

# Endocity By night

*(Endocité la nuit)*

**Supplément non-officiel pour le jeu de rôle Metabarons**  
**Ecrit et conçu par Vlad von Carstein**  
**Avec l'aide précieuse des meilleurs communautaires de metabarons.com**  
**E-mail : [yo.perso@worldonline.fr](mailto:yo.perso@worldonline.fr)**  
**Toutes les remarques constructives seront les bienvenues**  
**Version 1.0**

## Préface

« Je suis un vampire, je vous suivais dans cette ruelle sombre, je vous observais. Je comptais vous tuer, boire votre sang, mais c'est votre jour de chance. N'ayez pas peur, ne vous en soucier pas pour l'instant. Bien que je sois fais de chair, je ne suis pas mortel, je ne le suis plus depuis plus de 1800 années standards.

Tout a commence en 28 182, année ou je suis mort de ma vie humaine, j'étais un petit exploitant sur une planète forestière. Puis, je me suis éveiller à l'immortalité. J'ai quitter mon exploitation, conscient du destin véritable qui m'attendait. J'arpentais les mondes a la recherche de mon nouveau moi, et a celle de ma mission. La lecture m'apprit ma véritable nature, j'étais comme ses chasseurs de la nuit, j'étais un vampire. Je découvris le goût du sang et la faim qui me hanter disparue avec la vie de ma première victime. J'ai erré sans but, en me nourrissant des déchets de la société, en m'amusant avec ceux qui allaient être mes victimes. J'apprit seul à contrôler mes pouvoirs sans cesse grandissant, et c'est Bien plus tard que je me mis à chercher mes semblables. Après plusieurs années de recherche, je trouva enfin un être immortel qui venait de subir l'Eveil, c'était un noble, je lui appris sa vraie nature, il prenait un immense plaisir à jouer avec ses victimes, comme moi des années plus tôt. Sa famille tenait beaucoup a lui, probablement parce qu'il était le fils unique, mais les raids incessants des mercenaires a sa recherche me fatiguais. Je supprima sa famille, avec son consentement, et la vente de ses biens hérités nous permis d'acheter ma petite planète d'origine que j'ai ensuite rebaptisé Néo-sylvanie. De ce lieu, tranquille, éloignée des soucies de discrétion des endocités, je me mis à m'intéresser au monde, a me faire des connaissances biens placées. Quand mon élève, fut assassiné par un chasseur qui lui transperça le cœur d'un pieu, je me rendit compte que d'autres vampires pourraient subir ce terrible sort. Je mis alors les moyens qui étaient alors en ma possession pour trouver et former d'autres vampires. La horde de sang était née.

Petit a petit, la horde grandissait m'offrant de nouvelles perspectives. J'étais à la tête d'une armée d'immortels aux pouvoirs divins. Cependant, les tentatives de meurtres à mon égard étaient de plus en plus fréquente.

Ma place était contestée, et cela me désespérait, jamais je n'avais été aussi entouré par mes semblables et jamais je n'avais ressenti une telle solitude. C'est alors que j'ai rencontré Austaria, qui devins ma femme pour l'éternité, avec elle les limites n'existaient plus, et la horde grandie encore. Cette croissance de nos rangs, mettait en danger notre discrétion, la population humaine de Néo-sylvanie ne cesser de chutée, touchée par la gourmandise de la horde. Cependant la législation, nous rattrapa. Et un héritier avait été trouvé à mon apprenti, c'était un petit cousin éloigné membre de l'infra-noblesse, Il se nommait Carlos et il mit tous les moyens dont il disposait pour reprendre le contrôle de Néo-sylvanie. Cette guerre permis d'assurer mon pouvoir, de réduire le nombre de vampires qui peuplaient la planète et de tester la puissance de mes troupes. Notre victoire sur des troupes en surnombres, eu deux effets : Je quitta la Néo-sylvanie pour redécouvrir l'empire qui avait bien changé, et les troupes suréquipées de l'endogardes détruisirent ma planète. Austaria et moi venions de perdre plusieurs dizaines nos semblables, mais tout ceci était futile.

Nous repartions sur de nouvelles bases, nous rachetions une nouvelle planète de la frange. Cette petite planète forestière qui se nomme aujourd'hui Neo-trans-sylvanie. Je découvrais et formais de nouveaux vampires en petit nombre, bien plus fidèle que la horde, ceux la devenaient des membres de la famille. L'organisation de la famille permit un développement plus étendu, des membres de la famille se trouvent dans la majorité des endocités de l'empire.

Aujourd'hui, nous faisons face à de nouveaux obstacles, Carlos a mis en place avant sa mort une organisation solide de chasseurs de vampire : l'ordre de lumière. Pour la plus part des gens, ce ne sont que des fous, mais leurs rangs déciment de plus en plus des nôtres.

