

DE LA SUPER HEROINE PLEIN LES NARINES

*Une soirée-enquête pour 9 joueurs et 2 organisateurs par Eric
Changeon et Caroline Martineau*



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 dix Points Actions (10 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 XIXème 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

THE DAILY PLANET

75 cents

December 20th, 1978

EARTH HOPE PROJECT: L'ESPOIR D'UNE NOUVELLE TERRE PROMISE!

Par Clark Kent



Si Moïse avait été désigné par Dieu, ses successeurs le seront par les hommes. Nous nous rappelons tous la stupeur qui frappa l'humanité le 2 novembre dernier lorsque Super Woman annonça son retrait du Earth Hope Project. Rien n'aurait pu laisser présager d'une telle tragédie. Celle qui s'était tant investie dans le bond vers les étoiles, celle qui nous offrait de nouvelles planètes, se retirait. À ce jour, nous ne connaissons toujours pas ses raisons, mais que nul ne doute de leur noblesse. Earth Hope Project : mots simples renfermant tant d'espoirs ! Il y a un an déjà, des hommes de bonne volonté - membres du WISH (World Institute of Super Heroes), représentants de différents états - nous offrirent le plus beau des cadeaux de Noël. Une arche spatiale sera construite. Elle prendra le nom de New Mayflower. Abritant en son sein le fleuron de l'humanité, guidée par la perfection, elle s'élancera vers une nouvelle Terre Promise. D'aucuns - néfastes Cassandres - tirèrent de la défection de Super Woman de funestes présages. Mais c'est dans l'adversité que se révèlent les âmes fortes. Le WISH persévéra, le rêve survécut. L'heure du départ approche. Dans quatre jours, veille de Noël, l'élite mondiale des Super-Héros se réunira au Manoir de Super Woman pour désigner les nouveaux bergers du ciel. En cette nuit sacrée, gageons que la grâce les touchera. Choisissez bien, messieurs, et paix sur la Terre aux hommes de bonne volonté.

Who's who in the Stars?

La liste des super-nominés a pour l'instant été tenue secrète par le WISH. Au nom de votre droit à l'information, le Daily Planet vous la révèle en exclusivité mondiale. Le 24 décembre, sept êtres franchiront les portes du manoir de Super Woman :

D'Amérique du Sud vient le défenseur des opprimés, l'ultime rempart de la veuve et de l'orphelin contre l'adversité, le super-charmeur El Cougar.

Au pays du soleil levant, sous la caresse du matin calme, est née une reine. L'Extrême Orient nous offre sa perle de lune : Sakugimoon.

Venant de l'autre patrie du PC, alliant l'expérience à la jeunesse, l'URSS nous confie le Proletaire, héros légendaire de la révolution de 1917, et Pravda sa jeune disciple et associée.

Européen de naissance, citoyen du monde par choix, s'avance la « colombe de la paix » : Dove.

Terre de liberté, esprit de justice, sous l'égide de notre drapeau et la main sur la bible notre président lui-même se fend de son meilleur protecteur : le si jeune et déjà brillant garde du corps présidentiel Starman.

Pour affronter l'hostilité froide des étoiles, pour contempler sans peur le vide glacial de l'espace, le monde spirituel nous fait don de l'illumination au travers du fondateur du SHOW - Super Heroes Oecumenical Wonder - : le charismatique Archevêque.

CHARTRE DU EARTH HOPE PROJECT

1. **Le galactonaute ne devra se réclamer d'aucune patrie ou idéologie autre que celle de citoyen du Monde.**
2. **Le galactonaute ne pourra faire bénéficier une partie de l'humanité aux dépens d'une autre des acquis de l'expédition.**
3. **Le galactonaute ne devra être en charge d'aucune famille.**
4. **Le galactonaute devra faire preuve de pouvoirs naturels et permanents.**

Publié avec l'aimable autorisation du WISH, en exclusivité pour le Daily Planet :

Par notre correspondant à Genève, Jimmy Olsen

UNE SEULE FOI, UNE SEULE VOIX

Lhassa, Tibet. 15 août, sainte journée de l'Assomption chrétienne. C'est avec des écharpes blanches, symbole de pureté, que le Dalaï Lama a accueilli ses homologues religieux pour le premier concile mondial pour une spiritualité moderne et vivante. Réunir autant de personnalités différentes et antinomiques semblait une tâche impossible. Pourtant le dieu vivant du Tibet l'a réussi. A son invitation se côtoient le Pape Paul VI et l'Imam Khomeiny, le Shaman australien du peuple du rêve et l'Archevêque fondateur du SHOW. Plus de cinq cents vénérables, ogas, diacres et autres hauts dignitaires religieux ont fait le voyage jusqu'à Lhassa.

La tenue d'une telle réunion, et son affluence, témoigne de l'incertitude dans laquelle se débat actuellement l'intégralité des religions terriennes. En effet, comme l'a rappelé le Dalaï Lama dans son discours d'ouverture : « La foi n'est rien sans la connaissance, mais la connaissance est blasphème sans la foi. Pourtant perdus dans nos disputes, nos querelles, nos oppositions, nous avons oublié l'homme. Plus grave encore, il nous a oublié. En cette ère cruciale où il va s'élancer vers les étoiles, allons nous l'abandonner une fois encore ? Oublions nos divergences stériles. Prêtres de Yahvé, orixas de Yumanja, muftis d'Allah, tous, ensemble, d'une seule voix, portant une même foi, soyons prêts à enfin remplir notre mission millénaire : soutenir et guider les pas de l'humanité dans ses joies et ses épreuves. »

Huit jours plus tard la réunion se terminait sur un bilan globalement positif. Comme l'a souligné le Patriarche de l'Eglise Orthodoxe lors de la cérémonie de clôture : « Nous avons amorcé de nombreux axes de discussions. Les mois à venir seront riches de nouvelles entreprises pour chacun d'entre nous. Mais je peux d'ores et déjà annoncer que l'humanité ne marchera pas seule dans le noir stellaire. Nous serons là, à ses côtés. »

Nous savions alors que toutes les décisions prises lors de ce concile ne nous avait pas été révélées. L'une d'entre elles vient de nous être officiellement communiquée. Les autorités religieuses ont désigné leur Moïse. L'Archevêque, le populaire fondateur du SHOW, a été investi de la charge de guide spirituel des nouveaux colons. Il démontrera ainsi l'adage du pape Paul VI : « La religion n'est d'aucun pays. ».

NEWS OF THE WORLD

La Lutte Finale

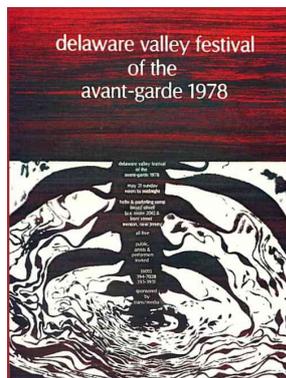
De notre correspondant spécial à Moscou, Sean Dourakine

Moscou, -15° Celsius au thermomètre, le 17 décembre dernier. C'était la foule du grand soir, réunie pour le soixantième anniversaire de l'Internationale Communiste. Fidel Castro, Nikolaï Ceausescu, le Général Jaruzelski, de nombreuses et non moins éminentes personnalités du monde communiste se pressaient à la tribune officielle, auprès de Léonid Brejnev et du politburo, afin d'apprécier la somptueuse parade militaire organisée en cette occasion. Le défilé avait été ouvert, sous les applaudissements de la foule, par les deux super héros soviétiques, le légendaire Prolétaire et sa jeune camarade, Pravda. La cérémonie se déroulait déjà depuis plusieurs heures quand une super vilaine inconnue apparut au-dessus du mausolée de Lénine. Elle fondit comme une harpie sur la jeune Pravda, claironnant dans sa charge un défi tonitruant. N'écoutant que son sens du devoir, la jeune héroïne releva le gant. Les camarades n'avaient d'yeux que pour leur jeune protectrice, s'élevant altièrement dans les airs, face à sa vile adversaire. Dès le début, l'affrontement fut âpre et sans pitié. À la surprise générale, la démoniaque furie, utilisant toutes les ressources et ingéniosités de sa trahison, parvint à mettre en difficulté son adversaire. Le Prolétaire, resté jusqu'alors sur sa réserve, afin de laisser toute la gloire du combat à sa jeune protégée, se départit alors de son calme olympien pour prendre part à l'affrontement. Et l'espoir changea de camp et la fortune de favori. Sous la pression conjuguée des deux héros, la fourbe ennemie dut rompre le combat et s'enfuit ignominieusement du champ de bataille. Le défilé put dès lors reprendre sous les acclamations enthousiastes de la foule. D'aucun chuchotent cependant dans les milieux bien informés que, le soir même, la jeune Pravda dut s'expliquer devant le politburo de sa quasi-défaite.

Le WISH ne souhaite rien

De notre correspondant à Kobe

Panique à la bourse de Kobe. Alors que monsieur Tokiwoki, président directeur général de la Tokiwoki Corporation, venait d'annoncer un bénéfique record pour l'année en cours ; l'action de sa société vient de baisser de 30 points au Nikkei. Cette situation peut sembler paradoxale pour les néophytes des marchés boursiers. Pour les vieux renards la raison n'en est pas si obscure. En effet le WISH, organisation bien connue, vient de refuser l'offre financière astronomique que lui proposait monsieur Tokiwoki. La Tokiwoki Corporation n'est pas autorisée à paraître sur la liste des philanthropiques donateurs du WISH.



L'homme de l'Amazone

De notre bureau à Caracas

Chantier pharaonique, la transamazonienne express accumule les délais. Climat tropical, maladies, et surtout attaques d'Indiens autochtones ne cessent de retarder l'achèvement de cet axe prioritaire pour la civilisation d'Amérique du Sud. Pour pallier à ces difficultés, la Junta Conglomerated, initiatrice du projet, a récemment fait appel au célèbre El Cougar. Durant une semaine, celui-ci a arpenté la jungle amazonienne le long du fleuve serpent. Rencontrant toutes les tribus indiennes hostiles au projet, le héros latinos réussit le tour de force de faire cesser les attaques, tout en respectant les spécificités culturelles des indigènes. Depuis son action, le nombre d'ouvriers tués a diminué de 300% et le chantier progresse désormais régulièrement. Comme nous l'a déclaré Pablo Picassietos, grutier sur la transamazonienne : « Je sais pas ce qu'El Cougar a dit aux Indiens, mais depuis son passage, on est beaucoup plus tranquilles. C'est bien simple, on les voit plus. Ils ont dû émigrer ailleurs... »

L'Archevêque : un show explosif!

Divinement bon ! Hier soir, l'interprète de "Jesus come back" a enflammé le Palais Omnisports de Bercy. La prestation fut gigantesque ! SHOW. Les initiales de l'Eglise Super Héroïque flottaient partout hier soir, au Palais Omnisports de Paris Bercy, à l'occasion du passage dans l'hexagone du célèbre prêcheur. Il faut dire que l'évènement était particulièrement attendu par les fans, qui n'ont d'ailleurs pas bronché en patientant jusqu'à l'ouverture des portes de la salle, sous une pluie battante. C'est un Archevêque très à l'aise et décontracté que le public français a pu applaudir à partir de 21h. Le jeune pasteur est arrivé sur scène par le haut, attaché par les pieds, prêt à interpréter plusieurs chansons issues de son répertoire. De ce concert on retiendra notamment un karaoké géant, sur lequel l'éclésiaste a demandé à ses fans de reprendre avec lui son titre "Pray", avant de « Lui » rendre hommage avec "He's the One". Ses multiples affirmations "je suis fatigué", en français, n'ont pas réussi à laisser croire à un réel épuisement, tant son jeu de scène était lumineux. Le Saint Homme a profité de l'occasion pour organiser une séance photos gigantesque, en sollicitant les personnes munies d'appareils, pour faire fonctionner leurs flashes, dans un même laps de temps. Préparé à réagir au quart de tour face à son idole, le public français s'est montré exemplaire hier soir à Bercy. La soirée s'est terminée quelques minutes avant 23h, alors que L'Archevêque avait choisi d'interpréter, entre autres, son single "God DJ" lors de la séance des rappels.

FAITS DIVERS

Carambolage sur la Highway 29

Pélagie Appleppe, 25 ans, secrétaire du lycée local, a garé sa Buick familiale sur la bande d'arrêt d'urgence de la highway reliant Toledo à Reno le 16 décembre dernier à 18h. Après s'être déshabillée entièrement et avoir soigneusement plié ses vêtements sur la banquette arrière de son véhicule, elle s'est élançée sur la voie au mépris du danger. Interceptée par la police quinze minutes plus tard, elle déclare obéir aux ordres d'une mystérieuse vierge noire. Elle est depuis internée au Mental Asylum de Toledo. Interrogés au téléphone, ses proches nous ont déclaré ne rien comprendre à cette crise de folie subite. Pour sa mère, Pélagie est une jeune fille calme, « pas du genre à sauter au cou d'un garçon comme certaines », et pieuse, qui fréquente régulièrement les offices de l'Eglise Super Héroïque de Toledo.

CARNET MONDAIN

La Première Dame a du Cœur

Le 17 Décembre Carnegie Hall accueillait l'évènement philanthropique de l'année. Tous les gens qui comptent s'y pressaient pour apporter leur obole à une noble cause. En effet Mrs Barbara Reagan, épouse de notre Président, organisait le gala annuel de sa fondation « Félin pour l'autre » pour les chats défavorisés. Durant cette soirée, baptisée « Un panier pour Noël », les invités purent assister à une représentation exceptionnelle de la célèbre comédie musicale : « Cats ». A la fin du repas, préparé par le chef Bocuse, les convives purent témoigner de leur générosité en participant à une vente aux enchères animée par Mr Maxwell Sheffield, le producteur de Broadway bien connu de nos lecteurs. Les nombreux lots que pouvaient acquérir les généreux donateurs furent présentés par de charmants modèles félins. La pièce maîtresse de ce défilé, un collier or et diamant pour petit compagnon offert par la maison Van Cleef & Arpels, fut superbement portée par Lady Foufoune la première Chatte du pays. « Et pourtant c'était son premier défilé ! » nous a confié Mrs Reagan.

INVITATION

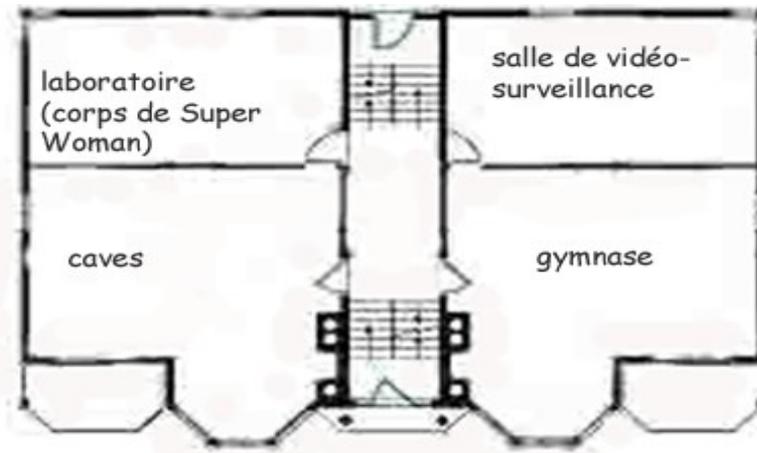


Mr, Mrs, Miss ,

Le WISH et Super Woman ont l'honneur de vous convier le 24 décembre 1978, à partir de 14h, à Greenwood Manor, Massachussets, Etats-Unis, pour la désignation des trois galactonautes requis dans le cadre du Earth Hope Project.

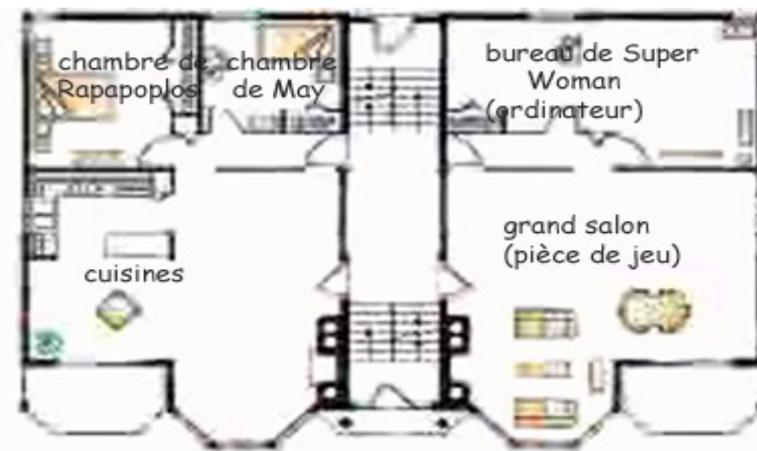
R.S.V.P.

Sous-Sol



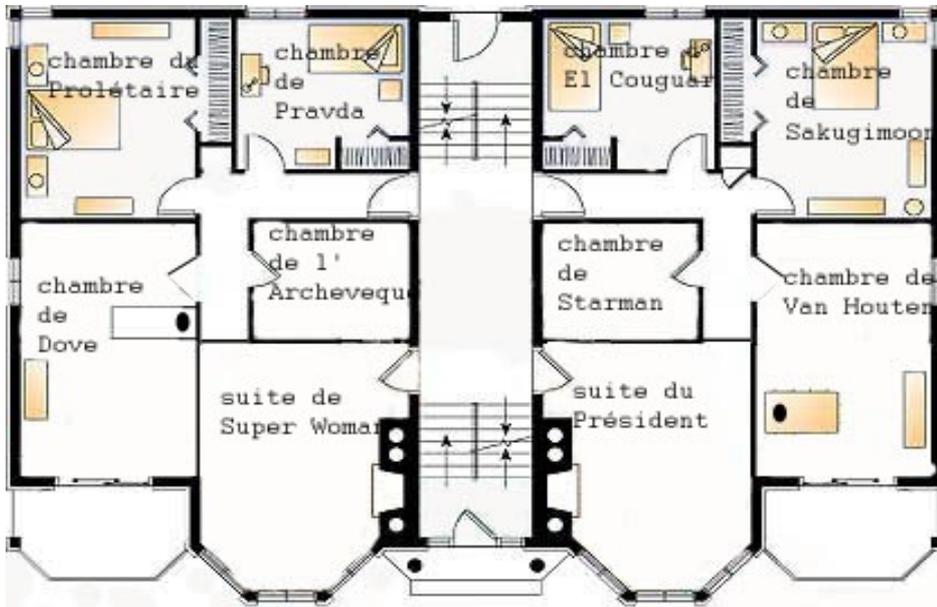
jardins

Rez de Chaussée



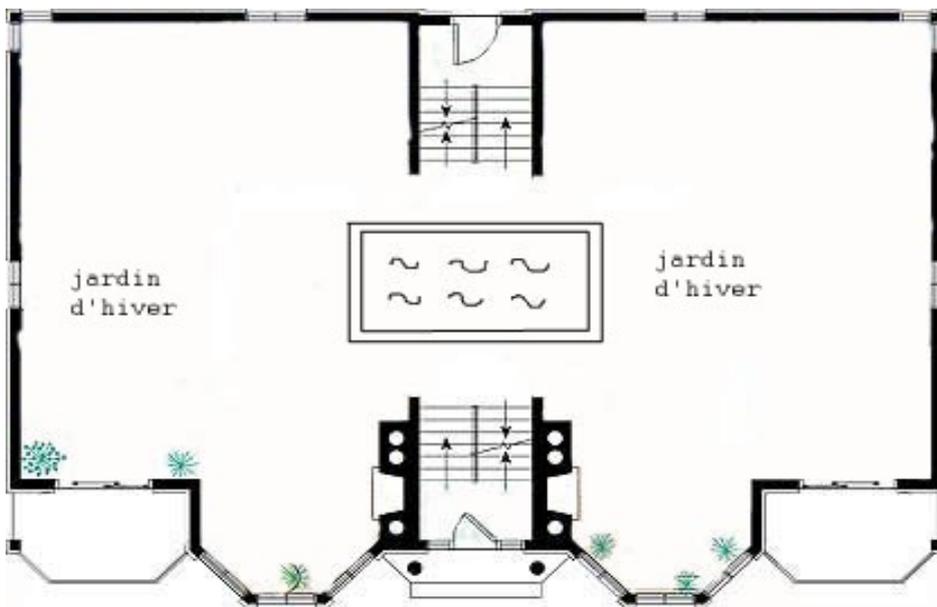
jardins

Premier étage



Jardins

Deuxième Etage



Jardins

LE PRESIDENT

William Fitzgerald Reagan

Manipulateur, démagogue, raciste

Votre histoire

WASP issu d'un nid de WASP, (White Anglo-Saxon Protestant), vous êtes né le 4 juillet 1923 dans une riche famille de Louisiane. Vos ancêtres avaient bâti leur fortune sur les plantations de cannes à sucre et le trafic du bois d'ébène. Leurs descendants ont pérennisé cet héritage en développant une tentaculaire multinationale. Très jeune vous découvrez les sympathiques distractions du cru : battue, lynchage de nègres, etc. Votre cursus scolaire est sans faille. A l'université vous découvrez les poètes français et explorez leur univers, en particulier Baudelaire et ses « paradis artificiels ». Malheureusement la police de New Orléans ne partage pas votre goût pour la littérature du vieux continent. Il est vrai que vous étiez tombé dans le prosélytisme. Vous êtes accusé de consommation et trafic de drogues. Heureusement votre père alerté s'assure le dévouement de fonctionnaires éclairés. Quelques chèques conséquents, un nouvel examen de votre dossier, conduisent à l'inculpation de l'un de vos condisciples. Votre diplôme en poche, votre père vous engage dans l'US Army et vous partez découvrir le Japon dans les troupes d'occupation au début des années 50. La vie s'offre à vous. Fringuant jeune officier vous découvrez l'amour dans les bras d'une jeune japonaise nommée Yoko Surimi. Vous l'aimez sincèrement et souhaitez en faire votre femme. A l'annonce de cette nouvelle votre père y met son veto catégorique et menace de vous déshériter. Le cœur déchiré vous rentrez au pays en promettant à votre bien-aimée de revenir la chercher. En gage d'amour éternel vous échangez votre plaque d'identité militaire et un de ses peignes en nacre. Quelques mois après votre retour, alors qu'un nouvel affrontement vous opposait au sujet de Yoko votre père est terrassé par un accident cardio-vasculaire. Vous êtes désormais le seul homme de la famille et vous devez de reprendre les rênes de l'entreprise. Les années passent. Vous assumez le contrôle de la firme familiale et entamez une carrière politique prometteuse. Vous tentez de retrouver votre amour perdu. Mais les recherches vous mènent à une tombe dans un petit cimetière de Kobe : vous êtes arrivé trop tard. Sous le coup de la douleur vous lancez à corps perdu dans la politique et les affaires, menant les deux avec succès. Côté cœur,

vous épousez une riche héritière : Barbara Chodron de Courcel. Cette union vous ouvre les portes sénatoriales. Nous sommes alors en 1964. Dans le même temps vous effectuez diverses missions commerciales en Amérique du Sud pour le compte de la CIA. Il s'agissait de pourvoir aux besoins en armes des « contras », opposants au régime pro-communiste en place au Nicaragua. Ces derniers remerciaient leurs bienfaiteurs par le biais de livraisons de cocaïne.



