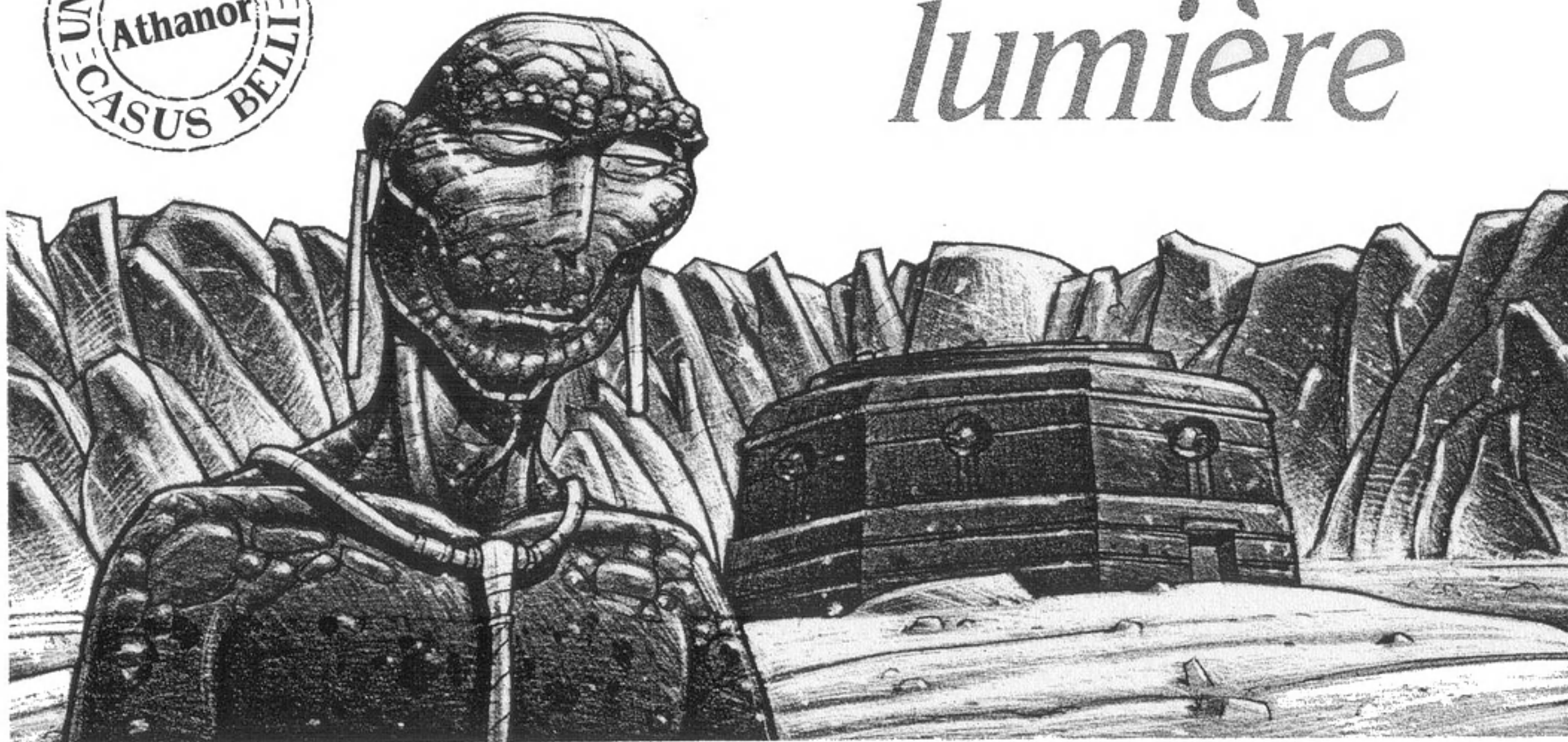




Le phénix de lumière



Avertissement

Ce scénario n'est pas construit de façon linéaire, il « commence par la fin ». C'est-à-dire que vous devrez tout faire pour amener les avatars à son dénouement logique. Il faudra que vous trouviez une introduction logique pour que l'aventure commence. Mais voyons plutôt ce qui nous attend.

Un peu d'histoire

Il y a deux cents ans, lors des Années du Chaos, des expériences sur les tirs nucléaires tactiques furent faites. Notamment, un savant du nom de Charles Albert Lifton inventa un plastique à la résistance extraordinaire.

