ICONS

PROTOCOLE ULTIMA

Textes : Emmanuel Gharbi
Illustrations : Gilles Etienne
Merci à Matthieu Cuenin pour ses idées

Bienvenue dans ce scénario d'introduction dédié à Icons, le jeu de rôle avec supplément de pouvoir ! Cette aventure est volontairement simple et linéaire afin de vous permettre, à vous meneur de jeu et à vos joueurs, de découvrir facilement Icons. Dans un souci de mise en place rapide, cinq personnages prêts à jouer sont fournis. Il vous suffit de les distribuer à vos joueurs puis de vous lancer dans l'aventure.

Celle-ci est volontairement découpée en deux parties. La première consiste principalement en une belle scène de combat qui poussera vos joueurs à éprouver les capacités de leurs alter egos super-héroïques. Si vous manquez de temps, vous pouvez terminer la séance de jeu à l'issue de cette scène. Si vous disposez d'un peu plus de marge, jouez la seconde partie, qui tout en restant simple d'accès, offre des situations plus variées.

Tous les personnages prêts à jouer fournis avec ce scénario ont pour principale particularité d'être… d'anciens super-vilains ! Tous ont commis des crimes, bafoué la loi, combattu des super héros et œuvré, à divers moments, pour le compte du Maître du Crime connu sous le nom d'Excelsior, un génie du mal visant rien de moins que la domination mondiale. Mais ils ont fini par se lasser de s'occuper des basses œuvres de ce dément et de payer les pots cassés à sa place : lorsqu'il a été capturé par les Gardiens de la Liberté, un groupe de puissants super héros qui l'ont livré à la justice et ont entièrement démantelé son organisation, les personnages ont décidé de changer de vie.

Fraichement reformés et prêts à s'amender après des années de vilénie, chacun pour des raisons personnelles évoquées dans son profil, nos personnages sont décidés à devenir de véritables héros. Mais rien n'est jamais simple…

PREMIÈRE PARTIE

DANS L'ABÎME

Lorsque débute cette aventure, les personnages sont réunis dans « l'Abîme », la labyrinthique base secrète d'Excelsior, profondément enterrée sous la ville que vous choisirez pour cadre de vos aventures.

Les personnages ayant décidé de sauver le monde, cet endroit autrefois dédié au mal est l'endroit idéal pour cette vaste entreprise : on peut monitorer de nombreux endroits depuis les vastes écrans de la gigantesque salle de contrôle, surveiller les communications officielles et accéder à innombrables bases de données, qu'elles soient stockées dans les entrailles du repaire ou à l'extérieur.

La base offre de très nombreux laboratoires et zones de stockage, tous encombrés par les résidus technologiques ou chimiques des expériences démentes menées par le Maître du Crime. Une vaste salle d'entrainement permet aux héros de se maintenir en forme, et comme un super ciminel ne se refuse jamais rien, de confortables zones de repos leur permettent de se détendre en toute quiétude.

N'oublions pas les kilomètres de couloirs métalliques lugubres qui courent sous la ville et permettent d'en rejoindre de nombreux emplacements par des entrées camouflées : dans une station de métro, un jardin public, devant des bâtiments officiels, dans le musée d'art moderne...

Toute cette base est gérée par une IA qui prend la voix et l'apparence (par des projecteurs holographiques, placés dans toutes les salles et couloirs) d'un distingué maitre d'hôtel anglais, Partridge. Il commente avec un humour à froid toutes les actions des personnages. Entre autres services, Partridge offre aux héros un système de téléportation leur permettant de se déplacer avec aisance, simplement en le contactant via un bracelet que porte chacun d'entre eux. Ils peuvent ainsi être instantanément transportés sur un théâtre d'opérations, ou rapatriés à leur base...

UN PEU DE MÉNAGE

Lancez l'aventure en proposant aux joueurs de décrire leurs activités dans leur toute nouvelle base secrète. Celle-ci a clairement besoin d'être adaptée à une autre utilisation que l'asservissement des populations : les joueurs vont ainsi pouvoir tester les capacités de leurs personnages et découvrir le système de jeu en s'attelant aux tâches suivantes :

S'assurer que l'IA de l'Abîme est bien purgée de toutes directives qui pourraient se retourner contre les héros ou d'innocentes victimes. Passer en revue sa programmation et ses sous-systèmes demande ainsi un jet d'Intellect, difficulté 4 (les spécialités d'Électronique ou d'Informatique s'appliquent). En cas d'échec, un protocole de sécurité peut s'enclencher, condamnant par exemple toutes les sorties de la base jusqu'à ce qu'un héros réussisse à réaccéder au système.

Paranoïaque, Excelsior a placé en de nombreux endroits de sa base secrète des pièges qui peuvent s'activer aléatoirement en son absence : il convient de les désamorcer (Eveil pour les repérer, Intellect pour en venir à bout) ou d'y survivre s'ils sont déclenchés. Un plafond qui descend pour écraser les occupants d'une salle, c'est l'occasion de tester la Force d'un personnage ou ses capacités d'évasion...

