

# LES SENTINELLES DU DESTIN

## I. Introduction

Le professeur **Jeremy Mortimer** est un spécialiste du cerveau et il est actuellement l'invité de l'école de jeunes surdoués tenue par **Magneto**. **Mortimer** a en effet demandé l'autorisation à son ami de venir examiner un de ses élèves : **Warlock**, le robot vivant, afin de noter les différences entre son cerveau de métal et un cerveau organique.

Suite à son échec lors de la déchirure, le **Cerveau** s'est réfugié en **Amérique Centrale**. Là, il assista au combat opposant **Hulk** à l'**Abomination**. Ce dernier était sur le point d'être vaincu au moment où le **Cerveau** fit apparaître l'image de **Serval**. En voyant son vieil ennemi se moquer de lui, le titan vert oublia son premier combat pour se jeter sur l'illusion, permettant ainsi à l'**Abomination** de s'enfuir. Le **Cerveau** rejoignit le monstre et lui proposa de collaborer avec lui en échange de quoi il l'aiderait à vaincre **Hulk**. Le **Cerveau** avait en effet appris qu'une mine de la petite république du **Santo Marco** contenait un riche gisement d'or. Mais pour l'exploiter, il lui fallait des hommes. Il eut donc l'idée de se servir des talents du professeur **Mortimer** pour transformer ses ouvriers en zombies.

## II. La diversion

Les **Sentinelles du Destin** se retrouvent en **Salle des Dangers** sur l'île de **Muir** pour tester leurs capacités. Voici quelques exemples :

⇒ Pour un Héros très agile : Rebondir pour attraper un câble (*Agilité Vert*), tourner autour à toute vitesse (*Agilité +2 Vert*), se lâcher pour traverser un cercle (*Agilité -2 Vert*), se rattraper sur une main à l'extrémité d'une baguette (*Agilité Jaune*).

⇒ Pour un Héros sachant voler : Eviter un jet de flammes (*Vol Vert*), éviter un broyeur géant (*Vol -2 Vert*), traverser un ventilateur (*Vol Jaune*).

⇒ Pour un Héros ayant un pouvoir de neutralisation : Eviter un tir d'un partenaire et neutraliser celui-ci sans le blesser en moins de 5 rounds.

Le MJ peut ajouter d'autres épreuves en fonction de son équipe.

Le soir, les Héros sont de retour à **New York**. Lors de sa patrouille de nuit, l'un des Héros va rencontrer **Franckie la Fouine** qui lui révélera que des bruits courent comme quoi, cette nuit, quelqu'un va essayer de s'emparer de la base de lancement.

Il s'agit en fait d'une fausse rumeur que le **Cerveau** a fait courir. Il a aussi envoyé une lettre à **Magneto** de la part de **Sebastian Shaw** dans laquelle **Shaw** défie **Magneto** de défendre la base dont il tentera de s'emparer cette nuit. Il s'agit là d'un test pour déterminer qui sera président du **Club des Damnés**. Ceci explique que **Magneto** soit déjà sur place (à l'intérieur de la base) lorsque les **SD (Sentinelles du Destin)** vont arriver.

Lorsque les **SD** arrivent à la base, ils constatent qu'elle est entourée d'un champ magnétique (**Magneto** se contenant d'un champ *Incrovable 40*).

Si les **SD** passent le champ de force, **Magneto** lâche sur eux X (X = nombre de Héros) missiles à tête chercheuse (*Résistance Excellente 20, Maniabilité Remarquable 30, Vitesse Excellente 20, Dommages Incroyables 4d20*).

Les **SD** seront ensuite victimes d'une pluie d'objets métalliques *5maniabilité Incroyable 40, Dommages Supérieurs 1d20*).

Ils se retrouvent ensuite face à **Magneto** qui leur demandera si le test s'arrête là où s'il doit vraiment se fâcher. Nos héros devraient alors s'expliquer. **Magneto** leur propose ensuite de l'accompagner à **Westchester County** où ils découvriront de gros dégâts et un **Solar** inconscient. Ce dernier leur apprend que **Hulk** a enlevé le professeur **Mortimer**. En réalité, dans l'obscurité, **Roberto** a confondu l'**Abomination** avec le titan vert.

