leur permet de survivre encore. Quelques uns d'entre eux ont eu des contacts avec les Tautons auxquels ils fournissent des renseignements contre leurs ennemis héréditaires Nagas.

DINOSAURE VOLANT

FOR	DEX	CON	VIT	Horreur	CMD
12	20	15	55	8	20

NA: 3 +2 Toucher Parade Esquive

Arme	MD
Morsure	1D6
Griffes	1D4

DINOSAURE CARNIVORE

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
3	14	10	20	22	22	10	50	9	50

NA: 4 +4 Initiative +6 Toucher +7 Esquive

PM: 8 Sauvegardes: +4 Poison Magie +6 Horreur

Arme	MD
Morsure/Griffes	2D6

Compétences: Camouflage: 75% Infiltration: 85% Pistage par odeur: 65%

GRAND DINOSAURE CARNIVORE

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
5	7	8	50	22	24	9	40	15	300

NA: 4 +2 Initiative +7 Toucher +6 Esquive +1 Encaissement

PM: 12 Sauvegardes: +5 Poison Magie +9 Horreur

CMD Tête: 100 Queue: 90

Patte: 150

Arme MD

Morsure 1D4 x10

Griffes 4D6

Coup de queue* 1D4 x10

*: la victime a 70% d'être jetée à terre

Compétences: Camouflage: 60% Infiltration: 55% Pistage par odeur: 70%

GRAND SERPENT DES MARAIS

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
3	10	5	40	24	30	12	60	9	200

NA: 3 +3 Initiative +6 Toucher +8 Esquive

PM: 15 Sauvegardes: +8 Poison Magie Horreur

Arme MD

Morsure 4D6

Constriction 5D6

Compétences: Camouflage: 75% Infiltration: 85% Nage: 98%

Longs de 20 mètres et larges de 2, ce sont les prédateurs ophidiens ultimes.



Les Fantassins de l'Apocalypse

TAUTONS (AFp63) Niveau 6

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
14	15	12	30	20	20	5	30	11	300

NA: 5 +3 Initiative +5 Toucher +6 Parade Esquive +3 Encaissement Critique: 18-20
PM: 350 Armure d'Ithan, Flash (Rp168), Peur (Rp168), Invisibilité (Rp171), Surface adhésive (Rp172), Filet magique (Rp173), Image multiple (Rp173), Vol (Rp175), Appel de la foudre (Rp176), Projection astrale (Rp172), Voir l'aura ou l'invisible (Rp168)

Armure: Tautons: CMD: 120 Ithan: CMD: 60 Sauvegardes: +3 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Canon TS Force	1D6 x10 +10	610	6
Pistolet TS Firebolt	4D6	137	10
Appel de la foudre	6D6	91	
Epée enflammée TS	4D6		
Queue de scorpion	1D6 + Poison: 4D6 MD durant 2D4 rounds (1/3 si Svg réussie)		
Griffes	3D6		
Morsure	2D6		

Compétences

Radio: 85%

Embuscade: 65%

Boxe

Brouilleurs: 70%

Camouflage: 65%

Jets packs: 70%

Hauts de 3,3 mètres ce sont des crocodiliens dotés d'une queue de scorpion. Ils parlent le Dragon et Gobelin. Habitants des plans infernaux de Taut, ce sont les serviteurs du dieu Set, Seigneur de l'Obscurité du panthéon égyptien, dieu de la Trahison et de la Destruction. Quatre Légions de l'Apocalypse ont commencé la conquête de ce monde. Chaque Légion est composée de 444 groupes de 4 Fantassins de l'Apocalypse (soit 1776 Tautons donc 7104 pour les 4 Légions).

Ils harcèlent les Nagas et enserrant peu à peu Coatlicue dans un étau, avant l'assaut final. Ce sont des créatures diaboliques et cruelles, ils trouvent les Hommes-lézards et Nagas savoureux.



Les Nagas

NAGA (Pap141) Niveau 5

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
16	14	16	25	18	18	13	30	12	100

NA: 5 +2 Initiative +5 Toucher Parade Esquive +2 Encaissement

Bio-régénération: CMD: 1D4 x10/h

Armure: Champ de force: CMD: 140 Sauvegardes: +2 Magie Poison

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Fusil pulsar K-4	3D6 +6/1D6 x10 +6	910	30/10
Pistolet KEP	5D6	61	10
Vibralance	3D6		
Griffes	2D6		
Morsure	1D6 + Poison: NA et bonus divisés par 2 durant 1D6 rounds		

Compétences

Radio: 80%

Brouilleurs: 65%

Embuscade: 60%

Camouflage: 60%

Boxe

Jets packs: 65%



Humanoïdes serpentiformes, longs de 3 à 5 m, ils vénèrent Cihuacoatl, leur déesse. Ils parlent le Dragon, Atlante et Gobelin. Les Nagas combattent en groupes: un Officier et 6 Guerriers.

