

DOVE



(Anashéa du clan Réhanna)

Calme, humaniste, schizophrène

Votre histoire :

Vous êtes originaire de la planète Digendria, dans la constellation des Gémeaux. Hermaphrodites et schizophrènes, les Digendriens possèdent une double psyché : dans un même corps cohabitent deux entités, l'une féminine, l'autre masculine, à la limite de l'individualité. Protéiforme, chaque entité présente des caractéristiques physiques humanoïdes propres au sexe dominant sur le moment. En règle générale, l'aspect féminin, plus agressif, prédomine, l'aspect masculin étant relégué à des tâches spécifiques telles que recherche, arts, diplomatie... C'est la psyché féminine de votre race qui a toujours dirigé votre civilisation, et a développé au cours des âges une idéologie fasciste et expansionniste. L'histoire de votre planète est ponctuée de nombreux événements martiaux. L'accession de votre peuple à la technologie spatiale vous a permis d'exporter, de gré ou de force, la « Digendria way of life » à toutes les planètes de votre constellation. Sur votre monde, votre nom, que l'on pourrait approximativement traduire en langage terrien par Anashéa, du clan Réhanna, équivaldrait en réalité au mélange du cri d'un ornithorynque mixé avec celui d'une hirondelle africaine, ainsi que des émanations odoriférantes d'un sconse. (Bien insister sur la première flatulence de la troisième phéromone...) Le clan Rehanna est réputé pour ses universitaires, et est à l'origine de nombreux travaux archéologiques sur votre planète. Vous-même avez poursuivi de multiples recherches dans d'antiques bibliothèques poussiéreuses, (Attention à votre asthme !). Laissant s'exprimer votre aspect masculin, toujours sous contrôle, bien évidemment, vous avez découvert sur une planète oubliée par le temps les traces d'un artefact légendaire : la ceinture d'Orion. De minutieuses recherches vous ont permis d'en suivre la trace jusqu'à la troisième planète d'un lointain système sous développé. Armer un vaisseau d'exploration ne vous prit que peu de temps. C'est aux troisièmes calendes de Pfiszzyglubia la chétive en l'an 72327 après la victoire de Katerine De Neuve sur les Khannois que vous embarquez sur votre vaisseau : le Trompe de Fallope. Le voyage fut paisible, votre masculinité aux commandes. Alors que vous sortiez d'hyperespace en vue de la planète bleue, l'impensable se produisit. A cause de coordonnées erronées (au retour vous vous ferez des jarretelles avec les boyaux de cette abruti de cartographe) vous étiez en plein cœur d'une pluie de météorites. Votre vaisseau durement touché, seul un aplanétissage forcé pouvait encore vous sauver. Le Trompe de Fallope s'est écrasé dans un fracas de toutes les succubes. Toujours vivante, louée soit Phranssoize d'Orléak, vous avez réussi à activer le sas et à sortir du vaisseau, revêtue de votre combinaison spatiale,

alors que les moteurs endommagés commençaient à émettre des radiations nocives. Sonnée, vous avez aperçu un allogène s'avancer vers vous. Désireuse de ne pas choquer l'autochtone, votre partie masculine, toujours aux commandes, n'eut que le temps de procéder aux légers ajustements métamorphorpiques nécessaires avant que votre corps ne sombre dans l'inconscience.



A votre réveil votre partie féminine tenta de reprendre le dessus avant de s'apercevoir avec horreur, rage et désespoir, de la vanité de ces efforts. Vous étiez désormais sous un contrôle masculin. Pour la première fois de votre existence celui-qui-n'avait-pas-de-nom accédait à la liberté. Alors que vous appréhendiez votre nouvel état chacun de votre côté, la porte s'ouvrit et un être d'aspect masculin, apparemment votre sauveteur, entra dans la pièce. Il se pencha vers vous et vous parla dans une langue inconnue. Il vous fallut quelques rotations locales pour assimiler cet étrange dialecte uniquement basé sur des phonèmes. Dès que vous fûtes capable de marcher, votre hôte vous accompagna jusqu'au lieu du crash. Hélas votre vaisseau avait explosé, dispersant ses débris sur un vaste périmètre. Il vous était impossible de regagner votre monde. En vous votre partie féminine écuma de rage impuissante. En ce qui vous concernait, puisque vous étiez à présent devenu un individu à part entière, votre déception fut rapidement supplantée par un enthousiasme débordant à l'idée d'un monde à découvrir. Bien que vous

