

PRÉSENTATION

L'action se passe aux États-Unis dans les années 50. Les PJs forment une équipe de Supers ayant fait le choix d'user de leurs pouvoirs pour défendre la Justice. Ils sont de puissance intermédiaire, dans le sens où un gang de rue ou un petit groupe de malfaiteurs ne leur pose pas trop de problème mais une équipe de mutants adverse ou un commando du SWAT peuvent leur causer de sérieux problèmes.

Le scénario est divisé en trois actes, plus un final, eux même divisés en scènes. Chaque acte commence par une description des événements de celui-ci. Chaque scène commence par une narration que vous pouvez lire aux joueurs ou paraphraser comme bon vous semble. Ensuite sont décrits l'objectif principal de la scène et les objectifs secondaires. Enfin la résolution donne quelques éléments sur les conséquences de la scène et mène à la suivante.

J'ai délibérément voulu donner à ce scénario une dynamique rapide et palpitante où les événements s'enchaînent vite sans laisser vraiment le temps de souffler. Je conseille donc de le mener tambour battant. Il est écrit pour être rapide et intense.

LES PJS

Les personnages suivants seront distribués aux joueurs. Leurs feuilles de personnage sont disponibles en annexe et leurs description parsèment ce scénario dans divers encarts. Il s'agit de :

- Capitaine Formidable
- Miss Pirouette
- ⊕ Crush
- Big Mama
- © Roulette
- Chewing-gum

ACTE 1: UN NOUVEAU DANGER

Tout commence par une patrouille nocturne dans les rue de la grande ville. Les PJs repèrent un véhicule incontrôlable et interviennent pour l'empêcher de causer un accident de la circulation. A l'intérieur il n'y a qu'un seul occupant, le conducteur. C'est manifestement un scientifique que l'un des PJs reconnais pour l'avoir déjà vu dans une émission portant sur les recherches dans le domaine des Super-Soldats. Le scientifique a à peine le temps de prévenir qu'une catastrophe a eu lieu au laboratoire de la base militaire proche qu'il se transforme en une créature musculeuse et agressive. Un combat s'en suit et finalement la créature est vaincue, d'ailleurs elle meurt, le cœur n'ayant pas supporté cette montée d'adrénaline et cette transformation contre nature.

SCÈNE 1 : UNE PATROUILLE NOCTURNE

"Vous effectuez une patrouille de nuit au-dessus de la ville. Capitaine Formidable et Miss

CAPITAINE FORMIDABLE

Capitaine Formidable a acquis ses pouvoirs sur les champs de bataille de la 1° Guerre Mondiale mais ce n'est que lors de la 2° Guerre Mondiale, devant les atrocités commises, qu'il a décidé de défendre sa patrie en devenant le fondateur des Revengeurs. Il a ensuite recruté les membres de l'équipe et il dirige celle-ci en essayant de leur inculquer les grand principes fondamentaux des héros d'hier et d'aujourd'hui.

BIG MAMA



Big Mama était une jeune noire fluette et discrète sans grand avenir qui survivait en faisant des ménages non déclarés et payés au lance-pierre de très loin. Un soir son employeur alcoolisé a essayé d'abuser d'elle, ses pouvoirs se sont révélés à ce moment et elle l'a grièvement blessée. Elle serait certainement devenue un Super-Vilain si Capitaine Formidable ne l'avait pas convaincue de mettre ses pouvoirs au service d'une cause plus grande au sein des Revengeurs. Elle apprécie peu Chewing-gum qui est un peu raciste. Miss Pirouette est son amie, un peu collante. Par contre Crush, d'origine hispanique, partage son point de vue sur les minorités. Quant à Roulette c'est le seul qui s'est toujours comporté avec elle de façon naturelle et respectueuse.

Pirouette volent haut dans le ciel, emportant avec eux Roulette et Chewin-gum tandis que Crush avance en faisant des bonds prodigieux d'un toit à l'autre tout en portant la menue Big Mama. Chewin-gum et Capitaine Formidable, aidés de leurs super-sens, surveillent les rues qui se succèdent inlassablement. C'est plutôt calme ce soir, à peine deux vols à la tire, une agression à mains armées et un cambriolage. Cela en deviendrait presque ennuyeux. Soudain Chewin-gum pousse un cri. Il vient de voir quelque chose. Au loin, remontant une large avenue depuis le nord de la ville, une voiture folle furieuse fait fi de toute prudence et s'élance à pleine vitesse, manquant d'écraser d'honnêtes citoyens. Quelques voitures de police peinent à la poursuivre. Voilà un nouveau défi pour votre équipe."

Objectif principal : arrêter le véhicule avant qu'il ne cause trop de dégâts voire qu'il blesse ou tue quelqu'un. Pour ce faire il faut réussir une course poursuite avec le véhicule pour le rattraper puis le forcer à s'arrêter, soit en l'immobilisant, soit en causant un accident.

Objectifs secondaires:

- deux parents et leur fils traversent la route alors que le véhicule arrive à leur niveau. Il faut les écarter de la trajectoire.
- le véhicule arrive derrière un autre véhicule

- arrêté à un feu rouge. Le choc sera très violent.
- le véhicule en percute un autre de côté. Le conducteur perd le contrôle du sien et risque d'avoir un accident.

Résolution: le véhicule est arrêté par les héros. A l'intérieur un homme portant une blouse de médecin ou de chercheur tente de s'extraire. Il semble complètement paniqué et baragouine des paroles incompréhensibles, alternant les hurlements et les chuchotements. Secoué par nos héros il reprendra momentanément sa lucidité.