Rassembler et identifier les étranges objets ou composés stockés dans les laboratoires d'Excelsior. Un jet d'Intellect permet de se faire une idée de leur provenance, de leur utilité et de leur dangerosité pour en faciliter le classement et leur mise en sureté. Un jet de Coordination, difficulté 3, sera nécessaire pour déplacer des composés chimiques hasardeux. En cas d'échec, il faudra échapper au gaz débilitant qui se répand hors de son container renversé ou résister (Volonté) à ses effets (difficulté 4).

A LA RESCOUSSE !

L'alarme résonne dans les couloirs lugubres de l'Abîme : l'IA a capté des appels d'urgence émanant des services de police de la ville. Un combat impliquant un « armement avancé » a éclaté aux abords du tunnel reliant le centre de la cité à sa banlieue en passant sous le fleuve. Les forces de police sont totalement dépassées et de nombreuses vies innocentes sont en jeu. Le temps est venu de se montrer à la hauteur !

Lorsque les héros se matérialisent aux abords de la zone d'affrontement, ils doivent tout d'abord prendre la mesure de la situation. Un gigantesque carambolage bloque l'entrée du tunnel. Au beau milieu de tout cela, un camion et plusieurs véhicules sont en flammes. Des hommes en armure noire ouvrent le feu sans discontinuer sur les policiers retranchés derrière leurs voitures : leurs lasers provoquent des séries d'explosion qui rajoutent à la confusion. La panique se répand parmi les automobilistes qui tentent de s'extraire de leurs véhicules enchevêtrés. Et les flammes lèchent la remorque d'un énorme camion-citerne, lui-même tout proche d'un car scolaire rempli d'écoliers.

Avant de plonger au cœur de l'action, les personnages ne manqueront pas de remarquer (peut-être en réussissant un jet d'Eveil) un détail étrange : ces hommes sont vêtus comme les hommes de main fanatisés employés à la pelle par Excelsior dans ses entreprises mégalomanes. Ils portent même son sigle sur la poitrine. Hors, ils sont tous censés être en prison... Mais les questions devront attendre : il faut agir !

Les héros doivent maintenant déployer toutes leurs capacités pour agir en même temps sur plusieurs fronts. Une bonne occasion de tester leur cohésion d'équipe !

Combattre les hommes en armure est une évidence. Ils cherchent apparemment à défendre le camion en flammes et n'ont aucune considération pour la vie humaine. Comptez 2 adversaires par personnage présent. Leurs armures et leurs armes énergétiques peuvent être surchargées électriquement mais ils n'hésiteront pas alors à se battre à mains nues. Naturellement, un bon crochet du gauche permet de mettre bon ordre à tout cela.

Assister les policiers et leur permettre d'évacuer leurs blessés. Si les héros s'interposent entre eux et leurs assaillants, les policiers tenteront à leur tour d'aider les accidentés. Il va alors falloir protéger tout ce beau monde des rafales de laser et des explosions concomitantes.

Aider les conducteurs en détresse à s'extraire des véhicules accidentés. Outre des prouesses de Force pour soulever des carcasses ou déchirer la tôle, être capable de calmer les civils apeurés (via le pouvoir de Contrôle des émotions par exemple) peut s'avérer essentiel.

Contrôler l'incendie avant que le camion-citerne n'explose, ce qui prendra 4 pages. A défaut, évacuer les enfants piégés dans le bus scolaire et protéger les civils des retombées d'une explosion massive d'hydrocarbures peut être un challenge intéressant.

Un tir de laser perdu frappe de plein fouet un hélicoptère des nouvelles télévisées qui survolait le théâtre des affrontements. En perdition, l'appareil risque de s'écraser au beau milieu de la scène - ou du fleuve, à votre convenance -ce qu'il fera au bout de 3 pages...

MERCENAIRES FANATISÉS

CAPACITÉS

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VAILLANCE					■						
COORDINATION					■						
FORCE					■						
INTELLECT				■							
ÉVEIL				■							
VOLONTÉ				■							

TAILLE NA **POIDS** NA

PREMIÈRE APPARITION Bad Boys Returns #1

POUVOIRS

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ATOUTS

FAILLES

SPÉCIALITÉS

Arts martiaux
Armes (armes à feu)

Leur armure leur prodigue 2 points de protection, et ils utilisent de dangereux fusils laser (Tirer 6)

ENDURANCE

7

INTERVENTION

Une fois les criminels maitrisés, le danger écarté et le calme ramené, les personnages sont félicités par les policiers, heureux d'avoir été tirés d'un sacré guêpier. Être congratulés par les forces de l'ordre, voilà un plaisir inédit pour nos nouveaux super héros... mais qui ne dure pas !