fussiez vous aussi désireux de regagner votre planète natale, vous sentiez que vous aviez un rôle important à jouer dans le monde que votre sauveur appelait « la Terre ». Celui à qui vous deviez la vie se nommait Volodia Vladimirovitch. Sur ses instances vous avez choisi un nom, celui d'un bel oiseau blanc : Dove la colombe. Vous avez nommé aussi votre co-colocataire mentale du nom d'un sentiment terrestre qu'elle semblait si bien personnifier : Fury la fureur. Dans les mois qui suivirent vous fîtes plus ample connaissance avec Volodia. Il vous instruisit sur votre nouvelle situation temporelle et géographique. Vous vous trouviez en l'année terrestre 1908 après Jésus Christ (un quelconque prophète local). Ce lieu s'appelait Tougouska dans le pays de Sibérie, lui même dépendant de l'Empire de Russie. Au fil de nombreuses soirées où vous vous gorgeâtes de ses connaissances limitées, une amitié profonde naquit entre vous, également partagée par Fury, qui reconnaissait en Volodia son sauveur. Volodia était un « moujik » : une sorte de travailleur de la terre. A votre surprise il ne disposait pas d'un quelconque aspect féminin, il était simplement « homme ». Sur Terre existaient apparemment d'autres êtres que l'on appelait « femmes », avec lesquelles les « hommes » se reproduisaient. Après l'apprentissage vint le temps du partage. Volodia vous avait appris tout ce qu'il savait sur son monde. Vos conversations devinrent échanges. Vous lui avez appris le nom de votre planète, mais avez jugé sagement qu'il valait mieux lui cacher la nature profonde de ses habitants ainsi que leurs mœurs. Fury devait rester votre secret. Volodia vous fit part de changements en lui : il se sentait plus fort, plus résistant, plus rapide, et cela depuis votre arrivée. Comprenant qu'il s'agissait des effets secondaires des radiations auquel il avait été soumis lors de votre sauvetage, vous lui avez expliqué en termes simples qu'une nouvelle vie s'offrait à lui et que plus rien ne serait jamais comme avant. Volodia ne pouvait plus rien vous apprendre. Vous vouliez découvrir votre nouveau monde. De plus Fury vous harcelait sans cesse, désirant toujours poursuivre votre premier objectif : l'acquisition de la ceinture d'Orion. En outre, elle semblait éprouver des difficultés d'adaptation à votre nouvel état ainsi qu'au climat terrien. Vous avez réussi à convaincre Volodia de vous suivre et êtes parti en sa compagnie. Votre première étape fut une grande ville (enfin pour cette planète) nommée Kiev. Des mouvements idéologiques commençaient à naître. Vous vous êtes laissé entraîner dans leurs mouvances avec Volodia, lui ouvrant les yeux sur le sort de son peuple. Mais le temps vous éloigna.

Alors que votre ami s'investissait dans l'action avec ses nouveaux pouvoirs, vous avez suivi une voie plus calme, vous faisant un devoir d'œuvrer pour la paix et la justice entre les peuples de votre monde d'adoption. Vous avez notamment participé à la fondation de la SDN. (Société Des Nations) Dans le même temps, vous vous intéressiez scrupuleusement à l'avancée technologique terrienne. (Ah ! Ces calmes soirées de discussion au bord du Lac Léman avec le jeune Albert Einstein... !) Vos hôtes n'avaient certes pas encore une technologie spatiale, mais vos discrets coups de pouce en ont certainement raccourci le délai d'appropriation. Vous attendiez patiemment le jour où ils vous fourniraient le véhicule nécessaire à votre retour au foyer. Au fil des ans, vous avez conseillé de

