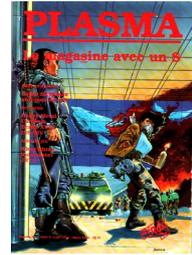


# Supercon !

Un scénario pour In Nomine Satanis / Magna Veritas v1.0 par **G. E. Ranne**  
Parution dans Plasma n°4 (mars / avril 1991)  
Illustrations par **Var Anda**  
Numérisation par **Fervalaka** avec l'aimable autorisation de **Croc, Var Anda**  
& **G. E. Ranne**



*Les criminels sont des couards. Je dois les terroriser. Porter un costume. Changer de nom. Transcender mon humanité. Je serai une... banane.*

Bananaman, 1967

Ce scénario est spécialement conçu pour ceux qui dans leurs commentaires ou leurs critiques ne voient pas la différence entre un comics de base et la Bible. Il entraînera les joueurs, qu'ils incarnent des Anges ou des Démons, à New York dans l'île de Manhattan, où ils vivront de fantastiques aventures. L'introduction au scénario semblera peut-être un peu dirigiste. Il y a des scénarios où ce parti pris agace... ici, non. Il est recommandé au Maître de lire tout le scénario, même s'il ne joue qu'à INS ou MV, ne serait-ce que pour avoir des informations supplémentaires.

## Bon, si on expliquait un peu...

Joe Lucas est Américain, New-Yorkais et sorcier. On pourrait même dire un puissant sorcier. Mêlant sa sorcellerie vaudou, après un stage rémunéré dans l'entourage de Papa Doc Duvallier et de ses Tontons Macoutes, à la magie conventionnelle, son grand trip est la vente à des particuliers fortunés d'objets du culte, sacrés ou maudits. Il décida un jour d'organiser une grande vente aux enchères dont l'objet serait le Clou, celui qui a empêché Jésus de détalier à toutes jambes lorsqu'il était sur la croix. Il fallait bien sûr qu'il se le procure avant. À travers son réseau d'informateurs, il découvrit où le Clou était gardé. Il invoqua alors un puissant Ange de Blandine, Familier des chambres fortes de Notre Dame et grâce à ses merveilleux pouvoirs magiques s'empara du Clou.

De retour à New York, il n'a plus qu'à le revendre au plus offrant. Facile, non ? Mais, et il y a un mais, à New York au moment même de son retour se produit un phénomène fascinant. Est-ce une hallucination de masse, une crise d'éthylisme générale, ou réellement un superhéros qui est apparu à plusieurs occasions ? Ajoutons à cela une équipe de joueurs à la poursuite du Clou, une équipe de Démons psychopathes qui veulent éliminer le superhéros, le fait que ce dernier soit en fait le chef des forces du bien de New York légèrement schizophrène et ce sera le chaos. Une petite question pour rire : c'est quoi le chaos pour vous ?

## Le clou

C'est un bête clou, d'une quinzaine de centimètres de long, à section et tête carrée, un peu rouillé et avec quelques taches brunes le long de la tige. C'est le clou qui a épinglé les pieds de Jésus Christ sur la Croix. Objet d'une valeur incommensurable, c'est aussi un objet magique puissant. Il n'a pas de pouvoirs en particulier, mais le sang de Jésus a coulé dessus tout de même...

## Mardi 3h58

Joe Lucas pénétra dans les toilettes du *Café des Aminches*. Il s'enferma et réveilla l'Ange de Blandine qu'il portait en permanence, réduit et endormi, sur l'épaule. Il lui ordonna de se téléporter, d'endormir tous ceux qui se trouveraient dans la pièce où était

gardé le Clou et de revenir quelques secondes plus tard, l'Ange était de retour, et regagnait sa place sur l'épaule de Joe. Téléportation ! Joe et l'Ange se retrouvèrent dans la salle et en quelques secondes, le Clou, l'objet si précieux était dans les mains sales d'un païen.

My heart is black  
And my lips are cold  
Cities on flame with  
Rock and roll  
Three thousand guitars  
They seem to cry  
My ears will melt  
And then my eyes

Blue Ôyster Cult

*Cities On Flame With Rock And Roll*  
By Samuel Pearlman, Donald Roeser and  
Albert Bouchard

## Introduction pour Magna Veritas

Mardi 8 heures: Les joueurs sont convoqués immédiatement par leur contact habituel à Notre-Dame. Un prêtre les conduit à travers les couloirs, jusqu'à une porte blindée. C'est la chambre forte qui sert habituellement à garder les objets très précieux. La porte blindée est gardée par deux sections lourdes de Soldats de Dieu, armés jusqu'aux dents. À l'intérieur, trois Anges au service de Laurent, en armure, épées sorties, veillent sur un coffre de bois ouvragé. Le prêtre leur présente Haltar, Ange au service de Dominique.

Celui-ci annonce tout de suite la couleur en leur montrant son aura (dont la puissance est très forte). Le prêtre s'éclipse tête baissée. Haltar, prenant moult précautions, ouvre alors le coffre. Il est vide. Haltar n'a pas l'air content, et ceci explique peut-être cela... Il parle d'une voix fatiguée. Le coffre, les Anges de Laurent, la chambre forte et les gardes étaient là pour protéger le Clou. Il se trouvait à Notre-Dame depuis plusieurs jours déjà, sous bonne garde, afin de subir de nouvelles analyses des milieux scientifiques autorisés, un peu comme le Suaire de Turin. La disparition fut constatée mardi matin, après la relève de la garde. Les Anges, qui veillaient toute la nuit n'ont rien vu et encore moins compris.

Les inquisiteurs de N.-D. ont fait leur travail et ont à peu près déterminé par psychométrie ce qui s'est passé. Mardi, à 4 heures du matin, les Anges se sont endormis, et un homme, un noir habillé en clochard, est apparu dans la chambre forte. L'homme a tranquillement ouvert le coffre, pris le clou, l'a mis dans sa poche, a enlevé son pantalon, a montré ses fesses à toute la pièce puis a

disparu. Les Archivistes d'Yves, n'ont pas pu identifier l'homme d'après son image mentale. À partir de cela, la mission des joueurs est simple: retrouver le Clou. Pour cela, Haltar leur donne une tenaille. C'est un Détecte-Clou, un objet magique puissant dont vous trouverez la description un peu plus loin. Une fois la tenaille entre les mains des joueurs, Haltar les jette dehors et c'est à eux de jouer.

## Introduction pour In Nomine Satanis

Mardi 8 heures: Les joueurs incarnant les Démons seront convoqués immédiatement dans un théâtre désaffecté de la banlieue nord de Paris. Leurs instructions sont de s'asseoir dans la salle et d'attendre. Au bout d'un moment, la scène s'illuminera, et découvrira une estrade de marionnettiste. Sur l'estrade, suspendu à des fils qui montent jusqu'aux cintres est allongé un mannequin, ou ce qui semble l'être. Une musique débute, assez inaudible, un peu comme si Steve Vai (pour ceux qui connaissent, sinon dites Richard Clayderman) se mettait à jouer de l'accordéon.