Les Officiers sont équipés d'armure de puissance Serpent kittani. Les patrouilles de Nagas sillonnent Callicoatl sur des plateformes Serpent: de longues barges antigrav armées, à la recherche des Hommes-lézards et plus récemment des Tautons de Set. Ils prendront les aventuriers pour des espions ou des alliés de Set.

OFFICIER NAGA

NA: 8 +2 Initiative +7 Toucher Parade Esquive (1ère automatique) +5 Encaissement

CMD Corps: 375 Tête: 120 Bras: 110 Bouclier: 200

Queue: 200 Hache: 100 Torse: 200

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Missiles à plasma	1D6 x10	4800 (4,6)	4
Grande Hache à plasma	1D4/1D4 x10	61	illimité

Compétences

Radio: 70%

Brouilleurs: 70%

Orientation: 77%

Robots et armures: 81%

Boxe Lutte Sniper

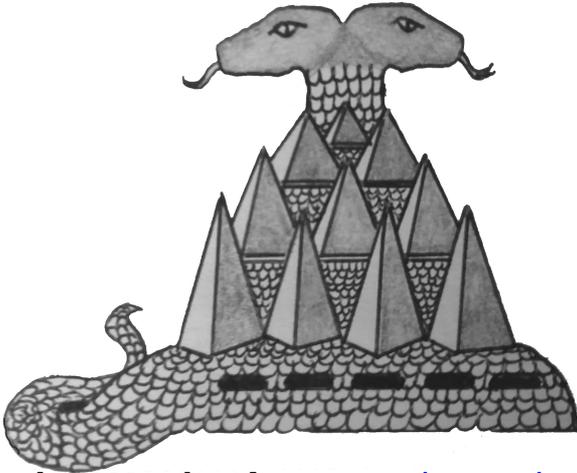
Systèmes arme: 75%

PLATEFORME SERPENT

Longueur: 9m Largeur: 4m Vmax:64 kms/h Altitude: 300m CMD: 250

Canon d'assaut K-500: 1D4/6D6 MD 1200m Ch: 390/13

Coatlucue



La cité de la déesse des Nagas est construite sous un Nexus où se croisent 3 Lignes d'Énergie. Coatlucue est formée de 5 niveaux enroulés les uns sur les autres, tels les anneaux d'un immense serpent. Les pyramides sont recouvertes d'immenses écailles de bronze. L'accès à la cité est situé à 50m au-dessus du marécage. Les deux têtes de Coatlucue culminent à 500m , au centre du Nexus. Environ 12000 Nagas habitent la cité et environ autant chassent les Hommes-lézards et les envahisseurs Tautons dans les marécages.

Le premier Anneau: niveau de sécurité. Un bon millier de Nagas en armes, officiers en armure Serpent et Guerriers, ainsi qu'une centaine de plateformes Serpent qui protègent en permanence la cité et ses alentours.

Le deuxième Anneau: pyramides des Guerriers Nagas et survivants des Shadow Warriors après la bataille de Mexico. Ils sont libres et en bonne santé.

Le troisième Anneau: pyramides des Officiers Nagas.

Le quatrième Anneau:

- temples et autels de Cihuacoatl tenus par les prêtres Nagas
- résidences des hôtes de marque:

Tlazoteol (Pap30) est venue sur Callicoatl rendre visite à Cihuacoatl: les vampires ne sont ni excitants, ni attractifs; de plus, les rivières de sang offerts à Tezcatlipoca et Tlaloc commencent à l'écœurer. Elle est venue se changer les idées.

Le High Lord K'mar (Mep89) et sa garde: 4 Barges Splugorth et leurs équipages. K'mar vient récupérer les survivants des Shadow Warriors, pour les ramener à Atlantis. Un présent de Cihuacoatl à Lord Splynncryth.

- Ecaille sacrée: une arène hexagonale dont le sol est une gigantesque écaille de 100 m de large. Des combats entre Hommes-lézards, grands Serpents, grands Dinosaures et quelques rares prisonniers Tautons s'y déroulent tous les jours, devant une foule de Nagas. La déesse Cihuacoatl observe ou participe parfois aux combats.