nombreux scientifiques. L'une des plus brillantes fut Pétronille Van Houten, que vous avez rencontrée pour la première fois en 1930 lors d'un congrès scientifique à Berlin. La course des événements mondiaux ainsi que l'émergence de super héros toujours plus nombreux, dont Volodia et vous fûtes les premiers spécimens, vous ont conduit en 1939 à créer le WISH (World Institute of Super Heroes). Les nouveaux mouvements totalitaires vous faisaient craindre le pire et vous vouliez disposer de l'arme adéquate pour les contrer. Mais vous n'étiez pas le seul à planifier votre avenir. La présence de votre « colocataire » se faisait de plus en plus pesante, comme celle d'une droguée en manque... Quelques recherches scientifiques discrètes, qu'elle semblait vous avoir instillées, vous apprirent la vérité. Fury se mourait lentement, vous entraînant avec elle. Depuis votre arrivée sur Terre, son taux de phéromones sexuelles féminines chutait régulièrement. Une solution devrait être trouvée avant l'inéluctable. Vous n'aviez aucun doute quant au fait que votre propre survie était liée à la sienne. Un jour ou l'autre, il faudrait combler son manque. Mais quand et comment, vous l'ignoriez. La Seconde Guerre Mondiale fut l'occasion rêvée de canaliser sa fureur en de périlleuses missions pour la liberté.



Endossant diverses identités, elle accomplit de nombreux exploits. Ainsi, les combats épiques de Yankee Doodle contre Hilda, la Walkyrie Nazie, bien qu'aujourd'hui oubliés, sont entrés dans l'Histoire. L'une des missions de Fury permit d'arracher Pétronille Van Houten aux griffes de la barbarie nazie. Prisonnière d'un laboratoire-forteresse bavarois, la pauvre Pétronille n'avait d'autres choix que de concevoir d'odieuses armes de destruction massive pour d'infâmes projets de l'ennemi. Une fois en sécurité, vous avez usé de votre influence pour en faire un membre du WISH. A la fin de la guerre, le retour à la normale fut difficile. Fury avait goûté à la liberté et vous avez dû batailler ferme pour l'emprisonner à nouveau. Les années passèrent. Vous avez participé à la fondation de l'ONU et influencé l'évolution scientifique de la Terre par le biais du WISH. Pendant ce temps, l'état de Fury déclinait et aucune solution n'avait encore été trouvée. En