La marionnette grandeur nature se lève, tirée par les fils, et commence son numéro. A ce niveau, et grâce aux éclairages, les joueurs n'ont aucun mal à voir que c'est un cadavre qui sert de marionnette. Un cadavre tout mouillé, et qui ressemble à s'y méprendre à feu le mari de Caroline de Monaco. La marionnette commence alors à parler, d'une voix de petite fille triste. Elle avait un joli tableau accroché au mur, mais un salaud lui a volé le joli clou qui accrochait le joli tableau au mur. Et comme c'était un joli tableau, elle voudrait bien récupérer le joli clou. Tout en parlant, le pantin montre aux joueurs un tableau monstrueux représentant un nain nu et priapique ramassant des brassées de bonnes sœurs plantées dans un tas de fumier.

Le pantin raconte alors comment le clou a été volé. Il n'y avait personne dans le théâtre désaffecté, lorsque soudain, quelqu'un est apparu dans la chambre qui contenait l'immonde croûte. C'était un noir, habillé en clochard. L'homme a tranquillement décroché le tableau, l'a posé par terre, a pris le Clou, l'a mis dans sa poche, a enlevé son pantalon, a montré ses fesses à toute la pièce puis a disparu. À partir de cela, la mission des joueurs est simple: retrouver le clou. Vaste programme, mais la marionnette a une bonne nouvelle ; son assistante, qui ne va pas tarder, va leur donner un Détecte-Clou, un puissant objet magique. À peine a-t-elle prononcé ceci que la marionnette se convulse et explose, éclaboussant les joueurs de gelée dégueulasse et sentant fort mauvais.

Apparaît alors Kobal, Prince de l'Humour noir, vêtu d'un nez rouge en plastique, d'un chapeau haut de forme et d'un porte-jarretelles orné de rivets. Il tient à la main un marteau de charpentier, c'est le Détecte-Clou. Kobal expliquera bien volontiers aux joueurs ce que représente le Clou, mais à l'unique condition qu'ils lui posent la question. Après leur avoir tendu le marteau, Kobal sort un petit cube de sa poche, le lance sur le sol où il se déplie, jusqu'à former une porte posée sur l'estrade, Kobal les salue, ouvre la porte, la passe et referme derrière lui. La porte disparaît et la lumière s'éteint...

## Le Détecte-Clou

C'est un objet magique de la forme d'un marteau de charpentier (pour INS) ou d'une tenaille (pour MV) qui a été accordé avec le Clou. Il fonctionne en utilisant les PP de son porteur, comme un pouvoir de Détection du Bien de niveau+3 (rayon de 40 mètres), mais ne détecte que le Clou et nécessite un jet de D666 pour connaître la précision du résultat. Le Clou est tellement bon qu'il laisse une trace durant 33 heures (normal) partout où il passe. H n'y a que très peu de différence entre la trace du Clou et sa réelle présence. Seul un résultat des unités égal à 6 permet de déterminer si le Clou est ou a été à cet endroit. Un effet secondaire de la trace du clou est que s'il était en mouvement, la trace relevée montrera aussi son trajet, dans le rayon d'action du pouvoir (40 mètres autour du porteur du Détecte-Clou). Elle sera alors comparable à une

traînée lumineuse, comme celles laissées par les phares d'une voiture sur une photo prise sans flash la nuit. De même, seul un résultat des unités égal à 6 permet de connaître la direction prise par le Clou.

## Parte Ouane : Bon, où il est ce putain de Clou ?

Grâce au Détecte-Clou, celui-ci est extrêmement facile à repérer. Le seul problème, c'est que le sorcier s'est téléporté. Ce qui laisse un cercle, d'un rayon maximum de quatre kilomètres (Téléportation +3) autour de la pièce, à explorer pour déterminer son point de réapparition. Maître de jeu tout puissant, sois tout de même magnanime avec tes joueurs s'ils pataugent dans une semoule qu'ils ne méritent pas. Par contre, s'ils le méritent...

La piste relevée, la suite devrait être du gâteau (à la semoule). Voici le trajet du Clou : le sorcier, après s'être téléporté du lieu de son méfait à son point de départ, c'est-à-dire les toilettes du *Bar des Aminches*, a pris un taxi, est rentré à son hôtel, a fait sa valise, s'est endormi quelques heures, puis, aux aurores, a pris de nouveau un taxi qui l'a conduit à Roissy Charles de Gaulle, d'où il s'est envolé pour New York.

Le Bar des Aminches : ouvert 24 heures sur 24, ce troquet est situé à proximité de Notre Dame (pour MV) ou du théâtre désaffecté (pour INS). Il est tenu par Robert (qui s'occupe de la journée) et René (qui fait la nuit) Dujnou, des jumeaux. Si les joueurs sont là entre 8 et 9 heures du matin, ils tomberont sur les deux frères Dujnou: Robert est très frais et René fatigué. Si les joueurs arrivent après 9 heures du matin, ils tomberont sur Robert qui n'était pas là cette nuit. Suivant l'heure, il cédera plus ou moins facilement à la pression des joueurs si ceux-ci veulent voir René.

Celui-ci habite au dessus du café, dans un petit appartement très simple. Il se souvient très bien du clochard. Quelque chose l'a marqué. En effet, le clochard est allé aux toilettes très concentré, mais il en est ressorti avec un grand sourire en se reculottant. Il devait être constipé. Le clodo a ensuite bu un café noir qu'il avait commandé, puis a pris un taxi à la station de taxis qui se trouve justement à l'entrée du café. En insistant un peu, il pourra même leur dire que c'est Marcel Granpied qui était tête de station cette nuit-là.

Le premier taxi : si les joueurs retrouvent et questionnent Marcel Granpied, chauffeur de taxi de son état, ils auront la réponse suivante: Il ne voulait pas au premier abord s'arrêter pour faire monter ce clochard, mais il s'est tout de même exécuté, un peu à son corps défendant. Le clochard, qui parlait français avec un fort accent que le chauffeur n'a pu déterminer lui a donné un très gros pourboire.

L'hôtel : le sorcier avait réservé la chambre 13 au Marignan, sous le nom de Paul Touvier. Un pseudo sans doute. Le Marignan est situé dans le XVème arrondissement dans la rue des Martyrs. C'est un petit hôtel d'une vingtaine de chambres, qui accueille en cette saison des participants du Salon des Arts Textiles de la Porte de Versailles. Suivant l'heure (après 10 heures du matin), la chambre du sorcier aura été faite ou non. Dans le cas où la femme de chambre n'est pas passée, elle est en désordre, on s'est mouché dans les rideaux, c'est assez crade en fait... Et surtout, que fait ce poulet éborgné dans la baignoire ? La poubelle contient une pochette d'allumettes du *Bar des Aminches*. Si la chambre a été faite, elle est nickel, par contre, la femme de chambre tremble encore du choc du à la vue du poulet éborgné dans la baignoire.