Un souffle aigu dans l'air, des étoiles filantes qui traversent le ciel embrasé... Les Gardiens de la Liberté viennent d'arriver sur place, à bord de leur jet rutilant. Les cinq plus grand héros de la cité se posent avec fracas entre les personnages et les forces de l'ordre ! Tous ont déjà affrontés les personnages par le passé. Et il semblerait bien qu'ils n'aient pas eu vent de leur récente reconversion. Leur attitude est claire : « C'est votre seule chance de vous rendre, vilains... à vous de voir ! »

Laissez aux joueurs la possibilité de plaider leur cause. Les policiers et les civils qui les entourent peuvent abonder dans le même sens. Ils peuvent aussi décider de s'enfuir sans adresser la moindre parole à leurs alter-egos. Attaquer les Gardiens de la Liberté serait par contre une folie : assurez-vous que les personnages comprennent qu'ils sont plus puissants qu'eux... et en parfaite forme, n'ayant pas eu à gérer les événements dramatiques que les personnages ont affronté.

Devant la puissance brute des nouveaux arrivants, ou si les personnages ont réussi à les convaincre qu'ils sont du même côté, Il ne restera plus qu'à se téléporter vers l'Abîme. Mais ce sont les Gardiens de la Liberté qui disparaissent sous les yeux des personnages ! Aucun moyen de faire fonctionner à nouveau le téléporteur : il ne reste plus qu'à rejoindre la base à pied...

SECONDE PARTIE

SOMBRES QUESTIONS

De retour à l'Abîme, les personnages vont tenter de savoir ce qui a pu arriver. Partridge est incapable de leur répondre : son système de téléportation a été piraté de l'extérieur... et il ne sait pas par qui.

Que s'est-il donc passé devant l'entrée du tunnel ? En recoupant les informations fournies par la police et les médias, on peut se rendre compte que le camion, qui entrait en ville après avoir franchi le tunnel, a été pris dans un banal accident de la route. Mais les mercenaires ont ouvert le feu dès l'arrivée des forces de l'ordre. Quant au camion, selon le rapport de police, il contenait des résidus carbonisés d'équipements technologiques non identifiés. Il était siglé « Morrisson Incorporated » mais une utilisation efficace des banques de données révélera que c'est une société bidon.

Enfin, si les personnages ont l'idée d'utiliser les enregistrements vidéos de l'Abîme, ils peuvent comptabiliser une dizaine de camions identiques entrant en ville par tous les routes principales... Impossible toutefois de les suivre jusqu'à destination, il aurait fallu spécifiquement programmer Partridge pour cela.

Il est au passage tout à fait possible que les héros se méfient de l'IA personnalisée par Partridge. Après tout, qu'est ce qui leur prouve qu'elle n'est pas liée à ces événements, voir qu'elle n'en est pas l'instigatrice ? C'est faux, mais cette méfiance va les forcer à aller sur le terrain trouver leurs propres réponses. A vrai dire, vous pouvez même renforcer ce sentiment en expliquant aux joueurs que l'IA semble plus lente, oublie des informations ou répond à côté de la plaque... Ce sont en fait des effets secondaires de son piratage, mais ils ne peuvent pas le savoir.

LES OMBRES DE LA VILLE

Il s'agit maintenant de trouver des réponses sur le terrain. Voici quelques possibilités d'enquête. Suggérez-les aux joueurs s'ils ne savent pas par quel bout attaquer.

Les mercenaires capturés lors de l'affrontement du tunnel sont au commissariat central, en attente de transfert et sévèrement gardés. Les exploits des personnages leur ont attiré la sympathie de plusieurs policiers. Il est possible d'obtenir des informations par ce biais, voir même d'accéder aux détenus pour les interroger. Dans les deux cas, c'est décevant : les personnages n'ont jamais vu ces visages de près ou de loin dans les environs d'Excelsior. Surtout, les hommes de main sont hagards, comme drogués. Ils ne parlent pas, même si on les rudoie.

Il est possible de patrouiller dans les rues pour retrouver les camions. Malheureusement, le matériel qu'ils contenaient a été déchargé et les camions abandonnés en divers endroits. On peut se heurter à de simples voyous qui ont profité de l'aubaine et ont pris possession des véhicules abandonnés.

VOYOUS

CAPACITÉS

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VAILLANCE											
COORDINATION											
FORCE											
INTELLECT											
ÉVEIL											
VOLONTÉ											

TAILLE NA *POIDS* NA

PREMIÈRE APPARITION Bad Boys Returns #1

POUVOIRS

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ATOUTS

FAILLES

SPÉCIALITÉS

De petites frappes sans talent particulier, qui utilisent des barres de fer (Impacter 3)

ENDURANCE

5

Si l'idée vient aux joueurs de se rapprocher d'autre criminels ayant collaboré avec Excelsior, ou d'anciens camarades de crime, embrayez sur leur idée. C'est typiquement une situation ou une petite Retcon est particulièrement appropriée. Cela peut engendrer quelques scènes savoureuses de roleplay. Tous ceux qu'ils interrogeront, que ce soit avec diplomatie ou en bandant les muscles, les orienteront vers Edgar Fry. Sinon, un indice laissé dans un des camions, comme un vieux manifeste de chargement oublié dans la cabine (un jet d'Eveil et de Criminologie serait idéal) les mettra sur cette piste.