1955, un sommet de l'ONU vous permit de retrouver votre vieil ami Volodia, désormais mondialement connu sous le nom du Prolétaire. Le choc fut douloureux : bien qu'heureux de ces retrouvailles, Volodia vous sembla terne et apathique. Inquiet de sa santé, vous lui avez proposé de vous rejoindre à Genève au sein du WISH. Apparemment touché, il n'en déclina pas moins votre offre. Vos rapports avec Fury vous préoccupaient de plus en plus. Alors que le temps du retour au foyer semblait approcher, son état s'aggravait encore et elle devenait de plus en plus difficile à contrôler. Afin de calmer ses ardeurs, vous êtes contraint depuis quelques temps de lui octroyer quelques moments de liberté, qui virent les apparitions de plusieurs Super Héroïnes ou Super Vilaines telles que Astrogirl, Gasoline et La Petite Sirène, notamment. Au cours d'un tel intermède, Fury s'est entichée d'un jeune super héros, l'Archevêque, qu'elle semble manipuler à sa guise. Vous avez découvert à cette occasion qu'elle était capable de sentiments, dont elle vous a fait part. Néanmoins, Fury la Fureur n'en était tout de même pas devenue Fury la Douceur. Elle profite de la popularité de son amant auprès de ses ouailles féminines pour pallier à son manque, qui est récemment devenu crucial. Elle est apparemment parvenue à convaincre l'Archevêque de lui organiser quelques séances très spéciales avec quelques brebis du SHOW. Lors de ses séances, elle vampirise les phéromones nécessaires à sa survie sur les pauvres victimes. Dans la plupart des cas, les jeunes femmes en ressortent extrêmement perturbées et sont directement expédiées à l'asile, plus ou moins discrètement. Aucune n'en est ressortie à ce jour. Elles restent cloîtrées dans leurs chambres capitonnées, invoquant la bénédiction de la Vierge Noire. Vous vous sentez coupable du sort de ces pauvres terriennes, mais vous réalisez que c'est un mal nécessaire. Fury, donc vous-même, ne doit pas mourir. Le remède semble porter ses fruits. Fury est plus calme et vous la laissez même de temps à autres utiliser vos compétences pour effectuer certaines recherches qui l'intéressent. Sans plus vous occuper de ses lubies, et profitant d'une sérénité retrouvée, vous trouvez enfin le temps de vous consacrer à votre projet chéri : le Earth Hope Project, en collaboration avec le gouvernement américain. Le moment tant attendu est enfin arrivé : les humains sont parvenus, grâce à votre aide, à découvrir la technologie spatiale et vous sentez que l'heure du retour approche. (Vous sentez par ailleurs que Fury partage votre enthousiasme.) Vous avez aimé la Terre, mais vous n'êtes pas de ce monde, et les couchers des deux soleils de Digendria vous manquent. Riche de votre expérience terrienne, vous comptez bien repartir pour votre terre natale, et leur faire découvrir par un patient dialogue un nouveau mode de vie, où chaque Digendrien pourrait choisir sa psyché dominante, et où chacun pourrait vivre en bonne intelligence. Depuis un an que le projet est en place, vous vous occupez de la partie négociation et diplomatie, et Pétronille Van Houten se charge de la partie scientifique. Le 4 juillet 1978, le WISH annonçait officiellement le Earth Hope Project à la presse, et vous avez fait parvenir des invitations à tous les super héros les plus importants du moment. Super Woman a tout naturellement été sélectionnée d'office. Il restait à en choisir deux pour l'accompagner dans les étoiles, et vous ne doutiez pas que vous seriez de ceux-là. (Aviez-vous

d'ailleurs le choix ?) Le 2 novembre, l'impensable s'est produit : Super Woman a publiquement annoncé son retrait du Earth Hope Project. Les trois places restaient vacantes, mais vous ne pouviez laisser mourir un tel projet. Vous avez continué à travailler avec acharnement, obsédé par une seule idée : votre retour. À l'occasion d'une mission diplomatique en URSS au début du mois de décembre, vous avez rendu visite à votre ami Volodia. Tout à la joie de vous revoir, il s'épancha sur vous de quelques rancoeurs qui le rongeaient. Le Parti avait décidé de le reléguer au placard et lui avait trouvé une remplaçante : la jeune Pravda. Cette fougueuse super héroïne à peine sortie du nid lui volait la vedette et avait en plus l'outrecuidance de prétendre l'admirer ! Vous avez su rassurer votre ami par des paroles de sagesse, arguant du fait que le peuple ne saurait oublier celui qui s'était battu pour sa libération. Dans les tréfonds de votre psyché, Fury ne semblait pas partager votre optimisme. Outragée par l'humiliation causée à son ami, elle écumait de rage envers la jeune Pravda. Devant Volodia, vous êtes parvenu à dissimuler cet accès de mauvaise humeur malvenue de votre double. Le voyage de retour fut le théâtre d'une âpre lutte psychologique quant aux méthodes à appliquer pour aider votre ami. Fury sembla se calmer jusqu'aux alentours du 17 décembre 1978, à l'annonce de la parade organisée pour le sixième anniversaire de l'Internationale Communiste à Moscou. Le jour dit, vous ne fûtes plus en mesure de la contrôler. Reprenant l'apparence d'un ancien avatar, Yankee Doodle, elle s'envola pour Moscou, vous entraînant avec elle, avec la ferme intention d'en découdre avec Pravda. Une fois sur place, vous n'avez pu constater que votre impuissance. Fury invectiva Pravda sans détours, et le combat s'engagea. La jeune super héroïne n'était pas de taille face à votre martiale psyché. Avec une terreur teintée de surprise, vous avez vu Volodia, le Prolétaire, se lever pour porter secours à sa jeune acolyte. Priant pour que Fury l'épargne, vous n'avez pu qu'être soulagé lorsque, Fury, refusant de combattre celui qui lui avait autrefois sauvé la vie, se laissa terrasser sans autre forme de résistance. Elle prit immédiatement la fuite, décision que vous avez accueilli avec soulagement. De retour à Genève, vous êtes parvenu à reprendre le contrôle. Cet événement vous perturba néanmoins. Il démontrait à coup sûr que Fury gagnait du terrain et tentait de reprendre l'ascendant sur vous. Il était grand temps d'achever le Earth Hope Project, afin de rentrer chez vous et de mettre fin à des siècles d'asservissement des psychés masculines sur Digendria.