Vous en profitez pour nouer certains contacts avec des hommes d'affaires colombiens de la région de Medellin : les célèbres barons de la drogue. L'appétit vient en mangeant. Votre poste de sénateur vous donne envie de la présidence. Aidé par vos amis sud-américains, béni par le SHOW (Super Heroic Oecumenical Wonder), vous vous élancez à la conquête du poste suprême. Vos rêves se réalisent le 14 février 1972. Vous emménagez à la Maison Blanche avec votre famille : Barbara et sa délicieuse compagne féline Lady Foufoune, seul « enfant » qu'elle autorise au sein de votre foyer. Sous l'égide d'une politique républicaine musclée, votre popularité ne cesse de croître et vous êtes

réélu triomphalement en 1976. Vous avez toujours su vous entourer d'amis fidèles et de conseillers de tous horizons. L'un d'entre eux n'est autre que Charles Ingalls, le père de l'Archevêque, super héros fondateur du SHOW. Vous le rencontrez fréquemment au club très privé « Le Madame du Barry », rendez-vous prisé des hommes d'affaires réalistes... Charles n'est pas seulement un magnat éclairé de la finance, lui aussi porte ses blessures. Il s'est épanché en vous parlant de la perte de sa fille Albertine, disparue dans le Lac Supérieur alors qu'elle n'avait que trois ans. Dix-sept ans après, le timbre de sa voix en est encore voilé lorsqu'il effleure le sujet. Qu'importe, vous n'êtes pas le genre d'homme à plier sous le fardeau du passé, et vous savez exploitez les dons que la vie vous offre dans le présent. Et vous pouvez vous en féliciter, les affaires tournent plutôt bien. Mais la Terre ne vous suffit plus. Vous rêvez d'un acte qui vous vaudrait l'immortalité au Mont Rushmore. Le 25 décembre 1977, l'occasion vous en est offerte. Le WISH vous propose le Earth Hope Project : l'envoi d'une arche dans les étoiles commandée par trois super héros irréprochables. Cette dernière précision vous fait tiquer. Vous réalisez que cette traîtresse de Super Woman, sans nul doute la femme que vous haïssez le plus au monde, sera fatalement dans les élus. En effet, comment apprécier une citoyenne, mutante de surcroît, qui nie la place de phare de la civilisation dévolue par Dieu à l'Amérique ? Il ne sera pas dit que vous laisserez s'accomplir une telle forfaiture. Le EHP vous a mis en relation avec les scientifiques du WISH. Vous avez demandé à la plus célèbre d'entre eux, le Professeur Pétronille Van Houten, de concevoir pour vous l'arme ultime anti-mutant : l'Annihilator. Il est temps que ces anomalies génétiques apprennent leur véritable place et reconnaissent leur maître. Mais tous ne partagent pas vos idées. L'Orchidée Blanche, une organisation terroriste de la pire espèce, de prétendus donneurs de leçon humoristes, vous a pris comme tête de turc favorite. Leur dernier attentat vous a contraint à séjourner aux toilettes plus que de raison lors du dîner du CRET, Congrès Républicain des Eleveurs Texans. Ces petits minables avaient réussi à glisser un laxatif surpuissant dans votre bourbon apéritif. Depuis, votre sécurité a été renforcée. Sur les conseils de vos spin doctors, vous avez mis en avant un jeune et compétent garde du corps, Starman. Celui-ci, bien que mutant et d'origine nègre, sait exactement où est sa place : qualité rare. Le 2 novembre 1978, alors qu'elle avait elle-même annoncé fièrement le projet lors de la conférence de presse de juillet, la péronnelle d'acier Super Woman annonce sa démission du EHP. Sous des raisons fallacieuses, elle met fin à la comédie grotesque de ses capacités. L'occasion est trop belle. Washington Sullivan, votre dévoué Starman, représente le remplaçant idéal, non seulement selon votre propre opinion,

mais également grâce à l'image qu'il renvoie de vous-même dans les médias. Vous le patronnez afin qu'il figure sur la liste des choix possibles. Mis à part cela, les « affaires » tournent plutôt bien. Vous attendez d'ailleurs des nouvelles d'une livraison qui doit être effectuée sous peu. C'est votre ami Charles Ingalls qui s'en charge. Sans doute aurez-vous des nouvelles par son fils au cours de la soirée. Le nom de code de l'opération est « Pèlerinage à Compostelle. »

Ce que vous devez cacher :

- Vos liens avec le Cartel de Medellin et leur aide pour le financement de votre dernière campagne.
- Votre commande de l'Annihilator auprès du Professeur Van Houten.

Juste avant la soirée :

Vous êtes arrivé à Greenwood Manor aux environs de 14h, accompagné de votre garde du corps Starman. Les autres invités sont arrivés à peu près au même moment. Vous êtes installé dans une suite contiguë à la chambre de votre employé. Soucieux de suivre l'évolution du Projet Annihilator, vous demandez au majordome d'avertir le Professeur que vous lui rendrez visite en fin d'après-midi. 17h15 est un horaire idéal. Après avoir donné quartier libre à votre garde du corps pour quelques heures, vous en profitez pour visiter le manoir de Super Woman, l'antre de la bête. Vous êtes fort curieux de savoir comment l'argent des contribuables a été dépensé. Cette exploration vous permet, aux alentours de 15h50, d'écouter innocemment une conversation téléphonique entre la jeune Pravda et apparemment ses supérieurs. À la mine de la jeune sicaire communiste, les nouvelles ne semblent guère joyeuses. Le nom du Prolétaire revient plusieurs fois dans la conversation. Les lendemains déchanteraient-ils ? La conversation s'achève et Pravda s'éloigne l'air abattu et très préoccupée. Vous finissez votre exploration et regagnez votre suite. À l'heure dite, vous vous dirigez vers la chambre du Professeur, accompagné de votre garde du corps. Alors que vous vous apprêtez à frapper à la porte pour manifester votre présence, celle-ci s'ouvre inopinément. Super Woman en sort et vous vous défiez mutuellement du regard. Que faisait cette pimbêche chez le Professeur Van Houten ? Laisant votre garde du corps à la porte, vous pénétrez dans la chambre. A votre vue, le Professeur range précipitamment divers appareils scientifiques. Laisant là vos réflexions, vous vous enquérez immédiatement de l'avancée des travaux. À votre ennui profond transformé rapidement en colère, le Professeur tergiverse et vous submerge d'explications scientifiques absconses, prétextant des retards de dernière minute. Malgré votre insistance, vous n'en apprenez guère plus. Vous rappelez sèchement à

Melle Van Houten les termes de votre accord, et quittez la pièce d'un pas excédé. Il est 17h50. D'un geste ferme et glacial, vous signifiez à Starman que l'entretien est terminé et regagnez vos quartiers sous son escorte vigilante. Seul dans votre chambre vous réglez quelques affaires d'Etat. A 19h00, toujours escorté de Starman, vous rejoignez les autres invités dans le grand salon. La porte s'ouvre. Un officiel entre. Il vous annonce la mort de Super Woman. Vous cachez votre satisfaction et feignez d'être affecté par la nouvelle. La soirée commence...

Votre personnalité :

Le côté WASP : vous êtes raciste, impérialiste, ambitieux, et possédez plus que la dose minimale d'hypocrisie prescrite pour faire un bon politicien. Le côté Golden Boy : vous êtes un orateur charismatique, cultivé, vous connaissez parfaitement l'étiquette. Vous êtes plus que cupide : vous êtes un homme d'affaires qu'aucune contingence ne saurait détourner de son objectif. Vous ne tolérez aucune opposition et brisez quiconque s'y hasarderait. Parlez toujours avec un air suffisant. Sachez jouer de votre sourire de circonstance, tantôt glacial, tantôt chaleureux. N'hésitez pas à utiliser le chantage pour parvenir à vos fins. N'oubliez pas que vous êtes également lâche : ayez toujours un bouc émissaire à portée de main lorsque ça commence à sentir le roussi. Malgré tout, vous avez un cœur : vous souffrez toujours de l'abandon de Yoko. Vous haïssez ces moments de sentimentalisme désuets et les cachez derrière un autoritarisme forcené.

Vos compétences :

- Fouiller une pièce (1 PA)
- Vaudou (2 PA) : Pendant votre enfance, vous avez eu la chance d'être élevé par une gouvernante de couleur, qui vous a appris à invoquer les esprits Loas par le biais d'une poupée vaudou. Vous avez sur vous une poupée capable de vous protéger de tous pouvoirs pendant une durée d'un quart d'heure. Vous devez pour cela prévenir un organisateur lorsque vous décidez de l'activer.

Vos accessoires :

- Votre costume : élégant et sobre, de bonne qualité. Vous aimez fumer le cigare.
- Une petite poupée que vous devrez porter sur vous. (Evitez les Barbies...)
- Une photo de Yoko, ainsi que son peigne, dans vos affaires.
- Vous portez un tatouage sur l'avant-bras : un genre de soleil aztèque stylisé. (Avec des rayons ondulés) C'est le signe de votre appartenance au cartel de Medellin.

- Un contrat d'obligation pour super-héros. (Voir « Vos Objectifs »)
- Une potion mystique destinée à amplifier les pouvoirs de celui qui la boira. Elle a été préparée spécialement pour ce soir par votre vieille nanny lors d'un rituel vaudou. L'effet ne durera que le temps de la soirée, mais ça, ils ne sont pas obligés de le savoir...

Vos objectifs :

- La main mise que vous avez sur Starman n'est pas pour vous déplaire. Vous avez toujours pensé qu'un bon super-héros est un super-héros au service de l'Etat : c'est-à-dire à votre service. Vous souhaitez en contrôler le plus possible. Mais une tentative à la fois, pour ce faire vous avez amené un contrat vous donnant toute autorité sur le signataire. Le tout doit bien sûr se faire le plus discrètement possible, en outre l'idéal serait qu'au moins le signataire soit élu parmi les galactonautes. Si votre charisme ne suffit pas pour décider l'heureux élu, vous pourrez toujours lui proposer votre petite potion.
- Découvrir le meurtrier pour le rallier à votre cause.
- Faire élire Starman et/ou l'un des signataires du contrat sus cité.

Ce que vous pensez des autres convives :

- Le Prolétaire : un lourdaud russe alcoolique facilement manoeuvrable. La preuve vivante de l'échec du communisme.
- Pravda : Encore une raclure de gauchiste, mais elle a l'air intelligente. Il faudra se méfier. Il serait peut-être intéressant de la retourner contre ses dirigeants.
- Sakugimoon : Une mignonne petite jeune fille naïve. Un 5 à 7 exotique ne serait pas pour vous déplaire...
- Dove : Vous ressentez à son égard un mélange de respect et de crainte. Vous ne l'aimez guère mais ne lui montrerez jamais, par une lâcheté que vous nommez diplomatie.
- El Cougar : Vous le reconnaissez : vous l'avez croisé lors de quelques séminaires avec vos amis colombiens. Vous savez qu'il ne dira rien tant que vous vous tairez. Il peut faire un homme de main efficace, facilement manipulable par l'argent.
- Starman : Efficace et silencieux, c'est un digne produit de vos services de protection. À votre service depuis environ un an, ce nègre est votre meilleur candidat, emblème du gouvernement US. Il est

également votre meilleure couverture médiatique...

- Pétronille Van Houten : Vous lui avez commandé en mars 1978 une arme capable d'éliminer un super-héros. Ce grand génie semble réticente depuis votre dernière entrevue. Chercherait-elle à vous doubler ?
- L'Archevêque : Vous le respectez officiellement mais vous préférez traiter vos affaires louches avec son père.
- Super Woman : Cette conne a failli faire capoter votre projet ! Elle n'a eu que ce qu'elle méritait. R.I.P. Vous n'irez même pas cracher sur sa tombe.

Vos répliques :

- « Echangeons nos informations. Commencez... »

- « C'est pour l'Amérique... ! »
- « Je connais des mutants très biens... »
- « Encore un coup de ces salauds de : gauchistes, féministes, écologistes, étrangers, démocrates, libéraux, mutants... etc. » (Choisissez le terme qui vous convient sur le moment...)

Ce que l'on peut découvrir dans votre suite :

- 1- votre agenda
- 2- article sur les victimes de l'Orchidée Blanche
- 3- photo de Yoko
- 4- peigne en nacre

Vos bulles de combat:

- Pif
- Paf

SAKUGIMOON

Coraya Surimi

Fougueuse, torturée, féministe

Votre Histoire :

Vous êtes une métisse. Vous êtes née en 1953 à Kobe, au Japon. Votre mère, Yoko, vous a élevée seule jusqu'à l'âge de 4 ans. A force de labeur, privations et autres avanies, elle vous a quittée un soir de pluie. Elle vous a néanmoins laissé un héritage, la plaque d'identité militaire du bel officier américain qui était votre père, ainsi qu'un délicat peigne de nacre irisé qu'elle portait dans son opulente chevelure d'un noir de jais. Dans son dernier souffle, elle eut le temps de vous apprendre le nom de votre père: Bill Reagan. (Et qu'il aimait les cigares...) En voyant la lumière brillant encore dans ses yeux lorsqu'elle parlait de son ancien amant, et peut-être à cause de cela, vous avez haï cet homme qui avait pris le meilleur de votre mère et ne vous avait laissé que le dénuement. Recueillie par les services sociaux, bâtarde et sans famille, on vous transféra à l'orphelinat de Kobe. À l'âge de 10 ans, vous avez été adoptée par un riche homme d'affaires, Mr Tanaka Tokiwoki, spécialiste de la communication. Après la froideur de l'orphelinat, vous aviez enfin un foyer. Ce furent pour vous de nombreuses années de bonheur indicible. Vous avez grandi dans l'amour de vos parents adoptifs, fréquentant les meilleures écoles. L'éveil de vos pouvoirs à la puberté ne fit qu'ajouter une dimension supplémentaire à votre bonheur. Votre père veilla personnellement à ce que vous puissiez atteindre le plein achèvement de votre potentiel. Hélas, trois fois hélas, ce n'est que très récemment que vous avez appris l'horrible vérité : votre potentiel super-héroïque avait été découvert très tôt, à l'orphelinat. Et ce n'est pas un hasard si la famille Tokiwoki vous a choisi parmi les autres pensionnaires. Votre adoption ne visait qu'à fournir une super-héroïne à la Corporation Yakusa que dirige votre père. Blessée dans votre âme par ces révélations, vous avez touché le fond lorsque vous avez découvert que votre père biologique, cet infâme salaud, se pavane devant les journalistes, venant d'être élu Président des Etats Unis. Les Yakusas vous ont transmis l'invitation de Super Woman. Ils tiennent à prendre part à l'opération. Cette invitation tombe à pic. Si vous réussissez à vous faire élire, vous pourrez échapper à l'influence de votre famille adoptive. Vous avez l'intention, une fois sur place, de couper les ponts et de ne plus jamais revenir. De plus, votre père biologique sera présent à cette réunion et vous aurez ainsi

l'opportunité de venger le viol de cette mère dont vous avez fièrement repris le nom. (De quel autre nom qualifier l'accouplement contre-nature dont vous êtes issue... ?)



Ce que vous devez cacher :

- Vous êtes la fille cachée du Président des Etats-Unis d'Amérique.
- Vous désirez d'ailleurs venger ses infâmes exactions sur votre mère et vous-même.
- Vous appartenez aux Yakusas de Kobe, à votre corps défendant.

Juste avant la soirée :

Vous êtes arrivée à Greenwood Manor aux environs de 14h, en même temps que les autres invités. Après votre installation dans votre chambre, vous avez pris le temps de vous reposer afin de récupérer de la fatigue du voyage. Vers 16h, vous êtes sortie découvrir la maison. Vous avez constaté que le personnel offrait un excellent thé vert, que vous ne vous êtes pas privée d'apprécier. Après cette collation, en déambulant dans les couloirs, vous avez croisé le Professeur Van Houten. Celle-ci ne vous a pas remarqué, absorbée qu'elle était par la lecture d'un appareil que vous avez identifié

comme un détecteur. La deuxième rencontre de l'après-midi fut moins cordiale. El cougour, le super-héros sud-américain, vous a abordé d'une manière très bestiale et s'est permis certaines privautés à votre égard. Ce rustre avait dans l'idée de vous faire du charme, voire plus ! Vous lui avez clairement exprimé votre sentiment sur ses manières d'anthropoïde, et à votre grande satisfaction, il s'en est allé la queue basse. Restée seule dans le couloir, vous avez salué sa déroute par votre opinion tranchée sur les violeurs américains. Il était 17h30. Remontée dans votre chambre pour vous préparer pour la soirée, vous en êtes sortie vers 19h pour rencontrer votre hôtesse dans le grand salon. La porte s'ouvre. Un officiel entre. Il vous annonce la mort de Super Woman. La soirée commence...

Votre personnalité :

Super-héroïne accomplie vous cachez vos blessures d'enfance derrière une apparence de femme forte. La seule chose qui pourrait fendre votre masque est votre haine viscérale du salaud qui a engrossé et abandonné votre mère trop naïve. Pour le reste, vous parvenez tout de même à vous maîtriser la plupart du temps, même lorsqu'il s'agit de jouer le jeu vis à vis de votre famille adoptive.

Vos compétences :

- Fouiller une pièce (1 PA)
- Informatique (1 PA) : Vous savez utiliser un ordinateur et Internet pour chercher les informations où qu'elles se trouvent, même protégées.
- Familier espion (2 PA) : Vous êtes accompagnée d'un petit animal virtuel, qui est invisible tant que vous ne faites pas appel à ses services. À votre demande auprès d'un organisateur, il peut suivre et espionner n'importe qui pendant cinq minutes. L'organisateur vous fera ensuite un compte-rendu aussi précis que possible sur les conversations et/ou agissements de votre cible au cours de ces cinq minutes.

Vos accessoires :

- Votre costume doit être aussi proche que possible de la tenue d'une héroïne manga. Inspirez-vous, (comme nous...), de Sakura, Gigi, ou autres Sailormoon... Osez le flashy et la couleur, et l'aspect petite lycéenne...
- Une peluche sera fournie par les organisateurs pour symboliser votre familial. (Vous avez toute licence pour lui trouver un petit nom...)

- La médaille d'identité militaire de votre père. (Les organisateurs vont essayer de vous la fournir...)
- Le peigne en nacre (irisé) de votre mère.
- Un portable fluo, pour la Manga Touch...

Vos objectifs :

- Vous faire élire à n'importe quel poste pour embarquer à bord du New Mayflower et dire adieu à la Terre.
- Tuer votre père biologique, (si possible de façon discrète), juste après lui avoir révélé votre lien de parenté en le regardant dans les yeux.
- Trouver le meurtrier et le châtier pour rendre un dernier hommage à Super Woman.

Ce que vous pensez des autres convives :

- El Cougour : Il n'est pour vous qu'un macho arrogant et violeur comme tous les Américains. (Nord ou Sud, même combat...)
- Dove : Vous le connaissez de réputation. Il semble être quelqu'un de valeur.
- L'Archevêque : Ce représentant religieux est important et respectable. Vous le connaissez car son dernier tube pop « Jesus come back » fait un tabac jusque dans les charts japonais. Il est de plus plutôt mignon!
- Le Professeur Van Houten : Elle a la réputation d'être une touche-à-tout de génie. C'est la plus grande savante vivante actuellement.
- Starman : Vous ne le connaissez pas, mais s'il a accepté de travailler pour quelqu'un comme votre père, c'est que le fruit est pourri quelque part.
- William Fitzgerald Reagan : C'est votre géniteur. Vous le haïssez cordialement et vous ferez tout pour danser sur sa tombe. (Le type de danse est accessoire...)
- Pravda : Une super-héroïne jeune, un peu timide mais à l'air sympathique.
- Le Prolétaire : C'est une légende vivante. Il a toujours su se battre pour ses idéaux. De par sa grande expérience, cet homme respectable doit avoir énormément de choses à raconter.
- Super Woman : Elle était l'idéal féminin que vous auriez aimé atteindre. Vous auriez souhaité la connaître et lui demander conseil concernant votre père.

Vos répliques :

- « Kameha, Mehaaaaa.... !!! »
- « Pas touche à la geisha, gaucho... ! »
- « Au moins, un eunuque, ça peut utiliser son cerveau... »

Ce que l'on peut découvrir dans votre chambre :

- 1- passeport

- 2- un peigne en nacre
- 3- dossier sur le Président
- 4- plaque d'identité militaire

Vos bulles de combat:

- Pif
- Paf
- Kamehameha

EL COUGUAR

Javier Rodriguez Y Rodriguez

Séducteur, orgueilleux, superficiel

Votre histoire :

Vous êtes né en 1948, dans l'une des plus grandes et plus glauques favelas de Sao Paulo au Brésil. Vous avez su très tôt vous débrouiller dans la rue : vol, recel... etc. À 12 ans, vous avez mis vos deux sœurs aînées sur le trottoir. Vous devenez rapidement le chef d'un gang redouté. Vos dispositions naturelles sont repérées par des hommes de Juan Obregon du cartel de Medellin vers l'âge de 16 ou 17 ans. Durant deux douloureuses années, vous êtes soumis à un programme élaboré par un docteur aryen réfugié en Amérique du Sud. Stéroïdes, rayons, opérations chirurgicales, injections de drogues expérimentales... tous les moyens furent employés pour faire de vous un Super Héros. El Couguar, le premier super héros latinos, était né. Gentil avec les enfants et les personnes âgées, galants avec les jeunes femmes, protecteur de la veuve et de l'orphelin... vous êtes aussi la force de frappe de tous les puissants d'Amérique du Sud : propriétaires fonciers brésiliens, barons du cartel de la drogue de Medellin...etc. Cela fait une quinzaine d'années que vous profitez pleinement de la situation : réputation, argent et filles faciles ...etc. Tous vos excès sont couverts, parfois jusqu'à l'élimination des témoins. Toute médaille a son revers. Vos pouvoirs ne sont pas permanents. Vous devez les entretenir par l'injection quotidienne d'une drogue puissante fournie par ce bon docteur. Lors d'une livraison de cocaïne, vous avez croisé un intermédiaire de la CIA, William Reagan. Vous l'avez par la suite reconnu à plusieurs reprises lors de séminaires du cartel. Il est devenu depuis président des USA. Il faut dire que la drogue du cartel a grandement aidé au financement de sa campagne.

Lors d'une banale opération, (un nettoyage de routine...), vos anges gardiens ne furent pas suffisamment vigilants. Dans les provinces de Palmas Dos Tocantins, au nord de Brasilia, un prêtre incitait les paysans à la désobéissance contre les propriétaires fonciers. Protégé par quelques rebelles armés, il avait survécu à quelques tentatives de retour à la normale. Vous y fûtes envoyé pour ramener l'ordre et le calme. On ne pouvait tolérer l'existence d'une coopérative populaire. Malheureusement tout ne s'est pas déroulé comme prévu. Alors que vous aviez rassemblé les paysans sur la place du village, le

prêtre sortit de l'église en appelant à la justice de Dieu. La situation commença à vous échapper quelque peu. Galvanisés par son exemple, quelques paysans se rebellèrent et prirent les armes contre vous. Devant de telles circonstances, vous n'eûtes d'autre choix que de recourir à la manière forte. Les meneurs furent éliminés et le prêtre crucifié par vos soins, devant la coopérative en flamme. (Il fallait bien faire un exemple...) Vous êtes parvenu sans mal à rattraper les quelques survivants, du moins le croyiez-vous. Malheureusement un témoin indésirable vous a échappé. Un grand reporter, venu couvrir l'initiative du prêtre, est parvenu à prendre quelques photos des événements.



Vous l'avez rattrapé quelques jours plus tard alors qu'il tentait de franchir la frontière. Il a payé cher son indiscretion. Mais sa mort n'a servi à rien. Il était parvenu à faire passer les preuves à une célèbre super héroïne : Super Woman. L'incident est malvenu... Vous venez d'être choisi pour faire parti des élus du Earth Hope Project, avec la bénédiction de vos patrons de Medellin. Quelques contacts ont été pris avec Super Woman, celle-ci semble décidée à révéler toute l'affaire et votre lien avec le cartel. Ceci ne peut être toléré. Vos

commanditaires vous l'ont bien fait comprendre avant votre départ. Cette salope doit mourir, les moyens important peu. Une autre information importante est parvenue aux oreilles du cartel. Vous savez de source sûre que Super Woman est en possession d'un artefact extrêmement puissant appelé la ceinture des Amazones. Vous ne savez pas exactement quels sont ses pouvoirs, mais une chose est certaine, celui qui la possède bénéficie d'un avantage conséquent. Obregon la veut et a déjà recruter les scientifiques qui seront chargés de l'étudier pour en tirer la substantifique moëlle. Vous devrez profiter de la soirée pour la trouver et la ramener à vos supérieurs.

Ce que vous devez cacher :

- Vos liens avec le cartel de la drogue de Medellin.
- Votre participation à l'incident de Palmas Dos Tocantins.
- Votre intention de tuer Super Woman.
- La falsification de vos pouvoirs et la drogue que vous prenez quotidiennement pour les entretenir.