SCÈNE 2 : LE "SUPER-SOLDAT"

"Il se répand! Nous avons fait une erreur. Nous croyions pouvoir le confiner, le contrôler, mais il nous a échappé. La base militaire! Il faut prévenir les autorités. Tout le monde est en

danger! Aaaaaaargh... le scientifique vous repousse violemment et se recroqueville sur luimême en poussant un gémissement de douleur déchirant. Soudain un craquement sinistre retentit. Vous voyez alors son corps changer à une vitesse impressionnante, comme lorsque Big Mama se transforme. Ses vêtements ne résistent pas et craquent de toutes les

résistent pas et craquent de toutes les coutures. Ce qui était il y a quelques secondes à peine un homme malingre et apeuré vient de se transformer en un colosse musculeux au regard mauvais. De sa bouche garnie de longues dents coule une bave verdâtre. Il pointe un doigt griffu dans votre direction et engage furieusement le combat."

Objectif principal: vaincre l'homme bestial qu'est devenu le scientifique.

HOMME BESTIAL		Low
VAILLANCE	4	SPÉCIALITÉS : ACROBATIE
COORDINATION	5	
FORCE	5	Pouvoirs / Capacités :
INTELLECT	1	INVULNÉRABILITÉ (2)
EVEIL	3	FRAPPE 5
VOLONTÉ	4	
ENDURANCE	10	

Objectifs secondaires : aucun

Résolution: le colosse s'écroule à terre dans un râle d'agonie. Petit à petit il reprend sa forme normale mais soudain il se contracte et porte une main à son coeur. Ses traits se crispent et dans un ultime cri de douleur il décède. Les

héros savent qu'au nord de la ville, à quelques kilomètres, se trouve une base militaire.

ACTE 2 : LA BASE MILITAIRE

Convaincus que quelque chose de grave se trame les PJs se rendent à cette base militaire. Ils s'y infiltrent, pénètrent dans l'enceinte et découvrent un véritable chaos. Les militaires, pris de folie, s'entre-tuent tandis que d'autres commettent des peu avouables exactions le. personnel scientifique. Un groupe de soldats déments essaye laborieusement de pénétrer dans un bâtiment où il semble y avoir des personnes au comportement normal. Les PJs atteignent ceux-ci après avoir vaincu les Ils assiégeants. rencontrent scientifiques qui leur expliquent ce qui s'est passé.

Une expérience, menée sur une sorte d'artefact découvert par les Allemands avant la Seconde Guerre Mondiale, a mal tournée et a libéré une radiation causant des transformations physiques et mentales aux victimes. Ces dernières deviennent enragées et ultra-violentes. Les scientifiques présents dans le bâtiment portaient des combinaisons qui les protégeaient contre les effets de cette radiation mais celleci a débordé de l'espace de confinement suite à un dysfonctionnement d'origine inconnue du système de sécurité. Les scientifiques donnent

MISS PIROUETTE



Miss Pirouette est une ancienne danseuse de cabaret. Elle a rejoint les Revengers pour combattre le crime et la corruption qu'elle a malheureusement trop côtoyé dans son ancien métier. Ses pouvoirs sont apparus spontanément, ce qui fait d'elle une véritable mutante. Vive et agile, l'esprit acéré, elle déteste l'inaction et ne peut s'empêcher de se tenir occupée tout le temps. Elle est secrètement amoureuse de Capitaine Formidable mais il semble être trop omnibulé par ses devoirs pour s'en rendre compte. Elle supporte difficilement l'humour et les frasques de Roulette. Elle admire Big Mama et son aplomb et est un peu rebutée par l'aspect de Crush. Chewing-gum la laisse indifférente malgré ses tentatives de séduction.



Crush était ouvrier du bâtiment. Un jour l'immeuble dans lequel il travaillait s'est effondré à cause de Fouisseur, un Vilain en train de combattre Capitaine Formidable. Ses pouvoirs se sont révélés à ce moment là. Il a aidé le chef des Revengeurs à vaincre son adversaire puis a décidé de rejoindre l'équipe. Il trouve que Capitaine Formidable en fait un peu trop dans le mélopatriotique. Il s'est rapproché de Big Mama qui, comme lui, est issue d'une minorité. Miss Pirouette semble rebutée par son aspect devenu pierreux. Il n'a pas vraiment d'atome crochut avec Chewing-gum ou Roulette bien que ce dernier soit très sympa.

aux PJs les codes d'une procédure de mise en quarantaine qui enfermera l'artefact dans un caisson étanche. Mais pour cela ils doivent se rendre dans le laboratoire souterrain en affrontant les victimes démentes de l'objet.

SCÈNE 1 : PÉNÉTRER DANS LA BASE

"Peu de temps après votre départ de la ville vous arrivez en vue de la base Immédiatement vous réalisez que quelque chose ne va pas. Des flash de lumière causés par des tirs et des explosions illuminent la zone tandis que des cris, grognements et hurlements rajoutent une touche sordide à ce spectacle. En vous approchant vous comprenez bien vite que les militaires sont devenus complètement fous et qu'ils sont engagés dans un joyeux massacre mutuel. Au loin vous repérez un bâtiment autour duquel s'agglutinent des soldats, tentant de pénétrer à l'intérieur. Au premier étage de celui -ci, à travers une baie vitrée, vous repérez des scientifiques terrorisés qui essayent d'organiser une défense. Peut-être que ceux-ci sont lucides et pourront vous en dire plus ?"

