

CARL CREEL ! L'HOMME-ABSORBANT !

I. Introduction

Depuis la destruction du Pont Arc-en-Ciel qui relie Midgard à Asgard, il est devenu très difficile de passer d'un monde à l'autre. Or, dans les montagnes qui séparent le Royaume des Nains du Domaine des Géants de la Montagne, Loki a découvert une caverne qui est aussi une porte spatio-temporelle communiquant avec une grotte de l'île de Muir. La présence du centre de Moïra Mac Taggart et des Sentinelles du Destin gênant le prince du mal, ce dernier a ourdi un plan lui permettant de faire d'une pierre deux coups : Chasser nos héros tout en se débarrassant de son demi-frère haï : Thor. Pour cela, Loki fait appel à ses sortilèges pour reprendre le contrôle de Carl Creel qu'il a par le passé transformé en l'Homme-Absorbant. Il ne lui reste alors plus qu'à mettre son serviteur sur le chemin des Sentinelles du Destin et...

II. L'Homme-Absorbant

Sean Cassidy a laissé un peu de temps libre à son équipe qui se trouve actuellement en civil dans une rame du métro de **New York**. Soudain le métro s'arrête brutalement car il vient d'être stoppé par l'**Homme-Absorbant** qui se trouve sur la voie sans, semble-t-il, trop savoir pourquoi (il a été téléporté à son insu par **Loki**) mais avec dans l'idée de faire beaucoup de dégâts à moins que des super-héros courageux l'en empêchent. Au cours du combat, **Creel** absorbera successivement la force du fer (20), de l'acier (30), de la roche (40) et d'alliage d'acier (50). Selon les circonstances, il peut aussi absorber la force d'un PJ. Si les Héros sont sur le point d'être vaincus (ce qui est probable), **Thor** interviendra. Dès que les Héros seront sur le point de l'emporter ou que **Thor** fera son apparition, **Loki** utilisera un sortilège (sans se montrer) pour mettre l'**Homme-Absorbant** en sécurité.

III. Le vilain qui venait du froid

Les **Sentinelles du Destin** doivent maintenant retourner sur l'île de **Muir** où **Cassidy** les attend. L'un d'eux est cependant dispensé de rentrer pour le moment car il a promis d'aller aider **Yan Great**, son ami, à réinstaller l'intérieur de sa bijouterie qui vient d'être repeinte. Bien entendu, c'est pendant la présence de son ami que **Great** va être victime d'un vol. Le Vilain qui a jeté son dévolu sur la bijouterie n'est autre que **Blizzard**. Si le Héros ne parvenait pas à l'emporter, **Blizzard** serait capturé par **Iron Man** qui détruirait le générateur du vilain d'un coup de répulsor-rayon.

IV. Affrontement sur l'île de Muir

Pour la suite du plan de **Loki**, il lui faut amener les **Sentinelles du Destin** au moment voulu à **Central Park**. Pour cela, il a tendu un piège à nos Héros qui lui permettra soit de les neutraliser sans se montrer (en les emmenant ensuite à **Central park**) soit de les mettre sur une fausse piste qui les conduira au lieu et au moment voulu.

Les **SdD** sont appelées par **Cassidy** qui leur montre un écueil se trouvant à proximité de l'île de **Muir**. Cela n'aurait rien de très étrange si cet écueil n'était apparu subitement pendant la nuit. Au premier abord, il semble tout à fait normal mais si les Héros en brisent la surface (*Force 20*), ils découvrent un dôme. Ce dernier semble indestructible (*Classe 1 000*) mais un jet d'*Int* permet de découvrir un mécanisme d'ouverture. Celui-ci est très complexe et un *FAIT de Rai Remarquable* est nécessaire pour l'actionner. A ce moment, les Héros sont frappés par une lumière aveuglante (il s'agit en fait d'un sortilège laissé là par **Loki**). Ce sort va conduire les **SdD** à créer, par leur imagination des obstacles qu'ils auront toutes les peines du monde à franchir, à supposer qu'ils y parviennent. Ces difficultés

seront bien entendu adaptées au Héros. En voici quelques exemples :

⇒ Un mur infranchissable se dresse devant le Héros et commence à le ceinturer avec une *Force* supérieure de un à la sienne.