Juste avant la soirée :

Vous êtes arrivé à Greenwood Manor aux environs de 14h, en même temps que les autres invités. Après votre installation et votre deuxième piqûre de la journée (toutes les 2 heures, l'ordonnance est très stricte. Renouvelable uniquement à Medellin.), vous vous focalisez sur votre objectif premier : faire la peau de cette féministe de Super Woman. Vous devez y réfléchir, cette salope est forte (pour une chiqua). Alors que vous vous apprêtez à sortir de votre chambre, vous évitez de justesse la porte qui s'ouvre devant vous. Super Woman est là. Elle vous apostrophe violemment. Elle vous couvre d'insultes et va même jusqu'à mettre en doute votre virilité. Seul votre galanterie naturelle vous retient de lui enseigner le respect que toute femme doit à l'homme. Tandis que cette hija de puta fait sa crise de nerfs vous réussissez à fermer la porte afin que votre entretien reste discret. Elle se vante à grands cris des preuves en sa possession et quitte la chambre en hurlant que ce soir tout sera dévoilé au grand jour. Santa Lucia des favelas il va falloir jouer serré. Vos prières ne sont pas vaines. Vous réalisez que la seule personne qui peut vous aider est le professeur Van Houten. Cette géniale inventrice doit sûrement avoir quelques petits jouets qui pourraient vous être utile. A 15h30 vous profitez de son absence pour vous introduire dans sa chambre et la fouiller discrètement. Sous un fatras technologique auquel vous n'entendez rien, vous trouvez votre bonheur. Ce qui ressemble à une arme puissante repose à coté de plans portant le

nom d'Annihilator. C'est certainement ce qu'il vous faut. Caramba, par les mânes du général Alcazar, ça va chier des tortillas dans le Mato Grosso. Vous avez l'arme, il vous faut la cible. Madre de dios cette hacienda est un vrai labyrinthe. Vos pérégrinations vous amène à la salle de surveillance vidéo au sous-sol. Vous en profitez pour rendre inopérantes toutes les caméras du manoir, et vous neutralisez rapidement le chef de la sécurité. Vous repartez à la recherche de votre cible. Vers 17h30, alors que bredouille vous tentez de vous réorienter, votre oeil de condor repère une ravissante fleur exotique qui n'attend visiblement que vous, son jardinier. On vous l'a présenté à votre arrivée sous le nom de Sakugimoon, super héroïne japonaise. Décidé à lui butiner la corolle vous amorcez les premiers travaux d'approche ; dans deux minutes dans vos bras, dans quinze dans votre lit. Etonnamment votre technique, maintes fois éprouvée, ne semble guère percer les défenses de la belle. Le revers est cuisant et la gifle aussi. Vous repartez humilié et grandi dans votre ressentiment envers le sexe dit faible. Un peu d'air frais vous fera le plus grand bien. La Santa Madona ne pouvait en vouloir indéfiniment. Vous apercevez Super Woman seule au fin fond de la propriété. Cette chienne va payer pour toutes les autres. Vous vous promettez de savourer cet instant. Mais alors que vous sortez l'Annihilator apparaît une mutante inconnue d'aspect féminin. Elle prend vivement à partie Super Woman et l'attaque vicieusement. Vous appréciez en connaisseur. Le crêpage de chignon prenant de l'ampleur, vous reculez prudemment. Caché dans un buisson vous assistez à l'impossible : Super Woman est terrassée. Tétanisé vous jouissez de ses derniers instants. Discrètement vous quittez le champ de bataille. Votre retraite est accompagnée des cris de victoire de cette mystérieuse super vilaine. Il est 17h50. Vous regagnez votre chambre et camouflez vivement l'Annihilator. Les gens sont si mesquins, ils pourraient vous accuser du meurtre. Vous restez cloîtré dans votre chambre jusqu'à 19h00. Vous rejoignez alors les autres invités dans le grand salon. La porte s'ouvre. Un officiel entre. Il vous annonce la mort de Super Woman. Vous feignez d'être surpris par la nouvelle. Votre objectif majeur est atteint. Cette harpie ne pourra plus vous nuire. La soirée commence...

Votre personnalité :

Vous êtes l'hidalgo latino dans toute sa splendeur : séducteur, macho et galant, orgueilleux et ombrageux... Vous avez le sang chaud. Vous êtes fier de la famille Rodriguez. (Les hommes surtout...) Parlez avec un accent hispanique, soyez toujours souriant avec les dames, sauf si elles vous résistent. (Mais comment le pourraient-elles ?) N'hésitez pas à invoquer fréquemment la Sainte Vierge, dont vous vous considérez comme l'un des fils favoris. (Ce n'est qu'une femme, après tout...)

Vous êtes toujours plein d'assurance, sûr de votre charme ravageur et de votre sourire de prédateur...

Vos compétences :

- Fouiller une pièce (1PA)
- Regard de braise (2 PA) : Vos légendaires talents de séducteur opèrent aussi bien sur la gente masculine que féminine. Si vous parvenez à discuter en tête à tête avec votre cible pendant 3 minutes, (après avoir prévenu un organisateur), vous pouvez considérer que la cible est sous votre charme, et ne pourra plus vous nuire, ni en actes ni en paroles, pendant ½ heure.

Vos accessoires :

- Votre costume : Tout en restant dans une base super-héros, osez la Chico touch. Faites tout dans le style kitsch latino. Couleurs chaudes, chemise à jabot, chaîne en or qui brille sur votre torse velu (et puissant, va sans dire...), cheveux impeccablement gominés, fine moustache à la Zorro, ...etc. Quoiqu'il en soit, on doit vous remarquer. Inondez-vous d'un parfum musqué et entêtant. Vous fumez des havanes.
- Une boîte de gros cigares : voir plus haut.
- Vous portez un tatouage sur l'avant-bras : un genre de soleil aztèque stylisé. (Avec des rayons ondulés) C'est le signe de votre appartenance au cartel de Medellin.
- Un flashball faisant figure d'Annihilator.
- Une fiole remplie d'un liquide fluo et une seringue. (Sans l'aiguille...) Ceci est votre drogue. Vous devez vous en administrer une dose toutes les deux heures. Vous devez pour cela prévenir l'organisateur, et choisir la pièce dans laquelle vous désirez vous isoler pour ce faire. Si vous deviez, pour une raison quelconque, manquer l'heure de l'injection, (Ne vous en faites pas, ce n'est pas à la minute, mais quand même...), vous commencerez à perdre 1 PA par ½ heure. L'hémorragie de PA

stoppe avec une injection, mais vous ne récupérez pas les PA ainsi perdus. De plus, si vous tombez dans le négatif, vous faites une crise de manque, que vous devrez simuler.

Vos objectifs :

- Vous faire élire pour partir dans les étoiles, afin d'appliquer les ordres du Cartel.
- Trouver le meurtrier afin de vous disculper.
- Trouvez la ceinture des Amazones et la ramener à Juan Obregon.

Ce que vous pensez des autres convives :

- Sakugimoon : une petite allumeuse... Elle est sûrement lesbienne.
- Dove : Vous le connaissez de réputation. C'est le diplomate ultime.
- L'Archevêque : un grand pontife religieux.
- Le Professeur Van Houten : C'est à cette savante de génie que vous avez dérobé l'Annihilator. Elle ne doit jamais l'apprendre.
- Starman : un serviteur sans importance.
- William F. Reagan : Vous faites partie du même Cartel. Vous vous tenez mutuellement par le secret. Il peut s'avérer un allié précieux.
- Pravda : une pucelle communiste.
- Le Proletaire : Vous l'avez déjà affronté lors de quelques rebellions communistes des années 70. Un vieux roublard qui sait manipuler les foules.
- Super Woman : Une idéaliste qui voulait vous vendre pour des valeurs totalement rétrogrades. Vous vous réjouissez de la mort de cette salope mais ne le montrez pas ouvertement.

Vos répliques :

- « M.L.F. : Main à La Fesse... ! » (air ironique)
- « Comment tu parles de ma mère !! » (énervé)
- « Santa Maria des Favelas ! » (en vous signant)
- « Vos yeux sont deux émeraudes plus brillantes que les eaux du lac

Titicaca... » (voix rauque de prédateur en rut)

3- l'Annihilator

Ce que l'on peut découvrir dans votre chambre :

- 1- une bouteille de parfum musqué
- 2- une boîte de fioles avec logo du cartel

Vos bulles de combat:

- Pif
- Paf
- Pow

L'ARCHEVÊQUE

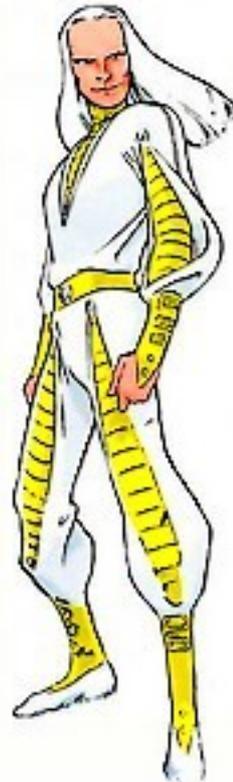
Timothy Ingalls

Charismatique, immature, passionné

Votre histoire :

Vous êtes né en 1953 à Walnut Grove, une petite ville du Minnesota. Après la disparition de votre mère et de votre jeune soeur Laura alors que vous n'aviez que huit ans, vous avez été élevé par votre père, Charles. Celui-ci n'avait pour compétences qu'un bagout très développé et une dent en or. Escroc à la petite semaine, il vous a appris à vivre de vos doigts et non du labeur de vos mains. Votre scolarité fut vagabonde mais néanmoins enrichissante pour la bourse de votre père. En effet, dès huit ans, vous saviez ouvrir un coffre. Quant à votre interprétation du petit orphelin, elle arrachait larmes et subsides aux vieilles dames. Tout n'avait pas toujours été si rose... Du temps de votre petite soeur, de cinq ans votre cadette, elle seule était le centre d'intérêt de vos parents. Il est vrai qu'elle semblait très douée, une enfant précoce, disait-on d'elle. Papa était fier de sa fille, et fut inconsolable lorsque, un soir de l'été 1961, les secours rapportèrent le corps de Caroline Ingalls à la maison, et annoncèrent qu'il n'y avait aucune trace de la petite Laura. La promenade au bord du Lac Supérieur avait mal tourné et on conclut à la noyade accidentelle. Au début, votre père vous fit comprendre qu'il aurait préféré que vous ayez échangé votre place avec celle de votre soeur. Mais il changea d'avis quelques années plus tard. « Aide-toi et le ciel t'aidera. » Votre père a su exploiter ce vieil adage lorsque vos pouvoirs sont apparus à la puberté. D'un adolescent lumineux en lévitation, il fit un élu de Dieu et créa autour de lui le SHOW, Super Heroes Oecumenical Wonder. L'Eglise Super-Héroïque était née. Tandis que vous bénissiez les foules en proclamant que « Jesus was a mutant ! », votre père bâtissait un empire. A vingt ans, vous aviez votre propre émission hebdomadaire télévisuelle, diffusée sur une chaîne nationale, vous faisiez les choux gras de la presse people, et vous faisiez pamer les midinettes. Papa, quant à lui, dînait avec le gouverneur et subventionnait le parti du Président. Aujourd'hui, rien n'a changé. Vous illuminez le cœur des foules, papa appuie sur l'interrupteur. Néanmoins, il vous manquait quelque chose. Vous viviez un rêve : adoration des foules, célébrité, argent, filles faciles... mais ce rêve était celui de votre père. Comme Adam, vous avez rencontré votre Eve. Et tout a changé. Elle s'appelle Fury et est une super-vilaine. Le début de

vos idylle fut torride. D'aucun pourrait trouver à redire quant au caractère sanguin de votre chère et tendre, mais qu'importe le flacon, pourvu qu'on ait l'ivresse. Vous l'aimez et êtes prêt à beaucoup pour elle. Ses appétits sont grands, aussi longs que ses ongles... qu'importe ! Elle est votre lumière. Jusqu'ici, vous avez à peu près réussi à éviter les paparazzi, mais bien sûr Père se doute de quelque chose.



Fury vous demande parfois de lui présenter quelques fidèles, des femmes, qu'elle désire rencontrer dans l'intimité. Vous n'avez osé lui demander à quels ébats elle se livrait, mais vous avez toujours arrangé les choses par la suite. Pas de morts, vous ne sauriez le supporter, mais parfois quelques placements en maison de repos. Quelques journalistes ont voulu enquêter, mais votre père a su les museler, non sans vous avoir copieusement sermonné. Vos objectifs pour l'instant convergent. Une place au sein du Earth Hope Project. Votre père souhaite étendre son empire au-delà des étoiles, et s'est acquis l'appui des autres Eglises terriennes, lors du Concile Œcuménique de Lhasa.

Fury vous a promis de vous rejoindre, en échange d'un petit cadeau : la ceinture de la Reine des Amazones, que possède Super Woman. Son invitation tombe à pic, vous allez profiter de cette soirée pour dérober la ceinture, et dans le même temps vous faire élire, en attendant de retrouver Fury pour vivre enfin pleinement votre passion.

Ce que vous devez cacher :

- Votre liaison avec Fury depuis 2 ans ainsi que ses conséquences sur les fidèles féminines du SHOW.
- Vos origines et celles du SHOW.
- Le financement du parti du Président par le SHOW.

Juste avant la soirée :

À peine rentré de votre concert à Paris, vous êtes arrivé à Greenwood Manor aux environs de 14h, ainsi que les autres invités. Vers 15h05, après votre installation dans votre suite, vous avez demandé un téléphone afin d'appeler votre père, qui vous avait demandé de prendre contact avec lui après votre arrivée. Apparemment, votre père était en rogne. Il vous a vertement tancé à propos de l'hospitalisation d'une nouvelle ouaille du SHOW. Il vous a de plus donné un message à transmettre au Président Reagan : « Les pèlerins sont bien arrivés à Compostelle. » N'ayant pas la moindre idée de la signification de cette phrase sibylline, vous avez acquiescé, tout en vous disant que vous vous en tamponniez le coquillard avec une patte d'alligator femelle... Cependant l'altercation avec votre géniteur vous a laissé perturbé. A cela vous ne connaissez qu'un seul remède : du chocolat. Il vous a d'ailleurs semblé en avoir vu une grande boîte sur la table de chevet de votre chambre. Vous y êtes retourné d'un pas alerte. Vous ne vous êtes pas trompé, la boîte était là. Vous avez défait la faveur rose qui l'entourait et soulevé le couvercle. Une enveloppe à votre nom reposait sur une mer de cacao. Vous l'avez ouvert tout en piochant un chocolat. Mon dieu !!! La surprise avait failli vous faire recracher votre friandise. L'enveloppe contenait un message de ces terroristes de l'Orchidée blanche. Ils vous désignaient comme leur prochaine victime. Choqué par cette nouvelle, il vous fallut le réconfort de la moitié de la boîte pour retrouver votre équilibre. Cela ne se passerait pas comme cela, vous alliez avertir votre hôtesse. Malheureusement vous ne la trouvez pas, il faut dire que ce manoir est immense. Vous avez alors transformé votre quête en exploration, profitant de l'après-midi pour opérer un repérage en règle de la demeure. À 17h50, alors que vous vous trouviez devant la porte de la chambre du Professeur Van Houten, vous avez surpris Starman, le garde du corps du Président Reagan, alors qu'il semblait être pris d'un malaise subit. Vous vous êtes porté à son secours et avez remarqué qu'il serrait dans sa main

quelque chose que vous n'avez pu distinguer. Après vous être assuré qu'il était parfaitement remis, vous avez poursuivi vos explorations en attendant 19h, heure à laquelle vous deviez vous présenter à votre hôtesse. A l'heure dite vous rejoigniez 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 :

La forte personnalité de votre père vous a toujours submergé. Grâce à votre amour, vous osez enfin relever la tête. Néanmoins, vous ne supportez toujours pas les aspects négatifs de la vie, comme le sang et la mort. Vous êtes fragile et émotif. Sous votre façade de grand orateur charismatique, vous restez un adolescent qui cherche à s'émanciper de son papa. Merci tonton Freud... ! Vous êtes un homme de verbe, pas de décision, et les responsabilités vous ont toujours un peu effrayé. Vous parvenez la plupart du temps à afficher une assurance décontractée, mais montrez parfois quelques signes de faiblesse : vous êtes facilement impressionnable et intimidable, notamment devant des personnes plus âgées, mais ces moments ne seront que fugaces. Vous avez une réputation à tenir. Vous restez la plupart du temps un beau parleur qui ne se départit que rarement de sa belle assurance et de son sourire freudent. Jouez à l'adolescent qui cherche à se rendre important et intéressant.

Vos compétences :

- Fouiller une pièce (1 PA)
- Crochetage (1 PA) : Votre père vous a enseigné bien des choses utiles, comme par exemple l'ouverture des portes récalcitrantes. Si vous désirez refermer la porte après votre passage, vous devrez payer à nouveau un point d'Action.
- Pickpocket (1 PA/2PA) : Vous devrez prévenir un organisateur et lui désigner votre cible. Vous devrez ensuite rester le plus proche possible de celle-ci pendant un délai de 5 minutes. L'organisateur observera discrètement la scène et viendra ensuite vous remettre l'objet de votre larcin. Vous avez le choix entre deux possibilités : soit vous fouillez au hasard pour un point d'Action, soit vous désirez vous emparer d'un objet précis. Dans ce cas, vous devrez payer 2 PA.
- Lumière (Gratuit) : Vous avez la possibilité, quand vous le désirez, d'irradier d'une douce lumière, du plus bel effet. (Prévoyez les lampes de poches... et la boule à facettes.)

Vos accessoires :

- Lampes et tout le tintouin (Voir plus haut.)

- Votre costume devra être une base de super-héros, (collants, cape, masque...etc... au choix), avec les apparences d'un prêtre télévangéliste, hyper strass et paillettes... N'hésitez pas à donner dans le disco kitsch...
- Divers symboles religieux. N'oubliez pas que vous représentez à présent l'intégralité des religions terriennes.
- Du matériel de crochetage : petite trousse avec outils divers pour faire illusion.
- Une bible ou un livre fondateur d'une religion (Coran ou Torah...)
- Quelques tracts du SHOW.

Vos objectifs :

- Vous faire élire pour le Earth Hope Project.
- Vous emparer de la ceinture de la Reine des Amazones.
- Découvrir le meurtrier et le châtier, car vous ne supportez pas les tueries.
- Serrer la main de William Fitzgerald Reagan et lui transmettre le message de Papa.
- Obtenir un autographe d'El Cougar, cet idéal masculin...

Ce que vous pensez des autres convives :

- Le Professeur Van Houten : Une savante apparemment très douée. Il faudra que vous pensiez à lui demander du viagra, Fury est tellement exigeante...
- Starman : Pour être le garde du corps du Président, il doit être très puissant...
- William F. Reagan : C'est un proche de votre père. Vous savez qu'il vaut mieux éviter les impairs avec lui, ça vous retombera forcément dessus.

- Pravda : Elle a un point commun avec vous, vous êtes l'avenir du monde. Par contre elle ne semble pas partager votre goût pour les mondanités...
- Le Prolétaire : Il semble avoir l'expérience de votre père, la classe en moins. Il doit cependant être de bon conseil...
- El Cougar : Quelle fougue ! Quelle prestance ! Il faut que vous lui demandiez un autographe et des conseils sur sa grande expérience des femmes...
- Sakugimoon : Cette fille a du caractère... Sacrée nana ! Vous pourriez lui demander de diriger un couvent... ??
- Dove : Vous l'admirez totalement. Il pourrait être un allié de choix pour votre Eglise.
- Super Woman : Quelqu'un de très bien. Elle forçait le respect et l'admiration. Vous aviez hâte de la rencontrer et regrettez sa mort...

Vos répliques :

- « Si tout le monde voulait se donner la main... » (voix douce)
- « Paix, mes frères... »
- « Dieu m'est apparu et il m'a dit (...) !! »
- « Jésus était un mutant et il fut le premier Super-Héros ! »

Ce que l'on peut découvrir dans votre chambre :

- 1- mot de menace de l'Orchidée
- 2- article sur les victimes du SHOW
- 3- mot de Fury sur la ceinture

Vos bulles de combat:

- Pif
- Paf

LE PROFESSEUR

Pétronille Van Houten

Géniale, étourdie, humaniste

Votre histoire

Vous êtes née en 1910 dans le canton suisse de Schwyz. Gamine bidouilleuse et inventive, vous affirmez à dix ans : « Je serai Léonarde de Vinci ou rien ». Mais même les génies précoces peuvent être incompris, vos six jeunes frères apprendront vite à refuser vos nouveaux jouets fait-main offerts à Noël. A douze ans vous mettez au point le vélocipède axial, étonnant véhicule « faisant travailler à égalité les quatre membres ». Trois ans plus tard, le tripode aquatique vous vaut un premier accessit au Salon de l'invention de Berne. Hélas la noyade accidentelle de votre jeune ami Valentin vous plonge dans le désespoir. Eternellement fidèle au souvenir de votre premier amour, vous resterez célibataire vous abîmant dans le travail. A seize ans vous devenez la plus jeune étudiante à franchir les portes de l'université de Cologne, et de surcroit la première femme à en gravir de si hauts échelons. Vous y effectuerez de brillantes études, parcourant le cursus universitaire en un temps record. Cependant vos facultés intellectuelles exceptionnelles attirent sur vous l'intérêt de la communauté scientifique et vous gagnent le sobriquet de « mutante » de la part de vos condisciples. C'est dans un climat suspicieux que vous recevez vos diplômes de docteur honoris causa en chimie, physique, mathématiques, biologie, médecine et musique. Vous resterez néanmoins en Allemagne, embauchée à prix d'or par un grand consortium de la Ruhr. C'est en 1930 que vous faites une rencontre déterminante. Lors d'un congrès scientifique à Berlin vous faites la connaissance d'un personnage qui marquera votre esprit à tout jamais : Dove. Celui-ci était la vivante incarnation d'un aspect de Léonard de Vinci que vous n'aviez jamais exploré : l'humanisme. Vous l'avez rencontré à de nombreuses reprises dans les années qui suivirent. Sous son égide, la jeune ingénieure uniquement intéressée par la recherche et ses applications que vous étiez, a commencé à regarder différemment le monde alentour. C'est lors de l'avènement du Nazional Socialism que vos dernières oeillères tombèrent. Trop tard cependant. En effet le gouvernement hitlérien vous avait enrôlé de force sur un monstrueux projet d'arme nucléaire. Malgré la surveillance paranoïaque qui vous entourait, Dove parvint à vous contacter. Il vous dépêcha une jeune et fougueuse super héroïne, Yankee Doodle. Avec son aide vous avez réussi à

fausser compagnie à vos geôliers. Deux mois d'une traque haletante, dont vous étiez le gibier, furent nécessaire pour gagner un havre sûr. Une fois en sécurité, elle vous confia à Dove et vous ne la revîtes jamais. Celui-ci vous mit en contact avec le WISH, World Institute of Super Heroes. Cette organisation oeuvrait, et œuvre toujours, pour le bien de l'humanité et sa progression vers le savoir. Un tel objectif nécessite des éléments fiables et apatrides. Malgré l'appui de Dove il fallut bien faire vos preuves et endurer de minutieuses vérifications avant d'être agréée. Vous aviez fui la guerre. Pourtant vos premiers travaux au sein du WISH furent pour elle. La bête immonde devait être terrassée. Votre expérience des laboratoires nazis vous permit d'aider à contrer chacune de leurs tentatives. Puis vint l'ère de la reconstruction.



Dans les années qui suivirent vous avez aidé technologiquement de nombreux pays. De même vous avez accompagné de nombreux super héros, sans aucune discrimination, dans la maîtrise de leurs pouvoirs. Depuis un an, vous êtes devenue la responsable scientifique en chef du Earth Hope Project. Comme d'habitude, malgré l'ampleur de vos responsabilités, vous ne résistez pas aux défis intellectuels et trouvez encore le temps pour quelques menus projets personnels. À la demande du président des USA vous développez ainsi l'Annihilator. Ce fut pour vous une tâche enfantine : vous aviez déjà lors de vos loisirs, (Il faut bien s'occuper le dimanche...), élaboré les esquisses d'un système de siphonneur de pouvoir, ou quelque chose d'approchant... Façonné en forme d'arme à feu high-tech pour complaire à Mr

Reagan, votre dispositif de contrôle des super héros a la capacité d'annihiler totalement toute cellule mutante. Pour certains de vos amis, ou connaissances appréciées, (comme par exemple Super Woman), vous réalisez à la sauvette quelques petits gadgets. Parmi eux : un module de téléportation, une puce d'intangibilité, un casque télépathique, et j'en passe... Mais votre projet chéri reste la mise au point d'un procédé de bio-monitoring permettant de développer dans l'œuf les pouvoirs embryonnaires d'un super-fœtus. La demande de Super Woman de surveiller sa grossesse secrète fut pour vous l'opportunité rêvée pour les premiers tests en situation réelle.

Ce que vous devez cacher

- La grossesse de Super Woman et votre suivi médical.
- Le développement de l'Annihilator pour Mr Reagan.