### III. Un voleur insaisissable

**Magneto** remercie les Héros de leur aide et leur promet de les prévenir dès qu'il aura localisé **Hulk**. Il est cependant surpris des déclarations de **Solar** car lorsque **Hulk** a été vu pour la dernière fois, il était en **Amérique Centrale**. En rentrant chez lui, le Héros qui dispose des ressources les plus importantes voit le **Fantôme** qui disparaît aussitôt en dérobant quelque chose de précieux. En contactant **Franckie la Fouine**, les Héros peuvent apprendre que le **Fantôme** projette de dérober un collier qui doit être exposé au musée. Les Héros devraient en profiter pour capturer le **Fantôme** qui tentera de se téléporter en lieu sûr dès son forfait accompli. S'il parvient cependant à s'échapper et que les Héros en parlent à **Magneto**, **Roberto** acceptera de les conduire au quartier des **Fallen Angels** où le **Fantôme** acceptera de rendre ce qu'il a dérobé en échange de sa liberté et de la promesse de garder secret l'endroit où lui et son groupe se réunissent. Bien entendu le **Fantôme** sera beaucoup plus vulnérable à une attaque mentale.

### IV. Méfiez-vous de l'Abomination

**Magneto** a découvert que **Hulk** ne pouvait avoir enlevé **Jeremy** car le jour de la disparition du professeur, le titan vert a été vu à l'extrême sud de l'**Argentine**. Les héros peuvent alors penser d'eux-mêmes à l'**Abomination** et, en voyant une photo, **Solar** admettra qu'il pourrait bien s'agir de son agresseur. Si ce n'est pas le cas, il est possible de contacter le Général **Ross la Foudre** qui dira qu'en **Amérique du Sud**, **Hulk** a récemment combattu l'**Abomination**, qui doit toujours se trouver là-bas. Equipés d'un détecteur d'ondes gamma, les **Héros** peuvent donc se rendre en **Amérique du Sud** où ils retrouveront la trace de l'**Abomination** dans un cirque. **Blonsky** attend en effet que le **Cerveau** ait mené ses projets à bien pour l'aider à vaincre **Hulk**.

Les Héros vont devoir élaborer une sérieuse tactique de combat s'ils veulent espérer avoir une chance de vaincre l'**Abomination**. Comme cette victoire semble bien improbable, le MJ peut faire intervenir providentiellement **Hulk**, ce qui devrait refaire pencher la balance du côté des Héros.

Le **Cerveau** n'a pas révélé sa véritable identité à l'**Abomination**. La seule chose que ce dernier peut donc dire aux Héros, c'est l'endroit où se trouve **Mortiner** à **Santo-Marco**.

### V. Sous protection américaine

L'un des membres du cirque est au service du **Cerveau**. Dès que l'**Abomination** est vaincu, il prévient son maître. Ce dernier projette autour de lui l'illusion du gouverneur de **Santo-Marco** et contacte le gouvernement américain en lui demandant de l'envoyer de l'aide pour combattre des êtres aux super pouvoirs qui envahissent son état. On fait alors appel aux **Vengeurs**. **Captain America**, la **Guêpe** et le **Chevalier Noir** sont envoyés sur place.

