

De la Super-Héroïne plein les narines

Qu'est ce qu'une soirée-enquête ?

C'est une sympathique soirée entre amis, une aventure dont vous êtes l'un des principaux protagonistes. Quelque soit le fin mot de l'histoire il ne fait aucun doute que l'assassin est parmi vous, prêt à frapper de nouveau. Le personnage que vous incarnerez va être plongé dans une histoire passionnante aux multiples rebondissements - voire plus si vous savez voler - : des idéaux à la pelle, une araignée radio-active, trois pingouins, et vous...

Plus sérieusement vous serez confronté à une super-héroïque intrigue policière où se mêleront politique, vengeance, mégalomanie et paranoïa pour une place vers l'infini et au delà.

Votre personnage est évoqué en détail dans un document ci-joint. Nous avons résumé son histoire, brossé sa personnalité et précisé tout ce dont vous aurez besoin pour le rendre crédible. Lisez attentivement ce document. Plus vous connaîtrez votre personnage par cœur, mieux vous le ferez vivre et meilleure sera la soirée (si tout le monde y met du sien). Rien n'est plus décevant qu'un joueur « sentorette » ; on le pose, on l'ouvre et il dégage une bonne odeur. Il n'ouvre pas la bouche de la soirée mais il y a pire : le bavard qui noie les autres joueurs et ne vous laisse rien ignorer de sa semaine passée, voire de son mois pour les plus doués. Dans le même genre, si vous êtes habitué aux soirées enquêtes, ne monopolisez pas tout le temps la parole mais prenez plutôt soin d'intégrer les « muets » à l'aventure, ils n'en seront que plus heureux et vous feront peut être bénéficier de renseignements précieux.

Votre personnage poursuit des buts qui lui sont propres.

Ces buts spécifiques vous aideront beaucoup à le jouer, ne les perdez donc pas de vue mais ne les laissez pas non plus vous éloigner de l'enquête principale. Il vous faudra constamment maintenir un équilibre délicat entre ces deux activités. Respectez votre rôle le plus fidèlement possible. Quoique vous fassiez au cours de la soirée, quoique vous disiez, ne laissez jamais votre personnalité prendre le pas sur votre personnage.

Toutes les informations que vous possédez sont faites pour être partagées au fur et à mesure de la partie. Plus vous donnerez de renseignements plus vous en obtiendrez. Le seul but de cette soirée est de s'amuser tout en amusant les autres.

Les règles

Elles sont simplifiées au maximum. En début de partie, vous bénéficiez d'un capital de quinze Points Actions (15 PA), qui vous seront remis par l'organisateur avant le début de la partie. À chaque fois que vous désirez utiliser une compétence de votre personnage, prévenez l'organisateur qui vous demandera un nombre de PA prédéterminé, et vous remettra l'indice correspondant.

IMPORTANT : Il est interdit de fouiller sa propre

chambre ou de faire disparaître un indice.

Avant la partie, l'organisateur vous signalera quels sont les indices que les autres joueurs pourront découvrir dans vos affaires. Vous pourrez toujours nier porter sur vous une batterie de couteaux ensanglantés, mais ce sera en connaissance de cause...

Les Points Actions peuvent également servir de monnaie d'échange entre les joueurs, un peu à la manière de billets de banque. Vous avez quartier libre pour effectuer toutes les transactions que vous désirez. Les organisateurs déclinent toute responsabilité.

Système de combat

Si jamais les choses venaient à mal tourner, et qu'il faille employer la force, chacun dispose de capacités de combat à mains nues, plus ou moins élevées suivant les personnages.