Au fur et à mesure de leurs pérégrinations, les PJ vont se rendre compte que quelque chose cloche en ville. Personne ne patrouille les rues ! Les Gardiens de la Liberté ne sont pas les seuls super-héros à s'être volatilisé. En vérité, ce sont tous les héros masqués qui ont disparu, au moment exact où les personnages ont actionné leur système de téléportation. Les rues sont vidées de leurs protecteurs...

UN ARRANGEUR EFFRAYÉ

Fry est un fournisseur de moyens techniques et de logistique pour super-vilains. Il a très souvent collaboré avec Excelsior. Il est présentement en train de préparer sa valise dans sa magnifique suite d'un grand hôtel de la ville, entouré de ses gardes du corps. Il n'a aucune envie de parler à des apprentis héros : il va falloir le convaincre !

C'est Fry qui a fourni les camions après avoir reçu la visite d'Excelsior en personne. Il a réuni les véhicules et ses hommes de main les ont livrés aux mercenaires. Leur attitude de robots zombifiés l'a fortement inquiété. Après les événements du tunnel, Fry juge la situation trop instable : il a décidé de se mettre au vert le temps que les choses se tassent. Où sont passés les camions et ce qu'ils transportaient, il n'en sait rien et ne veut pas le savoir.

Mais il est formel quant à l'identité de son commanditaire : « C'est bien lui... mais il est plus fou que jamais. Je ne sais pas qui est en prison à sa place, mais lui est bien là, dehors ! »

HOMMES DE MAIN

CAPACITÉS

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VAILLANCE					■	■	■	■	■	■	■
COORDINATION					■	■	■	■	■	■	■
FORCE					■	■	■	■	■	■	■
INTELLECT				■	■	■	■	■	■	■	■
ÉVEIL				■	■	■	■	■	■	■	■
VOLONTÉ				■	■	■	■	■	■	■	■

TAILLE NA POIDS NA

PREMIÈRE APPARITION Bad Boys Returns #1

POUVOIRS

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

ATOUTS

FAILLES

SPÉCIALITÉS

Armes (armes à feu)
De solides gaillards utilisant des poings américains (Impacter 3) et des revolvers (Tirer 4)

ENDURANCE

7

EXCELSIOR RÉVÉLÉ !

Dès que les PJ ont glané ces informations, il est temps d'accélérer le tempo. Sur tous les écrans de la ville s'affiche le visage dément d'Excelsior, triomphant. D'un ton martial et conquérant, il annonce avoir « vaincu sans coup férir tous les pseudos héros qui ne faisaient que se dresser sur la voie du progrès et du bonheur ». Il annonce alors l'avènement de son règne ultime et affirme péremptoirement que plus jamais la Terre n'aura à subir les affres de la guerre, de la famine ou de l'exclusion... Cette ville est la première marche de sa conquête globale.

Puis les écrans s'éteignent et l'enfer commence. Le contenu des camions, des nuées de petits robots miniatures volants, se déversent dans les rues de la ville et agressent les passants. Leur objectif : introduire dans le nez ou l'oreille de leur victime des nanobotes qui vont parasiter leurs fonctions cognitives. Ils ne sont alors plus des marionnettes souriantes, toutes entières soumises au bon vouloir du dément. Sans se départir de leur sourire béat, ils saisissent d'autres victimes et les immobilisent pour qu'elles soient à leur tour « reformatées ». Entre les robots et les convertis, c'est bientôt une vague irrépressible qui se répand depuis de nombreux points d'origine aux quatre coins de la ville ! Et les héros ne peuvent tous les détruire. Il est clair qu'Excelsior, ou celui qui se fait passer pour lui, orchestre tout cela à distance. Il faut donc le localiser : Et qui mieux qu'Excelsior lui-même pour ce faire ?

LES SECRETS D'EXCELSIOR

Dans sa mégalomanie galopante, Excelsior a imaginé un plan redoutable pour asseoir sa domination sur le monde : le Protocole Ultima. Puisque les hommes sont faillibles, querelleurs et stupides, ils seront mécaniquement réduits à l'obéissance. Un monde meilleur sous les auspices d'Excelsior. Ce protocole repose sur deux actions parallèles :

• Faire disparaitre les super héros dont Excelsior a patiemment recueilli le profil ADN au fil de leurs combats successifs. Lorsqu'il le désirera, il pourra grâce à son téléporteur transporter instantanément tous ces héros dans une dimension parallèle dont ils seront à jamais prisonniers.

• Créer plusieurs cellules dormantes de mercenaires déjà assujettis au contrôle mental. Ils mèneront une vie normale jusqu'à leur activation. Ils s'emploieront alors à répandre les nanobotes.