Une nuit pourtant nous sortirons de l'ombre et l'empire sera à nous, car nous sommes immortels et le temps joue en notre faveur. »

*Vlad Von Carstein*  
**Père des Von Carstein**

# Les ombres de la nuit

## Qu'est ce que *le vampirisme* ?

Le *vampirisme* est en réalité une des premières mutations qui ont affecter les humains, lors de la fabrication des premières endocités ; Cependant elle reste quasiment inconnue car les modifications qu'elle entraîne sont moins physiques que mentales. En effet, les vampires sont des mutants certes mais ils parviennent à se mêler aux humains avec quelques efforts.

La victime des «mutations vampires » n'a aucun signe extérieur visible durant les 15 a 30 premières années de sa vie, puis un jour, sans raison visible, le corps de la victime évolue vers l'état de vampire : Les vampires appellent cela «l'Eveil ». Généralement la période de transition est difficile autant pour la victime, qui pourtant ne se considère pas comme un mutant, que pour son entourage. Le néo-vampire qui vient de

S'éveiller, s'éloigne progressivement de son entourage, conscient a la fois du danger qu'il représente que de sa supériorité.

Le paradoxe de cet état est que le jeune vampire cherche à comprendre ce qu'il est, certains sont rapidement contacter par une organisation vampirique qu'ils intègrent rapidement, d'autres ne cessent de visionner des holo-film classique comme Dracula, Lestat le vampire ou sang pour moi (et oui, les films de vampires ont traversé tous ses siècles, ils sont maintenant plus sanglant), ils regardent également les séries TV comme Ultra-buffy contre méta-vampires (une ressemblance avec une archéo-série des années 2000 serait un pur hasard). Ce phénomène de recherche continue est probablement pour quelque chose dans la folie qui touche les mutants.

## La physiologie *de la mort*

### Pré - V a m p i r e

Les pré-vampires sont totalement identiques aux humains, ils ne sont d'ailleurs pas conscient de leur état de mutant. Ils peuvent donc avoir une vie d'aristocrate moyen (Bien que les mutations chez les aristots soient rares), d'ouvriers, de pirates, de mercenaires...

L'état de pré-vampire dure de la naissance jusqu'à l'Eveil qui se produit entre 15 et 30 ans.

### N é o - V a m p i r e

Le néo-vampire est un vampire a part entière, son corps d'humain s'est peu a peu transformer pendant 1 à 8 mois (généralement plus l'Eveil se fait tard plus la transformation est rapide). Sa peau est maintenant pâle (le soleil inflige de douloureuses brûlures), certaines de ses dents (2 ou plus) se sont allongées et aiguisées, les lèvres, les gencives et les muqueuses prennent une teinte rouge sang, son corps est réduit au minimum, ce qui entraîne une maigreur cadavérique, cependant hormis ces changements le vampire ne semble pas vieillir.

## V a m p i r e - A d u l t e

Le vampire adulte a entre 50 et 100 ans, ses ongles sont devenus méta-résistants et tranchants, sa respiration est quasi-imperceptible, son teint a encore blanchit, ses yeux sont légèrement pailletés et lui permettent d'avoir une légère vision nocturne. Le vampire adulte se nourrit et boit quatre fois moins qu'un humain moyen. Il garde toujours sa jeune apparence.

## V i e u x - V a m p i r e

Le vieux vampire a entre 100 et 190 ans. Son teint est maintenant semblable à celui d'un mort, son pou devient quasi-imperceptible, la température du corps baisse fortement, ses os durcissent et sa peau devient plus lisse. Le corps du vieux vampire commence son vieillissement mais a un rythme très lent. (environs 1 ans pour 10)

## A n c i e n - V a m p i r e

L'ancien vampire a plus de 190 ans, sa peau est douce comme de la soie, ses cheveux deviennent grisonnants, son corps est totalement froid, il vieillit au rythme de 1 ans tous les 3 ans. La durée de vie d'un vampire varie, mais l'on n'a jamais vu de vampire qui semblait avoir plus de 60 ans (âge réel entre 250 et 300 ans)

---

## *La physiologie de la mort*

---

Les mutations physiques ne sont rien comparées aux altérations mentales que subit un vampire, nombre d'entre eux se suicident avant d'avoir atteint l'âge adulte. En effet, l'Eveil est accompagné d'une fragilisation, qui déstabilise le vampire et le pousse à quitter son lieu d'habitation, sa famille, il recommence une vie nouvelle.

## L a m o r t H u m a i n e

Lors de son Eveil, le pré-vampire voit son corps se modifier, mais le changement est trop lent pour se douter de quoi que ce soit. L'événement de l'Eveil qui marque l'arrivée en état de néo-vampire est la mort humaine, c'est une forte crise de convulsions, de spasmes et de crises cardiaques, le tout étant accompagné de terribles douleurs. Ce moment est pour les vampires leur mort et leur naissance dans la non-vie. En réalité, ce phénomène est une réaction du corps face aux bouleversements biochimiques et cardiaques. Cependant, la mort humaine est si violente qu'elle provoque des lésions cérébrales dans certaines parties du cerveau. Ces destructions partielles de l'encéphale provoquent une série de comportement : Le néo-vampire quitte sa famille, son travail, son lieu d'habitation et part à la recherche de sa nouvelle vie, il erre jusqu'à ce qu'il rencontre un autre vampire plus expérimenté ou jusqu'à ce qu'il croise une histoire proche de la sienne à travers un film, une série... Le vampire s'identifie alors comme tel. Cette identification est à l'origine du comportement vampirique, car le néo-vampire s'identifie comme un vrai vampire, il développe une mégalomanie, il se pense supérieur à la race humaine, et il prend des habitudes vampiriques (excentricités) comme le besoin de sang, la nécessité de dormir dans un cercueil... La transformation mentale d'un vampire est à la fois provoquée par les lésions mentales provoquées par l'Eveil, et par les influences de l'univers