Le concierge de l'hôtel ne pourra pas renseigner les joueurs, car il n'était pas là quand est parti le clochard de la 13, mais essaiera de faire payer le nettoyage de la chambre aux joueurs sous prétexte qu'ils doivent connaître Paul Touvier, vu qu'ils posent des questions sur lui. Il dira de toute façon qu'il n'était pas là cette nuit, que c'est le boulot de Rachid. S'ils font réveiller le gardien de nuit, Rachid Oualik, celui-ci se rappellera bien du clodo de la chambre 13, qui est entré à 4 heures 30, et qui est reparti à 7

heures. Il s'en rappelle même très bien, car malgré ses vêtements et son odeur plus que suspecte, il lui a laissé un pourboire princier en payant sa note. C'est lui qui a commandé le taxi du sorcier, un Radio-Taxi F7.

Le second taxi : si les joueurs retrouvent et questionnent Jésus Beloeil, chauffeur de taxi de son état, ils auront la réponse suivante: il a eu très peur de pour la propreté de sa voiture lorsqu'il a vu le clodo sortir de l'hôtel. Il l'a conduit à Roissy. Le clochard, qui parlait français avec un fort accent que le chauffeur n'a pu déterminer lui a donné un très gros pourboire. Il l'a laissé devant la porte des départs pour le continent américain.

Lorsque les joueurs parviendront à Roissy, ils pourront, s'ils utilisent le Détecte-Clou correctement, assister au décollage du Clou vers New York, ou plutôt le décollage de sa trace. Ils n'auront pas de difficulté, avec la description visuelle et olfactive du sorcier et son nom d'emprunt, à déterminer qu'il a pris un avion pour New York.

## Personnages de la première partie

### Robert et René Dujnou

46 ans, patrons de troquet. 171cm, 75kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

Talents : Se tromper en rendant la monnaie +1, Baratin +1, Arme d'épaule +1, Arme de contact +1.

Apparence et comportement : Robert et René Dujnou tiennent le *Café des Aminches* depuis maintenant dix ans. Ils n'ont jamais eu de problèmes, peut-être à cause du fait qu'ils gardent un fusil à pompe et un nerf de bœuf à portée de main sous le comptoir. On n'est jamais trop prudent, il vaut mieux prévenir que guérir, et deux tiens vaut mieux qu'un tu l'auras.

### Marcel Granpied

52 ans, chauffeur de taxi. 165cm, 78kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	1	-

Talents : Fumer la pipe +1, Conduire dans Paris et proche banlieue +2, Ecouter RTL +1, Boire du Gros Rouge Kitach+1.

Apparence et comportement : Marcel est auvergnat, il voulait ouvrir un commerce de Vins et Charbons, mais il n'avait pas de charbon...

### Jésus Beloeil

33 ans, chauffeur de taxi. 178cm, 71kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	2	2	2	3	-

Talents : Conduite automobile +2, Danser avec des vieilles peaux +1, Bonne haleine +0, Ecouter Radio Nostalgie +1.

Apparence et comportement : séducteur né, Jésus arrondit ses fins de mois en servant de taxi-boy dans les clubs de danse du troisième âge. Il ne manquera pas une occasion de séduire toute personne dont l'âge est supérieur ou égal à 50 ans. Même les hommes. On a beau être chauffeur de taxi, on n'en est pas moins...

### Monique Deuqui-Latiene

43 ans, femme de chambre. 165cm, 65kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
1	1	1	2	2	1	-

Talents : Nettoyer les salles de bain sans Ajax+2, Crier+0.

Apparence et comportement : Monique Latiene s'est mariée il y a fort longtemps avec Raymond Deuqui, des entreprises de déménagement Deuqui et frères. Lorsque son mari est mort écrasé par un piano, et que ses beaux frères lui ont volé son héritage, elle n'a plus eu d'autres solutions que de se faire engager comme femme de chambre. Triste destin que celui de Monique Deuqui-Latiene.

### Robert Foufoune

58 ans, concierge d'hôtel. 160cm, 80kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	1	1	3	1	2	-

Talents : Donner les clefs au client +2, Racisme +2, Faire un sourire hypocrite aux bougnoules qui paient leur chambre d'avance+0.

Apparence et comportement: Malgré son nom ridicule, Robert est un abonné de la première heure de National Hebdo. Il veille le jour sur la bonne marche de l'hôtel et n'hésite pas à payer de sa personne pour vérifier que les prostituées qui fréquentent l'hôtel sont saines. Il ne comprend toujours pas pourquoi la direction a engagé comme gardien de nuit un sale arabe qui ne fait que dormir toute la journée.

### Rachid Oualik

26 ans, gardien de nuit. 175cm, 67kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	3	2	2	2	1	-

Talents : Informatique +2, Mathématique +2, Électronique +0, Anglais +1, Parler et Écrire français +0.

Apparence et comportement : Rachid est gardien de nuit afin de payer ses études. Il travaille la nuit, et étudie à la Fac la journée. Il prépare un DEA d'informatique sur la relation entre les fractales et Allah. L'année prochaine, il compte bien lâcher ce boulot de merde et entrer chez IBM, ce qui lui permettrait d'écrire ses thèses sur les Systèmes Inexpérimentés.

## Parte Tou : New York ! New York ! (air bien connu...)

L'arrivée à New York : dès l'aéroport, les joueurs ne pourront pas éviter les vendeurs de journaux hystériques, les flashes radios, les flashes télé, tous parlant de la même chose; hallucination collective ou apparition d'un superhéros américain ? Les gens ne parlent que de ça. Ils disent tous la même chose, et déforment probablement un peu les informations officielles. Le superhéros serait grand, beau, volant, fort, il sentirait bon le sable chaud et il se battrait pour le monde libre et le rêve américain.

Il est apparu soudainement, sauvant une petite fille de la noyade il y a quelques heures à peine, ce qui explique que les joueurs ne soient pas au courant de son existence. C'est tout nouveau, ça vient de sortir. En très peu de temps, juste celui d'un Paris-New York, il a capturé 3 groupes de braqueurs de banque, arrêté un incendie et récupéré la chatte de mère Michael qui était coincée dans une bouche d'égoût et que des chats de gouttières indécents sautaient sans discontinuer (la chatte, pas la bouche d'égoût, ni la mère Michael).

**MV** : Si les joueurs ne se sont pas renseignés avant leur départ sur l'organisation des Forces du Bien à New York, ils peuvent de toute façon se rendre dans l'église qui leur semble la plus apte à servir de QG ou de points de ralliement des Forces du Bien. Un

coup de fil à Paris de New York leur donnera ce genre de renseignements souhaité. En tant qu'Anges venus de France, une fois qu'ils auront fait connaître leur présence, les joueurs seront convoqués par le chef des Forces du Bien, Donald Deagan.