Pour les essais en situation réelle, on construisit un petit blockhaus au centre d'une vallée aux bords très escarpés. Ce blockhaus fut recouvert du plastique spécial, on y enferma un humain (un condamné à mort) et on lança une mini-bombe H sur le site. Les scientifiques n'eurent pas le temps d'aller vérifier les résultats, car ceux qui ne purent fuir à temps furent lynchés par une foule furieuse du lâcher de la bombe. Depuis personne (ou presque) ne s'est approché du site bien que la radioactivité soit tombée. Après de longues recherches informatiques, quelqu'un a retrouvé la trace de cette histoire. La formule de fabrication du plastique a été perdue mais peut-être se trouve-t-elle dans le blockhaus ? Il faudrait aller voir, mais que peuvent être les mutations dans cette région. Il vaudrait mieux y envoyer d'autres personnes que d'y aller soi-même...

Comment les avatars arrivent dans l'histoire

- Si les avatars appartiennent à une guild, aucun problème, cette formule est intéressante pour tout le monde. On peut en tirer de l'argent, de précieux renseignements scientifiques, un avantage tactique.

Ce scénario peut s'insérer dans n'importe quelle campagne d'Athanor. Il permet d'admirer un des phénomènes les plus rares et les plus magiques de la Terre des Mille Mondes. Il est conseillé que l'un des avatars possède la compétence Chimie.

On leur donnera tout le matériel scientifique et militaire nécessaire. Compteurs Geiger, camion, armes, à eux de choisir... Du moment que le prix n'est pas exorbitant, et qu'ils signent une décharge.

- S'ils font partie des Compagnons de Janus, la curiosité de découvrir de nouveaux lieux leur suffira.

- Si les avatars ne sont liés à personne, à vous de faire preuve d'un peu d'imagination.

— Ils peuvent vivre dans un état dictatorial qui met au travail d'utilité publique les asociaux (c'est-à-dire les chômeurs). Après deux mois de formation professionnelle (rajoutez 56 points d'expérience en Chimie), des examens truqués obligeront les avatars à choisir entre partir en expédition ou aller au bain. S'ils partent, ils seront sous surveillance électronique et leur matériel sera piégé.

— Ils peuvent aussi connaître celui qui a trouvé la piste du blockhaus, et négocier avec lui la vente du secret à une guild.

Le micro-monde où ils vont débarquer

— **Géographie.** La vallée au blockhaus est très encaissée, presque circulaire, d'un diamètre approximatif de quatre cents mètres. On y accède par un sentier très pentu. Du fait de l'essai nucléaire, la vallée et les parois rocheuses sont complètement vitrifiées. De loin, on croirait voir des milliers de petits miroirs brisés. De près, les cailloux translucides et réfléchissants sont de petite taille et tranchants.

Au centre du cercle de lumière, une tache noire, le blockhaus, intact.

Vous pouvez placer cette vallée où elle convient pour votre histoire. Je vous suggère quand même plutôt l'Afrique.

— **Anthropologie.** Sur l'autre versant vit une petite colonie d'humains mutés (vingt hommes, vingt trois femmes, quinze enfants). Ils se sont adaptés à la lumière et à la chaleur diffusées par la vallée. Tous les jours, ils vont s'exposer quatre ou cinq heures aux rayons réfléchis et concentrés du soleil. D'aspect, ils sont quasiment reptilien. Leur peau est écailleuse, sombre. Leurs yeux étroits sont très étirés en largeur et une membrane translucide fait office de filtre protecteur sur leur cornée. Leurs lèvres ont presque disparu, ils sont chauves, de taille moyenne mais très maigres (moyenne de 1 m 70, 45 kg).

N'ayant pas d'impératifs de travail important, ils n'ont pas de structure politique bien définie et rigide. Lorsqu'ils ont un problème, ils consultent Oussum, un grand maître des mutations qui les maintient dans une croyance très forte. Un jour, des hommes venus d'ailleurs ouvriront la fontaine de lumière. Et un monde nouveau surgira pour les hommes-lézards. Un monde cristallin à l'infini, aux milliers de lumières aux goûts divers.

— **Zoologie.** Dans la vallée vivent des « flash-lézards ». Ce sont de petits reptiles qui absorbent l'énergie lumineuse le jour. Le soir, ils sortent de la vallée et vont chasser. En face d'une proie, ils lancent un bref éclair lumineux de forte intensité, qui aveugle leur victime.