---

## *Vampire, vous avez dit Vampire ?*

N'importe quel être sensible aux mutations peut devenir un vampire, la transformation modifie donc les caractéristiques d'origine d'un personnage et certains autres facteurs de la manière suivante :

### Modification du Néo-vampire

Le personnage qui devient un néo-vampire voit son agilité augmenté de 1, ses pouvoirs psioniques de 2 (si le score était de 0 il passe à 1D) et sa perception de 1, sa vigueur baisse de 2, et son savoir de 1D. Le rayonnement UV de 10 minutes sur la peau du vampire provoque une blessure (1D vigueur +1/5minutes), les blessures provoquées par les rayons UV guérissent deux fois moins vite qu'une blessure normale.

### Modification du Vampire-Adulte

Le personnage qui devient un vampire adulte augmente son agilité de 1, ses pouvoirs psioniques de 2, sa perception de 2 et son savoir de 2. Ces ongles infligent des dommages égales à vigueur+2, la nuit il voit les mouvement a une distance de 10m et les formes à 5m. L'exposition aux UV pendant 5 minutes inflige une blessure (2D de vigueur +2/5 minutes), les blessures provoquées par les rayons guérissent deux fois plus lentement que la normale.

### Modification du Vieux-Vampire

Le personnage qui devient un vieux vampire augmente ses pouvoirs psioniques de 1D, sa vigueur de 1 et son savoir de 2. Les rayonnements UV infligent une blessure après une minute d'exposition (1D de vigueur +1/ minute), les blessures provoquées par les UV guérissent deux fois plus lentement que la normale.

### Modification de l'Ancien-Vampire

Le personnage qui devient un ancien vampire voit son savoir augmenté de 1D, ses pouvoirs psioniques de 1D+1, son agilité baisse de 1, et sa perception de 2. Le rayonnement UV de 1 minute sur la peau du vampire provoque une blessure (1D vigueur +2/ minute), les blessures provoquées par les rayons UV guérissent deux fois moins vite qu'une blessure normale.

**Note :** Une baisse de 1 signifie qu'une caractéristique de 3D passe a 2D+2, une augmentation de 2 fait passer une caractéristique de 2D a 2D+2, et une baisse de 1D transforme une caractéristique de 2D+1 a 1D+1...

### Suicide et Pouvoirs Psioniques

De nombreux Néo-Vampire finissent à suicide allé, car il ne supporte pas leur nouvelle nature. Tout néo-vampire doit donc effectuer un test de Savoir contre une difficulté de 8, et contre une difficulté de 12 pour les Skatawah et les Amôrh. Les vampires subissent également des transformations de certaines zones du cerveau, ce phénomène engendre un développement psionique qui ne fait qu'augmenter le sentiment de supériorité. Ces pouvoirs évoluent avec l'âge du vampire, il devient de plus en plus réceptif aux capacités psioniques.

### Les excentricités

Avec l'âge, le vampire développe des croyances étranges appelé excentricité, ces croyances le pousse a adopter des comportements particuliers. Les excentricités sont des comportements vampiriques qui se développe chez les vampires, elles sont à ajouter à la liste de défauts disponible pour un vampire, et leur fonctionnement est le même. La différence est qu'un vampire est obligé d'en choisir un minimum : deux pour un néo-vampire, trois pour un adulte, quatre pour un vieux vampire et cinq pour un ancien.