**INS** : Si les joueurs ont une relation pouvant leur donner ce renseignement ou s'ils se débrouillent bien, ils pourront contacter Arnold Darknigger, Démon au service de Baalberith, Prince des Messagers, qui se chargera de les loger chez lui, et leur fournira un soutien logistique léger.

Quoi que fassent les joueurs, qu'ils se rendent chez leurs contacts, ou qu'ils poursuivent le Clou, ce qui est d'ailleurs beaucoup plus dur à New York, avant ou après le déjeuner, ils seront de toute façon confrontés à un événement sanglant et inattendu durant leurs pérégrinations : le Hold-up à l'Américaine.

Description rapide du hold-up à l'américaine : cinq hommes armés entrent dans une banque, tirent partout et commencent à violenter les clients. À ce moment-là, la police arrive. Elle boucle le quartier. Des tireurs d'élite sont placés sur les toits opposés et avoisinants le lieu de l'attaque. Les journalistes se pressent contre les barrières de la police afin de filmer le plus de sang possible. Les badauds se pressent eux aussi, de façon à récupérer le plus de balles perdues. Les cinq malfaçons prennent des otages, 14, et menacent de leur faire sauter la tête si leurs conditions ne sont pas satisfaites.

Afin d'appuyer leurs revendications, ils en tuent un tout de suite. Ils veulent un van, 10 millions de dollars, un avion pour Cuba et des entrées gratuites pour l'Euro-Disneyland que Mickey doit leur remettre en mains propres. Les cinq preneurs d'otages sont à considérer comme des truands (F02 V02 AGI AP2 PR2 PE2, Discrétion +0, Crochetage +1, Corps à corps +0, Arme d'épaule +1 (ou de poing)). Ils sont armés de fusils à pompe (x2), d'Uzis (x2), d'un revolver calibre 44 (x1). Le chef a aussi une grenade. Leurs noms sont : Joe, Jack, Averell, William et Dany.

Les joueurs auront sans doute envie d'intervenir, pour ou contre les bandits d'ailleurs, suivant leur philosophie, mais ils n'en auront que peu le temps. Alors que les malfaçons annoncent qu'ils vont tuer un otage de plus, un point dans le ciel se met à grandir. Le point devient une silhouette, et la silhouette devient visible après très peu de temps. C'est un individu volant, portant un costume bleu collant, une cape et des bottes rouges, et arborant un gros H sur la poitrine.

Atterrissant prestement, il s'interpose entre la banque et la police et commence à faire un speech complètement nul du style: « Rendez-vous, il ne vous sera fait aucun mal ! Je suis Hyperman, le défenseur des pauvres et des opprimés. Vous ne vous rendez pas compte de ce que vous faites. Il vous sera sûrement pardonné et ils baisseront peut-être le voltage de la chaise ! » Au bout d'un temps très court, des rafales d'armes automatiques couperont court à son discours. La police baissera les oreilles, mais Hyperman ne bronchera pas, les balles rebondissant sur lui. Il avancera doucement vers la banque en souriant de toutes ses dents. Un des bandits sortira avec un otage sous le bras, le canon de son arme braqué sur la tête. « Si tu bouges, elle est morte, etc. »

Hyperman, face à ce genre de situation réagit implacablement. Il continue d'avancer, en souriant, dès que le malfaçon tire, il se précipite à hyper vitesse et sauve la pauvre victime, qui n'a pas une égratignure. Une fois les otages sauvés, avec ou sans l'intervention des joueurs, Hyperman se tournera vers les caméras et prononcera un discours: « L'homme est un loup pour l'homme, il faut l'empêcher de se faire du mal. Mon but, en arrivant de la planète Krapout, est de rendre l'humanité responsable. Je défendrai la veuve, l'orphelin, l'opprimé, sans contraintes de régimes politiques, de religions ou de couleur. »

Il est à noter que lors de la diffusion télévisée de l'intervention, la dernière citation s'arrête à « opprimé ». Une fois le discours terminé, Hyperman s'envole doucement, puis de plus en plus vite, pour disparaître complètement. A la limite, on n'y croit pas...

## Bon, le Clou dans tout ça...

Que tout ceci ne fasse pas oublier le but de la mission des joueurs, du moins pour l'instant. Joe Lucas organise sa vente aux enchères 48 heures après son arrivée à New York. La vente se déroule sans qu'une seule personne ne soit réellement présente. Les clients sont contactés par des tiers, en général des antiquaires. En l'occurrence, le contact de Joe Lucas sur New York est Moshe Dayanski, antiquaire de son état.

Tout se passe par transmission téléphonique, en multiplex. Certaines personnes sont au courant de cette vente. Le milieu (très important) des antiquaires et autres marchands de bijoux de Brooklyn à New York sait que quelque chose va arriver. Que le cinglé qui vend toujours des objets impossibles va encore proposer quelque chose d'extraordinaire. La majorité (tous sauf un) n'en savent pas plus, à part que c'est un Noir.

C'est ensuite à la discrétion du maître de jeu de guider les joueurs vers Moshe Dayanski. Dans l'hypothèse où les joueurs tentent de repérer le Clou grâce au Détecte-Clou, outre la perte des points de pouvoir régulière, la piste mènera les joueurs dans le quartier des antiquaires chez Moshe Dayanski puis de là, les mènera chez Joe Lucas, dans le Bronx. L'appartement de Lucas est assez fortement défendu, comme vous pourrez le lire sur sa fiche.

Si les joueurs se débrouillent seuls, laissez-les donc se débrouiller seuls. S'ils contactent leur point de chute, que ce soit la cathédrale ou le Démon au service de Baalberith, ceux-ci mettront 24 heures à obtenir le renseignement suivant: L'antiquaire Moshe Dayanski, qui semble avoir traité avec des clients de Joe Lucas, mais surtout, il transmettra aux joueurs le message suivant :

**MV** : Dans la cathédrale St. Patrick, Donald Deagan, le commandant en chef des forces du Bien à New York, convoquera les joueurs. À peine auront-ils pénétré dans son bureau, que Deagan décrochera le téléphone, dira quelques mots : « Oui, ils sont là, je vous les passe. » À l'autre bout du téléphone, il y aura Haltar. Celui-ci leur demandera perfidement où en est leur enquête, puis leur demandera des explications sur ce superhéros de ses deux... Les nouvelles viennent d'arriver en France. Il en a une bonne de nouvelle pour les joueurs, d'ailleurs. « Hop, trouvez-moi ce super connard et amenez-le à St. Patrick. Il peut faire un tort énorme à notre tâche. C'est vrai quoi, les forces du Bien se prennent la tête à rester discrètes, et un craignos en costume se pointe d'une autre planète... Ça ne va pas du tout. Lorsqu'il sera à St. Patrick, le travail des joueurs sera terminé, et celui des Inquisiteurs commencera. Et retrouvez-moi le Clou ! »

A ces mots, Donald Deagan fera de l'obstruction, détail qui devrait quelque peu mettre la puce à l'oreille des joueurs. Il déclarera qu'Hyperman travaille évidemment du côté des forces du Bien, et que c'est une technique à étudier vu le manque de résultat du Bien sur le secteur de New York. Un autre détail, c'est le poste de transmission qui est dans le bureau de Deagan et qui est branché en permanence sur la fréquence de la police. Si les joueurs posent des questions, la réponse est évidente : Deagan doit savoir en permanence ce qui se passe, c'est son travail.