Ce que vous devez cacher :

- Vos origines extraterrestres. Vous avez à ce propos une totale confiance en Volodia et savez qu'il ne saurait vous trahir.
- Votre double psyché. Personne ne doit découvrir l'existence de Fury, et encore moins deviner qu'elle est une autre facette de vous-même.
- Votre intervention en faveur du Prolétaire lors de l'anniversaire de l'Internationale Communiste. Il serait alors révélé au grand jour que Dove est également Fury et votre image parmi les hommes en serait ternie à jamais.

Juste avant la soirée :

Vous êtes arrivé à Greenwood Manor aux environs de 14h, en même temps que les autres invités. Après votre installation, vous avez pris votre temps pour vous reposer et consulter quelques notes sur le projet, en vue des votes qui vont avoir lieu ce soir. Vous n'êtes cependant pas tout à fait à votre aise. Vous sentez confusément une hostilité non feinte de Fury envers Super Woman. Il semble s'agir d'une sorte d'envie teintée de jalousie, si typiquement féminine. Par certains côtés, Fury s'est plus humanisée que vous. Lassé de la curiosité déplacée de votre acolyte, vous sortez peu après 15h de votre chambre afin de parcourir la demeure. Vous espérez par ce biais calmer votre jumelle. Vous passez devant la chambre qui vous semble avoir été désignée pour El Couguar, et vous entendez les échos d'une âpre mais inintelligible confrontation entre le Super Héros latino et Super Woman. Surpris, vous voulez passer discrètement votre chemin, mais Fury vous retient, ronronnant d'aise aux bruits de l'altercation. Vous reprenez le contrôle de vos actes juste à temps pour l'empêcher de s'immiscer dans le conflit. Vous vous éclipses en butte aux vociférations muettes de votre colocataire. Il est 15h15 (méridien de Marignan). Vous passez plusieurs heures à vous isoler dans les recoins les plus discrets de la demeure afin de consolider les brèches de votre psyché. À 17h15, vous croisez Super Woman alors que vous revenez vers la civilisation. Lors de la conversation, vous tentez aimablement de la faire revenir sur sa démission. Poliment mais fermement, Super Woman réitère son refus citant d'autres Super Héros tout aussi aptes à prendre sa place. Elle ne peut néanmoins s'empêcher d'émettre des réserves quant à l'Archevêque, qu'elle juge trop inexpérimenté et influençable. « Un garçon gentil et charmant sans doute, mais à la naïveté touchante... » Horrifié, vous sentez à ces mots Fury briser une à une toutes ses entraves et son désir croissant d'étrangler votre interlocutrice (Touche pas à mon mec pétasse !). Perdant le contrôle à chaque seconde vous usez vos dernières forces pour vous éloigner abruptement mais vous ne parvenez à éviter que Fury n'exprime vertement par votre bouche sa pensée à une Super Woman interloquée et choquée. Courant dans des couloirs heureusement déserts, votre corps en pleine mutation, vous trouvez refuge dans la cave. En une dizaine de minutes la transformation est complète et son contrôle sans faille. Vous n'êtes plus qu'un spectateur impuissant. Fury quitte discrètement la maison et commence à patrouiller la propriété cherchant un dérivatif à sa colère. Vous réalisez avec terreur qu'elle est en pleine possession de ses pouvoirs. L'inhibiteur auquel vous avez été soumis à votre arrivée n'a eu aucun effet sur elle du fait de votre schizophrénie. A 17h45 elle trouve l'occasion de sa revanche. Super Woman est seule au fond du jardin en pleine séance de méditation transcendante. Fury l'invective, lui crachant sa haine au visage. Le combat s'engage. Tétanisé, vous mesurez tout l'orgueil d'Anashéa et songez à la cuisante défaite que vous n'allez pas manquer de subir dans quelques minutes. A votre grande surprise il n'en est rien. Fury semble parfaitement maîtriser la situation et s'acharne vicieusement sur son adversaire, lui assénant de puissants coups de griffes et de poings. Décontenancée, dominée, Super Woman tente vainement de se protéger. Mais Fury mène largement le