- ♣ **Peur de mourir un pieu dans le cœur :** (1D)
- ♣ **Peur du feu :** (1D)
- ♣ **Peur de l'eau claire :** (1D) Le vampire est tellement convaincu du danger que représente l'eau claire, qu'elle lui inflige des douleurs terribles au contact avec lui.
- ♣ **Peur être décapité :** (1D)
- ♣ **Peur des métaux précieux :** (1D) La peur est si forte que le vampire bloque sa guérison, et ces blessures mettent deux fois plus de temps à se soigner.
- ♣ **Peur être enterré vivant :** (1D) L'idée d'immortalité du vampire, le pousse a avoir peur être enterré pour l'éternité.
- ♣ **Peur des symboles sacrées :** (1D) Le vampire est repousser par les symboles sacrées
- ♣ **Ne peut entrer dans un lieux sans y être invité :** (1D) Une fois qu'il a été invité dans un lieu, le vampire peut y rentrer à volonté. Ce défaut ne concerne pas les lieux ouverts au public.
- ♣ **Peur d'une plante ordinaire :** (1D)  
Généralement les plantes choisies sont l'ail de synthèse, la betterave verte ou le sicrin (plante à l'odeur forte qui pousse partout, on en aurait même trouver dans des encodées)
- ♣ **Peur du bois :** (1D) voir Peur des métaux précieux
- ♣ **Doit dormir dans un cercueil :** (2D) Le vampire ne peut pas se reposer hors d'un cercueil.
- ♣ **Doit boire du sang :** (2D à 4D) Le vampire doit boire du sang régulièrement, il considère cela comme un repas et seul le sang le soulage de sa faim. A 2D, le vampire doit boire 2D de vigueur en sang (la victime perd donc 2D de vigueur) tous les 15 jours standards, a 4D le vampire doit boire 4D de vigueur en sang tous les 7 jours standards.
- ♣ **Obsédé par les vierges :** (2D) Le vampire est en perpétuelle recherche de vierge, la pureté de ces êtres fascine le vampire, qui se livre à des activités diverses et généralement perverse.
- ♣ **Paranoïaque :** (1D à 3D) A 1D, le vampire se croit étudiant par des scientifiques sans scrupule, a 3D le vampire suspecte tous les hommes habillés en blanc de vouloir le tuer.
- ♣ **Veut trouver d'autres vampires :** (1D) Le vampire recherche ses semblables, il cherchera particulièrement un maître ou un vampire particulier (Dracula par exemple).
- ♣ **Veut se mêler aux hommes :** (1D) Le vampire pense qu'il doit se mêler aux hommes et se réduire à leur niveau pour mieux les influencer, et les contrôler ; cependant ce comportement augmente les risques d'être découvert.
- ♣ **Fétidité des tombes :** (2D) Le vampire doit dormir sur des cadavres ou dans un cimetière.
- ♣ **Ne peut traverser une ligne de sel :** (1D)
- ♣ **Doit dormir dans sa terre :** (1D à 4D) Le vampire ne peut dormir hors de la terre de sa planète natale, il doit donc la transporter lors de ces déplacements. A 1D, la terre que le vampire doit transporter est très légère comme de la cendre, a 4D la terre est très lourde comme de la poudre de plomb ou très rare.

Les vampires subissent également des transformations de certaines zones du cerveau, ce phénomène engendre un développement psionique qui ne fait qu'augmenter le sentiment de supériorité. Ces pouvoirs évoluent avec l'âge du vampire, il devient de plus en plus réceptif aux capacités psioniques. Les vampires sont des êtres très particuliers, et leur nature définit une partie des règles de leur vie. Les vampires, qui se sont identifiés comme tel, se croient éternels et généralement plus vieux qu'ils ne le sont en réalité, ils s'inventent également et de façon inconsciente une histoire qui colle à l'âge qu'ils se donnent. De plus, le sentiment de supériorité les pousse vers une mégalomanie qui peut les amener à leur perte.

Le principal défaut d'un vampire est l'effet des rayons UV sur sa peau fragile. Les effets qui sont donnés dans les modifications sont valables pour un rayonnement d'une étoile comme le soleil sur Terra prima, d'autres modificateurs peuvent être apportés selon le type d'étoile, son éloignement, l'atmosphère de la planète... (modificateurs à l'appréciation du MJ) mais également selon les protections portées par le vampires. Ainsi le port intégral de vêtements permet d'allonger le temps d'exposition, mais les UV traversent tous de même les vêtements.

### Le Don Obscur

Il existe une possibilité que peu de vampires connaissent (moins de 10 dans l'univers) et qui se nomme le don obscur. Il s'agit de donner du sang de vampire à un bio humain ou animal, pour modifier légèrement son métabolisme, et le transformer en ce que l'on appelle un strige.

### La cérémonie du Don

Si le don obscur est si peu connu c'est qu'il ne suffit pas de donner du sang de vampire pour créer un strige. La victime du rituel doit dans un premier temps être vidée de son sang jusqu'aux limites de la mort, ensuite elle doit boire plus de 3 litres de sang d'un vampire (un vampire meurt d'une telle perte, il en faut donc 3 vampires vivants ou 1 mort), ensuite elle est exposée au soleil pendant 4 heures (au moins 4 heures d'ensoleillement sans nuage en 1 journée). Généralement, ce rituel est accompli par les érudits.

### Les Transformations

La cérémonie transforme la créature en strige, sa peau brûle et durcit au soleil, son système nerveux est réduit aux minimums, ses muscles sont suralimentés par le sang vampirique. En termes de jeu, la peau du strige offre une protection de 1D, son savoir ou sa sauvagerie diminue de 2D, et sa vigueur augmente de 1D. Suite à cette cérémonie, le strige devient fidèle à celui qui lui a donné son sang, c'est pourquoi généralement si le sang d'un vampire mort est utilisé, il est complété par le sang du vampire qui exécute le rituel.