Il ne fait pas qu'un travail d'organisation. Si les joueurs se demandent quelque part pourquoi les forces du Bien de New York n'interviennent pas elles-mêmes, c'est que dans la mesure où Deagan est Hyperman, et qu'il approuve ouvertement son action, il a donné l'ordre à ses forces de ne pas intervenir lorsqu'Hyperman agit, chacun son territoire. Si les joueurs interrogent des Anges ou des Soldats de Dieu à St. Patrick, ce sont les consignes qu'ils ont reçues.

**INS** : Le Démon de Baalberith donnera une boîte à surprise aux joueurs. Après l'avoir ouverte, et qu'un diabolotin à ressort en soit sorti, les joueurs trouveront un message à l'intérieur. Il vient de Kobal : « Trouvez le Clou. Stop. Trouvez le superconnard en costume. Stop. Éliminez-le. Stop. Sinon, limitation. Stop. Faut pas déconner, les gags c'est mon domaine. Stop. » Arnold leur

# HYPERMAN



©Alberto Varanda

précisera la pensée de Kobal. Un superhéros, ça travaille pour le Bien. C'est une raison suffisante pour mourir.

## Chronologie des points de passage

---

**H-40** Arrivée de Joe Lucas à l'aéroport.

**T=0** Arrivée des joueurs à l'aéroport (en heures approximatives).

**T=1** Hold-up à l'Américaine, intervention d'Hyper-man sur les lieux du crime.

**H-25** Si les joueurs ne sont pas passés voir leur contact, où qu'ils n'en n'ont pas cherché un, une cabine téléphonique sonnera à côté d'eux, ou un facteur l'abordera en pleine rue. Ce sera soit un Ange de Didier convoquant les Anges à St. Patrick, soit le Démon de Baalberith convoquant les Démons chez lui. Tout cela de façon à ce que la mission change d'orientation. Si les personnages sont encore en France, ne cherchez plus, c'est fini, ou alors, il faudrait un MEGA coup de pouce du maître de jeu.

**Entre T=1 et H-12**, diverses interventions d'Hyperman dans des braquages, des sauvetages, toujours retransmises en direct par des flashs spéciaux.

**MV** : Si les joueurs sont avec Donald Deagan lors d'un flash annonçant un hold-up ou une catastrophe, celui-ci les jettera et s'enfermera dans son bureau pour étudier les dossiers, il n'a que ça à faire après tout. Si les joueurs décident de débusquer Hyperman en créant un faux hold-up ou une fausse catastrophe, ils se prendront les Fabuleux-Merveilleux-Fantastiques sur le dos, ce qui annulera l'événement H-12. Bien sûr, Hyperman sera aussi de la fête.

**INS** : Si les joueurs sont constamment à l'écoute d'une radio ou de la fréquence de la Police, on considère qu'ils auront le temps d'arriver sur les lieux de l'attaque avant le départ d'Hyperman, dans la mesure où Donald Deagan est forcé lui aussi d'écouter la radio pour savoir ce qui se passe. Bien sûr, si les joueurs, ne pouvant pas se retenir, font mine de se ranger du côté des méchants ou d'attaquer Hyperman, ils se le prennent directement sur le dos. Si les joueurs décident de se transformer eux même en supervilains et de commencer un massacre, ils seront attaqués à la fois par Hyperman et par les Fabuleux-Merveilleux-Fantastiques, ce qui annulera l'événement H-12.

**H-12** Les Fabuleux-Merveilleux-Fantastiques attaquent un supermarché, faisant des dizaines de victimes. Intervention d'Hyperman.

**H-00** La vente aux enchères à lieu.

## Les supervilains

---

Que les joueurs interprètent des Anges ou des Démons, la réaction des forces du Mal de New York sera la même. Ils formeront un commando subtil de Démons camouflés en supervilains, bien déterminés à détruire. Hyperman. Il n'est pas du tout anormal que les joueurs, s'ils sont Démons aient reçu le même ordre. Les services de communication du Mal ne sont pas très efficaces.

Aux joueurs de collaborer ou non avec le groupe de combat. Pour ceux qui se poseront des questions, légitimes d'ailleurs, sur la discrétion d'une telle entreprise, surtout en concordance avec les 7 commandements de Satan, Hyperman pose un précédent, Les Démons sont tenus d'être discrets, ainsi que les Anges. Et si les médias ne s'étonnent que très peu qu'un superhéros vienne faire un tour sur terre, ils ne s'étonneront pas beaucoup plus que des supervilains le suivent de près. Le costume fait le moine après

tout... Pour vous mettre dans l'ambiance, repassez-vous Superman 1 et 2 en vidéo.

## Moshe Dayanski et sa boutique d'antiquités

---

Moshe est le contact de Joe Lucas. C'est lui qui est chargé de contacter les clients new-yorkais intéressés par l'achat d'objets *uniques*. Dans sa boutique poussiéreuse, se trouvent un tas de bouquins, de bibelots, d'objets bizarres autant qu'étranges. Il n'y a aucun objet véritablement important. Moshe Dayanski ne garde rien de vraiment précieux dans sa boutique, il y a un coffre dans une banque où il conserve les objets importants. Moshe est muet comme une carpe. Il ne dira rien, sauf si on y met vraiment le prix.

Plusieurs dizaines de milliers de dollars au moins, sa commission sur la vente du Clou étant de 5000 dollars. Si les joueurs le torturent, il ne dira rien non plus, il sourira tristement et leur dira qu'il est passé par Buchenwald, alors maintenant il est un peu blasé. Il garde le numéro de téléphone de Joe Lucas dans sa tête. Il ne connaît pas le lieu où il habite. Les adresses des clients en contact avec Joe Lucas sont dans le coffre fort dans son arrière-boutique, ainsi que ses correspondants antiques à l'étranger qui sont eux aussi spécialisés en objets uniques autant qu'étranges.

## La vente aux enchères

---

Elle se déroule en multiplex, c'est-à-dire que tous les acheteurs potentiels sont chez eux, et que la vente et l'animation se déroulent par téléphone. Tous ceux qui ont été contactés et qui désirent participer à la vente ont déposé préalablement un chèque certifié d'un montant de dix millions de dollars, correspondant à la mise à prix, chez leur contact, en l'occurrence pour New York, Moshe Dayanski.