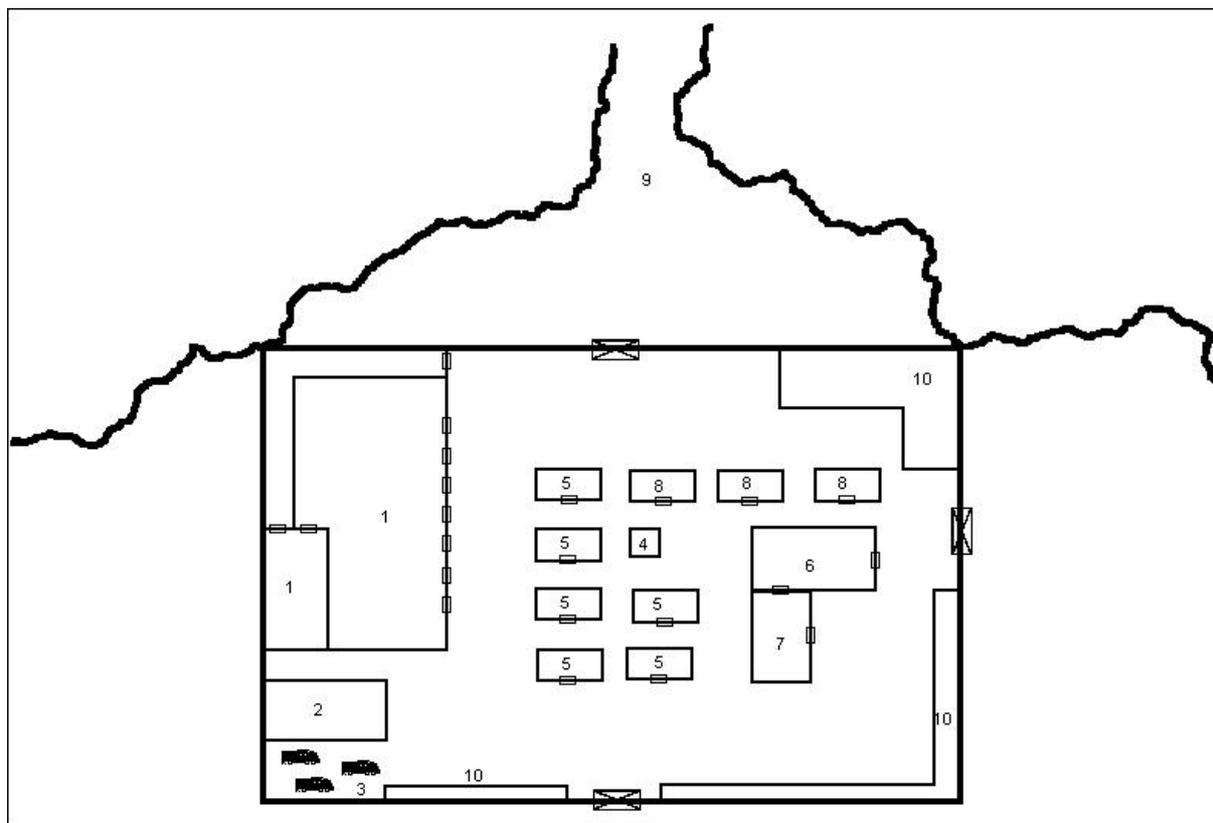
En enquêtant à **Santo-Marco**, les Héros s'apercevront qu'un homme les suit. Lorsqu'il se sera fait repéré, il s'enfuira dans un grand entrepôt où attendent les **Vengeurs**. Ces derniers conseillent aux Héros de se rendre. Un combat devrait normalement suivre mais avant que son issue ne soit déterminée, un des adversaires devrait voler dans les coulisses dévoilant le mécanisme d'une bombe destinée à faire sauter l'entrepôt. Ceci convaincra les **Vengeurs** qu'ils ont été trahis. Ils laisseront alors les Héros à leur mission et repartiront pour **New York**.

### VI. Le retour du Cerveau

En se promenant en ville, les Héros ressentent une étrange impression de malaise. Ils pourront apprendre que depuis que la nouvelle mine est ouverte, les choses sont étranges. Ceux qui y travaillent ont un comportement bizarre. L'enquête des Héros devrait donc les mener à la mine.

- 1 : Entrepôts du matériel de forage
- 2 : Stocks d'or extraits
- 3 : Camions de transport de matériel
- 4 : Tour de guet
- 5 : Logements des mineurs
- 6 : Bâtisse en pierre
- 7 : Bâtisse en bois (appartement du **Cerveau**)

- 8 : Cellules (**Jeremy Mortiner** est dans l'une d'elles)
- 9 : Entrée de la mine
- 10 : Postes de surveillance.



Si le **Cerveau** voit les Héros pénétrer en 1, il fera s'écrouler l'entrepôt (*Dommages 3d20*).

Si quelqu'un pénètre en 2, une sirène très puissante se déclenchera. Le héros devra alors opposer son *Endurance* à la *Force Supérieure (10)* de la sirène. En cas d'échec, il perdra connaissance pendant 1d10 minutes.

Si les Héros pénètrent en 6 ou 7, le **Cerveau** fait apparaître un monstre qui attaque aussitôt les Héros (*Psychologie* en opposition à 100 pour découvrir l'illusion ; *Cor 6 / Agi 20 / For 20 / End 10 / Rai 20 / Int 30 / Psy 4 / Vit 56 / Kar 54 / Initiative +6 / Dommages 2d20 / Tac 51-81-98 / Esquive 41-71-95*).

Les Héros se retrouveront ensuite face aux **Cerveau** qui fera croire à l'un des Héros qu'il est en train de se transformer en pâte. La victime devra réussir un *FAIT* de *Psy Jaune* si sa *Psy* est inférieure à 100, *Vert* si sa *Psy* est égale à 100. La réussite sera automatique si la *Psy* est supérieure à 100.

En dernier recours le **Cerveau** fera apparaître 2d6 images supplémentaires de lui pour tenter de s'enfuir. S'il échoue, il fera une dépression nerveuse et sera inoffensif pour quelques temps.

Les chaînes qui retiennent **Jeremy** sont reliées à une bombe (*Dommages Remarquables 3d20*). Pour la désamorcer, il faut un *FAIT* d'*Int Vert* et un *FAIT* de *Rai Jaune*.

Quant aux malheureux que le **Cerveau** a fait opérer par **Mortimer**, ils ne sont plus que de pauvres plantes.

***The End***

***Le 28 / 11 / 1989***