# Un monde sous la Lune

## Les Von Carstein

Les Von Carstein sont une organisation vampirique dirigé par Vlad von Carstein, 1818 ans (156 ans réel et 24 ans d'apparence) et son épouse Austaria von Carstein, 1256 ans (78 ans réel et 22 ans d'apparence), qui existe depuis environ 60 ans. L'organisation de la famille von Carstein repose une hiérarchie très précise. Les von Carstein se sont spécialisé dans l'infiltration, les tentacules de la famille s'étendent dans les lieux les plus importants. Les informations remontent ensuite jusqu'au siège de la famille, sur néo-trans-sylvanie.

### Les membres de la famille

Les membres principaux sont le couple Vlad et Austaria, ils sont des exemples pour tous les membres de la famille et dirigent d'une main de maître des centaines de vampires. Le nombre de von Carstein est estimé entre 1600 et 1800 vampires de moins de 100 ans, et un nombre indéterminé de plus vieux. Ils sont dispersés par groupe de 2 à 4 dans des lieux stratégiques comme les principales endocités et planètes. Ils sont réputés pour s'intégrer aux humains et formes des réseaux d'informations. Les membres d'un groupe ne se connaissent pas, mais ils sont géographiquement proche de façon à intervenir rapidement, ce système a été mis au point pour éviter les meurtres de vampires par l'ordre de lumière. Néo-trans-sylvanie abrite également des striges aux services de la famille (40 néo-simiens, 120 aéro-ygdir, 30 lupus noirs et 60 humains).

### Les règles familiales

La famille est basée sur le soutien et la fraternité. Les vampires sont généralement tenus de boire le sang des «déchets de la société», tous en évitant les mutants trop mauvais au goût et dégradant. Les von carstein aiment donc passer des soirées dans l'anneau rouge. Pour la famille, la vie d'un vampire prévôt sur tout, et il est peu probable qu'elle décide de sacrifier une personne éternelle pour une mission, sauf si celle ci permet d'en sauver d'autres. De même, le sang d'un vampire est sacré, et si un von carstein trouve une dépouille de vampire, il est tenu de la vider de son sang et de le renvoyer sur Neo-trans-sylvanie.

### Les ressources et relations

La famille a à sa disposition une planète (néo-trans-sylvanie), une flotte spatiale constituer de 215 chasseurs, dispersés dans tout l'empire, 2 croiseurs, a proximité de néo-trans-sylvanie, 6 transporteurs (3 lourds, 3 légers). Chaque vampire a généralement les moyens de s'introduire dans les hautes sphères de la société et de faire remonter les informations jusqu'à Neo-trans-sylvanie. La famille est connue par l'ordre de lumière et l'affrontement entre les deux organisations a commencé. Parallèlement, la famille a des relations importantes avec de puissants maganats, ainsi qu'avec des néo-shabda-oud. (Une association solide pourrais représenter un danger non négligeable, mais les relations se limitent actuellement à l'échange d'informations contre des informations ou contre des formations psioniques)

### Les excentricités

Les excentricités les plus courantes chez les von Carstein sont le besoin de boire du sang, l'envie de se mêler aux humains et la peur du feu. De plus Le couple éternel a fait une découverte des plus intéressantes : Le don obscur. Ils l'utilisent sur les humains pour en faire des esclaves, et sur les animaux pour la défense de la zone sombre de néo-trans-sylvanie.

Les dents longues sont constituées par le rassemblement de groupes vampiriques basés dans les endocités. Ces groupes également appelés clans se trouvent généralement dans les profondeurs des endocités, et regroupent des centaines de malades mentaux (humains, mutants et même Aliens) qui se prennent pour de vrais vampires, et qui usent de tous les moyens pour leur ressembler (cybernétique, chirurgie, maquillage...). Ces personnes souffrent également des excentricités vampiriques mais ne bénéficient bien sûr pas des modificateurs de caractéristique. Parmi ces fous, on trouve des vampires (mutant) soit pour se fondre dans cette masse et agir plus librement ou par ignorance croyant que tous sont des vampires.

### E t r e m e m b r e s d e s D e n t s L o n g u e s

Les dents longues étant une organisation rassemblant des centaines de clans dans des centaines d'endocités, n'a pas de chef réel, bien que l'on puisse considérer Eternity comme leur leader spirituel. Il est obligatoire d'assumer son vampirisme, mais interdit de boire du sang humain, mutant ou Aliens. De même, il est obligatoire de s'abonner à Croc magazine, et de regarder au moins une heure par jour la chaîne Undead-TV sous réserve de réception de la chaîne. Les autres règles sont dictées par les chefs de clan.

### R e s s o u r c e s e t r e l a t i o n s

Les dents longues possèdent une chaîne holo-TV, l'hebdomadaire Croc magazine et une chaîne de magasin d'accessoires vampiriques. Excepté les membres des clans, les dents longues n'ont pas de relations avec les «mortels». Un clan moyen regroupe entre 400 et 800 personnes et ont estimé qu'il existe un clan pour 3 endocités dans l'univers.