Objectif principal : atteindre le laboratoire assiégé en évitant les tirs qui sont dirigés vers eux. Cela prend 3 pages pendant lesquelles chaque héros se déplaçant doit esquiver les tirs (Coordination 5) et éventuellement éliminer un adversaire (Vaillance 5 ou Coordination 5 en fonction de la méthode utilisée). Les adversaires

sont considérés comme de la chair à canon. En gros il y en a beaucoup mais ils tombent au premier coup qu'ils reçoivent.

SOLDAT FOU TYPE		<u> </u>
VAILLANCE	4	Spécialités : Entraînement Militaire,
COORDINATION	3	ARMES À FEU, ARTS MARTIAUX
FORCE	4	Pouvoirs / Capacités :
INTELLECT	2	INVULNÉRABILITÉ (GILET PARE BALLES 2)
EVEIL	3	ARMES DE TIR (TIRER 5 OU 6/PAGE POUR LE
VOLONTÉ	3	LANCE-FLAMME)
ENDURANCE	7	

Objectifs secondaires:

- un soldat tire sur les héros avec un lanceflammes (plusieurs héros pris dans le jet de flamme, test de Coordination 6 pour l'éviter, les flammes persistent sur 3 cases infligeant les mêmes dégâts aux héros touchés, possibilité d'éteindre avec un jet de Vaillance 5).
- un soldat au regard fou armé d'un couteau est en train de poursuivre un scientifique apeuré. Lui ce n'est pas un mignon, il faudra le battre.
- un scientifique a une jambe bloquée sous un véhicule suite à son accident lorsqu'il a tenté de fuir les lieux. Soulever le véhicule demande un test de Force 7. Ensuite il faut mener le scientifique à l'abri.
- un soldat utilise un lance filet pour paralyser un héros (effet identique au

pouvoir Paralysie 5) tandis qu'un autre décharge sa mitraillette sur les cibles empêtrées.

Résolution : nos héros arrivent près du laboratoire assiégé.

SCÈNE 2 : LES SCIENTIFIQUES ASSIÉGÉS

"Vous vous êtes rapprochés du laboratoire assiégé. Une dizaine de soldats déments se presse autour en cherchant un moyen de

SOLDAT ASSIÉGEANT		
VAILLANCE	4	Spécialités : Entraînement Militaire,
COORDINATION	4	ARMES À FEU, ARTS MARTIAUX
FORCE	4	Pouvoirs / Capacités :
INTELLECT	2	INVULNÉRABILITÉ (GILET PARE BALLES 2)
EVEIL	3	ARMES DE TIR (TIRER 5 OU 7 POUR LE BAZOOKA)
VOLONTÉ	3	
ENDURANCE	7	

rentrer. L'un d'eux vient de pénétrer dans un véhicule et s'apprête à foncer sur le rideau de fer qui bloque l'entrée. Trois autres ont lancé des grappins et essayent d'escalader une des façades. Deux autres se sont éloignés et l'un d'eux commence à viser une fenêtre à barreaux du rez-de-chaussée avec un bazooka. Les quatre qui restent attendent en grognant qu'une ouverture soit pratiquée par un moyen ou un autre. Ils sont tous déterminés à pénétrer dans les lieux pour tous les moyens."

Objectif principal : empêcher les soldats de pénétrer dans les lieux.

Objectifs secondaires : aucun.

Résolution: les soldats qui tentaient de pénétrer dans le laboratoire ont été mis hors circuit. Les scientifiques reconnaissent les héros et leurs ouvrent l'accès. Tous portent des tenues complètes isolantes qui les protègent des effets des radiations.

SCÈNE 3 : LA VÉRITÉ

"Vous pénétrez dans le laboratoire. Le jeune chercheur referme prestement la porte derrière vous et vous conduit dans la salle principale au premier étage. Là se trouvent sept autres scientifiques terrorisés qui accueillent avec soulagement. L'un d'eux, le plus âgé, se présente sous le nom de Dr. Schaffen et vous demande si d'autres aides vont arriver. Il mentionne le Dr. Alfred, parti en ville pour chercher de l'aide, et semble très attristé par la nouvelle de sa mort. La joie des personnes présentes disparaît lorsqu'elles apprennent que vous représentez la seule aide immédiatement disponible. Le Dr. Schaffen réalise que vous êtes le seul espoir qui reste de trouver une solution à leur problème. Il vous explique alors ce qui s'est passé.

Les Nazis se sont beaucoup intéressés à tout ce qui touche à l'occulte. Peu de temps avant la dernière guerre ils ont découvert un artefact étrange diffusant un rayonnement affectant les

ROULETTE



Roulette était joueur de casino addict. Contrairement à beaucoup de mutants son pouvoir s'est développé petit à petit. Il avait une chance de cocu et faisait grincer beaucoup de dents lors de parties de poker. Un jour un directeur de casino maffieux lui a fait comprendre qu'il ferait mieux de ne plus jamais remettre les pieds dans son établissement et il lui a cassé les jambes. C'est une chance qu'elles se soient parfaitement rétablies depuis. Il a aidé Capitaine Formidable à vaincre le terrible Cyclone et le chef des Revengeurs lui a proposé de rejoindre son équipe. Roulette aime la vie et s'entend bien avec tous sauf Miss Pirouette qui semble agacée par ses blagues. Il traite Big Mama avec beaucoup de respect et elle le lui rend bien.

