

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 arien 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 Cougar, 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 importent 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 recruté 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 utiles. 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 côté 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 amènent 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 œil 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 giflle 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 :

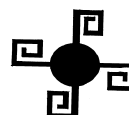
Vous êtes l'hidalgo latino dans toute sa splendeur : séducteur, macho et galant, orgueilleux et ombrageux... Vous avez le sang chaud. Vous êtes fier de la famille Rodriguez. (Les hommes surtout...) Parlez avec un accent hispanique, soyez toujours souriant avec les dames, sauf si elles vous résistent. (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, (masque, cape, bottes, au choix...), 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.



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 Prolétaire : 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)

Ce que l'on peut découvrir dans votre chambre :

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

Vos bulles de combat:

- Pif
- Paf
- Pow