### L e s e x c e n t r i c i t é s

On retrouve souvent les excentricités basiques tel que *Peur de mourir un pieu dans le cœur*, *Peur de l'eau claire*, *Ne peut traverser une ligne de sel*, *peur des métaux précieux*, *du bois ou des symboles religieux...*

Les dents longues sont les principales victimes de l'ordre de lumière, car ils ne cherchent pas à ce cacher, il est même déjà arrivé qu'un clan entier soit exterminé. Pourtant moins de 1% des membres d'un clan sont des vampires (mutants).

### S e c r e t s

Les dents longues ont été créées par un homme sans scrupule nommé Grig Tabelf, c'était un média comme les autres puis suite à un reportage qui l'a mené à la découverte de clans vampiriques, il eut l'idée de créer une chaîne et une communauté vampirique : les dents longues. Son influence sur les clans lui permit de créer un magazine dont l'achat devint obligatoire. La chaîne est maintenant permanente avec des émissions 24 h / 24. Il est aujourd'hui à la tête d'une riche organisation au revenu stable et grandissant.

L'ordre de lumière a été fondé, il y a moins de 50 ans par Carlos de Amar, qui venait d'apprendre à ces dépend que les vampires existent. Il envoya une armée de 2000 hommes sur CAD 2, une planète qui appartenait à un de ses cousins, et dont il était l'héritier. Cependant après la mort de son cousin, un certain Vlad von carstein pris le pouvoir pendant des années. Après avoir appris que cette planète lui appartenait, il s'apprêtait à la récupérer. Ces informations estimaient les forces adverses à seulement 500 hommes, les citoyens ne voulaient pas se mêler au conflit suspectant le comte Vlad de couvrir une horde d'assassin. Deux mille hommes semblaient donc bien suffisant. Cependant la défaite fut écrasante, et des faits paranormaux étaient comptés par les survivants. Ces histoires attirèrent l'inquiétude de l'empire, qui détruisit la planète, offrant à Carlos des dédommagements qui lui permirent de créé l'ordre de lumière.

## E t r e m e m b r e s d e l ' o r d r e d e l a l u m i è r e

Les membres de l'ordre son soit des mercenaires, soit des personnes ayant eut une mauvaise expérience avec des vampires et qui s'engage comme volontaire, le nombre total étant de 3000 à 3500 personnes. Carlos est mort, il y a 13 ans et c'est son fils Ernest de Amar qui a repris les commandes de l'ordre. L'ordre est commander par Ernest et ses 7 généraux. Les groupes d'actions sont composés au minimum de 4 illuminés (soldats de l'ordre). L'ordre a une organisation militaire très stricte qui engendre le respect des grades et les règles militaires s'appliquent.

## R e s s o u r c e s e t r e l a t i o n s

L'ordre a un capital important grâce aux ressources de Ernest et d'autres nobles qui financent l'organisation. L'ordre de lumière possède plusieurs usines de fabrication d'armes spéciales, environs 300 chasseurs, 1 croiseur et 15 transporteurs. L'ordre de lumière a des relations avec la noblesse, bien que leur mission soit rarement prise au sérieux, et également avec des centaines d'informateurs de par les mondes.

## T a b l e d e s P r o i e s

Pour chaque proie de l'ordre de lumière lancer 1D100

<b>01-20 : La cible est une personne normale</b>	<b>66-70 : La cible est un néo-vampire très jeune.</b>
<b>21-50 : La cible est une personne qui se fait passer pour un vampire ?</b>	<b>71-98 : La cible a des modifications qui la fait ressembler à un vampire</b>
<b>51-65 : La cible est un hémophile</b>	<b>99-00 : Enfin un vrai vampire !!!</b>

## N é o - T r a n s - S y l v a n i e

Aliens	Aucun
Atmosphère	Type I (respirable)
Catégorie	Monde mineur
Climat	Tropical humide
Durée de l'année (en jours locaux)	79 jours
Durée de la journée (en heures standard)	32 heures
Exportations majeures	Bois, sève, plantes exotiques
Gouvernement	Famille
Gravité	Un peu inférieur aux standards
Hydrosphère	Humide
Importations majeures	Matériel de déboisement, technologie,
Population	119 millions d'habitants
Proximité d'un techno-tunnel	5jt
Rôle de la planète	Base secrète d'activité des von Carstein
Spatio-port	Classe standard
Technologie	Age industriel
Terrain	Foret dense
Type	Terrestre

Galaxie : Sylvania

Constellation : Milmion

Coordonnée du vecteur d'approche : 18syl18

Satellites : Un satellite géostationnaire nommé Eclipse

Population : 119 milliards d'habitant et environ 150 a 200 Vampires.

**Faune et flore** : Néo-trans-sylvanie abrite de nombreuses forme de vie, grâce à son atmosphère forte En oxygène, son ensoleillement propice, son Humidité et ses températures plus que Clémentes. La forêt recouvre la majeure partie de la planète à l'exception des pôles un peu Trop froid, et elle abrite de nombreuses formes De vie très différentes comme les néo-simiens, les lupus noirs et les aéro-ygdir.