CHEWING-GUM



Shewing-gum a tenté une carrière dans le base-ball mais s'est complètement planté. Beaucoup fondaient de gros espoirs sur lui et il les a déçu. De star montante il est tombé dans l'anonymat après une période de honte. Dépressif et au bout du rouleau, c'est lorsqu'il tenta de commettre l'irréparable que ses pouvoirs apparurent, faisant de lui un mutant. Il a pris ça comme une nouvelle chance de démontrer qu'il valait quelque chose et a décidé de rejoindre les Revengers. Il admire Capitaine Formidable pour son sens de l'honneur et de l'abnégation. Il est amoureux de Miss Pirouette mais ses approches ne semblent pas porter leurs fruits. Il tolère à peine Big Mama. Crush lui est indifférent et il s'entend très bien avec Roulette.

personnes qui y étaient exposées. Déjà à cette époque ils s'étaient engagés dans des recherches visant à créer un super-soldat, pour asseoir ainsi leurs théories sur la race supérieure. Leur projet a été interrompu par l'intervention d'une équipe de Supers. L'objet, quant à lui, est resté confiné jusqu'à la fin de la guerre.

Récemment, la Guerre Froide aidant, le projet a été ressorti des cartons. C'est lui même, le Dr Schaffen, qui reçu la mission d'exploiter le potentiel de l'artefact. En effet, à l'époque où les Nazis l'étudiaient il était un jeune chercheur de l'équipe. Lui même n'a jamais été Nazi et n'a commis aucune atrocité bien que les méthodes employées pour étudier l'artefact aient été fortement douteuses.

Ainsi depuis quelques années leur laboratoire étudie l'objet en secret. Des précautions ont été prises, notamment pour assurer le confinement et bloquer ainsi les radiations en attendant de pouvoir en maîtriser leur diffusion et leurs effets. Il y a une heure à peine une expérience a mal tourné. Non seulement le confinement s'est interrompu mais le processus automatique de mise en quarantaine a subit un dysfonctionnement inconnue. Les radiations se sont répandues. Les soldats ont commencé à avoir un comportement hyper-violent et s'en sont pris aux membres de l'équipe. Fort

heureusement ils ont réussi à se barricader ici, d'autant que leurs combinaisons les protègent des effets des radiations tant que celles-ci ne dépassent pas certains niveaux. Or le niveau en question monte de plus en plus vite.

Le Dr. Schaffen vous demande de descendre jusqu'à la zone de confinement pour réactiver le processus de quarantaine qui bloquera les effets de l'artefact. Vous n'avez rien à craindre car les radiations n'ont manifestement pas d'effet sur les Supers, et ce pour une raison encore inconnue. Ils vous explique rapidement la procédure à suivre et vous mène devant la cage d'ascenseur. La nacelle s'est bloquée en bas et les escaliers ont été condamnés. Vous devrez donc descendre par le puit pour atteindre le niveau le plus bas à une centaine de mètres sous terre."

Objectif principal : apprendre ce qui s'est passé et décider d'aller réactiver le confinement de l'artefact.

Objectifs secondaires : aucun

Résolution : les héros partent pour les niveaux inférieurs du laboratoire.

ACTE 3: L'ARTEFACT MAUDIT

Les PJs descendent vers le laboratoire en question. Ils rencontrent des adversaires de plus en plus affectés par les effets de



l'artefact. Mais lorsqu'ils arrivent enfin à celui-ci : il a disparu. Une rapide enquête, caméras de surveillance à l'appui, permet d'identifier un scientifique qui non seulement désactive le champ de confinement en expérience plus fait pleine mais en dysfonctionner la mise en quarantaine pour ensuite se cacher le temps que le chaos déborde et quitte la salle pour finalement littéralement changer d'apparence (polymorphisme ou illusion) s'enfuir avec l'artefact gu'il préalablement mis dans un coffre prévu à cet effet. Cela s'est passé il y a peu, les PJs peuvent le rattraper.

Les radiations de l'artefact étant désormais bloquées, l'agressivité au sein de la base militaire retombe. La plupart des victimes sombrent dans l'inconscience et/ou l'apathie, leur corps ou leur esprit n'ayant pas supporté ce traitement. Les PJs peuvent filer le voleur jusqu'à un port de plaisance où il va embarquer sur un bateau. Course poursuite, le voleur et ses complices se défendent et certains sont aussi des mutants entraînés. Les PJs réussiront-ils à empêcher leur fuite?

"Vous vous tenez devant les portes ouvertes de la cage d'ascenseur. Il va falloir descendre par là. Le Dr. Schaffen vous précise alors que le système de quarantaine comme dysfonctionné, il pourrait avoir des comportements dangereux et activer mesures de sécurité. Il vaut mieux que vous évitiez les capteurs lorsque vous en voyez. Vous amorcez votre descente vers l'ascenseur bloqué une centaine de mètres plus bas. Le silence des lieux vous met mal à l'aise après les cris et hurlements de l'extérieur. Vous avez le sentiment que quelque chose de tapis dans l'ombre vous observe. Une fois que vous serez arrivés sur le toit de l'ascenseur vous pourrez accéder à la zone où se trouve l'artefact."

Objectif principal : atteindre la pièce de confinement. Pour cela il faudra passer par plusieurs défis :

descendre manuellement jusqu'à l'ascenseur demandera un jet difficulté 5 du plus bas entre la Coordination et la Force. Ceux qui volent ne sont pas concernés.