Excelsior n'a jamais activé ce plan. Sans doute était-il trop définitif, même pour lui. Tout a changé lorsqu'il a été capturé : Excelsior avait créé un clone de sa personne, stocké dans un repaire secret. Son réveil a été automatiquement activé lors de l'arrestation d'Excelsior, avec pour instructions de libérer son prédécesseur. Mais le clone, profondément dérangé et persuadé d'être le super vilain lui-même et pas une vulgaire copie déviante, en a décidé autrement. Il a déclenché le Protocole Ultima...

Excelsior bis considère à juste titre que l'Abîme est compromis. Il dirige donc son opération depuis une petite base volante qui surplombe la ville. C'est d'ici qu'il a piraté l'Abîme et que sont émises les données qui asservissent les mercenaires, les robots et les quidams convertis... Lui, comme son créateur, n'a omis qu'un léger détail : il n'a jamais imaginé que les personnages puissent un jour s'opposer à lui, et il ne les a pas inclus dans la liste des héros à faire disparaitre...

VISITE PRIVÉE

Etonnamment, la prison de haute sécurité est l'un des seuls endroits calmes de la ville : les hordes mécaniques d'Excelsior bis ne l'ont pas encore prise d'assaut. Il n'a aucune envie de voir sa précédente incarnation venir rivaliser avec lui et s'en chargera plus tard, lorsque son pouvoir sur la ville sera définitivement assis. Par contre, en raison des événements se déroulant à l'extérieur des murs, le niveau d'alerte est au maximum. Aux personnages de décider de leur approche : une discrète infiltration, une entrée fracassante en déchirant les lourdes portes d'acier ou un panachage des deux... Si les choses en viennent à l'affrontement physique avec les gardiens, prenez les caractéristiques des Mercenaires d'Excelsior, moins le laser et l'armure.

Excelsior est retenu dans une cellule ultra sécurisée, balayée en permanence par un champ annulant ses pouvoirs. Il a bien triste figure dans sa combinaison orange de détenu. Il sera ravi de voir les personnages. Cette scène peut-être un très bon moment de roleplay. Excelsior ne se cache pas de savoir exactement ce qui se passe en ville, mais il veut monnayer ses informations contre, au minimum, sa libération. Il tentera de flatter les personnages : « tu as toujours été celui pour lequel j'avais le plus d'estime » ; de les menacer : « lorsque je sortirais d'ici, je vous écraserais » ou de les baratiner : « moi-même j'ai compris mes erreurs. Je veux m'amender et vous aider à vaincre cette terrible menace ».

Les héros peuvent quant à eux tenter de menacer Excelsior. Sans ses pouvoirs, il n'est qu'un vieil homme fragile. Il s'écroulera si l'on fait mine de s'en prendre physiquement à lui. Mais est-ce là une manière de faire pour des héros fraichement établis ? Aux joueurs de gérer les conséquences morales de leurs actes et les éventuelles dissensions qu'ils provoqueront au sein du groupe...

S'il arrive à les convaincre, ou que les personnages lui mentent éhontèment, il leur révélera tout, y compris la localisation de la base de son clone : un engin volant, masqué aux yeux de tous par un système occultant, en vol stationnaire au-dessus de la ville. Il dispose d'une IA similaire à Partridge.

Note : si les héros libèrent Excelsior, il tentera de leur fausser compagnie le plus vite possible. Il ne cherche pas l'affrontement, préférant reconstituer ses forces et se venger plus tard...

A L'ASSAUT !

C'est la grande scène finale de ce scénario. Les joueurs se retrouvent face à Excelsior bis dans la salle de contrôle de son engin volant.

Maintenant qu'il en connait la nature, Partridge est capable de le localiser. Il faudra ensuite le rejoindre. On peut par exemple « emprunter » un hélicoptère ou même le Jet des Gardiens de la Liberté. Après tout, ceux-ci ne l'utilisent pas pour le moment... Une fois passé le rayon occultant, les personnages découvrent une soucoupe dont le dôme vitré abrite Excelsior bis et sa machine infernale. On distingue clairement un hangar d'appontage. Mais s'ils n'ont pas de pilote avec eux, les personnages devront maitriser leur approche au prix d'un jet de Coordination, difficulté 4. Sinon, ils se crashent sur le pont d'amarrage, une attaque Impacter 5. Fracasser le dôme peut aussi être une tactique valable, au pris des mêmes dégâts...

A votre guise, les coursives menant au dôme peuvent être défendues par des Mercenaires. Excelsior lui-même trône dans sa salle de contrôle et engagera le combat en enjoignant aux héros de réaliser leur erreur et de se rendre. Détruire la machine prend 3 pages et provoque la déconnexion immédiate des nanobotes et la libération des esclaves d'Excelsior bis, qu'il s'agisse des habitants de la ville ou des mercenaires.

On ne sait rien de l'identité d'origine d'Excelsior même si l'on pense qu'il était un grand scientifique avant de décider de vouer sa vie au crime. Il a patiemment modifié son propre corps, multipliant les expériences, les ré-séquençages ADN et les injections de composés chimiques qui lui ont peu à peu octroyés ses pouvoirs. Excelsior bis en est l'exacte réplique : en encore plus fou !