combat. D'une dernière démonstration de pouvoir brut elle précipite son ennemie au sol. Elle ne se relèvera pas. Son pauvre corps gît comme un pantin désarticulé. Repue, Fury quitte le lieu du combat. Vous profitez de son apaisement pour tenter de reprendre le contrôle. Vous réussissez à l'entraîner à l'écart. A l'abri des regards dans le parc la transformation s'inverse. Dove est de retour. Il est 17h55. Secoué, vous regagnez le havre de votre chambre. Perdu dans vos pensées vous revivez l'incroyable combat. Vous n'auriez jamais imaginé que Fury pouvait vaincre la plus puissante super héroïne au monde. A 19h00 vous rejoignez les autres invités dans le grand salon. La porte s'ouvre. Un officiel entre. Il vous annonce la mort de Super Woman. La soirée commence.

Votre personnalité

En tant que Dove vous êtes un parangon de calme, de maîtrise de soi et de réserve. Vous êtes toujours affable, parlant d'une voix ferme mais posée. Ayez toujours l'air de vous intéresser sincèrement à ce que dit votre interlocuteur. On vous reconnaît de grandes qualités de diplomate. Vous savez toujours trouver les mots justes pour désamorcer une situation conflictuelle. Mais tout n'est pas si simple. En tant que Fury vous êtes orgueilleuse, impulsive et mégalomane. Bien que vous partagiez les mêmes buts vos méthodes divergent. Fury ne supporte pas de se remettre en cause et ne s'embarrasse pas de circonvolutions pour exprimer sa pensée sans ambages. Face à un obstacle, Dove le contournerait, Fury l'anéantirait. Elle s'exprime d'une voix forte au débit rapide avec un vocabulaire peu châtié. Votre principal problème en tant que Dove est la guérilla incessante que vous mène Fury.

Vos Compétences

- Fouiller une pièce (1 PA) (*Dove/Fury*)
- Autopsie (1 PA) (*Dove*) Pour votre intelligence supérieure, le corps humain n'est qu'une mécanique simplissime...
- Linguistique (gratuit): Vous parlez le russe couramment.
- Post Cognition (2PA) (*Dove*) : En touchant à mains nues une personne ou un objet vous pouvez obtenir des informations sur le passé de cette personne ou de cet objet. Prévenez un organisateur qui vous indiquera la marche à suivre.
- Peur (2PA) (*Fury*) : La personnalité de Fury est si intimidante qu'elle peut impressionner une personne au point que celle-ci ne puisse plus utiliser aucune compétence durant quinze minutes. Prévenez l'organisateur de votre proie et soignez votre roleplay.

Vous démarrez cette soirée en tant que Dove et vous avez accès à toutes les compétences ci-dessus. Cependant si vous choisissez d'utiliser une compétence propre à Fury, telle que Peur, vous devrez effectuer un jet de dé pour déterminer si Fury prend le contrôle sur Dove ou non. Ce sera le cas si vous tirez un 1 sur 1D6. Si cela se produit vous pouvez empêcher le changement en dépensant 1 PA supplémentaire. Inversement la situation sera identique

lorsque Fury tentera d'utiliser une compétence propre à Dove telle qu'Autopsie ou Post Cognition.