Le cinquième Anneau: pyramide de Cihuacoatl, le sol de ce niveau est recouvert d'une couche de plusieurs dizaines de milliers de serpents, de toutes tailles et dangers. Une vingtaine de grands Serpents se lovent au soleil et en protègent l'accès. La Parure du Serpent ne se trouve pas ici, Cihuacoatl l'a cachée dans son Sanctuaire (Rp189), dans une poche dimensionnelle.

Cihuacoatl (Pap29), Déesse de la Terre et Mère des dieux aztèques a laissé Tezcatlipoca détruire la civilisation construite par Quetzalcoatl autour de leur panthéon, effrayée par la puissance de Corruption du Seigneur des Ténèbres. Néanmoins, elle ne lui accorda son alliance qu'à la condition que Xolotl survive. Tezcatlipoca l'enferma donc dans la Demeure des Ténèbres. La déesse des Nagas apprit plus tard le vol de la Parure du Serpent et se douta de sa cachette. Quelques siècles plus tard, empruntant la septième Porte des Ténèbres elle s'empare de la

Parure du Serpent puis la cache dans un Sanctuaire dimensionnel. Cihuacoatl a laissé Tlazolteotl, qui lui est dévouée, participer aux plans de Tezcatlipoca et Tlaloc, en ensorcelant King Halloway et son frère Byrannt. La déesse du Vice fut son espionne au sein de la Croisade puis à Mexico. La Femme-Serpent juge préférable de mettre un terme à l'alliance avec les Royaumes Vampires, le Splugorth étant de loin préférable (elle aime les tentacules de Lord Splynncryth). Mais, elle n'ose pas se dresser directement contre Tezcatlipoca; aussi espère-t-elle le retour de Quetzalcoatl, qui serait en mesure de vaincre le dieu de l'Obscurité une fois sa Parure et ses pouvoirs récupérés.

Cihuacoatl ne remettra la Parure du Serpent qu'à Quetzalcoatl ou à ses émissaires qu'après s'être assurée de la véracité de leurs dires et de la valeur au combat des ambassadeurs du Serpent Ailé (ce qui ne saurait tarder: les Tautons vont attaquer en force Coaticue). Cihuacoatl est agacée par les manigances de Set qui ose envoyer ses Légions de l'Apocalypse sur son monde.



CIHUACOATL (Pap29)

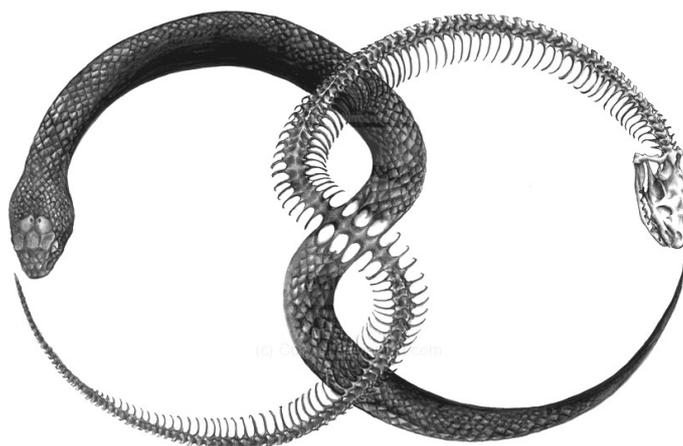
BASE Niveau 15 NA: 6 +4 Initiative +6 Toucher Parade Esquive +4 Encaissement

Peu de temps après leur rencontre avec la déesse des Serpents, la cité est attaquée par les Tautons, les aventuriers peuvent alors prouver leur valeur; s'ils se révèlent dignes de sa confiance, Cihuacoatl leur remet la Parure du Serpent avant de les renvoyer auprès du Serpent à Plumes.

La Parure du Serpent

C'est une parure de longues plumes aux couleurs de l'arc en ciel montées sur des bracelets en or ornés de pierres précieuses (valeur 500000 Cr). La Parure irradie la Magie, elle redonne tous ses pouvoirs à Quetzalcoatl, seul capable de l'utiliser.

Les aventuriers gagnent 3000 à 5000 points d'expérience selon leurs actions.



