

# 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 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 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 exploiter 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 ? Laissant votre garde du corps à la porte, vous pénétrez dans la chambre. À votre vue, le Professeur range précipitamment divers appareils scientifiques. Laissant 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 abscones, 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. À 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.

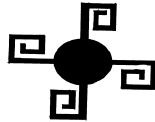
#### **Vos compétences :**

- 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 manœuvrable. 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 taisez. 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