EXCELSIOR BIS

(clone dément de super vilain déjà pas bien dans sa tête)

CAPACITÉS

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
VAILLANCE											
COORDINATION											
FORCE											
INTELLECT											
ÉVEIL											
VOLONTÉ											

TAILLE POIDS

PREMIÈRE APPARITION

POUVOIRS

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
DÉCHARGE MENTALE											
INVULNÉRABILITÉ											
VOL											

ATOUTS

Esprit supérieur
Toujours un plan de rechange

FAILLES

C'est l'autre la copie, pas moi !
Fou à lier

SPÉCIALITÉS

Informatique maitre,
Mécanique maître,
sciences (chimie, biologie, physique, génétique) maitre

ENDURANCE

15

CONCLUSION

Les personnages ont vaincu à eux seuls le clone dément d'Excelsior, défait sa machine infernale et sauvé la ville - et sans doute le monde ! On peut dire qu'ils ont gagné leurs galons de héros.

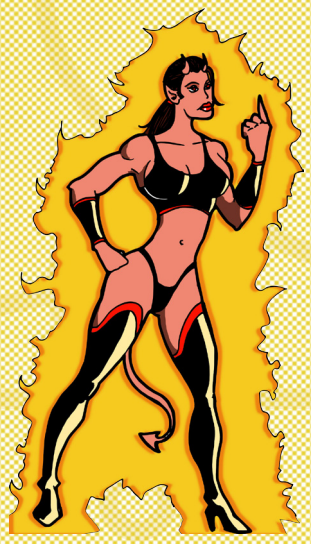
Voici quelques pistes pour prolonger cette aventure :

Dès la destruction de la machine d'Excelsior bis, les héros réintègrent leur monde d'origine. Aux personnages de les convaincre qu'ils ne sont pour rien dans leur disparition...

Au contraire, il est tout à fait possible que les héros restent coincés dans la dimension où les a projetés Excelsior bis. On peut alors imaginer que les personnages vont devoir faire face à une vague de super crimes sans précédent, ou bien décider d'explorer les mondes parallèles afin de retrouver et de ramener leurs collègues super-héros.

Qui sait quels autres secrets Excelsior a enfouis dans la multitude de caches secrètes qu'il a aménagés au fil du temps ?

SULFUR



CAPACITÉS

VAILLANCE
COORDINATION
FORCE
INTELLECT
ÉVEIL
VOLONTÉ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ORIGINES : ÉTRANGE

POUVOIRS

AURA ENFLAMMÉE
CONTRÔLE DES ÉMOTIONS
ILLUSIONS

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ASPECTS

Maîtresse des émotions
Devenir Humaine... enfin !

Apparence dérangeante
Pourchassée par les garde-chiourmes de l'Enfer

SPÉCIALITÉS

Acrobaties, Occultisme, Psychologie

ENDURANCE 9

TÉNACITÉ 3

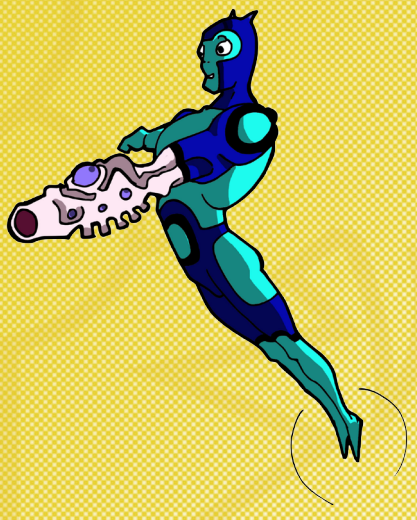
L'origine secrète de... Sulfur !

Sulfur est une démonette issue d'un cercle reculé de l'Enfer, dédié aux tourments des âmes en peine par la multiplication d'illusions et la manipulation de leurs émotions. Mais Sulfur a toujours été fascinée par la richesse de l'âme humaine et elle en est bientôt venue à jalouser profondément ses victimes. Après tout, n'avaient-ils pas vécu une vaste gamme d'expériences et d'émotions avant de finir là ? Bien plus qu'elle en tout cas, finalement tout aussi prisonnière qu'eux dans les bas-fonds infernaux.

Sulfur a finalement réussi à fuir l'Enfer et à rejoindre notre monde. Là, elle a pu donner libre cours à sa curiosité, manipulant les humains pour les observer vivre les émotions qu'elle ne pouvait ressentir. Remarqué par Excelsior, elle l'a plusieurs fois assisté dans ses entreprises. Mais à force de côtoyer les humains est née peu à peu dans son esprit une émotion jusque-là inconnue : la compassion...Elle a donc décidé de renoncer à sa vie criminelle. Son plus profond désir est de devenir un authentique être humain. Lorsqu'elle aura fait sa place parmi les super héros, elle espère bien y parvenir avec l'aide des maitres de l'étrange, de l'occulte ou de la science...