Vos Accessoires

- Votre costume devra être élégant et sobre. Vous porterez obligatoirement des gants et une cape réversible qui vous permettra de simuler le passage de Dove à Fury et vice versa. (Au cas où bien sûr.) Libre à vous d'accessoiriser votre costume comme vous le souhaitez pour lui donner un aspect super-héroïque: masque, bottes, ceintures... etc.
- Prévoyez un tampon hygiénique dans vos poches. (Chaque homme a en lui une touche féminine, n'est-ce pas ?)

Vos objectifs :

- Vous faire élire pour rentrer enfin chez vous.
- Vous disculper du meurtre de Super Woman, quitte à faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre.

Ce que vous pensez des autres convives :

	Ce que Dove en pense	Ce que Fury en pense
<u>L'Archevêque :</u>	Un enfant perdu facilement manipulable hélas, mais qui détient une réelle influence.	Mon jouet préféré. Doué au pieu, il est tellement affriolant, avec sa tête de puceau. J'ai le béguin pour lui mais je ne lui dirai jamais.
<u>Le Professeur :</u>	Un esprit brillant. Elle devrait cependant redescendre parfois de ses sphères abstraites pour s'inquiéter de l'utilisation de ses idées.	Un esprit brillant. Beaucoup moins conne que la majorité des Terriens. De plus, elle peut m'être utile pour rentrer chez moi.
<u>Starman :</u>	Inconnu... Il vous semble calme et réservé.	Un beau morceau à se mettre sous la dent. Pourvu qu'il aime pas les mecs...
<u>Le Président :</u>	Vous avez eu affaire à lui pour travailler sur le Earth Hope Project.	Ca, c'est mon genre de salaud, il sait utiliser ce qu'il a à portée de main.

C'est un habile politicien, qui sait manipuler l'opinion.

Pravda :

Une gentille fille un peu endoctrinée peut-être. Le Prolétaire ferait mieux de la prendre sous son aile plutôt que d'en avoir peur.

La p'tite pétasse qui gêne mon pote. J'espère que ma petite intervention lui aura servi de leçon. En plus, elle a l'air d'une pucelle archi-coincée...

Le Prolétaire :

Votre premier et votre seul ami. Vous lui devez votre survie sur cette planète. Quel dommage qu'il soit déchiré entre sa loyauté et ses convictions.

Un type bien. Je lui dois ma survie, et c'est le seul humain pour qui j'ai vraiment du respect. Il ferait mieux d'arrêter de chialer dans son verre et de prendre sa vie en main.

El Cougar :

Le super héros sud-américain, qui défend un peuple affamé qui en a bien besoin.

Un bel hidalgo. Il perd son temps à défendre une bande de ventre affamés, abrutis et drogués. Mais quel cul, mazette!

Sakugimoon :

Pétillante, fraîche et pleine de vie. Elle aura sûrement besoin de vos conseils.

Si cette japonaise s'imaginer de l'importance, maintenant que Super Woman a disparu, elle se fourre le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate. Et je lui refais sa face de citron si elle touche à mon mec !

Super Woman :

Une femme d'exception qui aurait pu mener la Terre sur la voie de la

Tu parles d'une grande perte ! Cette pétasse n'a eu que ce qu'elle méritait. Pour qui elle se

paix. Une prenait ?
grande perte.

- 3- photos d'astronomie (« Maison... »)
- 4- coffret de deux parfums, homme/femme, identiques

Vos répliques :

- « Un accord est toujours possible. Réfléchissons ensemble à un compromis. » ou bien : « Ecoute p'tite tête, j'tai dit que c'était comme ça. Maintenant, tu la moules... »
- « La violence est le dernier recours de l'incompétence. » ou bien « Moi j'dis : dans le doute frappe encore. »
- « J'ai aimé la Terre mais il est temps de répondre à l'appel des étoiles. » ou bien « Vivement qu'on se tire de ce trou de bouseux. »

Ce qu'on l'on peut découvrir dans votre chambre :

- 1- article sur la Toungouska 1978
- 2- rapport de l'asile sur les victimes du SHOW

Vos bulles de combat:

en tant que Dove:

– Pif

– Paf

– Pow

en tant que Fury:

– Paf

– Pow

– Vlam

– Vlam