Juste avant la soirée

Vous êtes arrivé à Greenwood Manor aux environ de 14h, ainsi que les autres invités. Après vous être reposée dans votre chambre et avoir déballé votre matériel scientifique sans lequel vous ne sauriez sortir en société, vous êtes avisée par un majordome que Mr Reagan désire s'entretenir avec vous à 17h15. Profitant de votre temps libre vous vous aérez dans le parc de la propriété. Revenue dans votre chambre à 15h45 vous constatez avec horreur, rage et désespoir que l'Annihilator a disparu. Paniquant à l'idée de la réaction de Mr Reagan vous décidez de fouiller la maison pour retrouver votre bien. Armé d'un DIEU, Détecteur Infrasonique à Effet Ultrasonique, que vous venez de créer à partir d'éléments de votre montre, de quelques grammes de fluor de votre dentifrice et d'un trombone, vous partez en quête de votre Graal personnel. Vos recherches s'avèrent vaines. Vous ne parvenez qu'à trouver un ravissant peigne féminin en nacre dans les affaires du Président. Vous le laissez sur place. Rentrée bredouille dans votre chambre, vous recevez à 16h45 la visite de Super Woman. Vous entamez un check-up de routine, tout en constatant une inquiétude inhabituelle chez votre patiente. Alors que vous êtes plongé dans l'utilisation du bio-monitoring, tout en conservant une couverture de façade, (Vous n'avez encore révélé à personne la véritable utilisation de votre géniale invention...), vous constatez avec stupeur l'absence de la moindre once de super-pouvoirs chez l'embryon. Avant que vous puissiez en découvrir plus votre appareil montre des signes de défaillance. Devant cette insulte à vos compétences vous lui consacrez toute votre attention. Vous ne prêtez qu'une oreille distraite à la question de votre patiente : « Alors docteur, mon enfant sera-t-il un mutant ? ». Vous n'osez lui avouer la vérité et clôturez abruptement l'examen.

Restée seule dans la pièce vous réalisez le sens de la question. Une seule explication est possible. Le géniteur est non mutant. Vous ne pouvez cependant guère vous appesantir sur ce mystère. Il est 17h15. Le Président Reagan frappe à votre porte. L'entretien est douloureux. Durant une demi heure il n'a de cesse de vous questionner sur l'avancée des travaux de l'Annihilator. Vous parvenez à éluder la majorité de ces questions en prétextant des retards de finition technique. A 17h45 l'épreuve se termine. Le Président vous quitte. Vous vous doutez de n'avoir pu bernier ce maître es politique. Votre hôtesse vous recevra tous à 19h. Vous profitez de ce délai pour mettre à jour votre journal personnel. Il semblerait qu'une inversion de polarité se soit produite, provoquant une fuite de pouvoir de la mère vers l'enfant. Vous vous rendez dans le grand salon à l'heure dite et retrouvez les autres invités. La porte s'ouvre. Un officiel entre. Il vous annonce la mort de Super Woman. La culpabilité vous assaille : et si le biomonitoring y était pour quelque chose...?? La soirée commence...

Votre personnalité

Génie reconnue, vous êtes réputée pour avoir une idée à la seconde. Mais si votre perspicacité est acérée dans le domaine scientifique vous redevenez une inadaptée naïve dès que vous quittez votre laboratoire. Gaffeuse, vous êtes toujours d'humeur joviale et évoluez perpétuellement dans les hautes sphères de l'intellect. Avoir les pieds sur terre est une expression absente de votre vocabulaire, malgré les efforts répétés de vos amis tel Dove. Si vous le pouvez, adoptez un accent suisse prononcé.

Vos compétences

- Fouiller une pièce (1 PA)
- Autopsie (1 PA)
- Mac Gyver (3/4 PA) : Vous avez la possibilité d'inventer n'importe quel appareil simple à usage unique. Pour trois points vous pouvez choisir une application possible dans la liste suivante : protection, crochetage, espionnage, informatique, vérité, lumière, annulation d'un pouvoir. Pour quatre points vous pouvez inventer un artefact de votre cru (bénédictin des organisateurs obligatoire)
- Connaissance des drogues (gratuit)

Vos accessoires

- Votre costume : Une blouse blanche sale et pas repassée depuis des lustres... Les cheveux en bataille, moult accessoires hétéroclites débordant de toutes vos poches.
- Une boîte de bonbons à sucer.

Vos objectifs

- Retrouver le meurtrier pour le défi intellectuel
- Retrouver l'Annihilator, tout en faisant patienter le président, et découvrir ce qu'il voulait en faire.
- Découvrir si oui ou non vous avez une part de responsabilité dans la mort de Super Woman et vous disculper si nécessaire.

Ce que vous pensez des autres convives

- El Cougar : Super-Héros sud américain qui a l'air assez galant avec les dames.
- L'Archevêque : Bof. En l'absence de psychologue un prêtre peut parfois servir.
- Starman : Garde du corps de l'homme qui vous a commandé l'Annihilator. Il a l'air barraqué.
- William F. Reagan : Président des USA. C'est lui qui a passé commande. Il semble intéressé par vos travaux mais est devenu beaucoup trop autoritaire depuis quelques temps. Scrogneugneu, vous êtes la seule maître après Dieu dans votre laboratoire ! Quel usage voulait-il faire de l'Annihilator ? Quant à ce peigne en nacre... Bizarre, bizarre.
- Pravda : Jeune super-héroïne communiste. Vous la connaissez seulement de réputation : une scout en collant.
- Le Prolétaire : Super-héros communiste confirmé. Vous le connaissez seulement de réputation.
- Sakugimoon : Super-héroïne japonaise. Elle paraît très sympathique. Vous avez hâte de discuter électronique avec elle.

- Dove : Votre sauveur durant la WWII. Il est la raison de votre engagement dans le WISH. Vos discussions, véritable régal intellectuel, ont été à l'origine de nombres de vos travaux.
- Super Woman : Une femme intelligente, véritable humaniste. Sa perte est irréparable pour l'humanité, et pour vous. Son bébé était issu d'un père non-mutant. Sa mort est incompréhensible, ses pouvoirs auraient dû normalement la protéger. À moins que...

Vos répliques

- « Scrogneugneu »
- « Eurêka ! »
- « J'ai une idée ! »
- « Laissez le moi quelques secondes je vais vous l'améliorer. »
- « C'est très simple : la solution est la somme de l'équation différentielle de second ordre sans son second membre et d'une solution particulière ! Enfantin... »

Ce que l'on peut découvrir dans votre chambre :

- 1- le bio-moniteur
- 2- lettre du Président à propos de l'Annihilator
- 3- échographie de Super Woman
- 4- plans de l'Annihilator
- 5- page de journal intime du jour

Vos bulles de combat:

- Pif
- Paf

STARMAN

Washington Lafayette Sullivan

Amoureux, intègre, discret

Votre Histoire

Vous êtes né dans le Missouri il y a une trentaine d'années. Descendants d'anciens esclaves, issu de la middle class, les contes de votre grand-mère ont bercé votre enfance. Avec elle vous avez remonté les rives de l'Old Man, le Mississippi, et rencontré votre ancêtre : Sojourner Truth, esclave noire et première féministe américaine. Vos études sont d'abord moyennes. Mais la ségrégation qui sévit dans le Missouri vous galvanise. Vous vous inscrivez dans une université nordiste et vous plongez féroce dans des études de médecine. Parallèlement vous idolâtrez Angela Davis et le mouvement « Black is beautiful ». Sensibilisé au racisme par vos origines afro-américaines, vous développez rapidement un attachement farouche à la défense des droits de toutes minorités. Contacté discrètement à la faculté, vous découvrez l'Orchidée Blanche. Cette organisation lutte pour les droits de toutes les minorités opprimées, ignorées, en particulier pour l'égalité entre mutants et humains. Sous le slogan « All Humanity is Beautiful », ils s'attaquent à la société obtuse en retournant ses propres icônes contre elle : détournement de campagne publicitaire, modification de texte de prompteur politique, intervention dans des prime time télévisuels, ...etc. Leurs actes, toujours non-violents bien que subversifs, sont signés non pas à la pointe de l'épée mais d'une orchidée blanche. De doux rêveurs diront certains mais des citoyens indispensables selon vous. Vous avez enfin trouvé votre voie. Au fil des années vous progressez dans l'organisation jusqu'à en devenir un des théoriciens les plus écoutés. Des membres actifs vous ont présenté une sympathisante des plus séduisantes. Super Woman, la plus grande super-héroïne au monde, partage les idéaux de l'Orchidée Blanche. Une étroite collaboration s'installe entre vous qui débouche sur un amour profond et sincère. Depuis le 24 décembre 1977 le WISH a lancé le Earth Hope Project en coopération avec les USA. Super Woman en est le porte parole officiel et annonce le projet aux médias le 4 juillet. Avec son aide l'Orchidée blanche planifie une opération de grande envergure. Trois super-héros doivent être choisis pour diriger l'expédition. Vous devrez en remplacer un et dévoiler l'imposture au milieu du voyage. Un humain vaut un mutant et vice et versa. Une opération micro chirurgicale vous implante une puce spéciale. Grâce à elle vous pourrez simuler le pouvoir d'intangibilité. Le 25 janvier 1978 vous

incorporez le service des gardes présidentiels et menez peu à peu un travail de taupe afin de gagner la confiance de vos supérieurs. L'année s'annonce bien. Quelques actes héroïques savamment présentés vous gagnent le cœur du public, l'intérêt des médias et celui du Président. Par ailleurs, vous êtes assez satisfait de la dernière action de L'Orchidée. Vous avez contraint le Président à passer des heures aux toilettes, grâce à un laxatif discrètement glissé dans son verre, lors du CRET, le Congrès Républicain des Eleveurs Texans. Coté cœur, le 17 avril 1978 vous épousez secrètement Super Woman dans une petite chapelle isolée du SHOW dans l'état du Maine.



Passent les jours, printemps primesautier, été de vos amours, et à l'automne les feuilles se ramassent à la pelle, vous continuez votre opération de séduction et devenez le garde du corps favori de monsieur Reagan. Mais stupeur ! Le 2 novembre 1978 votre épouse annonce sa démission du Earth Hope Project. Une place se libère sur la liste des super-héros éligibles. D'office le Président vous y catapulte, machiavéliquement ravi de pouvoir échanger une emmerdeuse patentée contre un de ses hommes liges...ou du moins le croit-il. En effet que dirait ce démagogue sécuritaire s'il savait que son garde du corps favori, parangon d'obéissance, partage la couche de sa Némésis idéologique ? Noël approche. Vous confortez méticuleusement votre position auprès du Président en attendant le jour J,

voire l'heure H et même la minute M, quant à la seconde S... Le 23 décembre 1978 votre chère et tendre épouse vous fait passer un message. Le lendemain, grand jour entre les grands jours, elle profitera de la réunion pour vous entretenir en tête à tête. Intrigué vous attendez cet instant avec impatience, ignorant toujours les raisons de sa défection.

Ce que vous devez cacher :

- Votre mariage avec Super Woman.
- Votre appartenance à l'Orchidée Blanche et le plan fomenté par elle
- Votre absence de pouvoirs naturels

Juste avant la soirée :

Vous êtes arrivé à Greenwood Manor aux environs de 14h, accompagnant le Président Reagan. Les autres invités sont arrivés à peu près au même moment. Vous êtes installé dans une chambre contiguë à celle de votre employeur et bénéficiez d'un temps libre. Vous en profitez pour circuler dans la maison, espérant rencontrer discrètement votre amour. A 15h50 vous apercevez le Prolétaire sortir en boitant du gymnase. Vous le laissez pudiquement à sa douleur et continuez votre quête. A 17h00, bredouille, vous rejoignez le Président et reprenez votre rôle officiel. A 17h15 vous l'accompagnez aux appartements du professeur Van Houten. Vous y croisez votre femme. L'instant n'est pas propice. Vous vous contentez d'échanger un long regard muet. N'ayant rien remarqué le Président s'enferme avec le Professeur pour un long entretien, tandis que vous assurez la sécurité à l'extérieur. A 17h50, toujours de garde, vous sentez votre âme comme brusquement saisie par une main de glace. Des frissons s'emparent de votre corps. Vous vous écroulez sur les genoux, terrassé par une angoisse profonde et inexplicable. Lorsque vous reprenez contenance, un homme s'occupe charitablement de vous : l'Archevêque. Vous réalisez que dans votre main moite vous serrez un petit objet comme si votre vie en dépendait. C'est un médaillon, gage d'amour que vous avez échangé avec votre femme le jour de votre mariage. Fébrilement vous le dérobez à la vue du bon samaritain. Celui-ci vous aide à vous remettre debout, tout en vous inondant de saintes paroles. Vous remerciez votre bienfaiteur qui s'éloigne. Quelques secondes plus tard, la porte de l'appartement s'ouvre sur un Président courroucé. Le pas rageur il regagne ses appartements, votre ombre sur ses talons. Dans votre chambre vous vous allongez en tentant d'ordonner vos esprits et d'expliquer ce singulier malaise. 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. L'horrible vérité s'impose alors à vous. La soirée commence...

Votre personnalité :

Tout d'abord, vous êtes profondément humaniste. Vous ne supportez pas l'intolérance ainsi que toute forme de discrimination. Profondément pacifiste, vous adhérez sans réserve à ces attaques qui ridiculisent les hommes de pouvoir en ne blessant que leur ego et non leur personne physique. Vous parlez toujours d'une voix calme et savez garder contenance en toute circonstance. Gendre idéal, vous vous réservez pour votre unique amour : Super Woman.

Vos compétences :

- Fouiller une pièce (1 PA)
- Autopsie (1PA) : N'oubliez pas que vous avez passé un diplôme de médecine.
- Intangibilité (2 PA) : Grâce à la puce que l'on vous a implantée, vous avez la possibilité de franchir n'importe quel obstacle, ainsi que de subtiliser subrepticement de menus objets dans les poches de vos petits camarades sans qu'ils s'en aperçoivent.

Vos accessoires :

- un médaillon gravé de la phrase suivante : « Avec tout mon amour. L.L. » Ce sont les véritables initiales de votre épouse : elle s'appelle en réalité Lois Lane.
- Vous portez un costume à mi-chemin entre Captain America et Will Smith dans « Men in Black ». À vous d'accessoiriser comme vous le souhaitez avec masque, collants, ou cape... etc... N'oubliez pas les Ray Ban, ainsi que le maquillage noir pour faire Afro-Américain.

Vos objectifs :

- Vous faire élire pour partir dans les étoiles.
- Découvrir le meurtrier de votre femme et la venger. Vous serez impitoyable.
- Recueillir un maximum d'informations sur le Président Reagan pour les rapporter à L'Orchidée Blanche.

Ce que vous pensez des autres convives :

- William Fitzgerald Reagan : L'Amérique ne mérite pas cet infâme salaud. Empereur des baratineurs, roi des manipulateurs, ce chevalier de la magouille, bien qu'il ne soit que la partie apparente de l'iceberg, doit être neutralisé, et c'est avec un réel plaisir que vous vous y employez. Votre femme était son principal obstacle à un contrôle total des Super-Héros. Big Brother ne vaincra pas, vous reprendrez le flambeau de Lady Liberty.

- Le Prolétaire : C'est une légende dont on vous a souvent conté les exploits. Vous attendez avec impatience de pouvoir le rencontrer.

- Dove : Votre référence humaniste, votre dialectique terroriste s'est beaucoup inspirée de sa vie et de son œuvre. C'est avec un sentiment de respect teinté d'admiration que vous le saluerez ce soir.

- El Couguar : Super Héros sud-américain, il semble partager les mêmes buts que vous, mais les moyens diffèrent. El Couguar privilégie les actions d'éclat ultra-médiatisées, a contrario de vos méthodes. Il agaçait prodigieusement votre épouse, vous ne savez pour quelle raison.

- Sakugimoon : Super-Héroïne japonaise, sa réputation n'a pas encore franchi vos frontières et vous n'avez que des informations de seconde main.

- L'Archevêque : C'est un saint homme qui a su raviver et rajeunir une spiritualité empoussiérée. (C'est tout de même une chapelle de son Eglise qui a officialisé votre union.) Vous savez que son père, Mr Charles Ingalls, a des contacts avec le Président et les hiérarques de son Parti.

- Pravda : Etoile montante de l'Union Soviétique, vous ne disposez que d'informations passées à la moulinette du KGB et de la CIA réunis. C'est sa première apparition internationale.

- Professeur Pétronille Van Houten : Il s'agit de la plus grande savante existante à ce jour, principale scientifique du WISH. Vous savez que

vos femme la côtoyait assez régulièrement ces derniers temps.

- Super Woman : Roméo et Juliette, Washington et Loïs, vos noms sont inscrits sur le parchemin des amants éternels. Vous lui avez ravi son cœur, elle vous a pris votre âme. Sans elle, plus rien ne sera jamais pareil. Vous vous êtes juré l'amour pour tous les jours de votre vie. Maintenant qu'elle est partie, son souvenir vous hantera pour toutes les nuits qui vous restent à passer sans elle. Maudit sois-tu, assassin, de m'avoir ravi mon unique Amour !

Vos répliques :

- « Ne parlez pas ainsi de Super Woman, jamais vous ne l'égalerez. »

- « J'ai fait un rêve... ! »

- « Les meilleurs partent toujours les premiers. Je comprends que vous soyez encore là. »

Ce que l'on peut découvrir dans votre chambre :

1- fausse liste du fleuriste Mushkin

2- mot de Super Woman

3- vos papiers d'identité

Vos bulles de combat:

1- Pif

2- Paf

3- Pow

LE PROLETAIRE

Volodia Vladimirovitch

Idéaliste, désabusé, alcoolique

Votre histoire :

Vous êtes un moujik né en Sibérie à la fin du XIX^e siècle, dans la région de la Toungouska. Alors que vous travaillez la terre en une belle journée de 1908, vous êtes le seul témoin de la chute d'une étoile. Vous vous êtes approché et vous êtes aperçu qu'il s'agissait d'une sorte de véhicule. Au milieu de la fumée, une porte s'est ouverte et le chauffeur est sorti. Il était vêtu d'un costume étrange que vous avez assimilé à un genre de bleu de travail avec un gros casque. Vous restiez là, tétanisé, alors que l'étranger progressait vers vous à travers les arbres abattus. C'est alors qu'il s'est écroulé. N'écoulant que votre courage, vous êtes précipité vers lui afin de lui porter secours. Vous avez eu juste le temps de le tirer jusqu'au refuge de votre isba avant que son vaisseau n'explose dans un fracas d'apocalypse. Grâce à vos soins, l'homme revint à lui au bout de quelques jours. Une grande amitié venait de naître. Dove, comme il voulait que vous l'appeliez, tenta de vous expliquer qu'il venait d'au-delà des étoiles. Il était issu d'une terre nommée Digendria. Vous avez passé de nombreuses soirées à comparer vos vies. Dove se révéla un « homme » sage et instruit. (Il lui avait suffi de quelques jours pour apprendre votre langue...) Il vous posa mille questions. Il était avide de découvrir votre monde et vous communiqua son désir de le parcourir. Ce ne fut pas le seul changement que la présence de votre ami suscita en vous. Vous vous sentiez plus fort, plus résistant, plus rapide. Vous étiez capable de travailler plus longtemps sans ressentir la fatigue. Dove vous expliqua que des « rayons » avaient probablement émanés de l'explosion de son vaisseau et vous avaient changé à jamais. Ce ne fut que plus tard que vous avez compris le sens de ses paroles. Au bout de quelques années d'une vie tranquille l'envie fut trop forte. Vous avez fermé votre isba et avez pris la route sur les pas de Dove. Votre première étape fut la grande ville de Kiev. Des mouvements populaires commençaient à émerger. Dove vous entraîna dans leurs mouvances et vous ouvrit les yeux sur le sort de votre peuple. Tandis que votre ami suivait une voie de justice plus calme, vous aviez soif d'égalité, de liberté et de réformes. Dove partit à la découverte d'autres pays, d'autres hommes. Mais vous ne pouviez le suivre. Vous veniez de rencontrer des hommes importants pour la cause. Lénine et Trotski venaient

de mettre en marche la révolution du prolétariat. Vous avez senti qu'un grand rôle vous était destiné dans ce nouveau monde à naître. Vos pouvoirs se développaient de plus en plus et vous les avez offerts au peuple russe. Sous le nom du Prolétaire vous alliez devenir la figure emblématique de la révolution prolétarienne de 1917. Les années qui suivirent furent merveilleuses. Mais la déconvenue n'en fut que plus cruelle. A la mort de Lénine vous avez réalisé que son successeur Staline allait pervertir les idéaux pour lesquels vous vous étiez battu. Un à un vos compagnons de lutte furent discrètement épurés pour la célébration du nouveau maître du kremlin, l'auto proclamé « petit père des peuples ». Seuls vos pouvoirs et votre popularité vous empêchèrent de subir le même sort. Néanmoins on réussit à vous écarter. De nouvelles tâches peu ragoûtantes vous furent assignées : surveillance dans les goulags, défrichage pour la montée de kolkhozes au fin fond de la Sibérie, ... etc.



Seule la seconde guerre mondiale sut rappeler votre utilité au maître du Kremlin, intermède atroce et sanglant. Désabusé, aigri, tentant de trouver le réconfort dans la petite mère vodka, vous vous êtes acquitté de vos tâches sans grande conviction. A la mort de Staline en 1953 on

vous rappelle à Moscou. Trop tard le fougueux idéaliste de 1917 n'est plus qu'un héros fatigué. Vous réalisez vite que l'on recherche simplement la caution morale d'une légende et non ses avis. Les années passent en commémorations (vous devenez un expert en chrysanthèmes), voyages diplomatiques sous contrôle et grands travaux agricoles. Vous avez revu Dove. Celui-ci est devenu l'un des diplomates les plus écoutés au monde. Il vous a proposé de le rejoindre à Genève au WISH (World Institute of Super Heroes). Mais vous ne pouvez vous résoudre à abandonner la Russie. Vous êtes le seul à vous en apercevoir mais vos pouvoirs déclinent lentement. Vous parvenez encore à le cacher mais jusqu'à quand ? Vous sentez les soupçons grandir. La retraite est proche (Vous laissera-t-on choisir votre placard ?) En 1975 le parti vous assigne une élève : Natiocha Alexandrovitch Stakhanova dite Pravda. Vous avez pour mission de la former. Vous n'êtes pas dupe, vous savez qu'elle est destinée à vous remplacer. 1977, Pravda a gagné la confiance du peuple. Celle-ci vous associe désormais dans ses manifestations de gratitude, ce qui vous irrite au plus haut point. Le 4 juillet le WISH annonce le Earth Hope Project. Cerné par les charognards, une seule personne peut encore vous écouter. Lors d'une visite de Dove vous vous épanchez sur l'épaule compatissante de votre ami et exhalez votre rancœur vis-à-vis de Pravda et du Parti. Votre ami trouve des paroles de réconfort. Courant de l'été 1978 le bureau du parti vous convoque, vous et Pravda. On vous annonce que vous êtes tous deux candidats pour embarquer sur le New Mayflower. Intérieurement vous savez que votre nomination n'est due qu'à votre légende. Peu importe votre décision est prise, vous ne reviendrez pas. La paix vous est déniée sur cette terre ? Qu'à cela ne tienne, grâce à Dove vous savez depuis longtemps que d'autres mondes existent. A Moscou de nombreux défilés sont organisés à l'annonce officielle de votre candidature. Le 17 décembre 1978 vous paradez sur la place rouge au côté de Pravda quand soudain venant de nulle part surgit comme un aigle noir une super vilaine inconnue. Inconnue, pas tout à fait... Vous avez reconnu une Héroïne américaine, Yankee Doodle, avec qui vous aviez combattu la barbarie nazie, notamment lors du siège de Stalingrad. Que venait-elle faire ici, elle qui était tombée dans l'oubli depuis déjà bien longtemps ? D'une voix forte elle défia votre jeune padawan. Celle-ci, sous l'oeil sévère de la tribune officielle, releva le gant et s'éleva dans les airs. Le combat s'engagea. A votre stupeur Pravda ne sembla pas être à la hauteur. Sous les coups de griffes vicieux de son adversaire elle commençait à perdre pied. Vous avez rapidement réalisé que votre aide lui était nécessaire. Lentement vous avez pris votre essor tel le phoenix renaissant de ces cendres des contes de Baba Yaga. Même si Pravda vous irrite

souvent par son obéissance aveugle aux oukases du parti, vous ne pouviez l'abandonner. Elle non plus n'a pas choisi son destin, elle n'est qu'un instrument du Parti. Le silence s'est fait sur la place. Alors que Pravda reprenait ses esprits, votre vieille connaissance surveillait votre arrivée d'un œil surpris. L'espoir changea de camp, la fortune de favori. Vous êtes parvenu à la mettre au tapis d'un unique coup magistral. Elle s'est enfuie sous les quolibets de la foule. Vous vous êtes penché sur Pravda et l'avez aidée à se relever. C'est à ce moment que vous avez entendu les acclamations. Vous avez relevé la tête et redressé les épaules. Pour un instant, le Prolétaire était réapparu. C'est depuis ce moment que vous avez repris confiance en vous. Vous leur prouverez que l'esprit de 1917 n'est pas mort. Qu'ils gardent Pravda, les étoiles vous attendent vous en êtes capable. Récemment une ombre a voulu assombrir votre félicité : lors de votre dernier examen médical vous n'avez pu cacher plus longtemps le déclin de vos pouvoirs. Le rapport était alarmant mais vous avez réussi à le subtiliser avant que le Parti n'en prenne connaissance. Il est trop tard maintenant, pensez vous dans l'avion qui vous emmène à la réunion du WISH. Le Parti ne peut vous empêcher d'atteindre les étoiles.