**Complément** : Eclipse est un satellite géostationnaire en orbite autour de Neo-trans-sylvanie, qui détermi une zone d'ombre permanente. Dans cette zone a la végétation quelque peu différente, a été construit une petite ville pour les responsables les plus important de la planète, on y trouve le couple dirigeant Vlad et Austaria Vor Carstein ainsi que 150 a 200 sous-fifres (des vampires). Parfois, on autorise l'entrée de la zone a quelques sylvaniens chanceux. Une aura mystique entoure cette zone considérée comme un paradis car aucun sylvanien ayant eu l'honneur d'y entrer, n'a jamais voulu en ressortir.

Les Néo-simiens sont de grosses créatures ressemblant aux paléo-gorilles de Terra prima, ils mesurent entre 2 et 2,70 mètres, ils sont pourvue de longues griffes et ont un visage plus long et plus humanoïde que les gorilles. Ils sont carnivores et vivent aussi bien dans la zone d'ombre que dans la zone éclairée de Neo-trans-sylvanie. Les néo-simiens grimpent très bien aux arbres et sont très agressif. Ils sont souvent transformés en strige pour servi la famille Von Carstein, ils perdent alors leur pilosité et leur corps s'affine.

**Type :** prédateur des torets  
**Agilité :** 4D+2  
**Esquive :** +1D  
**Bagarre:** +2D  
**Perception :** 5D  
**Vigueur :** 4D  
**Sauvagerie :** 7D  
**DEGAT :** Griffes =Vigueur+2D  
Morsure =Vigueur

**Forme strige**  
**Type :** serviteur de vampire  
**Agilité :** 4D+2  
**Esquive :** +1D  
**Bagarre:** +2D  
**Perception :** 5D  
**Vigueur :** 5D  
**Sauvagerie :** 5D  
**DEGAT :** Griffes =Vigueur+2D  
Morsure =Vigueur  
**Protection :** 1D

### Les Lupus Noirs

Les lupus noirs ressemble aux loups mutants de Nyva, ils sont cependant plus petit (1m au garrot) et porte une bosse sur le dos a la manière des paléohyènes. Leur queue est extrêmement longue (plus de 2 m) et est pourvue de griffes acérées a son extrémité. Les lupus habitent la zone sombre de Neo-trans-sylvanie, ils vivent et chassent en meute en préférant les cibles isolés, lorsqu'ils attaquent un groupe, ils tentent de le disperser pour isoler un membre. Ils ne sortent de la zone d'ombre que la nuit, car ils ne supportent pas le soleil (le passage au soleil nécessaire à la cérémonie endommage leurs yeux).

**Forme naturelle**  
**Type :** prédateur des forets sombres  
**Agilité :** 3D+1  
**Esquive :** +1D  
**Bagarre:** +1D  
**Perception :** 3D  
**Vigueur :** 3D  
**Sauvagerie :** 5D  
**DEGAT :** Griffes =Vigueur+1D  
Morsure =Vigueur  
Queue =Agilité+1D

**Forme strige**  
**Type :** serviteur de vampire  
**Agilité :** 3D+1  
**Esquive :** +1D  
**Bagarre:** +1D  
**Perception :** 2D+1  
**Vigueur :** 4D  
**Sauvagerie :** 3D  
**DEGAT :** Griffes =Vigueur+1D  
Morsure =Vigueur  
Queue =Agilité+1D  
**Protection :** 1D

### Les aéro-Ygdir

Les aéro-ygdir sont de petites créatures volantes (20cm de long et 80cm d'envergure) avec squelettes externes et des ailes membraneuses servants également de mains, ils sont dépourvues de pattes arrières mais peuvent faire du vol stationnaire. Ce sont des frugivores inoffensif habitant Neo-trans-sylvanie. Une fois transformé en strige, ils deviennent carnivores et leur nombre peut faire la différence. De plus leur petite taille permet au vampire qui offre le don obscur, d'en transformer cinq avec la même quantité de sang que pour un seul humain.

**Forme strige**  
**Type :** serviteur de vampire  
**Agilité :** 5D  
**Esquive :** +1D  
**Man. apesanteur :** +2D  
**Perception :** 4D  
**Vigueur :** 2D  
**Sauvagerie :** 1D  
**DEGAT :** Morsure =Vigueur  
**Protection :** 2D (squelette externe + peau de strige)  
**Spéciale :** Pour chaque aéro-ygdir en plus du premier sur une créature de taille humaine, la créature subit un malus de 3 pour toucher les aéro-ygdir (en raison des coups d'ailes qui gênent).

**Forme naturelle**  
**Type :** frugivore volant  
**Agilité :** 5D  
**Esquive :** +1D  
**Man. apesanteur :** +2D  
**Perception :** 4D  
**Vigueur :** 1D  
**Sauvagerie :** 3D  
**DEGAT :** Morsure =Vigueur  
**Protection :** 1D (squelette externe)  
**Spéciale :** Pour chaque aéro-ygdir en plus du premier sur une créature de taille humaine, la créature subit un malus de 3 pour toucher les aéro-ygdir (en raison des coups d'ailes qui gênent).