- ouvrir la trappe du plafond de l'ascenseur (Force 5).
- passer la double porte de sécurité blindée donnant accès à la zone de l'artefact soit en la forçant (Force 7), soit en la déverrouillant (Intellect 5).

Objectifs secondaires:

attaque violente dans le puit par des scientifiques transformés en bêtes sauvages car leurs combinaisons ne les protégeait plus. Ils remontent le conduit telles des araignées et engagent le combat. C'est un espace réduit. Attention aux chutes.

SCIENTIFIQUE BESTIAL		CONTINUE.
VAILLANCE	5	SPÉCIALITÉS : ACROBATIE
COORDINATION	5	
FORCE	5	Pouvoirs / Capacités :
INTELLECT	1	INVULNÉRABILITÉ (3)
EVEIL	3	FRAPPE (5)
VOLONTÉ	4	MARCHE SUR LES MURS (4)
ENDURANCE	10	

éviter les capteurs du système de quarantaine (le plus bas entre Eveil et Coordination, difficulté 4) ou prendre un jet de vapeur/flammes brûlantes (5 dégâts).

Résolution: les héros ont atteint la salle où se trouve l'artefact et une grosse surprise les attend.

SCÈNE 2 : VOL QUALIFIÉ

"Vous pénétrez dans une grande salle organisée en cercles concentriques. Contre les murs sont adossées des armoires contenant du matériel électronique et divers ouvrages techniques. Un éboulement a recouvert une portion de mur en face de la porte d'entrée. A divers endroits des caméras de surveillance sont actives et balayent la salle. Le premier cercle est composé d'une

série de bureaux sur lesquels des pupitres clignotent furieusement. Puis vient une sorte de cage de Faraday en forme de dôme reliée au plafond par de nombreux câbles par lesquels vont et viennent des décharges électriques bleutées. A l'intérieur, contre ses parois, divers globes semblent contenir cette énergie. En son centre se trouve un piédestal cylindrique qui devait manifestement recevoir un objet. A côté un petit dôme de verre brisé indique bien que ce qui se trouvait sur le piédestal a été volé."

Objectif principal : découvrir ce qui s'est vraiment passé via les caméras de sécurité. Il suffit de réussir un test d'Intellect (5) pour obtenir les images. En cas d'échec un court-circuit provoque l'explosion d'un globe qui inflige 8 points de dégâts électriques dans toute la salle.

Objectifs secondaires : aucun

Résolution : lire ou paraphraser le texte cidessous.

"Les images ne sont pas nettes et tendent à perdre en qualité au fur et à mesure que le film avance mais vous arrivez à déterminer le déroulement des événements. Lévitant audessus du piédestal, sous son dôme de verre, se trouvait une tablette de pierre. L'image n'est pas assez précise pour distinguer quoi que ce soit sur sa surface mais manifestement elle était parcourue d'une sorte d'énergie verdâtre et malsaine. Plus d'une trentaine de scientifiques sont présents pour l'expérience. Ils laissent les globes situés dans la cage de Faraday bombarder la tablette d'énergie bleutée.

Soudain l'un des scientifiques commence à avoir un comportement anormal. Alors que tous regardent en direction du centre de la pièce il se déplace dans le dos de ses collègues à une



vitesse fulgurante et fait avorter l'expérience en intervenant sur de nombreux boutons, manettes et autres interfaces. Cela provoque une surcharge et le dôme de verre explose. La panique s'empare de la salle et celui que vous reconnaissez comme étant le Dr. Schaffen écrase sa main sur un gros bouton rouge, certainement la mise en quarantaine. Les scientifiques sortent de la salle dans une bousculade chaotique tandis que la luminosité change et que de lourds murs métallique descendent pour entourer la cage.

Mais le saboteur n'est pas parti. Il interrompt le processus de mise en quarantaine et verrouille la double porte d'accès à la salle avant de sortir une grosse valise blindée dans laquelle il place délicatement la tablette. Puis il se rend devant le mur en face de la porte et attend. Son apparence physique change alors pour devenir celle d'une tout autre personne. Une heure après, soit il n'y a qu'une quinzaine de minutes à peine, un trou se forme dans la paroie et un autre homme en sort. Les deux voleurs s'engueulent vertement puis empruntent le boyau pour repartir. Quelques secondes après un tremblement fait s'écrouler une partie du

plafond devant le trou, le cachant ainsi à la vue."

SCÈNE 3 : À LA POURSUITE DU VOLEUR

"Les voleurs sont des Supers, voilà pourquoi ils n'avaient pas peur de l'artefact. L'un d'eux s'est infiltré parmi les scientifiques pour saboter l'expérience et ainsi avoir accès à la tablette. L'autre a creusé un tunnel pour le rejoindre et tous deux ont fuit. C'était il y a peu de temps, vous pouvez encore les rattraper."

Objectif principal : rattraper les voleurs. Pour ce faire il y aura plusieurs épreuves :

- déblayer l'entrée du boyau (Force 6)
- une fois dehors repérer la voiture des fuyards en volant (Eveil 6). Elle se dirige vers un petit port de plaisance proche.
- résister aux violentes rafales de vent qui les empêche de progresser (Force ou Coordination 6 en fonction du mode de déplacement).