Ce que vous devez cacher :

- Vous avez volé le rapport de votre dernier examen médical prouvant que vos pouvoirs déclinaient.
- Vous avez promis à Dove de ne jamais révéler ses véritables origines. L'humanité n'est pas encore prête.
- Vos liens passés avec Yankee Doodle.

Juste avant la soirée :

Vous êtes arrivé à 14h à Greenwood Manor, accompagné de Natiocha Alexandrovitch Stakhanova, alias Pravda. Les autres convives sont arrivées à peu près au même moment. Après votre installation dans votre chambre, vous avez pris le temps de vous reposer afin de récupérer de la fatigue du voyage. Peu après 15h00, vous en êtes sorti pour visiter la demeure et tâcher de vous mettre en forme. Vous passez près d'une petite pièce où vous entendez la voix de L'Archevêque. Celui-ci, au téléphone, semble aux prises avec un interlocuteur des plus agressifs. Sans rien comprendre des paroles à l'autre bout du fil, vous entendez bien distinctement une voix d'homme vociférante, en proie à la plus grande colère. Quant au jeune Archevêque, il se contente d'acquiescer d'un air embarrassé et se confond en excuses plates et mornes. S'il avait votre expérience, il prendrait sûrement plus de recul en pareille situation... Vous poursuivez votre chemin et finissez par trouver la salle d'entraînement. Un peu d'exercice vous changera sûrement les idées, et puis, vous n'osez

l'avouer, mais la récente apparition de légères poignées d'amour vous complexe quelque peu. Qu'à cela ne tienne ! Vous êtes certain de tenir encore la forme de vos vingt ans ! Vous vous lancez sans échauffement dans des figures de haut niveau. Grand mal vous en prend. Vous devez vous rendre à l'évidence, le triple saut arrière suivi du grand écart inversé, ça n'est plus de votre âge. C'est avec une douloureuse luxation du genou que vous ressortez, vaincu, de la salle d'entraînement à 15h50. Vous regagnez votre chambre en claudiquant, par chance vous ne croisez personne. Au passage, vous prenez un verre d'eau à la cuisine afin d'avaler un analgésique. Il vous faut tout de même une bonne heure afin de retrouver l'usage de tous vos membres rouillés. Encore gêné par une douleur latente, vous décidez d'aller discrètement chercher un remède plus fort dans les affaires du Professeur Van Houten. À l'approche de la chambre de la scientifique, vous êtes arrêté par des éclats de voix au bout du couloir. Quelque chose d'incompréhensible est en train de se produire... Vous reconnaissez avec certitude la voix de votre ami Dove, en proie à une fureur dont vous le pensiez incapable. Dissimulé au coin du mur, vous le voyez insulter Super Woman, qui reste elle aussi muette de stupéfaction. L'instant est très bref. Dove lutte pour reprendre le contrôle de lui-même, et s'éclipse rapidement dans les couloirs. Vous décidez que l'instant est mal choisi pour fouiller la chambre du Professeur, et reportez votre choix sur de vieilles recettes qui ont déjà fait leurs preuves. Un détour à la cave vous en fournit rapidement. Vous regagnez ensuite votre chambre, vous laissant aller à vos réflexions. Une chose est sûre : vous connaissez votre ami, et seule une provocation sans nom de la part de Super Woman aurait pu ainsi le départir de son calme légendaire... Qu'a-t-elle bien pu faire ou dire pour le pousser à de pareilles extrémités ? Vous attendez 19h en vous reposant dans votre chambre. Votre douleur se tait finalement. Vous vous rendez à l'heure dite dans le grand salon, où vous rejoignez les autres invités. La porte s'ouvre. Un officiel entre. Il vous annonce la mort de Super Woman. La soirée commence...

Votre personnalité :

Vous étiez autrefois un simple paysan, dont vous avez gardé la modestie. Vous fûtes plus tard un fougueux combattant, dont vous avez conservé un certain idéalisme. Aujourd'hui, vous êtes un héros fatigué et déçu, et votre enthousiasme d'autrefois est teinté d'aigreur et d'amertume. Vous êtes au fond un grand sentimental, et restez nostalgique d'un monde meilleur auquel vous avez cru trop longtemps. On vous reproche souvent votre côté radoteur et donneur de leçons, pour ces « petits jeunes » qui prétendent tout connaître. Ils ne savent rien de ce qu'est une noble cause, un juste combat pour un idéal, ou de l'euphorie que l'on peut

ressentir lorsque l'on a une foule aimante et aimée autour de soi, animée du même feu de la liberté en marche... Si vous pouviez leur faire comprendre ! Votre lutte n'aurait peut-être pas été vaine... Vous ne vous privez pas, entre deux verres de vodka cul sec, de raconter vos trépidantes aventures, en embellissant toujours un peu le tableau. Ou est-ce votre mémoire qui a préféré ne garder que le meilleur... ? Vous n'hésitez pas non plus à apprendre aux petits bleus comment doit se conduire un vrai Super Héros. Après tout, vous livriez déjà vos premiers combats alors qu'ils étaient encore leur mère... Prenez toujours un air désabusé, ce n'est plus à un vieux singe que l'on apprend à faire des grimaces, et vous ne quittez jamais votre bouteille... Vous parlez avec un fort accent russe.

Vos compétences :

- Fouiller une pièce (1 PA)
- Empathie musicale (2 PA/ou plus) : Vous avez toujours su galvaniser les foules, et réciproquement d'ailleurs. Lorsque vous montez sur la table, et entonnez les premières mesures de « L'Internationale », la ou les personnes que vous avez ciblées sont sous l'emprise de votre charisme. Vous pouvez, après avoir prévenu un organisateur, et exécuté votre roleplay, ordonner à la cible d'exécuter une action simple contenue dans une phrase. Si vous connaissez d'autres chants russes, n'hésitez pas, ils seront les bienvenus. (Et comme les organisateurs sont très gentils, nous vous fournissons gratuitement à la fin de votre fiche les paroles du 1^{er} couplet et refrain de « L'Internationale » ! Non, ne nous remerciez pas, c'est cadeau, c'est plaisir...) Vous n'avez pas à prononcer la phrase contenant l'ordre dans votre chant. (Une simple concentration vous suffit. Ce que vous êtes fort, quand même...!) En terme de règle, l'organisateur se chargera discrètement de transmettre l'ordre choisi au joueur concerné. L'ordre ne devra en aucun cas être suicidaire ou dangereux pour la cible. Si vous désirez affecter plus d'une personne à la fois, cela vous coûtera 1 PA supplémentaires par personne en plus de la première.

Vos accessoires :

- Votre costume : un genre de bleu de travail avec faucille et marteau et sigle CCCP. Blanchissez-vous un peu les cheveux.
- Une bouteille de vodka que vous ne quittez pas.
- Le rapport de votre dernier examen médical. (Fourni par les organisateurs)

- Un exemplaire du « Manifeste du Parti Communiste » par Marx et Engels, dans votre poche, pour la nostalgie. (Peut aussi vous être fourni par un organisateur, si besoin.)
- Une fiole d'un remède anti-douleur

Vos objectifs :

- Vous faire élire pour trouver enfin la paix et ne plus jamais revenir. Egalement pour prouver que vous n'êtes pas encore fini.
- Cacher le déclin de vos pouvoirs.
- Trouver le meurtrier de Super Woman pour la venger. Le vieil instinct du défenseur des nobles causes...

Ce que vous pensez des autres convives :

- Pravda : une brave gamine au fond, même si vous vous surprenez parfois à la détester cordialement... Mais vous savez qu'elle est tout simplement manipulée, comme vous l'avez été avant elle. Vous ne désespérez pas de lui ouvrir enfin les yeux sur le Parti.
- William F. Reagan : Votre instinct de vieux routard vous pousse à vous méfier de lui. Après tout, vous avez combattu pendant tant d'années ce qu'il représente, sans succès...
- Sakugimoon : Cette gamine a l'air gentille. Vous espérez, comme pour Pravda, qu'elle ne voit pas ses idéaux brisés par la politique...
- Dove : Le seul véritable ami que vous n'ayez jamais eu. Il vous a ouvert les yeux sur tellement de choses. S'il y en avait plus des comme lui, vous n'auriez peut-être pas envie de partir...
- El Cougar : Lui aussi se bat pour le peuple, c'est touchant de naïveté... Il semble avoir un tempérament sanguin et fougueux. Vous aimeriez le revoir dans quelques années, quand il se sera pris quelques baffes... Il paraderait sûrement moins.
- Starman : Inconnu il y a encore un an, il semble être un digne produit des services de sécurité américains. Encore un bleu...
- Pétronille Van Houten : Une femme de génie, c'est certain. Mais réfléchit-elle

toujours suffisamment aux implications de ses idées ?

- L'Archevêque : Manipulateur de masse, charismatique sans aucun doute, il semble pourtant trouver parfois son maître. Vous ne le sentez pas toujours aussi sûr de lui en face de certains interlocuteurs...
- Super Woman : Une grande dame, pour sûr. Vous avez par le passé combattu à ses côtés. Sa disparition est une grande perte pour l'humanité.

Vos répliques :

- « De mon temps, le Super Héroïsme, c'était autre chose... ! »
- « Prends pas les choses comme ça, mon petit, faut te blinder... »
- « Et ça se prend pour des super héros... »
- « Si je te pinçais le nez, j'en sortirais un litre de lait... »
- « Parle pas de ce que tu connais pas, petit... »

Ce que l'on peut découvrir dans votre chambre :

- 4- article sur la Toungouska de 1927
- 5- fiole de médicament
- 6- rapport médical

Vos bulles de combat:

- Pif
- Paf

Et comme promis... ! :

Debout les damnés de la terre

Debout les forçats de la faim

La raison tonne en son cratère

C'est l'éruption de la fin !

Du passé faisons table rase

Vous, esclaves, debout, debout !

Le monde va changer de base

Nous ne sommes rien, soyons tout !

C'est la lutte finale

Groupons-nous et demain

L'Internationale

Sera le genre humain

C'est la lutte finale

Groupons-nous et demain

L'Internationale

Sera le genre humain !

PRAVDA

Natiocha Alexandrovitch Stakhanova

Pure, patriote, fouguese

Votre histoire:

Vous êtes née en 1958 à Vladivostok, dans une cellule familiale ouvrière communiste type. Grand Maman, malgré ses 60 ans, continuait à travailler dans une entreprise de nettoyage. Maman était ouvrière dans une usine d'emboutissage de conserves et Papa était docker. Il fut distingué trois fois meilleur ouvrier portuaire de Vladivostok de l'année et fut récompensé de la médaille ouvrière de bronze. Vous avez été bercée à la fois par les sifflements des navires du port et par les cris du voisin imbibé de vodka. Vous êtes la sixième pousse prolétaire d'une famille de neuf enfants. Vous avez suivi les cours de l'école communiste de votre bloc et commencez à suivre les traces glorieuses de votre mère, comme porte-seau à l'usine. Vous aviez 13 ans. Votre sang bouillonna dans vos veines lorsque cet échafaudage branlant commença de s'effondrer sur vos camarades de travail. Faisant preuve de capacités surhumaines, vous avez pu tous les sauver d'une mort atroce et certaine. Dès lors, tout est allé très vite. Recommandée par le secrétaire régional, le Parti prit en charge votre éducation et la vie de toute votre famille. Un appartement plus spacieux fut alloué, ainsi qu'une datcha dans une station de vacances pour ouvriers méritants. Pour vous, ce fut l'école militaire. Vous y avez appris à maîtriser vos pouvoirs pour la plus grande gloire de l'Union Soviétique. En cela vous suiviez les traces du Prolétaire, ce Héros au regard si doux, idole de tout un peuple depuis la Grande Révolution. Entouré de professeurs compétents, vous vous êtes forgé cette abnégation, ce sens du sacrifice qui vous désigne comme une véritable super-héroïne soviétique. Néanmoins, le 17 décembre 1978, vous avez failli. Lors d'un défilé militaire à Moscou en présence du Politburo, une super-vilaine, sans nul doute capitaliste, vous a défié. Sous les yeux confiants du Peuple, vous avez relevé le gant et entamé le combat. A la stupéfaction générale, il s'en est fallu de peu qu'elle ne vous fasse mordre la poussière, de ses puissantes griffes. Sans l'aide du Prolétaire, elle vous aurait probablement jetée au tapis. Depuis cette défaite, vous doutez de vous-même. Seul Le Prolétaire vous a tendu la main. Perfidie! Vous avez réalisé que la Révolution est rongée de l'intérieur par des vers séditieux. Votre idole, le super-héros

légendaire, le Prolétaire, a trahi. Alors qu'il ne devrait penser qu'au peuple dont, comme vous, il tient ses pouvoirs, il se laisse aller à des déviances individualistes. Les preuves sont là, fournies par le Parti. Vous avez reçu une vieille photo datant de la Seconde Guerre Mondiale. Elle représentait Le Prolétaire devisant avec une Super-Héroïne américaine. A votre grande stupeur, vous avez reconnu la super-vilaine qui vous a récemment défié. Plus aucun doute possible, il est venu à votre secours dans le seul but de satisfaire sa gloriole personnelle. C'est un traître, voilà tout. Vous faites confiance au Parti, tout comme la réciproque d'ailleurs.



Vous accompagnez le Prolétaire en Amérique. Vos ordres sont clairs. Vous devez tous deux être désignés pour le Earth Hope Project. Ou bien, s'il ne doit en rester qu'un, vous serez celle-là. Vous avez carte blanche quant aux moyens d'atteindre les objectifs du Parti. Pour vos supérieurs, ce héros élimé doit être éliminé. (Au tout au moins oublié à votre bénéfice.) Pourtant,

tout au fond de votre cœur, vous êtes toujours cette adolescente de treize ans qui croyait aux étoiles, dont la plus belle s'appelait Le Prolétaire. Devrez-vous briser ce rêve d'enfant pour devenir une camarade adulte ?

Ce que vous devez cacher :

- Vous avez ordre du Parti d'éliminer le Prolétaire s'il est le seul élu soviétique pour le Earth Hope Project.

Juste avant la soirée :

Vous êtes arrivée à 14h à Greenwood Manor, accompagné de Volodia Vladimirovitch, alias le Prolétaire. Les autres convives sont arrivés à peu près au même moment. Après votre installation dans votre chambre, vous avez pris le temps de vous reposer afin de récupérer de la fatigue du voyage. Peu après 15h30, vous en êtes sortie pour visiter cette demeure somptuaire et décadente, symbole d'une classe esclavagiste et corrompue. À 15h50, un camarade exploité, en livrée de majordome, est venu vous prévenir que l'on vous demandait au téléphone. C'était un représentant du Parti qui voulait s'assurer de la bonne marche des opérations et vous rappeler vos consignes. D'une voix ferme, bien que le cœur serré, vous avez acquiescé. Un peu plus tard, alors que vous passiez dans un couloir, vous avez assisté à une scène pitoyable. El Cougar, le super-héros sud-américain, tentait de séduire son équivalente japonaise, la fraîche Sakugimoon. Celle-ci, à votre grande satisfaction, n'a pas semblé réceptive aux circonvolutions pathétiques de l'hidalgo. La jeune femme l'envoya paître avec panache. Restée seule, vous l'avez entendue maudire « tous ces violeurs d'Américains ». Il était 16h30. Intriguée par ce soliloque, vous vous êtes discrètement éclipsée. Partie à la recherche d'un endroit propice à satisfaire un petit appel de la nature, vous vous êtes égarée dans l'immensité de la bâtisse. C'est alors qu'une silhouette étrange s'est imposée à votre attention dans le parc. Vous glissant dans l'ombre, vous n'avez pu déterminer la nature exacte de cette apparition. Quelqu'un ou quelque chose semblait onduler et se déformer de la plus monstrueuse des manières. Vous n'avez pu en supporter davantage et avez regagné votre chambre, bouleversée. L'horloge indiquait 17h55. Vous n'avez plus quitté votre suite jusqu'à 19h, heure où vous deviez vous présenter à votre hôtesse. A l'heure dite 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 :

Vous possédez la fougue de la jeunesse mais manquez d'expérience. Cette soirée est pour vous l'occasion de prouver votre valeur. Vous en avez conscience et cultivez une attitude adéquate :

phrases courtes et réfléchies, prestance altière, absence de fioritures. Vous êtes idéaliste, vous croyez aux lendemains qui chantent et dormez avec la doctrine du Parti. Foncièrement honnête, vous manquez parfois de subtilité. Vous aimez à cultiver droiture et loyauté et vous en attendez autant de vos interlocuteurs. Vous parlez avec un fort accent russe.

Vos compétences :

- Fouiller une pièce (1 PA)
- Vérité (2 PA) : Vous pouvez, au cours de la soirée, obliger quelqu'un à répondre par la vérité à une question. Prévenez l'organisateur qui observera la scène. Votre question devra être simple et clairement formulée.

Vos accessoires :

- Votre costume devra être un mélange entre un costume de super-héroïne et une tenue stricte de militaire soviétique, (avec médailles). À vous d'accessoiriser selon vos souhaits avec cape, bottes, masque... etc.
- Un numéro de La Pravda sous le bras. (Comment ça vous ne savez pas le lire ??)
- Les Pensées de Brejnev en édition reliée pleine peau, si possible.

Vos objectifs :

- Vous faire élire pour le Earth Hope Project, si possible avec le Prolétaire.
- Surveiller le Prolétaire, et le tuer si nécessaire.
- Trouver le meurtrier pour faire respecter la justice.
- Rallier des personnalités influentes au Parti.

Ce que vous pensez des autres convives :

- William F. Reagan : C'est un ennemi du Peuple. Il est le chef tyrannique d'une société capitaliste que vous haïssez.
- Le Prolétaire : Il est votre modèle, celui dont les exploits vous ont inspirée. Pourtant votre cœur se serre à la pensée des récentes révélations. Vous ne pouvez y croire. Mais le Parti a été très clair : s'il le faut vous agirez. Vous savez que des sacrifices sont nécessaires pour servir la Patrie.
- Sakugimoon : Elle semble être une fille de caractère. Vous l'avez vu envoyer paître un représentant capitaliste qui voulait la soumettre à ses bas instincts. Peut-être pourriez-vous lui ouvrir les yeux ?

- Dove: C'est un grand héros, admirable et respectable.
- El Cougar: Il cherche à défendre son peuple dans le besoin, c'est méritant. Mais l'avoir vu se prendre une veste n'est pas pour vous déplaire.
- Starman: S'il travaille pour Reagan, le Président des Etats-Unis, cela témoigne d'une certaine idéologie.
- Le Professeur Van Houten: Réputée pour son intelligence, elle serait intéressante à récupérer pour le Parti et pour le Peuple.
- L'Archevêque: « La religion est l'opium du Peuple. » (K. Marx) Il s'engraisse sur la crédulité du Proletariat.
- Super Woman: Une grande dame qui se battait pour le monde et pas seulement

pour un pays. Vous auriez aimé la connaître.

Vos répliques :

- « La religion est l'opium du Peuple... »
- « C'est typique d'un décadent corrompu... » (air dédaigneux)
- « Comme l'a dit le camarade Brejnev... »
- « Le grand capital causera votre perte... »

Ce que l'on peut découvrir dans votre chambre :

- 1- Photo du Proletaire et de Yankee Doodle
- 2- ordres du parti

Vos bulles de combat:

- Pif
- Paf
- Pow

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 Pfliszyglubia 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, revêtu 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 métamorphoriques 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 sauveur, 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-locataire 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 Toungouska 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 mourrait 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 Doddle 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 une 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. (Avez-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 soixantième 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 Cougar, 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 éclipez 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 paragon 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. C'est un habile politicien, qui sait manipuler l'opinion.	Ca, c'est mon genre de salaud, il sait utiliser ce qu'il a à portée de main.
<u>Pravda :</u>	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...
<u>Le Prolétaire :</u>	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 Un bel hidalgo.
héros sud- Il perd son
américain, temps à défendre
qui défend une bande de
un peuple ventre affamés,
affamé qui abrutis et
en a bien drogués. Mais
besoin. quel cul,
mazette!

Sakugimoon : Pétillante, Si cette
fraîche et japonaise
pleine de s'imagine
vie. Elle prendre de
aura l'importance,
sûrement maintenant que
besoin de Super Woman a
vos conseils. 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 Tu parles d'une
d'exception grande perte !
qui aurait pu Cette pétasse n'a
mener la eu que ce qu'elle
Terre sur la méritait. Pour
voie de la qui elle se
paix. Une prenait ?
grande perte.

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

Vos bulles de combat:

en tant que Dove:

- Pif
- Paf
- Pow

en tant que Fury:

- Paf
- Pow
- Vlam
- Vlam

DOSSIER ORGANISATEUR

LISTE DES INDICES PAR PIECES

Chambre de Sakugimoon : 1PA

- 1- passeport
- 2- un peigne en nacre
- 3- dossier sur le Président
- 4- plaque d'identité militaire

Chambre de Pamphyle Van Houten : 1PA

- 1- le bio-moniteur
- 2- lettre du Président à Pamphyle
- 3- échographie avec papier agrafé
- 4- plans de l'Annihilator
- 5- page de journal intime

Chambre de Starman : 1PA

- 1- fausse liste du fleuriste Mushkin
- 2- article sur les victimes de l'Orchidée Blanche
- 3- mot de Super Woman
- 4- papiers d'identité

Chambre de la gouvernante : 1PA

- 1- article sur le « Madame du Barry »
- 2- article people sur l'Archevêque et Fury

Suite de William Reagan : 1PA

- 1- son agenda
- 2- photo de Yoko
- 3- peigne en nacre

Chambre de Dove : 1PA

- 1- article sur la Toungouska 1978
- 2- rapport de l'asile sur les victimes du SHOW
- 3- photos d'astronomie
- 4- coffret de parfum

Chambre de l'Archevêque : 1PA

- 1- mot de menace de l'Orchidée
- 2- article sur les victimes du SHOW
- 3- mot de Fury sur la ceinture

Chambre du Prolétaire : 1PA

- 1- article sur la Toungouska 1927
- 2- fiole de médicament
- 3- rapport médical

Chambre de Pravda : 1PA

- 1- mot de Super Woman à propos de ses origines
- 2- Photo du Prolétaire et de Yankee Doodle
- 3- ordres du parti

Chambre d'El Couguar : 1PA

- 1- une bouteille de parfum musqué
- 2- une boîte de fioles avec logo
- 3- l'Annihilator

Suite de Super Woman : 1 PA

- 1- notes pense-bête
- 2- lettre du Professeur
- 3- contrat de mariage
- 4- coffre-fort

Bureau de Super Woman : (fermé à clé) 1 PA

(au choix : soit les joueurs fouillent le bureau, soit ils font des recherches sur l'ordinateur.)

- 1- note de l'Orchidée Blanche sur la puce
- 2- notes sur le logo du cartel
- 3- lettre d'Ernest Hemingway avec CD de photos
- 4- article sur les Digendriens

Cuisines : 1PA

- 1- verre avec odeur de médicament (*identifiable par le Professeur, Starman et Dove*)

Cave : 1PA

- 1- traces de griffes

Gymnase : 1PA

- 1- appareil indiquant un niveau de performance faible

salle de vidéo-surveillance : 1PA

- 1- serrure forcée, matériel détruit, odeur musquée
- 2- Un revolver chargé avec silencieux
- 3- Mot de Super Woman au chef de la sécurité à propos de la ceinture

Laboratoire : (au choix : soit le joueur pratique une autopsie, soit il fouille le corps)

Autopsie : Voir « indices à lire »

Corps de Super Woman : 1PA

- 1- pendentif d'amour
- 2- mot de passe : W.A.S.H.I.N.G.T.O.N.