La vente terminée, c'est Joe Lucas qui se charge du transport de l'objet jusqu'à son nouveau propriétaire, en le confiant à l'un de ses hommes ou en effectuant le déplacement lui-même. Il est bien sûr possible de remonter la ligne téléphonique si les joueurs en ont la possibilité et la capacité afin de surprendre Joe Lucas et de le prendre la main dans le sac.

## Les explications finales

---

Si les joueurs ne sont pas intervenus avant la fin de la vente aux enchères, c'est Walther Meyer qui achète le Clou. Ça sent un peu la limitation, car :

**INS** : Quelques jours plus tard, le Clou arrive sous bonne garde à St. Patrick, QG des forces du Bien à New York.

**MV** : Walther Meyer ayant invoqué son supérieur, le Prince-Démon Valefor donne en main propre le Clou à Kobal, qui ne perdant pas une occasion de se faire remarquer le monte sur une batte de base-ball.

Il va sans dire que si Hyperman est mis hors service, cela va créer un petit désordre dans la hiérarchie bénéfique. Donald Deagan lui même étant éliminé, par les joueurs ou les Inquisiteurs et les Exorcistes de St. Patrick qui vont se charger de le remettre sur la bonne voie, les forces du Bien se trouveront désorganisées à New York. À vrai dire, cela ne changera pas grand-chose, Donald Deagan étant cinglé depuis déjà longtemps et délaissait un peu ses activités. Le Mal va prendre de l'avance, mais celle-ci sera jugulée par l'arrivée du nouveau responsable à St. Patrick, probablement un Ange gradé au service d'un Archange du conseil offensif. Durant la période de transition, néanmoins, il ne fera pas bon vivre à New York.

Pour ce qui est du superhéros et tous les reportages TV qui y sont associés, Blandine et Didier mettront la main à la pâte. Blandine lavera le cerveau de la plupart des témoins oculaires (au moins ceux qui risquent d'ouvrir leur gueule) et Didier organisera

# VOODOO



©Alberto Varanda

une superbe émission télévisée sur le thème : la manipulation des foules par les médias. Il expliquera que l'affaire Hyperman est une gigantesque comédie, montée de toutes pièces par la télévision (un peu comme l'émission radio de la *Guerre des Mondes* organisée par Orson Welles dans les années 40) pour démonter la puissance des médias.

Autant dire que les Forces du Bien sont passées à deux doigts de la catastrophe et qu'à partir de maintenant, les Anges de Didier devront faire très attention aux informations qu'ils laissent filtrer. On peut même imaginer une petite purge organisée par Dominique et dont les principales victimes seront les responsables TV du monde entier. Les forces du Mal feront de même et les éventuels supervillains survivants seront transférés au service Comptabilité (secteur photocopies) des Enfers pour les 5000 ans à venir... Histoire de faire réfléchir les autres.

## Les récompenses

Qui dit deux missions, ne dit pas deux récompenses, soyons mesquins... voici le barème:

- Le Clou retrouvé et Hyperman hors service, mais suivant les recommandations des supérieurs respectifs : Victoire totale.

- Le Clou retrouvé mais Hyperman en circulation : Victoire normale (Tirer sur la table de l'Archange ou du Prince-Démon ou en choisissant les centaines d'un D666).

- Hyperman hors service suivant etc., mais le Clou n'est pas retrouvé: Victoire marginale.

- Rien du tout, les joueurs sont des bœufs : Limitation.

## Démons et merveilles : le cast

### Moshe Dayanski

66 ans. Antiquaire, 165cm, 49kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents** : Histoire +2, Antiquité +2, Baratin +2, Résistance à la torture +2 (Volonté), Occultisme +0, Discussion +2.

Moshe, après avoir passé une enfance dorée dans le Berlin d'avant-guerre, a passé une adolescence plombée dans des wagons du même nom, échappant à l'holocauste, il s'est dépêché de piller tout ce qu'il pouvait dès la fin de la guerre et est parti s'installer aux USA. Il refuse de partir pour Israël, car pour lui, les dirigeants actuels font exactement la même chose avec les palestiniens que ce que les nazis ont fait avec les juifs et donc ne valent pas mieux à ses yeux que les tortionnaires du Reich.

On trouve l'adresse et le téléphone des « clients privilégiés » dans le coffre. Leur point commun est leur immense fortune. Ce sont les humains de base, qui s'offrent de petites folies.

### Joséphine Kaber

94 ans. Riche. Habite Greenwich Village. 115cm (assise dans son fauteuil roulant), 60kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents** : Antiquité religieuse +2, Radotage +1.

Joséphine a la particularité d'être complètement handicapée et accumule des objets sacrés dans l'espérance de voir sa vie s'améliorer. On trouve ainsi chez elle un morceau de la vraie Croix, des flacons d'eau bénite venant de toutes les parties du monde, un autographe des 4 derniers papes, etc.

### John Rodgers

78 ans. Riche. Habite Manhattan. 177cm, 68kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents** : Discussion +2, Baratin +2, Antiquités +2, Peinture +2, Sculpture +2.

John Rodgers est en quelque sorte un intermédiaire. Il achète des objets valant une fortune et les revend encore plus cher. Il lui suffit de trouver l'acheteur potentiel. C'est une personne assez abjecte en fait. Sûr de son pouvoir, de sa force, celle que lui donne l'argent bien sûr...

### Walther Meyer

46 ans. Producteur de cinéma.

INS : Ange au service de Janus (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents** : Esquive +2, Baratin +1, Séduction+1, Manipulation +0.

**Pouvoirs** : Charme +2 (161), Caméléon +1 (262), Détection du danger +1 (315), Passe muraille +0 (335), Force (351), Paresse (661), Luxure (663), Ouverture +2 (Spécial).

### Arnold Darknigger

46 ans. Producteur de cinéma

MV : Démon au service de Valefor (Grade 1)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents** : Esquive +2, Baratin +1, Séduction +1, Manipulation +0.

**Pouvoirs** : Charme +2 (161), Caméléon +1 (262), Détection du danger +1 (315), Téléportation +0 (331), force (351), Gentillesse (662), Pitié (663), Ouverture +2 (Spécial).

Walther (Arnold) est un fainéant. Il n'agit pratiquement jamais, il préfère utiliser l'énorme fortune dont il dispose. Il a entendu parler de la vente du Clou, mais pas de son vol, ni de sa provenance, ni de sa recherche. Il compte juste acheter le Clou, et le porter tranquillement à ses supérieurs, pour se faire un peu pardonner les quelques défauts qu'il possède. Il n'aidera sûrement pas les joueurs, surtout s'ils se découvrent.

Les Fabuleux-Merveilleux-Fantastiques : Groupe de supervillains. On peut très bien utiliser l'abréviation bien connue: FMF...