Objectifs secondaires : aucun

Résolution : les héros atteignent le véhicule alors qu'il vient de s'arrêter à côté d'un bateau de plaisance dont les amarres sont en train d'être lâchées.

FINAL: "ENVOYEZ GOLGOTH 54"

"Vous y êtes! Les deux voleurs sont sur le point de monter sur le bateau pour fuir loin en mer. Vous vous précipitez pour les arrêter quand soudain une violente rafale de vent vous projette dans tous les sens. Les deux fuyards cessent de courir et se retournent. Ils sont rejoins par un troisième qui se pose à côté d'eux. Vous reconnaissez alors trois Vilains connus pour leurs méfaits. Il s'agit de Personne, Cyclone et Fouisseur. Voilà des adversaires à votre mesure."

Objectif principal: vaincre Personne, Cyclone et Fouisseur.

Objectifs secondaires : aucun.

Résolution : lire ou paraphraser le texte cidessous.

"Vos adversaires s'écroulent KO. La Justice a encore triomphé. Au loin vous entendez les bruits d'un hélicoptère de l'armée qui s'approche. Plusieurs véhicules militaires atteignent bientôt votre position, ils sont accompagnés du Dr. Schaffen. La tablette lui est remise, elle sera mise sous bonne garde. On vous félicite, vous êtes de vrais héros."

The End

PERSONNE		
VAILLANCE	4	SPÉCIALITÉS : DISCRÉTION, PSYCHOLOGIE
COORDINATION	5	
FORCE	4	Pouvoirs / Capacités :
INTELLECT	6	POLYMORPHISME (HUMAINS) (6)
EVEIL	6	SUPER-VITESSE (5)
VOLONTÉ	5	ATTAQUE RAPIDE (5)
ENDURANCE	9	

Cyclone		
VAILLANCE	5	SPÉCIALITÉS : COMBAT AÉRIEN
COORDINATION	7	
FORCE	4	Pouvoirs / Capacités :
INTELLECT	3	CONTRÔLE ELÉMENTAIRE (AIR : ATTAQUER,
EVEIL	5	CRÉER, DÉPLACER, MODIFIER) (7)
VOLONTÉ	4	
ENDURANCE	8	

FOUISSEUR		
VAILLANCE	7	SPÉCIALITÉS : ATHLÉTISME
COORDINATION	4	
FORCE	7	Pouvoirs / Capacités :
INTELLECT	3	INVULNÉRABILITÉ (6)
EVEIL	4	FOUISSAGE (5)
VOLONTÉ	6	DÉCHARGE (ONDE DE CHOC) (6)
ENDURANCE	13	

ILS L'ONT TESTÉ POUR VOUS...

Ce scénario a fait l'objet d'une partie de play-test. Je remercie chaleureusement Crounch, Astou, Fab, Toy, Tutur et Rico d'avoir respectivement campé les personnages de Chewing-gum, Crush, Capitaine Formidable, Miss Pirouette, Big Mama et Roulette.

Ce fut une séance d'environ 4/5 heures avec de très grands moments de jeu. En voici les plus marquants.

Première scène, la voiture folle file dans les rues. Crush décide de faire un bond pour atterrir sur le coffre et ainsi l'arrêter. Malheureusement il fait un échec massif à son jet de Coordination. BLAM! Il s'écrase lamentablement sur le bitume derrière le véhicule qui continue sa course. A peine se relève-t-il que les véhicules de police qui le poursuivaient s'écrasent contre lui et le font valser au loin.

Plus tard, alors que nos héros progressent vers le laboratoire assiégé, Miss Pirouette est victime du lanceflamme. Un épais liquide visqueux et enflammé recouvre son corps. Pour s'en débarrasser elle déclare créer son champ de force télékinétique à même la peau pour ensuite l'étendre d'un coup. Cela crée une explosion de flammes tandis que les alentours reçoivent les jets brulants. C'est alors que ses compagnons la découvrent flottant dans les airs complètement nue. En effet ses vêtements étaient partis avec. Mais comme dans tout bon comics qui se respecte deux petits nuages de fumées étaient stratégiquement placés au niveau de sa poitrine et de son pubis pour cacher ceux-ci, censure oblige.

Décidés à atteindre le laboratoire en descendant dans le puits de l'ascenseur, nos héros sont attaqués par des scientifiques bestiaux. L'un d'eux tente de s'agripper à Miss Pirouette mais, échec massif oblige, il glisse sur son champ de force et fait une chute mortelle. Le second s'accroche à Crush qui lâche le câble. Tous deux s'écrasent au fond, faisant littéralement exploser la cage d'ascenseur. Quant au troisième il s'agrippe à la cape de Capitaine Formidable mais ce dernier l'expulse. Il fait donc une chute droit sur Crush. Invoquant son trait « Super démolisseur » pour réaliser une prouesse, ce dernier remonte un uppercut puissant (réussite massive) qui fait éclater la pauvre bête, repeignant ainsi les murs alentours.