Ordinateur de Super Woman (codé. Mot de passe = Washington) 1PA

- 1- article sur les Contras
- 2- article sur les Yakuzas
- 3- mail à propos de Pravda
- 4- notes sur les différentes apparitions de Fury

Coffre-fort : (fermé à clé) 1PA

- 1- ceinture d'Orion

Jardin extérieur : 1 PA

- 1- traces de lutte avec griffes

- 2- cigare havane machouillé sur les lieux du combat

Jardin d'hiver : 1PA

- 1- bac à sable avec pelle et seau
- 2- bac d'orchidées blanches

Poches des PJ

Le Président :

- 1 contrat d'obligation
- une poupée vaudou

Sakugimoon :

- indices de jeu

Dove :

- un tampon hygiénique (!)

Le Professeur :

- indices de jeu

Starman :

- un médaillon d'amour (le même que celui trouvé sur Super Woman)

El Cougar :

- une fiole avec seringue

Le Prolétaire :

- ou indices de jeu

L'Archevêque :

- des préservatifs
- matériel de crochetage

Pravda :

- indices de jeu

Rapapoplos :

- une boîte de fête

La Gouvernante :

- une arme à feu
- un module inhibiteur de pouvoirs

TIMING DE LA SOIREE

19h : arrivée des PJs dans le salon du manoir.

19h05 : déclaration d'intention par Démétrios Rapapoplos

21h30 : élection du Bâtitteur

23h00 : élection de la Voix

00h00: Messe de minuit / naissance de l'Enfant

00h30 : élection du Père Pèlerin

01h00 : fin de la partie. Arrestation du ou des responsables du meurtre par May Parker.

Les votes :

Ils sont annoncés par Demetrios. Ils se déroulent à bulletin secret. Une majorité doit se dessiner d'au moins 50%, sans quoi, le vote est ajourné et reporté à 1/2h plus tard. Si la majorité absolue n'est alors toujours pas obtenue, le vote passe à la majorité simple. Les élus se voient remettre un diplôme officiel de galactonaute.

La Messe de Minuit:

Demandez à L'Archevêque de célébrer un petit office à minuit à l'occasion de Noël, et surtout en l'honneur de Super Woman. Pendant l'office, le fœtus de Super Woman aura tout à coup assez de pouvoir pour tenter d'entrer en communication avec son père. Les convives entendent des pleurs d'enfant assez faibles. (Prévoir une bande sonore émanant de la salle orga, par exemple.) Starman devrait réagir. L'enfant est prématuré mais prêt à venir au monde, sa survie en dépend. Starman pourra s'en rendre compte et comprendra qu'il n'a pas les compétences nécessaires pour effectuer cette opération seul. Il lui faudra l'assistance du Professeur Van Houten, qui devra pour l'occasion concevoir une sorte de couveuse pour Super-Préma. Libre à vous de

gérer ensuite la scène comme vous l'entendez. (En virtuel ou en « réel »...)

Ce Super-Bébé l'est devenu grâce au bio-moniteur, et possède maintenant des pouvoirs immenses pour son âge. Il est immunisé à toute attaque et, en fin de soirée, il sera même le seul à pouvoir réellement tenir tête à Fury, si celle-ci intervient. Si son père, (le seul en qui il a vraiment confiance), lui affirme que c'est elle qui a tué sa maman, il saura la mettre à terre d'un « Shazam » retentissant.



Les Organiseurs :

Demetrios Rapapoplos : C'est un honnête dignitaire du WISH. Emu par la disparition de Super Woman, il s'acquittera néanmoins de sa tâche avec tout le sérieux que ses supérieurs lui connaissent. Amoureux de son île natale, il est imbattable au sirtaki, et parle un anglais approximatif...

May Parker : Sous ses dehors de Mamie gâteau, May est en réalité un agent du FBI rattachée au WISH, envoyée sur les lieux pour enquêter sur la mort de Super Woman. La véritable May a été remplacée en secret dans l'après-midi lorsque le meurtre a été découvert. (Un simple pouvoir de métamorphose a suffi et May a été renvoyée dans sa famille dans le Kentucky le temps que les choses aillent mieux...) Elle est équipée d'une arme à feu et d'un module inhibiteur de pouvoirs, juste au cas où... Elle écoute tout ce qui se dit, et si on lui apporte des preuves, elle procédera à l'arrestation des coupables en fin de soirée.

PJs et COMPETENCES

Président	Fouille 1 / Vaudou 2
Sakugimoon	Fouille 1 / Informatique 1 / Familier espion 2
El Cougar	Fouille 1 / Regard de Braise 2
Archevêque	Fouille 1 / crochetage 1 / pickpocket 1 ou 2 / Lumière 0
Professeur	Fouille 1 / autopsie 1 / Mac Gyver 3 ou 4 / connaissance des drogues 0
Pravda	Fouille 1 / Vérité 2
Prolétaire	Fouille 1 / empathie musicale 2 ou +
Starman	Fouille 1 / autopsie 1 / intangibilité 2
Dove	Fouille 1 / autopsie 1 / linguistique 0 / post cognition* 2
Fury	Fouille 1 / peur 2

Fouille	Tous 1
Vaudou	W.F. Reagan 2
Informatique	Sakugimoon 1
Familier espion	Sakugimoon 2
Regard de braise	El Cougar 2
crochetage	Archevêque 1
pickpocket	Archevêque 1 / 2
autopsie	Professeur 1 / Starman 1 / Dove 1
Mac Gyver	Professeur 3 / 4
Connaissance des drogues	Professeur 0
Vérité	Pravda 2
Empathie musicale	Prolétaire 2 ou +
Intangibilité	Starman 2
Linguistique	Dove 0
Post cognition*	Dove 2
Peur	Fury 2
Lumière	Archevêque 0

- Autopsie (1 PA)
- Connaissance des drogues (gratuit)
- Crochetage (1 PA) : Votre père vous a enseigné bien des choses utiles, comme par exemple l'ouverture des portes récalcitrantes. Si vous désirez refermer la porte après votre passage, vous devrez payer à nouveau un point d'Action.
- Empathie musicale (2 PA/ou plus) : Vous avez toujours su galvaniser les foules, et réciproquement d'ailleurs. Lorsque vous montez sur la table, et entonnez les premières mesures de « L'Internationale », la ou les personnes que vous avez ciblées sont sous l'emprise de votre charisme. Vous pouvez, après avoir prévenu un organisateur, et exécuté votre roleplay, ordonner à la cible d'exécuter une action simple contenue dans une phrase. Si vous connaissez d'autres chants russes, n'hésitez pas, ils seront les bienvenus. (Et comme les organisateurs sont très gentils, nous vous fournissons gratuitement à la fin de votre fiche les paroles du 1^{er} couplet et refrain de « L'Internationale » ! Non, ne nous remerciez pas, c'est cadeau, c'est plaisir...) Vous n'avez pas à prononcer la phrase contenant l'ordre dans votre chant. (Une simple concentration vous suffit. Ce que vous êtes fort, quand même...!) En terme de règle, l'organisateur se chargera discrètement de transmettre l'ordre choisi au joueur concerné. L'ordre ne devra en aucun cas être suicidaire ou dangereux pour la cible. Si vous désirez affecter plus d'une personne à la fois, cela vous coûtera 2 PA supplémentaires par personne en plus de la première.
- Familier espion (2 PA) : Vous êtes accompagnée d'un petit animal virtuel, qui est invisible tant que vous ne faites pas appel à ses services. À votre demande auprès d'un organisateur, il peut suivre et espionner n'importe qui pendant cinq minutes. L'organisateur vous fera ensuite un compte-rendu aussi précis que possible sur les conversations et/ou agissements de votre cible au cours de ces cinq minutes.
- Fouiller une pièce (1 PA)
- Informatique (1 PA) : Vous savez utiliser un ordinateur et Internet pour chercher les informations où qu'elles se trouvent, même protégées.
- Intangibilité (2 PA) : Grâce à la puce que l'on vous a implantée, vous avez la possibilité de prendre une forme éthérée qui vous permet de franchir n'importe quel obstacle, ainsi que de subtiliser subrepticement de menus objets dans les poches de vos petits camarades sans qu'ils s'en aperçoivent.
- Linguistique (gratuit) : Vous parlez le russe couramment.
- Lumière (Gratuit) : Vous avez la possibilité, quand vous le désirez, d'irradier d'une douce lumière, du plus bel effet. (Prévoyez les lampes de poches... et la boule à facettes.)
- Mac Gyver (3/4 PA) : Vous avez la possibilité d'inventer n'importe quel appareil simple à usage unique. Pour trois points vous pouvez choisir une application possible dans la liste suivante : protection, crochetage, espionnage, informatique, vérité, lumière, annulation d'un pouvoir. Pour quatre points vous pouvez inventer un artefact de votre cru (bénédiction des organisateurs obligatoire)
- Pickpocket (1 PA/2PA) : Vous devez prévenir un organisateur et lui désigner votre cible. Vous devrez ensuite rester le plus proche possible de celle-ci pendant un délai de 5 minutes. L'organisateur observera discrètement la scène et viendra ensuite vous remettre l'objet de votre larcin. Vous avez le choix entre deux possibilités : soit vous fouillez au hasard pour un point d'Action, soit vous désirez vous emparer d'un objet précis. Dans ce cas, vous devrez payer 2 PA.
- Peur (2PA) : 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.
- Post Cognition (2PA) : 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.
- Regard de braise (2 PA) : Vos légendaires talents de séducteur opèrent aussi bien sur la gente masculine que féminine. Si vous parvenez à discuter en tête à tête avec votre cible pendant 3 minutes, (après avoir prévenu un organisateur), vous pouvez considérer que la cible est sous votre charme, et ne pourra plus vous nuire, ni en actes ni en paroles, pendant ½ heure.
- Vaudou (2 PA) : Pendant votre enfance, vous avez eu la chance d'être élevé par une gouvernante de couleur, qui vous a appris à invoquer les esprits Loas par le biais d'une poupée vaudou. Vous avez sur vous une poupée capable de vous protéger de tous pouvoirs pendant une durée d'un quart d'heure. Vous devez pour cela prévenir un organisateur lorsque vous décidez de l'activer.
- Vérité (2 PA) : Vous pouvez, au cours de la soirée, obliger quelqu'un à répondre par la vérité à une question. Prévenez l'organisateur qui observera la scène. Votre question devra être simple et clairement formulée.

Post cognition* : Lors de l'utilisation de cette compétence, Dove voit une scène et/ou ressent des impressions à la place de quelqu'un d'autre. La « vision » change suivant l'objet ou la personne sondé(e). Voir ci-dessous :

- W.F. Reagan : Dove voit une tombe avec un nom : « Yoko Surimi 1930 – 1957 ». Sentiment de tristesse.
- Sakugimoon : À la hauteur des yeux, il voit une belle jeune femme typée japonaise étendue sur un lit. Elle semble mourante. Elle lui tient la main. (Il s'aperçoit que sa main est celle d'un enfant.) Elle prononce une phrase : « Ne le hais point. » et ferme les yeux. Un médecin, asiatique également, s'approche et remonte le drap sur son visage. Sentiment de tristesse profonde et besoin de vengeance.
- Pétronille Van Houten : Il fait nuit. Elle est essoufflée. Elle court à perdre haleine. On entend des bruits de sirène d'alarme et de fortes lumières l'éblouissent. Une femme est à côté d'elle, une super-héroïne, qui court également. Elle neutralise tous leurs assaillants avec force et détermination. Quelques coups de griffes et c'est un bain de sang. Le bruit des sirènes finit par s'éloigner.
- Starman : Une chapelle du SHOW, une femme (Super Woman) lui sourit. Emu, il ne prononce qu'un mot : Oui !
- El Cougar : La trouille lui tord le ventre. Il est allongé sur une table de laboratoire. Des tuyaux sortent des différentes entrées de son corps. La douleur est partout. Une lumière blanche l'aveugle. Herr doktor s'approche de lui.
- Le Prolétaire : Une lumière brillante est tombée du ciel derrière les collines, un bruit immense a suivi. Réprimant ses craintes il se dirige vers le lieu, il doit savoir.
- L'Archevêque : Nu, le corps ruisselant de sueur, il contemple amoureuxment Fury. « Nous partirons ensemble. ». Celle-ci levé dans le lit le menace du doigt. « Et... ». Il s'accroupit à coté d'elle. « Je te rapporterai la Ceinture d'Orion mon tendre amour».
- Pravda : Son garde à vous impeccable camoufle le maelström de ses pensées. Dans un profond bureau du Kremlin le camarade Président vient de lui révéler l'impensable. « Le camarade Prolétaire a trahi. Camarade Pravda le parti attend que vous fassiez votre devoir. »
- Bac d'orchidées : Tenue décontractée, Starman l'installe en sifflotant.
- Tract du Show : Fury, amusé, regarde l'Archevêque faire les cents pas devant elle dans les couloirs de la cathédrale du SHOW. Il s'arrête, la désignant d'un tract inquiet. « Ces femmes, que leur fais tu ? ». Fury se rapproche de lui. « Tu sais que tu est mignon quand tu te mets en colère. »
- Morceau de havane : Dans le jardin du manoir El Cougar, une arme high-tech (plutôt un prototype) à la main, mâchant un havane, contemple une scène hors vue, caché derrière un bosquet. La surprise, le contentement, l'effarement, puis la panique, se succèdent dans son esprit.
- Boite de médicaments : Dans un hôpital du parti le Prolétaire se penche discrètement pour subtiliser la boite. Il se fige. Dans une pièce voisine deux médecins parlent de la visite médicale qu'il vient de passer. Désarmé, il les entend énoncer la sinistre vérité, d'autres savent pour le déclin de ses pouvoirs. Le Parti ne doit pourtant rien en savoir.
- Ordre du Parti : Dans un bureau feutré du Kremlin un haut fonctionnaire glacial tend une enveloppe cachetée à une Pravda blême. « Voici vos ordres camarade Pravda. Vous en connaissez la teneur. Obéissez-y sans atermoiement petit bourgeois. Nous comptons sur votre entière loyauté et votre fidélité aux principes édictés par le grand Lénine. Un seul traître nous suffit. »
- L'Annihilator : L'arme repose dans une valise. Soulevant des plans, écartant des appareils scientifiques, une ombre s'approche. Elle tend la main, découvrant un tatouage sur son poignet – un soleil stylisé - et prend l'Annihilator. Farouche et déterminée la silhouette repart aussi silencieusement qu'elle était entrée.
- Boite de fioles : Ruisselant de sueur, les yeux fous, El Cougar avance une main tremblante vers les fioles. Il en prend une et la transperce avec un rictus sadique de l'aiguille d'une seringue. Lentement il approche la seringue de son bras et s'injecte le produit dans une veine saillante. Son visage se calme. Son corps se détend. Il semble atteindre l'ultime félicité, celle qu'on n'éprouve qu'après l'utilisation des lieux d'aisance.
- Bouteille de parfum « Virilité » de chez Yves St Dior – très musqué - : Une superbe propriété baignée par un soleil de plomb. De jeunes et dénudées beautés se poursuivent au bord de la piscine entre les gardes du corps. Allongé sur un transat, protégé des ardeurs du soleil par un parasol, le poignet gauche tatoué d'un soleil stylisé, un homme profite de l'instant présent. Les jeunes chattes lovées autour de lui sur le sol brûlant satisfont ses moindres désirs. L'une lui prépare un cocktail qu'il saisit d'une main nonchalante, l'autre lui masse les jambes les doigts enduits de ce parfum musqués qu'il affectionne tant.

- Dossier sur le Président : « Le salaud, le salaud. ». Allongée en pleurs sur son lit, des dizaines de mouchoirs en papier éparpillés autour d'elle Sakugimoon parcourt un dossier à travers ces larmes. « Maman tu seras vengée, je le jure sur les cerisiers en fleurs qui ombragent ta tombe ». D'un geste rageur elle sort la photo d'un jeune et fringant officier américain et la déchire voluptueusement.
- Peigne en nacre : Un jeune japonaise procède à sa toilette. Elle s'attache les cheveux avec deux peignes en nacre. Sereine, elle rayonne de bonheur. Tout à l'heure elle avouera son doux secret à Bill. En son sein grandit un enfant, son enfant, leur enfant.
- Plaque d'identité militaire : Sur les quais, devant ce navire qui va le ramener chez lui sur ordre de son père abhorré, Bill Reagan serre contre lui Yoko son unique amour. Douloureusement, silencieusement, ils s'échangent un dernier gage d'amour, un peigne de nacre contre une plaque d'identité militaire. « Bill, mon chéri... ». Un policier militaire l'interrompt et pousse son amant vers le bateau. « Bill, Bill ». La jeune japonaise court le long des quais. Elle voudrait lui hurler son secret, lui dire qu'il va bientôt être père, mais les sirènes du bateau couvrent sa voix. Hélas William Fitzgerald Reagan ne saura jamais que Yoko Surimi attend son enfant.
- La lettre du Président au Professeur : Des mains d'homme sont en train d'écrire cette lettre. L'auteur marmonne quelque chose à propos d'une arme et de la « leçon » qu'il va pouvoir donner à « ces dégénérés ». Dove ressent un sentiment de haine.
- Le journal intime du Professeur : Un appareil étrange semble sujet à des avaries. Lumière, fumée, vrombissements... puis, plus rien. Angoisse, incompréhension et culpabilité du Professeur.
- Le verre de médicaments : Une main verse un remède dans un verre d'eau. C'est la main et la tenue du Prolétaire. Dove ressent une forte douleur à la jambe. Après avoir avalé le remède, Le Prolétaire repart en claudiquant.
- La photo de Yoko : Dove voit à travers l'objectif d'un appareil photo. Il voit la jeune fille sous des cerisiers en fleurs. Des rires fusent. C'est un homme, plutôt jeune, qui prend la photo, il y a bien longtemps, le parfum du souvenir inonde le cliché. Sentiment d'amour passionnel.
- Lettre d'Ernest Hemingway et/ou CD de photos : Dove est à la place d'un homme essoufflé, traqué. Il est quelque part en Amérique du Sud. Il n'a qu'une obsession, passer la frontière. Il glisse une enveloppe kraft dans une boîte à lettres et s'éloigne. Il voit la frontière, il y est presque. Trop tard, une ombre le rattrape, c'est El Couguar. Un coup violent. Douleur. Black out. Il ne verra plus jamais rien.
- Ceinture d'Orion : Une violente décharge d'énergie pure vous frappe. Vous avez le sentiment de perdre une partie de votre identité. (Vous ne pourrez plus jamais user de la post cognition, vous le savez.) Vous êtes certain que cet objet est d'origine ET. Fury est en proie à une grande excitation.
- Le bio-moniteur : Des images intra-utérines vous viennent à l'esprit. Vous êtes un fœtus. Vous êtes entouré d'une sorte de « pouvoir », qui flotte tout autour de vous sans vous atteindre. Tout à coup, vous sentez ce pouvoir se canaliser à travers le cordon ombilical, il est soudain à votre portée. Tel un vampire, vous puisez jusqu'à la dernière goutte cette manne que votre mère vous apporte. Vous ne lui en laisserez pas une goutte.

La ceinture d'Orion :

- **Si une femme la revêt** : Elle devient immédiatement toute puissante et invincible. Seul l'Annihilator peut l'arrêter. Si cette femme est Fury, Dove disparaîtra à tout jamais dans les tréfonds de son subconscient et ne réapparaîtra plus. On peut le considérer comme cérébralement mort.
- **Si un homme la revêt** : Il ressent une grande faiblesse et ne peut plus utiliser aucune compétence avant $\frac{1}{4}$ d'heure.

Cas où Fury peut prendre le contrôle :

Fury réagira si :

- Dove est agressé verbalement ou physiquement
- l'Archevêque est agressé physiquement ou verbalement, ou si une femme le colle d'un peu trop près
- le Prolétaire est agressé physiquement ou verbalement, particulièrement par Pravda

Lorsque l'une de ces situations se produit, l'orga fait un jet de dé 6 pour déterminer si oui ou non Fury prend le contrôle de Dove. Que ce soit le cas ou non, le joueur incarnant Dove devra simuler un profond malaise et montrer qu'il fait des efforts pour se contrôler.

Si Fury apparaît au cours du jeu :

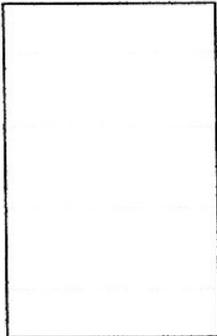
Si c'est le cas, elle ne peut résister plus longtemps et ne parvient plus à cacher à Dove tout ce qu'elle sait sur la ceinture d'Orion. Les organisateurs doivent immédiatement informer le joueur de ce que sait Fury à propos de la ceinture : elle sait qu'elle est ici, elle a chargé Timothy de la dérober pour lui, et elle sait qu'elle lui donnera l'ascendant à tout jamais sur sa psyché masculine. Elle la veut à tout prix. Attention, si Dove reprend le contrôle, il reviendra en gardant en mémoire tout ce que sa psyché féminine vient de lui révéler. Il devra alors jouer en fonction. (Attention rôle difficile... !)

Si quelqu'un revient voir le corps de Super Woman après 22h:

Il pourront s'apercevoir que son bas-ventre semble légèrement enflé. (POUR L'ORGA: C'est l'enfant de Super Woman et Starman, qui, contre toute attente, est encore en vie. Le bio-moniteur l'a doté de pouvoirs incommensurables, qui lui ont permis non seulement de survivre, mais de grandir à une vitesse tout à fait singulière... Voir « La messe de minuit » dans le timing de la soirée.)

Chambre de Sakugimoon:

EMPIRE DU JAPON				
PASSEPORT PASSPORT	Type/type P	code du pays/country code JPN	passeport n°/passport n° 01XA38533	
	Nom de naissance/Birth surname SURIMI			
	Nom d'adoption/Adoption surname TOKIWOKI		adopté(e) le/Adopted on 7 mars 1963	
	Prénoms/Given names Coraya, Yoko, Sakura			
	Nationalité/Nationality Japonaise	Sexe/Sex F	Taille/Height 1,65	Couleur des yeux/Colour of eyes marron
	Date de naissance/Date of birth 21 juillet 1953		Lieu de naissance/Place of birth KOBE	
Date de délivrance/Date of issue 10 décembre 1978		Autorité/Authority Pour le daimyo de Kobe L'attaché		
Date d'expiration/Date of expiry 9 décembre 1988		Kitano SHURISAWA		

Vous découvrez un peigne en nacre, très finement ouvragé. L'objet se porte visiblement dans les cheveux, et est destiné à une femme.

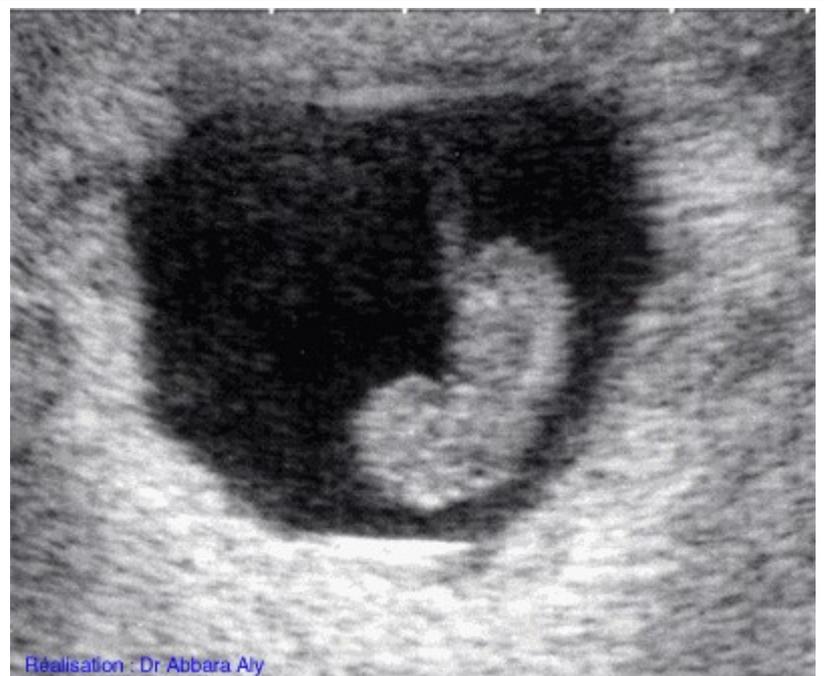
Vous découvrez des plaques d'identité militaire, apparemment assez anciennes. Elles portent le nom de « William Fitzgerald Reagan ».