Le combat fonctionne avec un système de « bulles », comme les bulles des comic strips. Chaque bulle contient un bruit, (« Pif », « Paf », ...etc.), et représente un coup porté. Ces bulles ont des valeurs de combat plus ou moins élevées, représentées par la classification ci-dessous, du plus faible au plus fort:

1- **Pif**

2- **Paf**

3-**Pow** (à noter qu'en japonais, « Pow » se dit « **Kamehameha** », appelons-cela une spécificité culturelle)

4- **Vlam**

Avant le début du jeu, les organisateurs fourniront à chacun d'entre vous une petite série de cartes, avec des bulles spécifiques à votre personnage. Lorsque vous désirez les utiliser, vous devrez en tirer une de votre poche aléatoirement pour simuler le coup que vous venez de porter. Bien entendu, il faudra également « jouer » ce coup. Libre à vous de mimer comme vous l'entendez divers coups de pieds, de poings et autres uppercuts... Plus en ferez, mieux ce sera...

Lorsque les deux bulles sont tirées, on compare les deux bruits, et le joueur qui a tiré la bulle la plus forte emporte le coup. On considère qu'il a touché son adversaire. Si les deux bulles sont de puissances égales, rien ne se passe, et on passe à un nouveau tour. Pour gagner le combat, un joueur devra réussir une touche sur son adversaire.

À l'issue du combat, c'est le vainqueur qui décide du résultat. Il peut décider de tuer, de blesser, (à lui de définir sur quelle partie du corps), d'immobiliser, de ridiculiser... etc...

Au cours du jeu, d'autres bulles pourront apparaître avec de nouveaux bruits. Vous les découvrirez sur le moment et les organisateurs vous en expliqueront les effets. Si vous vous trouvez face une bulle que vous ne connaissez pas, laissez l'utilisateur vous en expliquer le résultat, et appliquez-le sans discuter.

Bien entendu, les mutants sont en général plus puissants que les gènes-plats. (Les non-mutants) Cependant, vous allez jouer chez une hôte qui ne prend pas les choses à la légère. Super Woman, qui vous ouvrent les portes de son manoir, a pris soin de vous faire tous passer par un système inhibiteur de pouvoirs. Cela ne veut pas dire que les mutants vont immédiatement être relégués au rang des gènes-plats, loin de là. Il ne jouiront cependant pas pleinement de toutes leurs capacités, c'est tout.

Vous avez désormais toutes les cartes en main : déguisez-vous, amusez-vous, et surtout, passez une bonne soirée.

Hyper super univers

Le monde où vous allez jouer, bien que ressemblant au nôtre, en est une version décalée. Depuis le légendaire Man Ape au XIX^{ème} siècle - homme singe élevé par des primates radioactifs – cette terre a vu surgir des générations de plus en plus nombreuses de super-héros.

« Super-Héros n. m.

Humain possesseur de pouvoirs surhumains acquis artificiellement ou naturellement (mutant), à la naissance ou plus tard, qui se distingue par des vertus, des idéaux ou des actions extraordinaires au bénéfice de la communauté. Aux super héros s'opposent les super-vilains.

World Encyclopédia 50^{ème} édition 1976 »

Si les pogroms anti super-humain du début du siècle ou le racisme des années cinquante ne sont plus que de douloureux souvenirs, les super héros, bien que généralement admirés et adulés, sont encore souvent craints par les non-mutants lambdas (« les gènes plats »).

De nombreux super-humains ont marqué ce monde. L'histoire que vous allez vivre va vous permettre de côtoyer, voire d'incarner, quelques uns des plus éminents de cette époque. Rencontrerez-vous le Prolétaire, héros de la révolution russe de 1917, Lady Shamrock qui fit reverdir le Groenland ou Feng Shui l'arme vivante ?

Les années 20 virent l'apparition d'une fondation dédiée à l'intégration sociale des super-héros. Fondé à l'instigation de « la colombe de la paix », le super-héros nommé Dove, le WISH - World Institute of Super Heroes – s'attache depuis toujours à l'étude et à l'aide au développement des pouvoirs super-héroïques. Basée à Genève cette organisation apolitique et apatride a joué un rôle crucial dans la résistance au nazisme durant la seconde guerre mondiale, puis a aidé à fonder l'ONU au sortir du conflit. Depuis son aide technologique et/ou humanitaire est acquise à tout peuple qui en exprime le besoin. Récemment le WISH s'est investi dans un nouveau projet d'importance, un nouvel espoir pour l'humanité : le Earth Hope Project (EHP).