Si les aventuriers ont envie de chercher des noises à la garde du High Lord K'mar:

SPLUGORTH SLAVER (Sp107)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	Horreur	CMD
10	25	6	28	19	23	4	22	16	300

NA: 10 ! +6 Initiative +4 Toucher Esquive

PM: 160 PFI: 50 Télépathie, Blocage mental

Armure: lthan: CMD: 120 (1 round pour la recharger, passé dans la barge)

Sauvegardes: +5 Magie Poison Psioniques

Arme	MD	Portée (m)
Appel de la foudre	8D6	90
Tentacules (8)	2D6	
Griffes	3D6	
Morsure	2D6	

Bâton d'Eylor (Ap122): INT: 13 MD: 3D6 Niveau 8 permet de lancer les sorts (2 fois/jour): Appel de la foudre (Rp176), Dissipation des barrières magiques (Rp178), Annulation de la magie (Rp181), Confusion (Rp169), Peur (Rp169), Oracle (Rp181), Dissipation de l'énergie (Rp174), Caméléon (Rp169), Langues (Rp177), Répulsion des animaux (Rp173), Extincteur (Rp169)

BARGE: Vmax:85 kms/h Altitude: 150m **CMD:** 500 Yeux (5): **CMD:** 50

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Blaster avant	5D6	610	illimité
Laser frontal	2D6	610	illimité

ŒIL FLOTTANT: Vmax:56 kms/h Altitude: 30m **NA:** 4 **CMD:** 50 **Horreur:** 14
Sorts (2 fois/jour): Flash (Rp168), Caméléon (Rp169), Globe de lumière

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Blaster	1D4	305	illimité

ESCLAVE-GUERRIERE AVEUGLE Niveau 8 (Sp108)

INT	POU	CHA	FOR	DEX	CON	BEA	VIT	CDS	PV
10	15	16	22	21	22	16	22	100	30

MARTIAL NA: 6 +6 Initiative +6 Toucher +8 Parade Esquive +4 Encaissement

Critique: 18-20 Armes jumelées

PFI: 100 6^{ème} sens, Blocage mental, Empathie, Sentir le magie, Sentir le surnaturel

Armure: CMD: 30 Talisman: CMD: 100 (3 fois/jour) Svg: +4 Magie Poison Psioniques

Arme	MD	Portée (m)	Chargeur
Net Gun	Filet magique (Rp173)	55	20
Incapaciteur mental	Confusion en chaîne (Rp182)	55	10
Laser de poignet	2D6	365	60
Epée à plasma	2D6/4D6		



Royaumes Vampires II

Les Dieux Vampires



L'aventure débute en 110 PA, à proximité d'un Nexus. Après avoir récupéré sa Parure du Serpent Quetzalcoatl retrouve enfin sa pleine puissance. Il va pouvoir prendre sa revanche sur Tezcatlipoca. **Mais il a besoin d'alliés: il part pour Coatlicue rallier Cihuacoatl, puis il espère retrouver Huitzilopochtli et le rallier à sa cause.**

Les Fils du Serpent seront nécessaires pour vaincre les forces vampires de Mexico: les aventuriers sont dépêchés auprès d'eux pour les convaincre de se joindre à l'assaut contre Mexico.

En chemin un groupe de 2D6 +2 vampires sauvages attaque les aventuriers.

Au camp des Fils du serpent les nouvelles recrues sont chaque jour plus nombreuses: à Mexico les sacrifices se succèdent aux dépens de la population humaine **jusque là loyale à l'Empire.**

Même ceux qui restent loyaux à l'Empire sont hostiles aux panthéon aztèque et aux Hommes-jaguars. Néanmoins, convaincre les Fils du Serpent d'un assaut sur la cité vampire n'est pas chose aisée: l'Empire est encore puissant et ses nouveaux maîtres ont une puissance inconnue.

Quetzalcoatl revient quelques jours plus tard au camp des Fils du Serpent: la Femme-Serpent s'est rallié à lui, **mais il n'a pas pu contacter le dieu de la Guerre et du Soleil.**

Si les aventuriers n'ont pas réussi à convaincre les chasseurs de vampires, Quetzalcoatl prend sa forme véritable pour les convaincre, leur raconte son histoire et sa rivalité éternelle avec Tezcatlipoca: il va affronter son rival et le vaincre pour regagner sa place à la tête du panthéon aztèque. Ils débarrasseront alors Mexico de son Entité vampire, puis quitteront la Terre des Rifts où ils ont causé suffisamment de souffrances. Ce discours convaincra les plus réticents et , après s'être équipés, les Fils du Serpent partent pour Mexico, où les forces des Nagas de Cihuacoatl doivent les rejoindre.

La nuit précédant l'assaut les Fils du serpent s'infiltrèrent par petits groupes au travers des défenses de l'Empire de Mexico.

Les aventuriers rencontrent:

- un vampire et 2D6+1 vampires sauvages **en chasse.**
- une patrouille de miliciens: une armure de puissance SAMAS (**pilotée par un esclave mental**) et 4 mercenaires.