Ceci est dossier de presse. Il contient de nombreux articles et photos découpés, tous à propos du même sujet : William F. Reagan, le Président des Etats-Unis. Certaines coupures ont été rayées, déchirées, ou froissées. L'encre y a coulé par endroit, comme sous des gouttes d'eau...

Chambre de Pétronille Van Houten:

Vous trouvez un appareil de la taille d'un grille-pain, bardé d'ustensiles technologiques et diverses diodes... Vous n'avez pas la moindre idée de ce à quoi cela peut bien servir...

Intéressant... Sujet idéal pour le bio-moniteur. Approfondir les travaux avant d'en parler à la patiente. (Tenir compte de la courbe émotionnelle élevée des femmes gravides...)



Réalisation : Dr Abbara Aly

A Washington,
le 1^{er} decembre 1978

Chère Melle Van Houten,

Suite à notre dernière rencontre, je viens à vous afin de m'enquérir de notre projet commun. Vous m'aviez alors promis des perspectives intéressantes et un avancement rapide de vos travaux. Or, sans nouvelles à ce jour, je me vois contraint de vous rappeler vos engagements. Dans la situation présente, l'achèvement de l'objet ne peut être reporté au-delà du 24 décembre 1978. La réunion à laquelle nous prendrons part à cette date nous permettra de nous entretenir afin de procéder à une remise discrète de l'objet. J'attends de vous la plus entière et indéfectible collaboration.

Sincèrement votre,
God Bless Real Humanity
Bill Reagan

24 décembre 1978, Greenwood Manor

J'ai examiné à nouveau Melle Lane cet après-midi. Aucune nausée ou manifestation désagréable prénatale. La grossesse semble se dérouler normalement. Cependant, un événement inattendu s'est produit, qui me laisse perplexe... J'avais à cette occasion employé mon tout nouveau procédé de bio-monitoring, que je n'avais pas manqué de vérifier auparavant. Celui-ci allait me permettre d'amplifier les super-pouvoirs embryonnaires du fœtus. Or, à mon grand étonnement, il n'en présentait aucun signe. C'est à cet instant que l'impensable s'est produit : le potentiomètre du bio-moniteur a montré une courbe sinusoïdale erratique, ainsi qu'une élévation rapide et anormale de son quotient calorifique, puis a brutalement cessé tout fonctionnement. Alors que je m'employais à un pré-examen simple de l'appareil, afin de remédier à ce désagrément, ma concentration fut troublée par une question saugrenue de ma patiente. Celle-ci s'enquerrait de la présence d'altérations génétiques à caractère super-héroïques sur son futur enfant. Question intéressante, s'il en fut... Le père devrait donc... Non, c'est impossible... Pourtant, je suis certaine de mes conclusions. Je rassurai ma patiente et conclusai rapidement l'examen.

À peine avais-je raccompagné Melle Lane, que Mr Reagan se présentait déjà à ma porte. Je reléguai mes interrogations pour l'examen ultérieurement et me concentraï sur l'entretien. Mr Reagan était venu s'enquérir de l'avancement du projet. Comment pouvais-je lui avouer que l'unique prototype m'avait été dérobé en début d'après-midi ? J'avais d'ailleurs déjà perdu suffisamment d'heures à tenter de le retrouver. Il faudra d'ailleurs que je suggère à Melle Lane quelques améliorations à apporter à son système de sécurité. Mr Reagan ne semble pas avoir cru mes tentatives d'explications. Mon Dieu, que les hommes politiques sont parfois assommants... ! Enfin, j'ai réussi à gagner du temps, mais il me faudra bientôt produire quelque chose de plus tangible. Heureusement, mon mystérieux voleur ne m'a pas pris les plans.

J'ai examiné à nouveau le biomoniteur ainsi que les analyses relevées par celui-ci sur Melle Lane. Je pense avoir trouvé l'origine du problème. Partant du postulat A (certifié) que le biomoniteur est programmé pour amplifier les super-pouvoirs de l'embryon, et y ajoutant le postulat B (certifié également) que le dit embryon n'en portait trace, on arrive tout naturellement à la conclusion logique suivante que l'appareil a cherché à pallier ce manque en extrayant les dits super-pouvoirs là où il pu les trouver, à savoir chez la gravide ! C'était pourtant limpide... Je suis ému devant cette performance de l'intelligence artificielle que j'ai conçue ! Il faudra cependant remédier au problème de surchauffe probablement survenu à cause de l'incapacité du programme à stopper le processus de lui-même...

Chambre de la gouvernante:

LIEUX D'ELITES

par Steven Bern.

Cette semaine :



Cette semaine la Comtesse de Fontenay nous a permis de découvrir l'un des clubs les plus selectifs de la Capitale : le Club du Barry. Réservé à l'élite internationale, ce club se dresse sur deux étages, à l'angle de Magret Street et de Lafayette Square. L'hôtel début XVIIIè qui l'abrite est l'œuvre du célèbre architecte Lord Castle of Cards. Lorsque l'on passe les deux portes en acajou massif, l'on pénètre dans un charmant boudoir de type régence. Là, des serveurs en livrée viennent vous conduire en de ravissants petits salons de style Louis XV. Ici, tout n'est que luxe, calme et volupté. On peut y croiser de nombreuses personnalités mais l'incognito y est de mise. Je peux cependant vous chuchoter que lors de notre visite, un salon accueillait Mr Reagan, notre Président, Mr Ingalls, le philanthrope bien connu et père du fondateur du SHOW ainsi que les financiers internationaux, Mrs Juan Obregon, et Anthony Soprano. Il est impossible de décrire totalement la splendeur de cet endroit. Mais si vous descendez de nobles et anciennes familles ou si Dame Fortune sourit à vos ancêtres, (Comptez uniquement en milliards...), alors le Club du Barry vous ouvrira ses portes. Et vous pourrez ainsi vous retrouver entre gens de qualité.



L'Archevêque en week end à paris !

Le plus jeune et aussi le plus séduisant des télévangélistes s'est accordé une petite escapade à Paris en amoureux. Un peu de bon temps bien mérité puisque "Timmy" vient de décrocher un disque d'or pour son tube interplanétaire « Jesus, come back » version disco light.

Entre le jeune prêcheur et la belle inconnue aux ongles longs, la complicité est évidente. Baiser volé au sommet de la Tour Eiffel, petite pause shopping histoire de s'amuser des excentricités parisiennes, notre photographe n'a rien perdu de ce rendez-vous intime. Qui est-elle, d'où vient-elle ? Nul ne le sait, mais gageons que notre Archevêque composera pour elle ses plus beaux prêches...

Suite de Bill Reagan:

L'orchidée a des épines

pour le Smallville Tribune, le 05 juillet 1978

Hier lors du très attendu défilé de l'Indépendance le général Colin Powell, directeur de West Point, a bien malgré lui volé la vedette au nouveau Starfury, dernier né des avions furtifs de l'US Navy. Alors qu'il se préparait, comme l'exige la tradition, à présenter le drapeau de son école au président Reagan, tous les spectateurs et téléspectateurs ont pu voir s'afficher en lettres capitales sur le dos de son uniforme deux mots : « Kick me » accompagné du dessin d'une orchidée blanche. Après le président bloqué aux latrines lors du CRET en Avril, le jeune premier Iku Mc Ewan privé d'Oscar pour cause d'urticaire aigu, et le cardinal Alden primat d'Amérique « béni » par des colombes abreuvées de laxatif, le général Powell vient de s'ajouter à la liste des victimes de la fameuse organisation terroriste. Les autorités se perdent en conjonctures et procèdent à diverses arrestations arbitraires sans résultats. Les jardiniers de l'Orchidée ont la main verte, gageons que la fin de l'année verra d'autres de leurs actions.



Agenda 1978

NOM: Reagan

Prénoms: William Fitzgerald

Adresse: White House, Washington D.C.

Janvier

C. Ingalls, J. Obregon, R. Sanchez au M. du Barry

Février

Réunion EHP

C. Ingalls, R. Sanchez au M. du Barry

Mars

Courrier à PVH pour arme

C. Ingalls, J. Obregon, R. Sanchez, V. Corleone au M. du Barry

2 Avril

Congrès du CRET (Note pour plus tard: arrêter le bourbon)

J. Obregon, R. Sanchez au M. du Barry

Mai

Reçu réponse positive de PVH

C. Ingalls, J. Obregon, T. Soprano au M. du Barry

Juin

C. Ingalls, J. Obregon, R. Sanchez, V. Corleone, F. Sinatra au M. du Barry

4 Juillet

Annouce du EHP

C. Ingalls, J. Obregon, R. Sanchez au M. du Barry

8 août

Salon JFK, rencontre C. Ingalls pour Réunion Dec. du 15 août OK pour coup de pouce

J. Obregon, R. Sanchez, V. Corleone au M. du Barry

Septembre

Demander à Monica de commander des cigares

C. Ingalls, J. Obregon, R. Sanchez au M. du Barry

Octobre

C. Ingalls, J. Obregon, R. Sanchez au M. du Barry

Novembre

C. Ingalls, J. Obregon, R. Sanchez au M. du Barry

Décembre

Pince-fesse de ma femme au Carnegie Hall

24 Décembre

Elections EHP: S. doit passer et les autres dans la poche

Retour message Charles

Demander à voir l'arme

LA CATASTROPHE DE LA TOUNGOUSKA DE 1908 GARDE TOUJOURS SES MYSTERES

Par Piotr-Olivierovitch Blondoski (dépêche Reuters)
Transmis par Raymond de l'équipe « Sciences »

NEW YORK, 28 juin 1978 (Reuters) – Le 30 juin 1908, une boule de feu éclatante traverse le ciel au-dessus de la taïga sibérienne, puis, des témoins voient au sol des flammes et un nuage de fumée. L'onde de choc provoquée par le phénomène est entendue dans un rayon de plus de 1000 Km.

De quoi s'agissait-il ? Soixante-dix ans après, les scientifiques continuent de s'interroger.

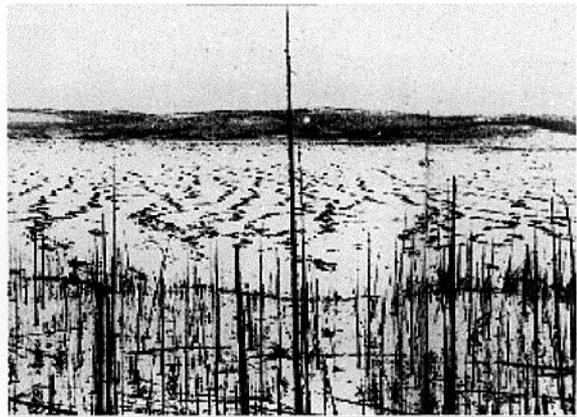
L'étendue du site, auquel on a donné le nom de la Toungouska, rivière qui traverse cette région de Sibérie centrale, a révélé l'extraordinaire étendue des dégâts causés par cet objet céleste.

La première expédition scientifique sur le site eut lieu en 1927 seulement. Elle était conduite par le minéralogiste soviétique Léonid Kulik. (1883-1942) Plusieurs surprises attendaient les chercheurs. D'abord, une zone de 60 Km de diamètre complètement dévastée par l'onde de choc. Dans la partie centrale de la zone d'impact, une dépression marécageuse de plusieurs Km². Autre surprise de taille, malgré un ratissage méthodique de la région sinistrée, ils ne découvrirent aucune météorite. L'hypothèse de la comète semblait donc s'imposer avec une explosion et une désintégration dans l'atmosphère et non un véritable impact.

Plus de soixante-dix ans après le cataclysme, la controverse reste vive sur sa nature exacte. Les expéditions successives (Francis Whipple 1929-1930 ; Igor Astapovich 1933 ; Vassili Fesenkov 1938-1939 ; Lubor Kresak 1970), ont permis de lever le voile sur certains mystères mais en ont

découverts d'autres tels ces étranges débris de métal inconnu retrouvés sur le site. Un écrivain, A. Kazantsev a été jusqu'à imaginer une origine extraterrestre dans l'un de ses livres. Nous n'irons pas si loin, mais certains faits sont troublants. Ainsi, la catastrophe a provoqué une accélération de la croissance des arbres, des mutations ont touché d'autres végétaux, mais aussi des animaux, et même des hommes.

La Toungouska garde encore bien des secrets. Déclaré « Parc protégé », le véritable laboratoire naturel qu'est la zone touchée est aujourd'hui ouvert aux scientifiques étrangers.



CHAUD LE SHOW !

Pour le Smallville Tribune, le 15 septembre 1978

Il semble qu'une malédiction s'abatte sur le Super Heroes Oecumenical Wonder. Depuis deux ans environ, un étrange fléau frappe régulièrement les ouailles féminines de l'Eglise Super Héroïque. On dénombre à ce jour une vingtaine de victimes, et de nombreuses disparitions inexplicables. Ainsi, Rosanna Pereira en Floride, Mary Poppins dans le Wisconsin, et bien d'autres, ont démontré d'étranges symptômes psychologiques, après avoir assidûment fréquenté les confessionnaux du SHOW. Rosanna Pereira, que ses proches décrivaient comme « équilibrée, saine et de bon sens », a été trouvée le mois dernier se baignant nue dans le bassin aux ours du zoo de Key Point. Elle est depuis internée au Mental Asylum de cette même ville. Elle s'est révélée incapable de répondre à mes questions et semble ne plus reconnaître les propres membres de sa famille. Parmi un flot de délires incompréhensibles, on peut distinguer plusieurs termes récurrents : elle parle d'une « vierge noire aux longues mains » effrayante et lugubre qui lui aurait « volé son âme » et qui hante désormais ses pires cauchemars. On pourrait croire aux délires d'une simple démente, mais il y a plus troublant. À des milliers de kilomètres de là, dans la charmante bourgade de Genoa City, Mary Poppins présente un syndrome en tous points identique. Bien que pour l'instant le SHOW se refuse à tout commentaire, nous pouvons nous interroger sur les pratiques qui ont cours derrière cette façade respectable.



Vous trouvez ce qui semble un coffret de parfum : *Aube étoilée* de Guy Van Shy. Il y a 2 flacons du même parfum : l'un pour homme, l'autre pour femme.

Chambre de l'Archevêque:

À l'Archevêque

Toi qui n'es qu'une chandelle, prépare-toi à te faire souffler... Arrête ton show ! Il est temps que ton Eglise serve vraiment les déshérités.

L'Orchidée Blanche
« *Dites-le avec des fleurs.* »

Mon chou,

N'oublie pas ce que je t'ai demandé. Ramène-moi la ceinture si tu veux que je te rejoigne dans les étoiles. Je te recontacterai quand le moment sera venu... Bonne soirée, et n'en profite pas pour reluquer les nanas, je te surveille...

Bisous
Fury

Memorial Hospital
New York
Service Grands Schyzophrènes

NOM: Watson

PRENOM : Mary-Jane

DATE DE NAISSANCE : 27 - 07 - 1957

LIEU DE NAISSANCE : New York

DATE D'INTERNEMENT : 3 - 05 - 1977

NOM DU THERAPEUTE AYANT DEMANDE L'INTERNEMENT : Dr Harry Osborne

Sujet né de père inconnu. Mère décédée en couche. Le sujet a été élevé par Anna Watson, sa tante paternelle.

Souffre d'une névrose obsessionnelle à caractère agressif à propos des arachnides. Probablement dû à un évènement traumatique d'origine inconnue. Le sujet évoque fréquemment une « reine des araignées », qui lui rendrait régulièrement visite. Lors de ces « visites », la patiente prétend être « sous son emprise » et craindre « ses griffes ». La Reine « tisse des fils » qui « rentrent dans son esprit », et lui « sucent son âme ». Le sujet évoque aussi un être lumineux dont la venue annoncerait l'arrivée de la Reine.

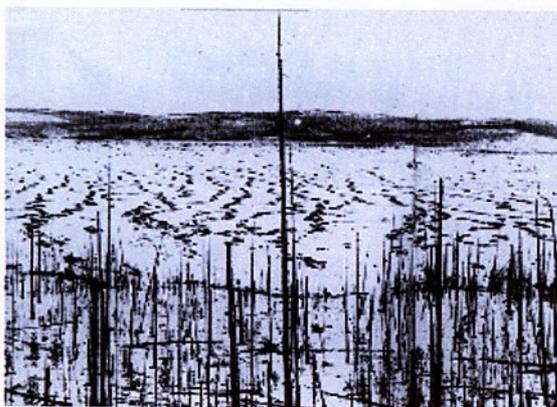
Les pathologies du sujet semblant évolutives, une guérison de la patiente n'est pas envisageable dans l'immédiat. Son traitement neuroleptique doit être poursuivi avec la même posologie jusqu'à nouvel ordre.

Dr Osborne, le 10 - 06 - 1978

Chambre du Prolétaire:

LE MYSTERE DE LA TOUNGOUSKA

Par Anton Potovik, journaliste scientifique de 2nde classe, pour La Pravda, le 10 avril 1927



A l'aube du 30 juin 1908, dans une région boisée de la Sibérie centrale à proximité d'un affluent du fleuve Iénisseï, quelque chose d'un éclat aveuglant traversa le ciel comme un éclair et une explosion fut entendue dans un rayon de 1500 km. Une onde sismique fut recueillie par différents observatoires. Une onde de pression atmosphérique jeta les gens à terre et

balaya les tentes à plusieurs dizaines de Km du centre de l'explosion.

Comme l'endroit était très écarté, on se contenta pendant plusieurs années des récits des bergers et des chasseurs ; on avait entendu parler d'une forêt détruite mais on n'ajoutait pas foi à cette affirmation ; aucune exploration ne fut entreprise car les tsaristes décadents tenaient ces histoires pour de simples racontars.

Le célèbre minéralogiste Léonid Kulik a décidé de faire toute la lumière sur les superstitions rétrogrades de la Tougouska. Avec l'accord de l'Académie des Sciences, il a organisé une expédition composée de membres éminents de diverses disciplines. Le départ de la mission est prévu pour le 21 avril. Cette date leur permettra de bénéficier des meilleures conditions de voyage dans la lointaine Sibérie. Souhaitons courage et persévérance à ces dignes héros de la science socialiste soviétique.

Vous trouvez une fiole contenant un liquide transparent. Le liquide dégage une odeur de médicament.

NB: Pour le Professeur et/ou Starman uniquement: Ce flacon contient un puissant anti-douleur.

Η Πιπιαλ Χεντραλ Πετερ-Ολδενβουρσκι
Σερπιχη Αδουλτες
Μοσχου

λε 20 δ'χεμβρε 1978

Λατε δε εξ'επ'θιτιον : 20 12 1978

Ραππορτ μ' διχαλ πουρ αππρ' χιερ λε δροιτ αυ ξ πρεστατιονσ σιυωαντες:

Ασσυμ' (ε)λ

Νομ, πρ' νομσ, δατε δε ναισσανχε, αδρεσσε εξαχτε
(Λε χασ Γχη'αντ, ρεπρ' σενταντ λ'γαλ)
ζλαδιμροσπιχη ζολοδια διτ ↔ Λε Προλι'ταιρε ≈
N' λε 15 μαρσ 1888
Δομχιλι' αυ 15 Βρεφνεπι Πλατ', Μοσχου

Νομ ετ αδρεσσε δυ μ' δεχιν

Ιγορ Τχη'βλουσκι
Αγρ' | παρ λ. Υνιπερσι' δε Μοσχου
Η Πιπιαλ Χεντραλ Πετερ-Ολδενβουρσκι
Μοσχου

A. Θυεστιονσ χ' ν' ραλεσ αυ μ' δεχιν :

1. Α'τατ δε σαντ' δε λασσυμ' (ε) | εστ στατιονναιρε | σ' αμ'λιορε σ'αγγραπε
2. Αυ χαπαχιτ' δε τραπαιλ πευτ' ελλε | τρε αμ'λιορ' ε παρ δεσ μεσυρεσ μ' διχαλεσ ?
δα νιετ
3. Λεσ μεσυρεσ προφεσσιονελλεσ σοντ-ελλεσ ινδιθι' εσ ? δα νιετ
4. Λαυσσυμ' (ε) ν' χεσσιτε-τ-ιλ (ελλε) δεσ μοψμεσ αυξιλιαιρεσ ? δα νιετ
5. Λαυσσυμ' (ε) α-τ-ιλ (ελλε) βεσσιον δε λαυιδε δ'ουνε τιερχε παρσοντ' πουρ αχχομπλι'ρ
λεσ αχτεσ ορδιναρεσ δε λα πιε ? Σι ουι, δεποισ θυανδ' ? δα νιετ
6. Υν εξαμεν μ' διχαλ χομπλ' μενταιρε εστ -ιλ ν' χεσσαιρε ? δα νιετ

B. Δονν' εσ μ' διχαλεσ :

Λε συφετ χομμενχε ο σουφφριρ δε τρουβλεσ δε πλυσ εν πλυσ ινωαλιδαντο, ο εξπρεσσιον νευρολογιου
ε αφφεχταντ' εχχλυσισειμεντ' λε Σψστ'ιμε Νερπευεζ χεντραλ, δε λοχαλισαιτιονσ διπερσεσ ετ' πολυαντ' π
αρ πουσσι' εσ συχχεσσιωεσ, φαισαντ' ποσερ λε διαγνωστικ' δι αυνε βαισσε δε 20 % δε σεσ συπερ χαπαχιτ'
| σ' δανσ λε Σερπιχη δε Συπερ Νευρολογιε ο λ'. Η Πιπιαλ Χεντραλ Πετερ-Ολδενβουρσκι Λ' ηχι ο τροισ α
νν' εσ ιλ αυρα βεσσιον δε ρεχουριρ ο υνε χαννε πουρ λα μαρχη. Υν αρρ' τ δε τραπαιλ δ' φινιτιφ ν' εστ
πασ ενχορε ο ενπισαιγερ, ν' ανμοινοσ δεσ αχτιπιτ' σ' προφεσσιονελλεσ εφφεχτυ' εσ απειχ' ασσιστανχε σ
εμβλεντ' ινδιθι' εσ. Λα στατιον δεβοντ' δεπιενδρα π' νιβλε αυξ' αλεντουρσ δε 1985. Λε συφετ πρ' σεντε δ
ονχ υν ταβλεαυ νευρολογιουε ινθυ' ταντ' φυστιφιαντ' λ' παρρ' τ δε σεσ αχτιπιτ' σ' δε Συπερ Η' ροσ δ' ηχι
ο ενπιρον χινθ' ανν' εσ. Λεσ δονν' εσ | ταντ' αππροξιματιωεσ, υν εξαμεν χομπλ' μενταιρε σερα ν' χεσσαι
ρε δανσ σιζ' μοισ.

Δοχτευρ Ιγορ Τχη'βλουσκι

Ceci est la traduction du rapport médical
du Prolétaire. **Ce document est
uniquement lisible par Pravda, Dove et
Le Prolétaire.**

Date d'expédition : 20 - 12 - 1978

Rapport médical pour apprécier le droit aux prestations suivantes :

Assuré (e) :

Nom, prénoms, date de naissance, adresse exacte
(Le cas échéant, représentant légal)
Vladimirovitch Volodia dit « Le Proïétaire »
Né le 15 mars 1934
Domicilié au 15 Brejnev Platz, Moscou

Nom et adresse du médecin

Igor Tchiéblousski
Agrégé par l'Université de Moscou.
Hôpital Central Peter-Oldenbourski
Moscou

A. Questions générales au médecin :

1. L'état de santé de l'assuré(e) : il est stationnaire il s'améliore il s'aggrave
2. La capacité de travail peut-elle être améliorée par des mesures médicales ?
 Oui Non
3. Des mesures professionnelles sont-elles indiquées ? Oui Non
4. L'assuré(e) nécessite-t-il (elle) des moyens auxiliaires ? Oui Non
5. L'assuré(e) a-t-il (elle) besoin de l'aide d'une tierce personne pour accomplir les actes ordinaires de la vie ? Si oui, depuis quand ? Oui Non
6. Un examen médical complémentaire est-il nécessaire ? Oui Non

B. Données médicales :

Le sujet commence à souffrir de troubles de plus en plus invalidants, à expression neurologique affectant exclusivement le Système Nerveux central, de localisations diverses et évoluant par poussées successives, faisant poser le diagnostic d'une baisse de 20 % de ses super capacités dans le Service de Super Neurologie à l'Hôpital Central Peter-Oldenbourski. D'ici à trois années il aura besoin de recourir à une canne pour la marche. Un arrêt de travail définitif n'est pas encore à envisager, néanmoins des activités professionnelles effectuées avec assistance semblent indiquées. Sa station debout deviendra pénible aux alentours de 1985. Le sujet présente donc un tableau neurologique inquiétant justifiant l'arrêt de ses activités de Super Héros d'ici à environ cinq années. Les données étant approximatives, un examen complémentaire sera nécessaire dans six mois.