A première vue humaine, le fait que Sulfur ne respire pas, ni ne cligne des yeux, provoque vite un profond malaise chez les gens qui l'entourent, sans qu'ils sachent réellement pourquoi. Lorsque Sulfur active ses pouvoirs, elle apparait dans toute sa splendeur démoniaque, entourée d'un halo enflammé.

ZARTAK



CAPACITÉS

VAILLANCE
COORDINATION
FORCE
INTELLECT
ÉVEIL
VOLONTÉ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ORIGINES : ÉTRANGE

POUVOIRS

DÉCHARGE
CHAMP DE FORCE
VOL

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ASPECTS

Apparence humaine à volonté
N'abandonne jamais

Loin des siens

SPÉCIALITÉS

Discrétion, Electronique

ENDURANCE 10

TÉNACITÉ 2

L'origine secrète de... Zartak !

Zartak est un alien venu d'un monde lointain en mission commandée. Ses ordres étaient d'œuvrer à fragiliser les défenses de la Terre afin d'établir une tête de pont préalable à une invasion en règle. Une tâche pour laquelle il a longuement été préparé, recevant des implants biocybernétiques lui permettant de voler, de transformer à volonté son bras gauche en canon énergétique et de prendre l'apparence d'un humain banal. Il arriva sur Terre et entama sa mission, se heurtant très vite aux héros terriens dont il jugea l'élimination vitale à la réussite de l'invasion. Il s'allia pour ce faire à des super-vilains comme Excelsior.

Tout entier dévoué à sa préparation et à sa mission, Zartak n'avait jamais pris la dimension du régime pour lequel il œuvrait. L'Imperator de son monde n'était qu'un tyran haineux assoiffé de gloire et de sang. Persuadé de devoir étendre sa domination sur la galaxie pour la grandeur de son peuple, il ne faisait en réalité qu'opprimer celui-ci, tout entier sacrifié à l'effort de guerre. Lorsqu'il fut renversé par les forces de la liberté, Zartak se retrouva sans ordres. Pire, il est à présent un paria, un monstre perverti par la technologie aux yeux des siens.

Zartak reçut la visite d'un Sage de son monde. Il lui exposa les souffrances endurées par son peuple et lui annonça qu'avant de pouvoir retrouver les siens, il allait devoir se mettre au service du bien sur sa terre d'adoption. Zartak a décidé de mettre tout en œuvre pour devenir meilleur...

LE FANTÔME GRIS

CAPACITÉS

VAILLANCE
COORDINATION
FORCE
INTELLECT
ÉVEIL
VOLONTÉ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ORIGINES : TRANSFORMÉ

POUVOIRS

CONTRÔLE DE L'ÉLECTRICITÉ
(ATTAQUER, CRÉER)
INVISIBILITÉ
TÉLÉKINÉSIE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ASPECTS

Le plus grand voleur au Monde
Code d'honneur désuet

Présomptueux

SPÉCIALITÉS

Acrobaties,
Criminologie,
Discrétion,
Informatique

ENDURANCE
7

TÉNACITÉ
2

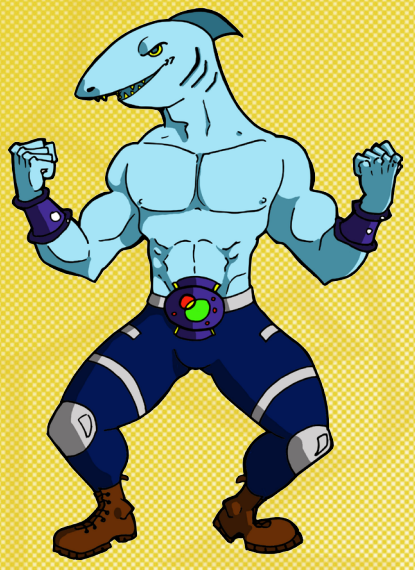
L'origine secrète du... Fantôme Gris !

Romantique et aventureux, Jean-René Montpensier a toujours voulu être un voleur. Mais pas n'importe lequel : le meilleur voleur au monde ! Son rêve : détrousser les plus riches, dérober les plus belles pièces aux plus grands musées, vivre dans le luxe, séduire les plus belles femmes et aider les plus faibles... Pour cela, il se créa un alter ego, le Fantôme Gris, et s'entraina des années durant. Il réussit de très jolis coups, se forgeant peu à peu une flatteuse réputation.

Jusqu'à cette terrible nuit où tout tourna de travers. Jean-René s'était attaqué à un gros morceau, la collection d'un parrain de la mafia réputé pour accumuler les œuvres les plus rares. Mais le système de sécurité était un système expérimental. Le voleur ne put le désactiver et fut frappé par un faisceau de lasers qui irradièrent chaque cellule de son corps. La douleur fut abominable, Jean-René crut mourir et ne sais pas à ce jour comment il a réussi à fuir la chambre forte.