Au petit matin, Mexico est en vue, les combats débutent dans les faubourgs de la ville et durent toute la journée.

Selon leurs actions, les aventuriers ont à combattre des miliciens, des esclaves mentaux en armure de puissance SAMAS ou TX-1000 et des Hommes-jaguars.

À la tombée de la nuit, la Cité Intérieure e Mexico est proche, mais encore défendue. Des milliers de vampires sauvages en sortent dès le coucher du soleil et passent à l'attaque avec les miliciens survivants des combats du jour et plusieurs milliers d'Hommes-jaguars (riffés sur place par Tezcatlipoca). Les Fils du Serpent et les aventuriers sont submergés par les forces de Tezcatlipoca, qui mène l'attaque.

Si les aventuriers veulent se frotter à lui:

TEZCATLIPOCA (Pap19-20)

NA: 5 +2 Initiative +7 Toucher +10 Parade Esquive +3 Encaissement

Son épée est runique (permet de Parer les tirs à -6): 2D6 x10 MD

Puis, un Rift s'ouvre dans la Cité Intérieure: des milliers de Nagas en armure Serpent en émergent et attaquent les forces ennemies. Quetzalcoatl arrive et engage le combat avec Tezcatlipoca, tandis que Cihuacoatl affronte Xipe Totec et que Tlaloc est attaqué par Tlazolteol aidée de Xochiquetzal.

Si les aventuriers veulent lui prêter main forte et régler des comptes:

TLALOC (Pap20-21)

BASE Niv 15 NA: 4 +3 Initiative +5 Toucher +6 Parade Esquive +2 Encaissement

Bâton-Tonnerre, Arme runique (Ap127)

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

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

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

Après des heures de combat nocturne Tezcatlipoca et Xipe Totec sont vaincus et se téléportent dans leurs dimensions personnelles, les forces des vampires et les Hommes-jaguars sont écrasés par les Nagas et les survivants des Fils du Serpent.

Quetzalcoatl reprend sa place au sommet du panthéon aztèque: Cihuacoatl, Tlazolteol, Xochiquetzal et Tlaloc, vaincu, le reconnaissent comme chef. Avec le soleil levant arrive Huitzilopochtli qui fait allégeance au Serpent à Plumes.



Le jour, une chasse aux vampires est organisée dans les rues de Mexico. Au soir, Tlaloc invoque une tempête qui protège la cité contre les vampires. L'assaut contre la Pyramide de Tula (Vp52), où s'est réfugiée l'Entité vampire de Mexico se prépare. De nombreux miliciens de l'Empire se joignent aux forces de Quetzalcoatl.

La pyramide est puissamment défendue par des centaines d'esclaves mentaux en armures de puissance et pilotant des dizaines de robots de combat.

Le combat, violent et sauvage dure tout le jour; à la nuit tombée les tempêtes de Tlaloc se déchaînent mais l'Entité vampire qui contrôle le Nexus arrête ce déchaînement: des milliers de vampires et vampires sauvages sortent de la pyramide et attaquent: **chaque aventurier affronte un vampire et 1D4 +1 vampires sauvages.**

Parmi les vampires peuvent se trouver:

O King Halloway: **rendu de désespoir d'avoir mener ses hommes au désastre.**

O Simon "Blue": **enchanté par sa nouvelle vie éternelle, il dispose toujours de ses pouvoirs magiques.**

O "Fix" Hernandez: **il essaie de réfréner ses pulsions sanguinaires, en vain.**

O Pablo: **satisfait de son état actuel, il compte retourner à El Paso pour régler des comptes.**

O un autre PNJ:

Soudain, au plus fort du combat, le soleil se lève: Huitzilopochli arpente le champ de bataille, irradiant une lumière solaire qui réduit en poussière les vampires qu'elle touche. Le Nexus de Tula s'ouvre en Rift: la pyramide se met à trembler et s'effondre, tous les vampires sont anéantis (**l'Entité vampire a quitté cette dimension**).

Au matin, le Serpent à Plumes remercie les aventuriers pour leur aide inestimable et leur propose de les téléporter à El Paso, où ailleurs s'ils le souhaitent avant que lui et son panthéon utilisent le Nexus de Tula pour quitter la Terre des Rifts.

Puis un Rift s'ouvre et les dieux aztèques partent dans d'autres dimensions.

Ainsi se termine la campagne des Royaumes Vampires II.

Les aventuriers gagnent un niveau d'expérience pour leurs actions.

Achevée le 25/01/2000

Réécrite le 16/07/2017

