Bas les masques

Scénariste : Imagineur
Éditeur : Rolis
Licence : Creative Commons CC BY-SA

Campagne : **L'ombre de la cape** (scénario n°1/3)

Adaptation pour le jeu : **4C System**

Pour joueurs débutants / MJ habitué
Environ 2 heures de jeu
Déconseillé aux moins de 12 ans

Combats : ★★★☆☆
Investigation : ★★☆☆☆
Réflexion : ★★☆☆☆
Ambiance : ★★★☆☆

Synopsis du scénario

Là où tout va commencer ! Alors que vous participez tous à la fête de fiançailles de deux de vos meilleurs amis, une surprise de taille vous attend : Le Rêveur, l'un des 5 Parfaits les plus appréciés du public, capable de créer des illusions afin de rendre les fêtes encore plus démentes.

Une soirée, de l'alcool, quelques incidents… jusqu'à ce que tout vire aux cauchemars.

En vous réveillant le lendemain, vous serez les seuls à vous souvenir que trois autres Parfaits sont arrivés et ont « joué » avec vous comme avec des marionnettes, commettant des actes que ni la morale ni la loi ne peuvent accepter. Nul ne semble vous croire, sauf un homme qui vous contactera quelque temps après, un ancien procureur lui aussi victime du Rêveur et des autres Parfaits. Il vous demandera de l'aide pour stopper le Rêveur avant qu'il ne remporte l'élection au poste de Procureur général, ce qui lui donnerait un pouvoir sans limites. Vous interviendrez alors lors d'un meeting pour dévoiler au grand jour la vérité se cachant sous le masque des Parfaits.

Attendez-vous à subir les foudres de ces derniers ! Car ils ne se laisseront pas faire et les conséquences pourraient être désastreuses !

révélé des histoires sordides où Le Rêveur était impliqué, mais que les Parfaits ont continué de défendre leur ligne de conduite comme quoi Le Rêveur agissait sous l'influence d'Obscurité.

Malone est au fond du Pub, assis. En s'approchant assez près, les joueurs le verront immobile. En le touchant, ils verront sa tête rouler sur le sol. À l'intérieur de la bouche, un mot : « *Vous serez les prochains ».*

ROLIS

Ce scénario a été publié sur le site **Rolis**, qui propose gratuitement des scénarios multi-jeux sous licence libre. L'utilisation de Rolis est libre et gratuite pour l'ensemble des auteurs·es qui veulent partager leurs créations avec la communauté des rôlistes.

Le contenu de ce scénario est placé sous les termes de la licence **Creative Commons** BY-SA 4.0. Vous pouvez l'utiliser, le modifier et le redistribuer librement, tant que vous créditez son auteur·e et que vous publiez vos propres modifications sous la même licence.

on creuse un trou à travers le sol pour que cela soit réaliste avec le peu de temps qu'ils ont). Mais dans l'ensemble ils doivent y parvenir facilement. Car c'est la suite qui va être plus ardue !

Lorsqu'ils posent la question au Rêveur, la réponse viendra lentement, le temps pour qu'Éclat Lumineux soit au courant de ce qu'il se passe et qu'il décide de traverser la ville pour intervenir de manière générale. Vous pouvez donc vous amuser à décrire les illusions que le Rêveur déclenche ainsi que les pulsions qui s'emparent des gens dans la salle.

Le final est la fuite des joueurs : s'ils tentent de s'en prendre à Éclat Lumineux, ils comprendront vite qu'ils n'ont pas le niveau, son corps d'énergie résiste à presque toutes les attaques dites normales. Ils doivent bien savoir que cette fuite est leur seule option s'ils ne veulent pas se retrouver figés. La voix qui leur parle dans leur tête est celle de La Cervelle. Cette dernière a tissé un lien avec les joueurs sur le toit lors de la fête et depuis, elle peut s'immiscer dans leurs esprits où qu'ils soient. Elle compte sur eux pour renverser les Parfaits et les aide donc à s'échapper. Malone pourra leur rappeler : « Notre victoire ne doit pas se transformer en défaite » ou « Nous avons fait tomber le fou ; le roi, ce sera pour un prochain mouvement ».

Conclusion

Deux jours plus tard, les joueurs reçoivent un SMS de Malone qui les invite dans le Pub pour fêter leur première victoire contre les Supers. Ils savent qu'un camp « anti-parfaits » a pris de l'ampleur et que d'autres ont

Instructions pour le MJ

Un premier scénario qui doit commencer comme une fête classique, les joueurs ignorant ce qui les attend. Ce n'est qu'après que les choses vont s'envenimer. La fête dégénérant, les Parfaits interviennent pour paralyser les invités et leur effacer la mémoire, les joueurs se retrouvant dans l'impossibilité de convaincre leur entourage de ce qu'ils ont vécu.

Ils doivent comprendre que les Parfaits agissent dans leur simple intérêt et que pour eux les humains ne sont que des jouets. Il faut faire monter leur haine vis-à-vis des soi-disant super héros.

Dans la deuxième partie du scénario, les joueurs devront réussir à convaincre le public que le Rêveur n'est pas ce qu'il prétend être, afin de dévoiler toutes ses atrocités.