— **Mutations et pouvoirs psi.** La zone n'est plus radioactive depuis longtemps. Les seules mutations existantes sont celles dites « normales ». Il n'y a pas non plus de pouvoir psi spécifique à cette vallée (elle est trop petite). Il n'y a pas de Porte de Passage ici (et pour cause, vous allez le découvrir).

Des événements indépendants de notre volonté

Nos avatars vont donc se diriger vers la vallée, par le moyen qu'ils jugeront bon. A vous d'imaginer une approche à travers une jungle,

un désert, une autoroute désaffectée, bref tout ce qui vous inspire.

Or, depuis bientôt cinq jours, pluies et nuages se sont succédés au-dessus de la vallée. Comme il arrive assez souvent, le météo-mod chargé de réguler le climat des environs doit avoir quelques problèmes. Au moment où nos aventuriers arriveront, le beau temps referra surface. Malheureusement, les hommes-lézards seront affamés et monteront une embuscade pour voler de la nourriture. Ils ne sont armés que de bâtons, de dagues et d'arcs rudimentaires. De plus, ils sont de nature peu agressive. Un bon négociateur résoudra donc le problème avec quelques paroles. Il ne leur faut d'ailleurs pas beaucoup de vivres : l'équivalent de deux repas individuels pour l'ensemble de leur communauté.

Le blockhaus

Extérieur

Cet abri, de forme hexagonale, avait été conçu comme un laboratoire de recherche isolé. Son énergie provient des cellules solaires du toit. Le plastique dont il est recouvert est transparent et laisse pénétrer les rayons solaires.

Sur chaque mur extérieur un détecteur de présence est couplé à une tourelle-laser (voir plan). Si quelqu'un court dans la zone de détection ou si plus de deux personnes à la fois se trouvent dans cette zone, les lasers sont activés. Ce sont des lasers lourds, et les mécanismes de visée leur donnent 75 % de chances de toucher. Leur cadence de tir est de un coup toutes les six secondes.

La porte extérieure possède deux encoches, il faut la faire coulisser pour entrer dans le sas.

Intérieur

Le plastique dont est recouvert le blockhaus a eu un effet secondaire particulier. Il a concentré et modifié les radiations à l'intérieur de cette enceinte. Les seuls mécanismes à avoir survécu sont les câbles électriques et les mécanismes de contrôle incrustés dans les murs en béton. En dehors de cela, tout ce qui était métal, papier ou bois s'est évaporé. Seul le verre a résisté (allez savoir pourquoi !). On ne retrouvera donc aucune formule du plastique miraculeux.

Quant au condamné à mort, les effets de la radiation ont été plus extraordinaires encore. Lorsque l'expérience a eu lieu, le Mu-Tan était déjà répandu partout. Les radiations ont transformé à la fois le virus et l'homme, le sauvant de la mort mais le changeant en monstre (il avait une chance sur un million de survivre, il

l'a eu). Maintenant, il a l'apparence d'un homme de cristal, translucide, dont les réseaux sanguins et nerveux sont parcourus d'éclairs lumineux. Son métabolisme a été altéré et il se nourrit désormais de lumière en se plaçant sous les cellules solaires du blockhaus, qui sont devenues transparentes et font loupe. Son espérance de vie a été portée à plus de deux mille ans mais son cerveau est brûlé et il n'a plus que des réflexes animaux (nourriture, protection).

1. Sas : à son extrémité une porte blindée avec un microphone et une plaque de détection. Pour activer la porte, il faut mettre une main à peau « humaine » sur la plaque et prononcer devant le micro le mot « benzène ». Note : le benzène est un produit chimique dont la formule C_6H_6 peut s'écrire comme un hexagone avec un cercle au milieu (c'est à dire comme la forme du blockhaus vu d'en haut).

On peut faire sauter la porte, brancher sur le micro un ordinateur qui essayera d'infiltrer le mécanisme de contrôle, etc.

2, 3, 5, 6. D'anciennes pièces d'habitations : du moins on le suppose puisqu'il ne reste plus rien.