Enfin, et ce fut la cause d'une très longue crise de fou rire, l'ultime « action d'éclat » a été menée par Capitaine Formidable. Ayant reconnu Fouisseur, son adversaire de toujours, il décide de s'envoler à travers le boyau pour rattraper les voleurs. Mais Chewing-gum, flairant un piège, essaye de l'en empêcher en lui attrapant le pied. Les deux font un test de Force opposé avec une réussite massive en faveur de Capitaine Formidable dont le joueur annonce fièrement « MAAAACH UN! ». Alors que le héros volant se propulsait dans le tunnel à très grande vitesse, le bras de Chewing-gum se distendait, se distendait, se distendait... jusqu'à ce qu'il perde pied et, tel un élastique tendu à mort, essaye de reprendre sa forme normale. Il fut emporté à travers le boyau, cognant et frottant les parois à grande vitesse, rebondissant dans tous les sens en poussant des « Aïe! » sonres. Enfin sorti du boyau Capitaine Formidable stoppe net pour essayer de repérer sa cible grâce à sa super-vision. C'est à ce moment que Chewing-gum surgit du boyau et vient s'écraser contre son coéquipier. Tous deux finissent par s'écraser, sonnés, un peu plus loin. « Tu vois qu'il y avait un piège! » dit Chewing-gum. « Ouaih, je l'ai bien senti. » a rétorqué Capitaine Formidable.

Voilà, cette partie mémorable fera certainement parler d'elle encore longtemps et je vous souhaite de vivre de très bons moments de jeu avec ce scénario.

Ludiquement, BJ



CAPITAINE FORMIDABLE



CAPACITES	
VAILLANCE	6
COORDINATION	5
FORCE	5
INTELLECT	3
ÉVEIL	3
VOLONTE	5
01234	4 5 6 7 8 9 10

6

TAILE 1 m 80 POIDS 90 kg
PREMIÈRE APPARITION FIJ #2013

POUVOIRS

Vol (7) Super-sens (Vue) (4) Invulnérabilité (3) Immortalité

ASPECTS

Phrase : "que Dieu bénisse les Supers-Héros et

l'Amérique".

Description : ancien militaire, véritable patriote. Motivation : combattre le crime et la corruption.

SPECIALITÉS

Entraînement militaire Commandement

ENDURANCE

10

TÉNACITÉ

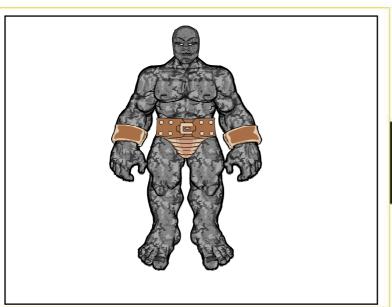
1

NOTES

Capitaine Formidable a acquis ses pouvoirs sur les champs de bataille de la 1° Guerre Mondiale mais ce n'est que lors de la 2° Guerre Mondiale, devant les atrocités commises, qu'il a décidé de défendre sa patrie en devenant le fondateur des Revengeurs. Il a ensuite recruté les membres de l'équipe et il dirige celle-ci en essayant de leur inculquer les grand principes fondamentaux d'abnégation, de don de soi et de patriotisme.



CRUSH



CAPACITES	
VAILLANCE	4
COORDINATION	4
FORCE	8
INTELLECT	4
ÉVEIL	3
VOLONTE	5
01234	4 5 6 7 8 9 10

TAILE 1 m 85 POIDS 150 kg
PREMIÈRE APPARITION FIJ #2013

POUVOIRS

Peau de pierre (5) Bonds (5)

ASPECTS

Phrase: "tu cognes ou tu t'échauffe là?".

Description: super démolisseur.

Motivation : trouver une place dans la vie malgré ses

pouvoirs.

Apparence : peau de pierre.

SPÉCIALITÉS

Mécanique Electronique Architecture

01

ENDURANCE

6

13

TÉNACITÉ

3

NOTES

Crush était ingénieur du bâtiment. Un jour l'immeuble dans lequel il travaillait s'est effondré à cause de Fouisseur, un Vilain en train de combattre Capitaine Formidable. Ses pouvoirs se sont révélés à ce moment là. Il a aidé le chef des Revengeurs à vaincre son adversaire puis a décidé de rejoindre l'équipe. Il trouve que Capitaine Formidable en fait un peu trop dans le mélopatriotique. Il s'est rapproché de Big Mama qui, comme lui, est issue d'une minorité. Miss Pirouette semble rebutée par son aspect devenu pierreux. Il n'a pas vraiment d'atome crochut avec Shewing-gum ou Roulette bien que ce dernier soit très sympa.



BIG MAMA



CAPACITES	
VAILLANCE	5
COORDINATION	3
FORCE	2
INTELLECT	4
ÉVEIL	3
VOLONTE	6
01234	4 5 6 7 8 9 10

TAILLE 1 m 60 POIDS 45 kg PREMIÈRE APPARITION FIJ #2013

POUVOIRS

Gigantisme (4)
Super-force (7)

ASPECTS

Phrase: "j'vais t'wecuwer la geul' si ça continue".

Phrase : "y a du ménage à faiwe ici !" Description : ex-femme de ménage.

Motivation : militante pour les droits des afro-américains.

SPÉCIALITÉS ENDURANCE

6

Psychologie Droit 11

TÉNACITÉ

NOTES

Big Mama était une jeune noire fluette et discrète sans grand avenir qui survivait en faisant des ménages non déclarés et payés au lance-pierre de très loin. Un soir son employeur alcoolisé a essayé d'abuser d'elle, ses pouvoirs se sont révélés à ce moment et elle l'a grièvement blessée. Elle serait certainement devenue un Super-Vilain si Capitaine Formidable ne l'avait pas convaincue de mettre ses pouvoirs au service d'une cause plus grande au sein des Revengeurs. Elle apprécie peu Shewing-gum qui est un peu raciste. Miss Pirouette est son amie, un peu collante. Par contre Crush, d'origine hispanique, partage son point de vue sur les minorités. Quant à Roulette c'est le seul qui s'est toujours comporté avec elle de façon naturelle et respectueuse.