# UNDEAD TV

## AU PROGRAMME !

**00H00** : **Bain de sang** :

Animé par Eternity ; divertissement glauque et sanguinaire.

**06H00** : **Halo-film**

**02H00** : **Les méta-vampires battent le caï de Ultra-buffy** :

Série détournée. « l'héroïne trompée » : Aujourd'hui Ultra-Buffy fait l'amour avec Angel-plus, mais c'est en fait Dispater, un méta-vampire, qui c'est déguisé...

**2H30** : **Concert live des Bloody-2be3** :

avec massacre de volatile.

**4H30** : **C'est mon sang** :

présenté par Evelyne Tetra-thomas ; Je me coupe les veines pour boire mon sang et c'est mon choix !.

**3H30** : **Undead shopping** :

Présentation du protège crocs goût vanille (peur de vous abîmer les dents ?), de la combinaison anti-UV (bain de soleil en toute sécurité, article non garanti) et du protège cœur universel (finis de craindre les pieux).

**6H23** : **Météo locale** :

Prévision des taux de rayons UV de la surface jusqu'aux profondeurs.

**6H40** : **Morning-cercueil** :

Emission qui réveille les vampires ; présenté par Mikakael Youn.

**9H00** : **Les méta-vampires battent le caï de Ultra-buffy** :

Série détournée. « la rage de la honte » : Angel-plus découvre qu'Ultra-Buffy a eut plus de sensation avec Dispater, pris de colère il la frappe et broie son visage.

**9H30** : **Qui est mortel ?** :

Divertissement ; Quatre vampires sont présents. Le candidat doit découvrir lequel est mortel, à l'aide des armes proposées.

**66H30** : **Eternity pour toujours** :

Emission de débats et de divertissement présenté par Eternity.

**64H00** : **Météo locale** :

Prévision des taux de rayons UV de la surface jusqu'aux profondeurs.

**64H53** : **Halo-TV film.**

**63H30** : **Méfier vous !** :

Présenté par Alexendro le sage ; Trois vampires qui ont subit des combustions spontanées comme s'ils avaient reçu une forte dose d'U.v.

**66H43** : **Eternity et vous** :

Magazine présenté par Eternity ; avec le zapping des plus belles explosions.

**67H40** : **Les méta-vampires battent le caï de Ultra-buffy** :

Série détournée. « Elue à suicide allée » : Ultra-Buffy essaie de récupérer Angel-plus, mais il la repousse, elle cherche alors à retrouver Dispater, mais il la trouve trop laide et la repousse à son tour. Prise de désespoir, elle part pour suicide allée et saute, mourant écrasé sous les rires des méta-vampires.

**68H30** : **Météo locale** : Prévision des taux de rayons UV de la surface jusqu'aux profondeurs.

18H45 : Journal de la rédaction

19H30 : Le bigdii

Divertissement présenté par 20 sang Lagaf ; La torture pendant 15 jours ou le rideau.

20H30 : Soirée cinéma ; Halo-film inédit

22H30 : Undead shopping

Présentation de l'aiguise dent (marre des dents qui s'usent), de la copie de la bague de Dracula(vos amis vont crever de jalousie) et du cercueil multi-confort (matelas en mousse multi-poly-text, réveil, TV, climatisation et gratte orteil inclus)

23H15 : Présentation de la prochaine journée :

Les séries (encore des soucis pour Ultra-Buffy qui revient à la vie), des divertissements (avec l'éternel Eternity), des films...

## Les Armes Anti-Vampires

### Lance d'argent ou de bois

La lance est l'arme de base des chasseurs de vampire, elle permet de les tenir à distance et de leur percer le cœur. Généralement une équipe type de chasseurs contient deux lanciers, l'un avec une lance en argent et l'autre avec une lance en bois.

#### Lance d'Argent

Difficulté : 10

Dommages : Vigueur+2D+2

Disponibilité : Très rare

Coût : 100 à 10000

#### Lance de bois

Difficulté : 12

Dommage : Vigueur+2D

Disponibilité : Très rare

Coût : 50 à 5000

### Lance flamme

Le lance flamme est une arme très efficace, mais dont l'utilisation est très délicate. Généralement une équipe type de chasseurs contient un flammeur. Ce matériel est cependant très encombrant et nécessite un équilibrage délicat à l'épiphyte. Après le premier tour, les flammes infligent encore des dégâts pendant 4 tours (7D au premier tour, 4D au second, 2D au troisième et 1D au quatrième).

#### Lance flamme

Portée : 2-5/10/20

Dommage : 7D/4D/2D/1D

Disponibilité : Très rare

Coût : 3000

Munitions : 10

### Fusil à UV

Cette arme est encore peu courante mais d'une efficacité redoutable. Elle est constituée d'une lampe a UV de forte puissance, et d'une série de système de concentration de la lumière.

*Fusil à UV*

*Portée : 5-50/100/300*

*Dommages : 9D*

*Disponibilité : Quelques exemplaires dans l'univers*

*Coût : 10000*

*Munitions : 20*