Il est temps maintenant pour l'humanité d'explorer les étoiles. En collaboration avec le gouvernement US et l'aide de prestigieux super-héros, le WISH a développé et construit une arche stellaire en vue de la colonisation de planètes éloignées, inconnues et farouches. Trois êtres d'exception, quintessence de l'abnégation super-héroïque, vont être désignés comme les nouveaux Moïse pour gagner une nouvelle terre promise. L'annonce officielle a lieu le 4 juillet 1978.

Super Woman, la plus célèbre super-héroïne au

monde, a tout naturellement été choisie comme chef de l'expédition. Mais stupeur générale, quelques mois plus tard elle annonce publiquement son retrait du projet. Le Earth Hope Project se retrouve orphelin.

Mais un tel projet ne peut mourir...

Prologue

L'action se déroule quelques semaines après, le 24 Décembre 1978, aux USA dans le manoir de Super Woman. Tous les plus éminents super-héros y sont invités à se réunir. En cette nuit sainte ils devront parmi eux choisir les trois membres de l'expédition. Vous retrouverez :

- **El Cougar** : défenseur des pauvres, protecteur de la veuve et de l'orphelin, il est l'emblème de l'Amérique du Sud.
- **Le Prolétaire** : Le Héros légendaire de la révolution russe de 1917.
- **Pravda** : La jeune étoile montante des super-héros soviétiques.
- **Bill Reagan** : Président des Etats Unis d'Amérique.
- **Starman** : Garde du corps et candidat mystère du Président des Etats Unis, il défend les valeurs de la bannière étoilée.
- **Pétronille Van Houten** : savante géniale, surnommée la Léonard de Vinci au féminin, l'humanité lui doit de nombreuses percées. Elle est la responsable scientifique du EHP.
- **L'Archevêque** : Fondateur de l'Eglise Super-Héroïque, le SHOW, (Super Heroes Oecumenical Wonder) il a prouvé que la spiritualité n'était pas un vain mot.
- **Sakugimoon** : Pour sa première sortie officielle, la super héroïne du pays du Soleil Levant parlera pour l'Asie.
- **Dove** : La légendaire colombe de la paix. Tous les enfants du monde connaissent son nom et le combat qu'il mène pour l'humanité. Il est membre fondateur du WISH.

... et celle qui sera leur hôtesse : **Super Woman**.

La soirée se déroulera sous l'égide du WISH. L'organisation a d'ailleurs délégué l'un de ses membres, **Démétrios Rapapoplos**, afin d'entériner la désignation des trois super-héros qui embarqueront à bord du New Mayflower. Les trois postes à pourvoir sont :

- **Le Père Pèlerin** : Il sera le responsable de la mission.
- **La Voix** : Il sera chargé de nouer des contacts harmonieux avec les autochtones.
- **Le Bâtitteur** : Il sera celui qui veillera à l'installation des infrastructures nécessaires.

Tous les invités arrivent aux environs de 14h au domicile de Super Woman. Ils sont avertis dans le hall qu'ils passent par un système inhibiteur de pouvoir, afin d'éviter tout débordement, bien entendu. Ils sont ensuite

installés dans leurs chambres respectives. On prend soin de les aviser que leur hôtesse les accueillera officiellement à 19h dans le grand salon. D'ici-là, le manoir est à leur disposition. À l'heure dite, ils sont tous présents au rendez-vous. Tous sauf une : Super Woman n'est plus, Demetrios Rapapoplos annonce officiellement sa mort. Sur fond des sanglots de **May Parker**, la gouvernante et amie de la grande dame, Rapapoplos ordonne à toutes les convives de ne pas quitter les lieux. La demeure est entourée par les troupes du WISH. Bien qu'endeuillée, la soirée doit avoir lieu, en honneur à sa mémoire.

Super soirée !



Greenwood Manor