### Youpla

Démon au service de Baal (Grade 1), 160cm, 90kg, que du muscle.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents** : Avaler les canettes de bière avec la boîte +1, Tactique +2, Corps à corps +2, Esquive +0.

**Pouvoirs** : Dents +0 (111), Griffes +3 (113, grandes), Tueur psychopathe (635), Art de Combat +1 (Spécial).

**Équipement** : Costume collant marron clair et marron foncé avec un masque lui recouvrant la moitié du visage et comportant deux oreilles pointues. Pilosité excessive au niveau des membres.

Charmant Démon, il se prend pour un célèbre héros de comics avec des griffes et un caractère assez déplorable. Youpla, mis à part sa grande connerie, n'aime qu'une chose : tuer.

## Fouragaze

Démon au service de Belial (Grade 1), 185cm, 85kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents** : Corps à corps +2, Tactique +1, Phrases percutantes +2.

**Pouvoirs** : Feu +2 (121), Immunité au feu (213), Feu +2 (253), Vol +2 (332), Pyromane (632), Incendie (Spécial).

**Équipement** : Tout ce que Fouragaze portait sur lui s'est enflammé...

Fouragaze n'a qu'un plaisir, carboniser tout ce qui bouge. Il utilise ses pouvoirs d'une façon très spectaculaire, en volant et en projetant de grands jets de flammes. Il carbonisera le plus de passants innocents possible, de façon à récupérer des points de pouvoir.

## Grokon

Démon au service de Gaziél (Grade 1), 200cm, 120kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents** : Arme lourde +2, Corps à corps +2, Camion +1.

**Pouvoirs** : Onde de choc +2 (124), Armure +3 (211), Anaérobiose (216). Détection du bien +0 (311), Détection du danger +0 (315), Phobie des Enfants (642).

**Équipement** : Slip en cuir, Médaille de St. Christophe.

Grokon est dans la vie quotidienne, routier. C'est l'application directe de l'adage « Les routiers son des cons ». Assez lâche, il fait tout de même beaucoup de dégâts et n'en encaisse que très peu. Il apparaît sous sa forme de pierre et utilise ses pouvoirs d'onde de choc et de séisme pour faire croire qu'il donne de monstrueux coups de poing.

## Fruidor

Démon au service de Crocell (Grade 1), 175cm, 75kg.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents** : Corps à corps +2, Esquive +2, Sculpture sur glace +1.

**Pouvoirs** : Glace +3 (122), Paralysie +2 (135), Immunité au froid (214), Glace +3 (252), Couleur de la peau (Armure de glace) (622), Froid +2 (Spécial).

**Équipement** : Slip kangourou bleu ciel. Lunettes noires.

Fruidor est un Démon de Crocell exemplaire. Il suit les préceptes de son supérieur sans discuter. Un léger problème, sa peau, l'empêche de servir dans la vie quotidienne, alors il reste dans son congélateur jusqu'à ce qu'une mission l'appelle. Il apparaît alors en slip, tout gelé, et traversant les foules sur des toboggans de glace, qu'il sculpte avec amour.

## Joe Lucas (Auguste Lecloune, Paul Touvier)

49 ans, Béké, Sorcier. 172cm, 76kg

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents** : Lecture +2, Pentacle +1, Invocation +1, Demande +0, Sort annexe +1, Savoir-faire +1, parler français +1, occulte +2, Artisanat local +1 (Statuettes)

**Sorts** : Rituel de localisation, Vrai nom, Puissance, Pentacle, Demande et Invocation pour Familier, Pentacle, Demande et

Invocation pour Démon, Pentacle, Demande et Invocation pour Ange.

**Pouvoirs** : Colère du grand maître +1 (14), Plaie douloureuse +0 (16), Amulette de protection +1 (21), Message du grand maître +0 (26), Guérison des maladies +1 (31), Guérison des blessures +1 (32), Désenvoûtement +0 (35), Statuette de malheur +0 (42), Discorporation +0 (45), Vision de mort +1 (56), Cicatrices rituelles sur tout le corps, mais pas sur le visage (65).

**Équipement** : Amulette de protection, Ange de Blandine sur l'épaule.



Joe Lucas est né il y a 49 ans à Haïti. Prêtre vaudou, il sentit assez tôt la chute inexorable du régime de Papa Doc Duvalier et décida que c'était trop con de mourir découpé par des sauvages armés de machettes alors qu'il pouvait faire fortune aux USA. Il émigra donc clandestinement, et s'installa dans le Bronx. En cas de recherche d'empreintes digitales, elles sont répertoriées sous le nom d'Auguste Lecloune, citoyen Haïtien disparu, le vrai nom de Joe Lucas. À New York, Joe commença par vendre les objets qu'il avait pillés avant son départ et commença à se tailler un petit empire en utilisant ses pouvoirs vaudou. Ceux-ci l'épuisent beaucoup plus à New York qu'à Haïti, il se tourna tout naturellement vers la Sorcellerie classique.

Son expérience en tant que Béké dut beaucoup l'aider, car très vite il accumula une puissance considérable. Il habite un étage complet d'un immeuble de trois étages dans le Bronx, dont il a fait raser certaines cloisons afin de pouvoir tracer des pentacles suffisamment importants pour invoquer des créatures vraiment puissantes. Il paye une véritable armée privée composée de chômeurs noirs, qui sont partout dans le quartier de l'immeuble. Ceux-ci ne bougeront pas beaucoup, sauf peut-être pour braquer les joueurs, mais ils seront prêts à mourir pour Lucas si le sorcier est attaqué directement. Les deux étages entourant son « appartement » sont littéralement remplis de zombis. Il n'en contrôle aucun, il les laisse là pour garder l'immeuble. Il garde en permanence chez lui des composantes d'appel pour les différents Anges et Démons.

Libre au maître de jeu d'en laisser traîner quelques-uns. En cas d'attaque des joueurs, il fuira, utilisant les pouvoirs de Téléportation de l'Ange de Blandine qu'il a lié. Dans le cas où celui-ci n'ait plus de points de pouvoir, il résistera, mais pas longtemps. Il essaiera

plutôt de négocier sa vie contre le Clou. Joe Lucas se complait dans une crasse qui défie l'imagination. Il est aussi très très mégalo (c'est pourquoi il s'est re-téléporté aussi près du lieu de son larcin). Par contre, il est très généreux avec ceux qui lui rendent des services. Joe Lucas garde le Clou au milieu d'un pentacle de non-détection dans son appartement, ce qui est franchement ridicule, dans la mesure où la trace du Clou est rémanente plusieurs heures. Mais ceci, Joe l'ignore, et il ignore tout de même que les joueurs sont munis d'un puissant Détecte-Clou.

## Bruno, Ange de Blandine (Grade 2)

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents :** Discussion +2, Séduction +2.