⇒ Une créature humanoïde ayant ses caractéristiques et pouvoirs supérieurs de un niveau à ceux du Héros, l'attaque.

⇒ Une créature invulnérable au pouvoir du Héros, l'attaque (elle possède les mêmes caractéristiques).

⇒ Une sorte de cage ayant une *Force* égale à celle du Héros s'abat sur lui. Il dispose d'un round (sans *Karma*) pour se libérer avant que le gaz ne le neutralise.

Trois rounds après le début de ces obstacles, Le Héros qui a combattu **Blizzard** arrive et peut aider un de ses amis. N'ayant pas été affecté par le sortilège de **Loki**, toute attaque qu'il portera faisant au moins 20 points de dommages, détruira l'obstacle. Les autres Héros ne peuvent utiliser leurs points de *Karma* car ils luttent en fait contre une création de leur esprit.

En fouillant la base, les Héros trouvent des documents indiquant que le peuple de **Sub-Atomica** a décidé d'envahir la Terre car leur monde est devenu trop petit pour eux. Ces documents indiquent aussi l'emplacement de leur QG, une grotte de **Central Park** (vers le 200). Il s'agit bien entendu ici de fausses informations laissées par **Loki**.

V.L'esprit de l'Homme-Absorbant

Loki a fait en sorte que son demi-frère ne perde pas la trace de l'**Homme-Absorbant**. **Thor** retrouve en effet son adversaire mais ce dernier le convainc qu'il n'est pas responsable de ses actes et que le seul moyen de briser le charme est de lui laisser tenir **Mjolnir** en même temps que la lui. La grotte de **Central Park** où a lieu cette opération est un lieu tellurique préparé par **Loki** et lorsque **Thor** laisse **Creel** tenir **Mjolnir** avec lui, leurs esprits sont échangés.

Lorsque les **SdD** arrivent dans la grotte de **Central Park** qu'ils pensent être le QG de **Sub-Atomica**, ils assistent à la bataille entre

Thor (en fait **Carl Creel**) et l'**Homme-Absorbant** (en fait le fils d'**Odin**).

En voyant les Héros, **Thor** leur demande de venir l'aider à vaincre **Creel**. Le vrai **Thor** ne maîtrisant pas encore bien les pouvoirs de l'**Homme-Absorbant** n'a pu se transmuter qu'en pierre (20), se bat avec une colonne de malus et a déjà perdu la moitié de sa *Vitalité*. Ce n'est qu'après 3 rounds complets de combat que **Thor** réalise ce qui s'est réellement passé et qu'il peut tenter de l'expliquer aux Héros.

Si le prétendu **Homme-Absorbant** est mis KO, les Héros peuvent avoir un doute en voyant **Thor** avoir voulu attaquer un adversaire à plusieurs, en l'écoutant parler sans la noblesse du dieu tonnerre ou en le voyant prêt à achever son ennemi (si les joueurs sont vraiment durs à la détente...). Se sentant démasqué, **Creel** (toujours dans le corps de **Thor**) tente de neutraliser les **SdD**.

Le faux **Thor** se bat avec une colonne de malus, il ne peut utiliser son **Karma**, pas plus que les pouvoirs de **Mjolnir**.

Au bout de 3 rounds de combat, si les Héros n'y ont pas pensé, le faux **Homme-Absorbant** reprend ses esprits, le temps de conseiller aux **SdD** d'arracher **Mjolnir** des mains du Vilain. Une fois ceci fait, les esprits regagnent leur corps respectif. **Thor** peut maintenant s'occuper de l'**Homme-Absorbant**, inconscient.

VI.Conclusion

Une fois l'**Homme-Absorbant** vaincu, **Thor** comprend qu'il s'agissait d'une machination de **Loki** qui se montre alors. Les deux demi-frère entrent en discussion, ce qui permet aux Héros de comprendre ce qui s'est passé et d'apprendre l'existence du passage spatio-temporel de l'île de **Muir**.

Fin, le 23/05/1990