4. La pièce centrale : là vit le monstre.

7. Le laboratoire chimique : par terre, un grand nombre d'instruments en verre gisent, brisés.

Bagarre classique, apocalypse finale

Lorsque les avatars pénétreront dans le blockhaus, le monstre attaquera. A rendre spectaculaire ! Bien que fort, le monstre est lent. Il a surtout un pouvoir bien particulier, ces deux yeux peuvent lancer un rayon laser (laser léger) toutes les six secondes. Avant chaque émission, des traits de lumière fument au travers de tout son corps, se concentrent dans la poitrine, puis montent dans la gorge et illuminer ses yeux rouges.

Lorsque les avatars porteront le coup final (mettre hors d'usage n'importe quelle partie de son corps), un phénomène étrange se produira. Le peau du monstre semblera se déchirer, s'écailler autour de la blessure. A cet endroit, une lumière d'une intensité prodigieuse commencera à se déverser. De la bouche et de toutes les autres blessures commenceront à s'échapper des rais de lumière presque palpables. Une vibration commencera à ébranler les murs de l'abri.

Faites vite comprendre par vos descriptions que le monstre va s'ouvrir comme une coquille,

libérant toute l'énergie emmagasinée depuis près de deux cents ans. Il faut courir, sortir, s'éloigner le plus rapidement possible. Tout ceux qui resteront sur place mourront.

Un monde de lumière

Alors que les avatars s'enfuient dans la vallée, ils croisent une procession d'hommes-lézards, qui leur font signe de se calmer et de s'arrêter. Le vieux Oussum leur dit : « Je vous remercie, le moment du rêve de lumière est venu. Il est temps de mourir pour renaître. Pour toujours vous resterez dans mon cœur ». Pendant ce temps, les autres hommes-lézards se sont agenouillés et regardent vers le blockhaus.

Soudain, le bloc de pierre noire se fend au sommet puis s'ouvre comme un œuf. Des océans de lumière se déversent vers le ciel et les parois rocheuses. Les rayons se réfléchissent tout autour du cercle montagneux et se focalisent sur le béton en fusion. Tout avatar qui garde les yeux ouverts sans protection spéciale devient aveugle pour une dizaine d'heures. Les hommes-lézards sont protégés par leur membrane. Puis le flot de lumière se tarit. Au centre de la vallée s'élève maintenant une forme cristalline et noirâtre. Oussum, seul, s'approche doucement de la pierre. Ceux qui peuvent encore voir auront l'impression que l'air devient flou autour de lui, le vieil homme semble d'un seul coup grandir, puis devenir transparent, deux éclairs bleuâtres jaillissent du monolithe noir et le frappent de plein fouet... Sur le sol, un nuage de vapeur s'élève doucement.

Un nouvel univers est né, mais les avatars ne connaissant sans doute pas ce phénomène et ne sauront pas l'interpréter sur le moment. Autour d'eux c'est l'allégresse. Les hommes-lézards parlent du monde de lumière et de cristal. L'un d'eux se met à courir, se dirige vers la pierre noire, s'arrête, s'avance religieusement, et s'évanouit dans l'air.

Epilogue

Vous pouvez imaginer vous-même le monde derrière la Porte si vous le désirez. Comme il n'y a plus de maître des mutations dans la communauté, les avatars qui voudront aller de l'autre côté devront subir tout le cycle de la mutation. Le phénomène a gravement perturbé le magnétisme dans la vallée. Si les avatars étaient sous surveillance, ils pourraient en profiter pour s'échapper.

Profil du micro-monde

Force 8 (2/2/4), Réflexes 10 (3/4/3), Dextérité 9 (4/2/3), Constitution 7 (3/1/3), Raisonnement 7 (2/2/3), Stabilité 9 (3/3/3), Perception 5 (1/2/2), Charisme 7 (2/3/2).

Profil des intervenants

Les hommes-lézards. Ils sont tous du type Fluet/Sauvage.

Oussum. Grand maître des mutations, ses talents sont aussi du profil Sauvage. Il a deux pouvoirs psis : Précognition et Bouclier Physique.

Le monstre. Force 10, Réflexes 6, Dextérité 6, Constitution 15, Raisonnement 3, Stabilité 3, Perception 8, Charisme —.

Protection sur tout le corps de 2 en vie et en essoufflement. Les chocs électriques ne le perturbent pas.

Talents : presque aucun. Pour tirer avec ses yeux il a l'équivalent de 8 en Viser avec un niveau d'aptitude de 10.

Pierre Rosenthal
illustration
Frédéric Blanchard
plan
Didier Guiserix