**Pouvoirs :** Charme+2 (131), Sommeil+2 (132), Sommeil +1 (165), Non-détection (222), Invisibilité +2 (261), Réduction +3 (265), Rêve +2 (325), Téléportation +0 (331), Rêve Divin+1 (Spécial), Gras (614).

Bruno est lié à Joe Lucas contre son gré. De toute façon, il ne se rend compte de rien, il plane. Il est d'ailleurs assez connu pour cela. Son léger handicap de poids ne le gêne pas dans le monde des rêves.

## L'armée privée, à la solde de Joe Lucas

50 zoulous du Bronx.

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Talents :** Arme de poing +1, Corps à corps +1, Rap +1.

**Armement :** Colt 45, Fusil à pompe, poing américain, couteau à cran d'arrêt à distribuer affectueusement par le maître de jeu.

## Les zombies des étages

30 Zombies classiques

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-

**Équipement :** Griffes (Puissance de +1).

## New York et le bien

New York est une ville quelque peu stressante. Se promener dans certains quartiers, le Bronx par exemple, demande soit une attitude suicidaire soit un van blindé. À côté du Bronx, faire un tour seul au Forum des Halles avec un drapeau du front national ou un brassard portant une croix gammée (comment, c'est pas pareil?) tient de la promenade de santé... Cible de choix pour le combat éternel des forces du Bien et des forces du Mal, New York en subit les conséquences. À côté des gratte-ciel, symbole vertical de l'American Dream, s'étend la toujours plus grande horizontalité des ghettos. L'American Scream.

Les forces du Bien de New York, dont le quartier général est situé dans les sous-sols de la cathédrale Saint Patrick, à Manhattan, sont commandées par Donald Deagan, de son vrai nom Vezoon, Ange de grade 3 au service de Jean-Luc, Archange des Protecteurs. Les différences raciales de New York sont bien évidemment représentées dans les Forces du bien. Il y a donc beaucoup de noirs, de juifs, d'Italiens et de portoricains.

## Donald Deagan (Hyperman)

Vezoon, Ange au service de Jean-Luc, Maître des Défenseurs (Grade 3)

58 ans (âge apparent d'Hyperman: 30 ans).

FO	VO	AG	PE	PR	AP	PP
2	2	1	2	2	2	-



**Talents :** Voiture +0, Arme de poing +0, Discrétion +0, Corps à corps +0, Stratégie\* 1.

**Pouvoirs :** Esquive acrobatique +2 (115), Absorption de Volonté +0 (141), Absorption de Colère +0 (145), Absorption du Mal +0 (146), Immunité au feu (213), Immunité au froid (214), Immunité +2 (225), Contrôle, Charme, Détection du Bien), Augmentation de Force +1 (241), Champ de force +3 (251), Courant d'air +3 (253), Conversion +3 (256), Invisibilité +1 (261), Polymorphe +2 (266), Vol +3 (332), Schizophrénie (635), Sacrifice ultime +2 (Spécial).

Donald Deagan s'est vu attribuer le poste de responsable des forces du Bien de New York en récompense pour son action contre Uphir, Prince de la Pollution lors de la tentative de catastrophe nucléaire de Three Miles Island. C'est aussi lors de cette action qu'il obtint le Grade 3 et la distinction de Maître des Défenseurs. Mais la pression dut être un peu trop forte pour lui. En quelques années, il développa une légère schizophrénie, qui n'était pas suffisante pour lui retirer le poste, étant donné ses états de service, mais qui s'aggrava de jour en jour. Donald sombra vite dans un dédoublement de la personnalité assez grave. D'un côté, il restait toujours le chef des forces du Bien, mais de l'autre, il devint un justicier, un défenseur de la veuve et de l'orphelin.

Il commença humblement, dans le métro, anonymement, mettant dealers et agresseurs hors service, et quittant rapidement le lieu de ses exploits. Certains journalistes se sont intéressés au mystérieux justicier de New York, mais il n'y eut pas de suite, car malheureusement, noyé dans la culture américaine la plus débile, celle des comics de base, Donald eut une révélation. Pour protéger les humains, il faut obligatoirement être extraterrestre et porter un costume moulant. De là au concept d'Hyperman, il n'y avait qu'un pas qu'il franchit allègrement, balayant gentiment toutes ses croyances. Ainsi naquit le premier et le seul superhéros américain.

Afin d'intervenir le plus rapidement possible, Donald Deagan écoute en permanence la bande FM de la police, qui lui retransmet à la seconde près les braquages, catastrophes et accidents de toutes sortes. Dès qu'il entend quelque chose d'intéressant, il se polymorphe alors en doublure de Christopher Reeves, enfle un

*Supercon ! – Plasma n°4 - 10*

costume moulant, ajuste sa cape et va combattre le crime. Pour cela, et pour être discret, il utilise ses pouvoirs de Vol et d'Invisibilité, ce qui lui permet de sortir de son bureau, situé en hauteur dans la nef de la cathédrale. Son statut de supérieur hiérarchique, non seulement à cause du poste, mais aussi à cause de son Grade, le met à l'abri des mauvaises surprises.

La personnalité primaire, Deagan, donne facilement la main à la personnalité secondaire, Hyperman, du fait des idées similaires qu'ils partagent. En effet, quoi de plus protecteur et bien pensant qu'un superhéros. Étant donné la façon dont les Anges de Jean-Luc récupèrent leurs points de pouvoir, il serait étonnant qu'Hyperman tombe en panne au mauvais moment, mais dans ce cas précis, il disparaîtrait sous les sifflets probables de la foule et ne reviendrait qu'une fois ses points de pouvoir récupérés.

**MV** : Si les joueurs ont des doutes sur Donald Deagan et commencent à le suivre de très près, il se fâchera tout rouge, mais ne pourra pas prendre de mesures coercitives contre eux. Ils ne dépendent pas de lui, et de plus sont envoyés en mission. Le pire qu'il puisse faire, c'est téléphoner à Haltar pour les casser, ou leur coller quelques Anges de Dominique dans les pattes.

**INS** : Les joueurs auront sûrement vite compris l'étendue des pouvoirs d'Hyperman, même s'ils n'en déduisent pas tout de suite que c'est un Ange. Après tout, leur but en ce qui concerne Hyperman, n'est que sa destruction. C'est tout, mais ce devrait être suffisant pour les occuper et leur faire oublier le Clou.

## Un dernier détail...

Bien qu'employant des règles et des caractéristiques venant directement des extensions *Berserker* et *Baron Samedi*, ce scénario peut se jouer sans les avoir lus, quoi qu'il soit franchement recommandé de se les procurer d'urgence. Il faut simplement savoir que le fait de lier un Ange permet de lui faire faire à peu près ce que l'on veut. C'est pratique, mais un peu dangereux. De même, il est nécessaire de savoir que les pouvoirs vaudou nécessitent un rituel qui dure en moyenne plusieurs heures pour fonctionner, ce qui fait qu'ils n'ont pas beaucoup d'utilité en cas d'attaque physique brutale.