SHEWING-GUM



CAPACITES	
VAILLANCE	4
COORDINATION	5
FORCE	5
INTELLECT	4
ÉVEIL	5
VOLONTE	4
01234	4 5 6 7 8 9 10

TAILE 1 m 70 POIDS 70 kg
PREMIÈRE APPARITION FIJ #2013

POUVOIRS

Elasticité (4) Diminution (5) Marche sur les murs (5)

ASPECTS

Phrase : "tu me rends tout mou". Description : joueur de baseball raté.

Motivation: prouver au monde qu'il est utile.

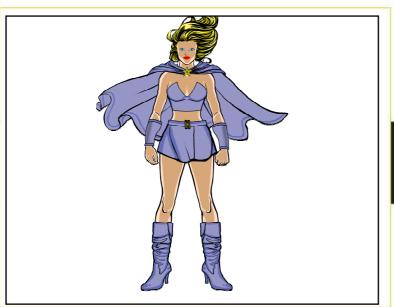
012345678910 GPÉCIALITÉS Athlétisme 9 TÉNACITÉ 3

NOTES

Shewing-gum a tenté une carrière dans le base-ball mais s'est complètement planté. Beaucoup fondaient de gros espoirs sur lui et il les a déçu. De star montante il est tombé dans l'anonymat après une période de honte. Dépressif et au bout du rouleau, c'est lorsqu'il tenta de commettre l'irréparable que ses pouvoirs apparurent, faisant de lui un mutant. Il a pris ça comme une nouvelle chance de démontrer qu'il valait quelque chose et a décidé de rejoindre les Revengers. Il admire Capitaine Formidable pour son sens de l'honneur et de l'abnégation. Il est amoureux de Miss Pirouette mais ses approches ne semblent pas porter leurs fruits. Il tolère à peine Big Mama. Crush lui est indifférent et il s'entend très bien avec Roulette.



MISS PIROUETTE



CAPACITES	
VAILLANCE	3
COORDINATION	7
FORCE	3
INTELLECT	4
ÉVEIL	5
VOLONTÉ	5
01234	4 5 6 7 8 9 10

TAILE 1 m 75 POIDS 65 kg
PREMIÈRE APPARITION FIJ #2013

POUVOIRS

Télékinésie (Vol., Attaque, Défense) (6)

ASPECTS

Phrase: "la vie est un spectacle et tout le monde y

participe".

Description : ancienne danseuse de cabaret. Motivation : combattre le crime et la corruption. SPECIALITÉS

Discrétion Acrobaties

0123

ENDURANCE

6

8

TÉNACITÉ

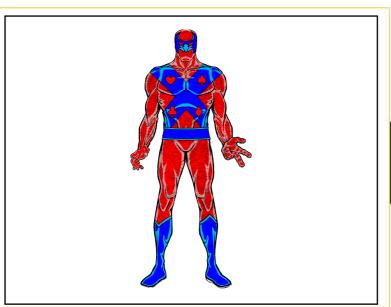
1

NOTES

Miss Pirouette est une ancienne danseuse de cabaret. Elle a rejoint les Revengers pour combattre le crime et la corruption qu'elle a malheureusement trop cotoyé dans son ancien métier. Ses pouvoirs sont apparus spontanément, ce qui fait d'elle une véritable mutante. Vive et agile, l'esprit accéré, elle déteste l'inaction et ne peut s'empêcher de se tenir occupée tout le temps. Elle est secrètement amoureuse de Capitaine Formidable mais il semble être trop omnibulé par ses devoirs pour s'en rendre compte. Elle supporte difficilement l'humour et les frasques de Roulette. Elle admire Big Mama et son aplomb et est un peu rebutée par l'aspect de Crush. Shewing-gum la laisse indiférente malgré ses tentatives de séduction.



ROULETTE



CAPACITES	
VAILLANCE	3
COORDINATION	4
FORCE	2
INTELLECT	5
ÉVEIL	7
VOLONTE	6
01234	5 6 7 8 9 10

TAILLE 1 m 80 POIDS 72 kg
PREMIÈRE APPARITION FIJ #2013

POUVOIRS

Contrôle des probabilités (chance/malchance) (8)

ASPECTS

Phrase: "tu veux laisser ta vie entre les mains du

hasard? Je SUIS le hasard!". Description: ancienne joueur addict.

Motivation : être adulé et profiter de la vie.

Manie: faire des blagues vaseuses.

O 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 SPECIALITÉS Jeux 8 TENACITÉ

NOTES

Roulette était joueur de casino addict. Contrairement à beaucoup de mutants son pouvoir s'est développé petit à petit. Il avait une chance de cocu et faisait grinçer beaucoup de dents lors de parties de poker. Un jour un directeur de casino maffieux lui a fait comprendre qu'il ferait mieux de ne plus jamais remettre les pieds dans son établissement et il lui a cassé les jambes. C'est une chance qu'elles se soient parfaitement rétablies depuis. Il a aidé Capitaine Formidable à vaincre le terrible Cyclone et le chef des Revengeurs lui a proposé de rejoindre son équipe. Roulette aime la vie et s'entend bien avec tous sauf Miss Pirouette qui semble agacée par ses blagues. Il traite Big Mama avec beaucoup de respect et elle le lui rend bien.