Docteur Igor Tchiéblousski

Chambre de Pravda:

Cher Melle Pravda,
Sachez que j'aurai ce soir d'importantes révélations à vous faire concernant vos origines. Tâchez de vous isoler un moment afin que nous puissions en discuter tranquillement.

Super Woman



Ψανκεε Δοδδλε ετ λυι σε χονναισσαι
εντ... Ιλ α δονχ βιεν τραηι.

Traduction (uniquement lisible par Dove, Le
Prolétaire et Pravda): « Yankee Doodle et lui se
connaissaient... Il a donc bien trahi. »



ΥΛΤΡΑ-ΣΕΧΡΕΤ

Λε 20 δ'χεμβρε 1978

№18941/β

Χομιτ' Χεντραλ δυ ΚΓΒ, Χονσειλ δεσ Χομμισσαιρεσ δυ Πευπλε δε λ'ΥΡΣΣ αυξ αφ'φαιρεσ εξ'τρειυρ
εσ

Αυ χαμαραδε Πραπδα

Χαμαραδε,

σοτρε Γχηεχ δυ 17 δ'χεμβρε νουσ φαιτ χραινδρε υνε δ'πιατιον δε ποτρε ενγαγε
μεντ αυπρ'σ δυ πευπλε σοπ'ι τιθνε, ιναδ'θθατ απεχ ποτρε στατυτ. Δανσ νοτρε γρα
νδε μανσυ τυδε, νουσ απονσ χονσεντι δ' πουσ αχχορδεσ υνε νουπελλε ετ δερνιρε
χηανχε δε προυπερ ποτρε δ' πουμεμεντ.

Λε 24 δ'χεμβρε πουσ πουσ ρενδρεζ εν Αμ'ριθνε εν χομπανγιε δυ χαμαραδε Π
ρολ'ταιρε πουρ λα ρ'νιον δυ Εαρτη Ηοπε Προφεχτ. Πουρ λα πλυσ γρανδε γλοιρε
δε λ' Ιντερνατιοναλε Ουπριρε, πουσ δεωρεζ πουσ ασσυρεσ θνε Λε Προλ'ταιρε ετ
πουσ οβτιενδρεζ δευξ δεσ ποστεσ δ' πουρπ'οιρ. Δανσ λε χασ ηψοτηΓ τιθνε δε λ' οβτ
εντιον δ' υν σευλ ετ υνιθνε ποστε, χελυι-χι δεωρα οβλιγατοιρεμεντ πουσ Γχηοιρ. ζ
ουσ παρτιρεζ δανσ λεσ Γτοιλεσ απεχ ου σανσ λυι, μαισ λυι νε σαυραιτ παρτιρ σαν
σ πουσ.

Δ αυτρε παρτ, πουσ πειλλερεζ δ' χε λε χομπορτεμεντ δυ χαμαραδε Προλ'ταιρε ρεσ
τε σανσ φαιλλεσ θυαντ αυξ πρ' χεπτεσ δυ Παρτι δυ Πευπλε. Εν χασ δε μανθνεμεντ,
πουσ απεζ χαρτε βλανχηε θυαντ αυξ μοπενσ δ' υτιλισερ πουρ μετρε φιν δ' τουτε
αττιτυδε συβ'περσιωε.

Πουρ χεσ δευξ οβφεχτιφσ, νουσ πουσ οχτροψονσ υν περμισ δε τυερ.

Λε Σεχρ'ταιρε Γ'ν'ραλ δυ ΚΓΒ,
Ψουρι ζλαδιμροπιτχη Ανδροποω

Ceci est la traduction des ordres du Parti pour Pravda.
**Uniquement lisible par Dove, Pravda ou le
Prolétaire.**



ULTRA-SECRET

Le 20 décembre 1978

N° 18941/b

Comité Central du KGB, Conseil des Commissaires du Peuple de l'URSS aux affaires extérieures

À la camarade Pravda

Camarade,

Votre échec du 17 décembre nous fait craindre une déviation de votre engagement auprès du peuple soviétique, inadéquat avec votre statut. Dans notre grande mansuétude, nous avons consenti à vous accorder une nouvelle et dernière chance de prouver votre dévouement.

Le 24 décembre vous vous rendrez en Amérique en compagnie du camarade Prolétaire pour la réunion du Earth Hope Project. Pour la plus grande gloire de l'Internationale Ouvrière, vous devrez vous assurer que Le Prolétaire et vous obtiendrez deux des postes à pourvoir. Dans le cas hypothétique de l'obtention d'un seul et unique poste, celui-ci devra obligatoirement vous échoir. Vous partirez dans les étoiles avec ou sans lui, mais lui ne saurait partir sans vous.

D'autre part, vous veillerez à ce le comportement du camarade Prolétaire reste sans failles quant aux préceptes du Parti du Peuple. En cas de manquement, vous avez carte blanche quant aux moyens à utiliser pour mettre fin à toute attitude subversive.

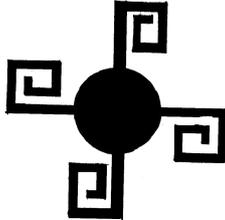
Pour ces deux objectifs, nous vous octroyons un permis de tuer.

Le Secrétaire Général du KGB,
Youri Vladimirovitch Andropov

Chambre d'El Cougar:

Ceci est une bouteille d'eau de toilette pour homme. Elle exhale un parfum musqué assez fort.

Ceci est une petite boîte en plastique, qui contient plusieurs fioles remplies d'un liquide clair. La boîte arbore le logo suivant :



Ceci semble être une arme telle que vous n'en avez jamais vue. Elle a la taille d'un fusil d'assaut, et vous la soupçonnez d'être très dangereuse...

Suite de Super Woman:

- *Lui annoncer ce soir l'heureux évènement*
- *Demander aux Russes les circonstances exactes de l'évènement du 17 décembre*
- *Révéler à P. ses origines*

Ma chère Melle Lane,

Je vous confirme notre rendez-vous du 24 décembre à l'occasion de la réunion du EHP. Nous procéderons à des examens supplémentaires. Je suis à ce propos en train de mettre au point un procédé de bio-monitoring qui répondra certainement à vos attentes.

Dans l'attente de vous revoir,

Votre dévouée,

Pétronille Van Houten

MARIAGE N° 3 -

SULLIVAN

Washington

Lafayette-----

et de LANE Loïs

Jaimie

Eglantine-----

Le dix sept avril mil neuf cent soixante dix-huit à dix heures-----

Devant nous, on comparu Publiquement en notre Sainte Chapelle d'AUGUSTA :

Washington Lafayette SULLIVAN, employé gouvernemental, né à JEFFERSON CITY (Missouri) le vingt six mars mil neuf cent quarante huit, domicilié à WASHINGTON (DC), 172 Tara Hills.

--

Fils de Franklin Samuel SULLIVAN, retraité et de Harriet Mildred VERNON, femme au foyer, domiciliés à JEFFERSON CITY (Missouri) 248 Elm Street.-----

d'une part.

Et Loïs Jaimie Eglantine LANE, journaliste, née à SMALLVILLE (Kansas) le dix huit février mil neuf cent cinquante, domiciliée à PROVIDENCE (Rhode Island), Greenwood

Manor.-----

Fille de Peter Parker LANE, journaliste et de Nelly Laura OLSON, avocate, domiciliés à SMALLVILLE (Kansas) 25 Baker

Street.-----

d'autre part,

Sur notre interpellation les époux ont déclarés qu'il n'a pas été fait de contrat de mariage.-----

Les futurs conjoints ont déclarés l'un après l'autre vouloir se prendre pour époux et Nous avons prononcé qu'ils sont unis par les liens sacrés du mariage. En présence de MONROE Eusèbe, balayeur, domicilié à AUGUSTA (Maine) 56 Halloween Lane, de MONROE Marilyn, femme de ménage, domiciliée à AUGUSTA (Maine) 56 Halloween Lane, témoins majeurs. Lecture faite, et invités à lire l'acte, les époux, les témoins, ont signé avec Nous, Judas ISCARIOT, prêtre en cette chapelle, mandaté par le Super Heroic Oecumenical Wonder.-----

Vous découvrez, habilement dissimulé derrière un tableau, la porte d'un coffre-fort. Il est naturellement verrouillé. Le système d'ouverture comporte un clavier digital alphabétique.

Bureau de Super Woman:

Le 20 décembre 1977

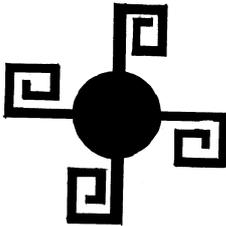
Accusons réception du colis, avec tous nos remerciements, madame. La puce a été intégrée avec succès à W. Il est à présent intangible... Confiants dans la réussite de notre projet, c'est avec respect que nous vous adressons cet hommage... (cf le bouquet ci-joint !)
Et n'oubliez pas : « Dites-le avec des fleurs... »

À transmettre aux éveillés sud-ouest

Objet : enquête 96Z25P

Après enquêtes, mes soupçons sont confirmés. Cette marque est bel et bien le label utilisé par le cartel de Medellin. J'ai également de bonnes raisons de penser qu'elle sert également de signe de reconnaissance pour ses membres, qui la porte généralement tatouée sur l'avant-bras. Je vous recommande donc la plus grande vigilance.

Avec vous et « Toujours en éveil »,



Vous trouvez un CD
accompagnant cette lettre.

A Boa Vista, Roraima
Le 20 novembre 1978

Madame,

Vous ne me connaissez pas, mais je sais que vous avez à cœur la défense des peuples opprimés. Je m'appelle Ernest Hemingway, et je suis reporter. Il y a quelques jours, j'ai assisté à une scène des plus atroces dans un petit village du Tocantins, près de la ville de Palmas au Brésil. J'y avais entendu parler d'un prêtre qui tentait de défendre des paysans contre les grands propriétaires fonciers. Un de leurs hommes de main fut envoyé sur place pour régler le problème. À ma grande surprise, il s'agissait d'El Couguar, le célèbre Super Héros sud-américain. Celui-ci régla la question par un massacre sanglant du prêtre et de ses ouailles. Je suis parvenu in extremis à m'échapper, mais je sais qu'il est à mes trousses. C'est de l'hôtel Alcazar que je vous écris en hâte. Vous trouverez ci-joint un CD contenant les preuves photos de mes assertions. Je sais que vous en ferez bon usage.

Adieu,

Ernest Hemingway

Rapport du Docteur David Vincent du 15 mars 1976

Moi, D. Vincent, docteur en astrophysique, je suis aujourd'hui en mesure d'affirmer que nos services secrets sont entrés en contact avec ce qui semble être une race intelligente. Ces êtres sont anthropomorphes et nous ressemblent beaucoup de prime abord. Cependant, mes études m'autorisent à penser qu'ils ont la faculté de changer de sexe et d'apparence à leur guise, car ils sont hermaphrodites et psychiquement dédoublés. La Psyché féminine semble être dominante et plus agressive. Ils sont en revanche technologiquement très en avance sur la race humaine. Mes supérieurs me traitent de fou et ont fait disparaître le peu de preuves que je détenais. Mais je suis sûr que d'autres mondes existent.

(Rapport trouvé sous forme de copie carbone dans la poubelle du Docteur Vincent, peu après sa disparition.)

Cuisines:

Vous trouvez dans la cuisine un verre qui semble avoir été utilisé récemment. Une odeur de médicament s'en dégage.

NOTE : Pour le Professeur, Starman ou Dove, il s'agit d'un calmant, préconisé en cas de douleurs musculaires.

Caves:

Vous constatez que des traces de griffes lacèrent les murs à divers endroits, de manière totalement anarchique.

Gymnase:

Sur le module électronique qui enregistre les performances réalisées sur l'un des appareils de musculation, vous constatez que le dernier enregistrement fait état de performances très faibles réalisées cet après-midi aux alentours de 15h45. Un tel score ne peut être celui d'un super héros.

Salle de vidéo-surveillance:

De : Super Woman
À : Chef de la Sécurité

Veillez à ce que la ceinture soit bien en sécurité ce soir. Si elle venait à s'en emparer, les conséquences en seraient probablement dramatiques pour l'humanité. Je compte sur vous.

Super Woman

Vous trouvez un revolver chargé avec silencieux.

Lorsque vous vous approchez, vous constatez tout d'abord que la serrure a été forcée, et pas très délicatement. À l'intérieur, tout est sans dessus dessous. Tout le matériel vidéo semble hors d'usage. Une odeur de parfum musqué flotte dans la pièce.

Laboratoire:

- **Autopsie:**

Pour Starman :

Autopsie :

Le corps de la victime comporte de nombreuses traces de griffes, probablement longues et acérées. Les chairs sont tuméfiées à de nombreux endroits, conséquences de coups violents portés sur l'ensemble du corps. Les coups et griffes ont apparemment provoqué de graves traumatismes et hémorragies internes, qui ne semblent pourtant pas être à l'origine du décès. La mort semble remonter à peu avant 18h. Une chose ne fait aucun doute : la victime était enceinte d'environ deux mois. Par contre quelque chose cloche : les immenses super pouvoirs de Super Woman auraient dû la protéger de ces coups et blessures. Il semble clair que Super Woman n'est pas morte à cause des coups et blessures qu'on lui a portés. Alors à cause de quoi ? Vous êtes incapable d'apporter une réponse à cette question.

Pour Dove et Le Professeur :

Autopsie :

Le corps de la victime comporte de nombreuses traces de griffes, probablement longues et acérées. Les chairs sont tuméfiées à de nombreux endroits, conséquences de coups violents portés sur l'ensemble du corps. Les coups et griffes ont apparemment provoqué de graves traumatismes et hémorragies internes, qui ne semblent pourtant pas être à l'origine du décès. La mort semble remonter à peu avant 18h. Une chose ne fait aucun doute : la victime était enceinte d'environ deux mois. Par contre quelque chose cloche : les immenses super pouvoirs de Super Woman auraient dû, d'une part la protéger de ces coups et blessures, et d'autre part apparaître encore à l'analyse pratiquée lors de l'autopsie. Loin de là : aucune émanation de supers pouvoirs n'est perceptible dans le corps de Super Woman, comme chez un gène plat. En revanche, le fœtus laisse apparaître des traces importantes de supers pouvoirs, totalement inhabituelles chez un sujet encore au stade embryonnaire. Il semble clair que Super Woman n'est pas morte à cause des coups et blessures qu'on lui a portés, mais à cause d'une perte subite et irréversible de ses pouvoirs.

Pour les autres :

(Il s'agit d'une simple observation du corps gratuite car ils ne possèdent pas la compétence « autopsie ».)

Vous pouvez seulement constater que le corps est lacéré et mutilé en divers endroits. Super Woman semble avoir été « taillée en pièces »... Vous êtes incapables d'en analyser les causes...

- **Fouiller le corps de SW:**

Vous trouvez un bijou que portait Super Woman, sous ses vêtements. Il s'agit d'un collier comportant un cœur d'argent en pendentif.

Super Woman portait un papier dans ses poches, avec un seul mot :

W.A.S.H.I.N.G.T.O.N.

Ordinateur:

HYPOCRISIE ET GROSSES MAGOUILLES

Contrairement à tout ce qu'Oncle Sam affirme depuis des années, il a bien soutenu les luttes anti-gouvernementales de groupuscules terroristes en Amérique du Sud. Tous les jours des éléments troublants viennent étayer cette vérité que nos gouvernants ont l'affront de démentir. Le dernier en date prouve les relations étroites et suivies qui ont liées et continuent de lier le Sénateur W.F. Reagan et un certain Juan Obregon. Le premier est bien connu de tous les authentiques citoyens de ce pays : Mr Reagan, sénateur de l'Etat de Louisiane, fait en effet parti de ces WASP hypocrites qui posent en compagnie de leur famille à la sortie du temple le dimanche matin et qui du lundi au samedi font campagne pour l'inflation des budgets militaires et le renforcement du droit de tuer. Le deuxième est moins connu du public, et pour cause. Mr Obregon, de nationalité brésilienne, exerce le beau métier de trafiquant. Il a été plusieurs fois cité comme l'un des principaux fournisseurs d'armes aux contras de tous poils.

Récemment Mr Obregon a opéré une intéressante reconversion, puisque rien que l'année dernière, quatre bateaux et deux avions particuliers saisis par la douane américaine avec d'importantes cargaisons de stupéfiants appartenaient à des sociétés écrans sous la coupe d'Obregon et de ses amis Ricardo Sanchez et Perdito Lopez.



Ils ont certainement dû profiter des conseils avisés de Mr Reagan qui fut l'intermédiaire de la CIA auprès des barons de la drogue de Medellin. Celui-ci a dit dans un de ses discours qu'il considérait les drogués comme des « êtres dégénérés qui ont choisi la pente du vice ». Il faut croire que cette opinion ne s'étend pas jusqu'aux gros trafiquants.

E. Hemingway, 1971

LES MALHEURS DU SYSTÈME FINANCIER JAPONAIS

Les malheurs du système financier japonais sont une démonstration éclatante des interférences que peut créer l'alliance perverse entre le monde des affaires et la mafia, sous le regard complice du pouvoir politique. Ils illustrent aussi la vulnérabilité de l'économie légale prise au piège des tentations illicites.

La deuxième banque japonaise, Dai Ichi Kangyo, a vu ses dirigeants arrêtés (l'un d'eux s'est même suicidé) en 1977 pour complicité avec un membre de la sokaiya, Tanaka Tokiwoki, auquel elle avait versé quelque 300 millions de dollars. La sokaiya, composée de yakusas spécialisés dans les délits financiers, perturbe les assemblées générales d'actionnaires et impose à des entreprises des contributions. La banque Nomura avait des relations « privilégiées » avec cet « homme d'affaires » qui avait acheté 300 000 actions de chacune des quatre plus grandes maisons de titres, dont Nomura, et 20 000 actions de la banque Dai Ichi. Point ne fut besoin à Mr Tokiwoki de figurer en tête de liste des fortunes mondiales pour réaliser cette sorte d'exploit, qui est loin d'ailleurs d'être un cas isolé. Le Yakusa n'avait pas accepté les pertes financières auxquelles chacun doit s'attendre quand il joue en Bourse. Plutôt que de subir ses représailles, la puissante maison de titres

et la banque de la deuxième nation industrielle de la planète ont alors préféré indemniser le mafieux.



Mr Tokiwoki et son épouse à la sortie du temple

Il serait excessif de mettre sur le compte des yakusas tous les déboires des grandes entreprises japonaises, qui n'ont pas eu besoin de la mafia pour se livrer à une multitude de malversations. La leçon japonaise montre cependant les distinctions incertaines entre la pègre qui s'insinue dans le fonctionnement des entreprises et les firmes traditionnelles qui adoptent les procédés des malfrats.

De : leséveillés.est@free.org

À : hyper.girl@free.org

Objet : enquête 24X98H

Notre contact sur place vient de nous fournir des documents troublants à propos d'une enfant surdouée enlevée en 1961 dans le Minnesota. Après avoir subi un « reformatage » psychologique en règle, la fillette aurait été placée sous surveillance dans une famille de Vladivostok, jusqu'à émergence de ses pouvoirs. Nous manquons jusqu'à présent d'éléments pour établir avec certitude sa situation aujourd'hui.

Bien à vous, et « toujours en éveil »

Notes personnelles :

À intervalles réguliers, au cours de la seconde moitié de ce siècle, sont étrangement apparus plusieurs Supers de sexe féminins, pour disparaître de manière tout aussi étrange.

- Yankee Doodle, 1943-45 SH origine américaine. Lutte contre les nazis. (Brièvement réapparue à Moscou il y a quelques jours.)
- Bolderi, 1949-50 SV origine chinoise. Dirige les Brigades du Sang qui chassent les derniers nationalistes de Chine continentale.
- Silent Majority, 1953-54 SV origine américaine puritaine. Bras armé du Bureau de Surveillance des Affaires Anti-Américaines du Sénateur Mac Carthy.
- White Snow, 1956. SH origine hongroise. Lutte contre la reprise en main soviétique.
- La Bandera, 1961. SH origine cubaine. S'oppose avec le peuple cubain à l'invasion de la Baie des Cochons.
- Astogirl, 1965, origine inconnue. SV Tente de s'approprier les données recueillies par le satellite Ranger sur la Lune.
- Hippy Shake, 1969, origine inconnue. S ? Récupère le mouvement hippie pour détruire la civilisation américaine.
- Gazoline, 1973, origine israélienne. SV Tente de détruire les champs pétrolifères du Moyen-Orient. Seul le sacrifice d'Aladin, 1^{er} SH syrien, l'arrêtera.
- La Petite Sirène, 1975, origine danoise. SV Déclenche des attaques meurtrières de grands requins blancs sur la Riviera pendant l'été.

On peut noter des similitudes dans les techniques de combat employées, ainsi que dans la stratégie utilisée, bien que celle-ci reste généralement simpliste : puissants coups de poings et de griffes acérées. On rapporte chaque fois des comportements de femmes autoritaires, au caractère fort et à la sexualité très active. Le lien entre elles n'est cependant pas avéré, au vu des différences physiques parfois importantes entre chacun des cas. Penser à interroger le Prolétaire et Pravda sur les circonstances exactes de leur combat.

Coffre Fort:

Vous découvrez une ceinture à l'aspect étrange. Elle a l'air à la fois très ancienne et malgré tout en très bon état. Elle semble émaner d'une certaine aura que vous ne sauriez définir avec précision.

Jardin extérieur:

Vous découvrez les lieux d'un récent combat, sans nul doute celui qui vit tomber Super Woman. Il semble avoir été extrêmement violent. Le sol et les arbres alentours portent de profondes traces de griffes.

Non loin des lieux du combat où périt Super Woman, vous découvrez sous un buisson un reste de cigare à moitié mâchouillé.

Jardin d'hiver:

Dans un recoin du jardin d'hiver, vous découvrez, bien dissimulé par les arbres et bosquets, un petit bac rempli de sable avec un seau et une pelle en plastique, qui semblent n'avoir encore jamais servi.

Au milieu des parterres de fleurs, vous remarquez qu'un bac entier est rempli d'orchidées blanches, auxquelles on a semblé apporter un soin tout particulier.

Poches du Président:

CONDITIONS GENERALES

Article 1 : objet du dit contrat

Le dit contrat a pour objet d'assurer un échange d'aides et services entre les deux partis. Le signataire bénéficie d'une protection légale et médicale de la part du gouvernement des Etats-Unis. Il dispose du droit de réquisition de tout appareil d'état ou infrastructure administrative afférents au gouvernement sus dit. Le titulaire fait en outre l'objet de la réglementation en vigueur dans l'article 8.2b du code sur l'intégration des mutants de 1975.

Article 2 : Délivrance des services

Les dits services seront délivrés par l'administration gouvernementale sur présentation du code d'identification du titulaire, qui en reste le seul mandataire dûment habilité. Le titulaire fera l'objet d'un versement annuel de 130.000 \$, effectué par virement automatique sur un compte de son choix. Le titulaire se verra couvert en cas de blessures graves occasionnées à lui-même ou à autrui et bénéficiera d'une prise en charge médicale de 100%. La même couverture lui est accordée en cas de perte totale ou partielle de ses supers pouvoirs. Le titulaire fait l'objet d'une protection juridique lui garantissant l'immunité sur le territoire national et international. La validité du dit code d'identification est tacitement et électroniquement reconductible pour une période de 60 mois.

Article 3 : Responsabilité du titulaire

Le titulaire du dit contrat est responsable de la conservation de ses supers pouvoirs et de son code d'identification. L'administration se réserve le droit de procéder à des recherches super scientifiques dans le cadre du projet Alpha' 1976, avec la coopération indéfectible du titulaire. Toute mission allouée au titulaire par l'administration devra faire l'objet d'une exécution dans les termes et les délais demandés. Le titulaire s'engage en outre en prendre toutes les mesures propres à assurer la sécurité de l'administration et de toutes informations qui lui sont afférentes.

Le signataire de ce document reconnaît avoir reçu les conditions générales applicables et en avoir pris connaissance ci-après et y adhérer sans réserve ainsi qu'aux clauses 2.4 et 7.6 du code de recensement de la population mutante de Camp David de 1974.

Fait en deux exemplaires,
Le 24/12/1978

signature du souscripteur
précédée de la mention
« Lu et approuvé »

Président William F. Reagan