L'agonie dura de nombreux jours. Mais lorsqu'il recouvra ses esprits, Jean-René avait changé. Le Fantôme Gris n'avait jamais été aussi puissant. Il s'en suivit des années de coups fumeux et de plus en plus tordus. Dévoré par la colère, Le Fantôme avait abandonné son code chevaleresque, se mettant parfois au service de déments comme Excelsior. Mais tout cela est terminé : ce qui est arrivé à Jean-René est une chance. Il entend bien en être digne. Il sera... un Héros !

CARNASS



CAPACITÉS

- VAILLANCE
- COORDINATION
- FORCE
- INTELLECT
- ÉVEIL
- VOLONTÉ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ORIGINES : TRANSFORMÉ

POUVOIRS

- INVULNÉRABILITÉ
- VITALITÉ (FROID, PRESSION, RESPIRATION)

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ASPECTS

Rester humain à tout prix !
Rrrrroaaaaarrrr !!!!

La Faim me tenaille
Apparence terrifiante

SPÉCIALITÉS

Combat sous-marin,
Entrainement militaire,
Lutte

ENDURANCE 13

TÉNACITÉ 3

L'origine secrète de... Carnass !

Matt Drew a toujours été un dur à cuire. Nageur de combat, il a servi sur de nombreux théâtres d'opérations à travers le monde, parfois dans des opérations clandestines que n'aurait certainement pas approuvé le congrès. Mais jamais il n'a remis en question les ordres reçus : c'était un patriote convaincu et il savait que défendre son pays demandait des sacrifices.

Lorsqu'il fut sélectionné pour un programme expérimental, Matt fut ravi : de nouveaux moyens de servir son pays s'offraient à lui. Il reçut de multiples injections d'un composé censé offrir aux soldats des capacités surhumaines calquées sur celles de certains animaux. Mais quelque chose tourna très mal pour Matt. Son corps se transforma horriblement : il était devenu Carnass, l'homme requin, un prédateur aux instincts bestiaux, tenaillé par une faim inextinguible !

L'armée essaya de camoufler son erreur en détruisant sa création, mais Carnass réussit à s'enfuir. Atterré par la trahison de ses frères d'armes, il se livra tout entier à ses instincts primitifs, vivant un tourbillon de violence, se mettant au service de monstres comme Excelsior. Mais au hasard de ses missions destructrices, il fit une découverte fortuite : la femme qu'il avait aimée n'était pas morte comme l'armée le lui avait affirmé. Il a décidé de combattre ses instincts et de servir le bien. Il ne réussira sans doute jamais à redevenir l'homme qu'il était, mais au moins contribuera-t-il dans l'ombre à ce que le monde où elle vit soit meilleur...

NINJASSASSIN

CAPACITÉS

VAILLANCE
COORDINATION
FORCE
INTELLECT
ÉVEIL
VOLONTÉ

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ORIGINES : DESTINÉ

POUVOIRS

TÉLÉPORTATION
ATTAQUE RAPIDE

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ASPECTS

Zen en toute circonstance
« Réfléchis bien, je connais 127 façons de te tuer... »

Le poids de la tradition

SPÉCIALITÉS

Acrobaties,
Arts martiaux,
Discrétion

ENDURANCE 9

TÉNACITÉ 3

L'origine secrète de... Ninjassassin !

Ninjassassin n'a pas de nom. Il est issu d'une sélection orchestrée durant des siècles par une société secrète avec un seul but : aboutir à l'assassin ultime, l'arme parfaite qui assurera leur domination sur le monde des ombres. Arraché encore nourrisson à ses parents, Ninjassassin fut élevé par les maitres de la Confrérie. Ils forgèrent son corps, son esprit et l'aidèrent à révéler ses pouvoirs latents tout en lui assurant que leur organisation œuvrait pour un but supérieur : le bien universel.

Avant peu, il était devenu ce dont ses maitres rêvaient : un diamant brut qu'il ne restait plus qu'à polir. Les missions succédèrent aux missions, toutes couronnées de succès. Nullement intéressé par les récompenses matérielles ou la gloire, Ninjassassin ne voyaient en ces exploits répétés qu'un moyen de parfaire encore ses capacités. Il trouvait le réconfort dans l'assurance que ses actions servaient une cause admirable. Jusqu'au jour où tout s'écroula.

Lorsqu'un clan concurrent s'en prit à la Confrérie, Ninjassassin fut mis en première ligne de la guerre fratricide qui s'enclencha alors. Mais il découvrit l'impensable : on lui avait menti toute sa vie. La Confrérie n'était qu'une bande de criminels sans foi ni loi. Ninajassassin refusa de défendre ses maitres et la Confrérie fut balayée. Livré à lui-même, ses idéaux broyés, Ninajassassin s'est perdu pendant plusieurs années, jouant le mercenaire dévoué au plus offrant. Il a à présent décidé de réellement mener à bien la tâche pour laquelle il a été formé : défendre les plus faibles.