Un scénario qui ne se terminera pas sur une victoire, car Éclat Lumineux, le leader des Parfaits, viendra de lui-même tuer le Rêveur (pour éviter qu'il parle) et les joueurs seront clairement menacés par Obscurité (le Super Vilain, qui n'est autre qu'Éclat Lumineux qui utilise un pouvoir secret pour créer un double d'ombre de lui-même et en faire le méchant de l'histoire pour couvrir certaines actions des Parfaits).

Conseil : lisez le descriptif de chaque PNJ Parfait avant de commencer à lire la suite de la campagne, cela vous permettra d'avoir une meilleure vision de qui ils sont et de ce dont ils sont capables. Car chacun a des pouvoirs qu'il cache au grand public et des secrets.

Introduction

Ce matin, en vous réveillant, vous étiez tous heureux de vivre dans cette ville, Cape City (anciennement New Detroit). Qui aurait pu prédire que cette ville qui tombait à l'abandon deviendrait le centre d'attention du monde entier ? Personne ! Mais voilà, il y a 3 ans, ils sont apparus. Les Parfaits. Tous différents et pourtant tous unis autour d'un but commun : faire de votre ville un îlot de paix et de tranquillité.

Voici un aperçu des Parfaits.

Méta'nimal, capable de se changer en l'animal de son choix à volonté. Défenseur de la cause environnementale et animale bien entendu. Il est la coqueluche des enfants et vient souvent faire l'une de ses apparitions dans les écoles ou les hôpitaux.

La Cervelle, son don pour lire dans les pensées a rapidement fait d'elle une star des médias. Les gens la sollicitent pour savoir si les invités, de la pop-star au politicien, sont sincères envers les spectateurs. Mais elle est connue pour ses talents de scientifique ayant créé le *Parfait-Signal* pour appeler les Supers Héros en cas de danger.

Psy-kœur. Capable de déplacer les objets par la pensée (télékinésie), elle est également une reine de la mode incontournable, toutes les jeunes filles veulent lui ressembler et les médias font de sa vie amoureuse les choux gras. Elle ne dit jamais non à un selfie.

Éclat Lumineux s'adressera alors à tous, et surtout aux caméras, en affirmant que Le Rêveur les avait tous trahis, qu'il avait été corrompu par Obscurité et qu'il n'avait dit que des mensonges pour mieux salir la réputation des Parfaits (il improvise son discours, lui-même dépassé par les événements). Il jouera alors le bon samaritan en essayant d'aider les blessés.

Les joueurs qui sont attentifs pourront deviner qu'il ne sait pas trop où donner de la tête et semble dépassé par les événements. Pour le détecter, faites faire un test Perception de difficulté Rouge aux joueurs.

À la fin du discours, les joueurs entendront une voix dans leur tête : « Psy-koeur, Méta'nimal et La Cervelle arrivent, ils cherchent des coupables ! Fuyez d'ici avant qu'ils ne stoppent le temps et vous capturent ! ».

Les joueurs, et Joe Malone s'il est présent, vont devoir partir.

La scène se termine lorsqu'ils sont au-dehors et à l'abri. Ils verront alors sur un écran (téléphone, télévision, ordinateur, etc.) la une du journal : « *Qui se cache derrière le Masque ?* » avec en boucle le discours du Rêveur, mais aussi celui d'Éclat Lumineux. Une jeune femme du staff de la chaîne TV (Lucy) affirmant « C'est vrai ! Le Rêveur m'a aussi fait du mal ! Je n'ai plus peur de le dire ! ». Des agitateurs commencent à sortir dans les rues pour remettre en cause la « bonté » des 5 Parfaits.

L'introduction de la scène fait penser à un film de braquage, ils s'entraînent pour leur plan qui se réalise sans accroc jusque là. Faites donc un descriptif bref de leur réussite (modifiez seulement des actions trop surréalistes du genre : on désarme tous les gardes ;

Les/le joueur (selon le plan prévu) se trouve donc exactement là où ils le voulaient lors de la réalisation de leur plan (note : sauf détails trop invraisemblables ; dans ce cas, vous pouvez changer un peu la situation).

La scène démarre vraiment avec le moment où le sérum de vérité est inoculé au Rêveur (soit en lui faisant boire, soit en utilisant un pistolet à fléchette, soit avec une seringue) et où la question lui est posée pour qu'il débite la vérité.

Il commencera alors à révéler ses crimes et ceux des autres Parfaits. Il tentera de résister, de se battre pour ne pas avouer. Ce faisant, il libérera ses pouvoirs d'illusions et de pulsions, ce qui créera un désordre généralisé.

Les joueurs devront tenter de le faire parler malgré le chaos, et de maîtriser les bagarres et autres pulsions qui dégénèrent autour d'eux. Eux-mêmes devront résister à leurs propres pulsions en réussissant un test Volonté de difficulté Bleue.
Pour ceux qui échoueront, une voix dans leur tête leur criera de résister et ils pourront faire un test Volonté de difficulté Rouge quelques instants plus tard (il s'agit de La Cervelle qui tente de les aider avec ses pouvoirs télépathiques).

S'il est présent, Joe Malone sortira une arme à feu qu'il avait cachée jusque là et la pointera sur Le Rêveur, cédant à ses pulsions de vengeance.

Dans tous les cas, le plafond s'effondrera au bout de 5 minutes et Éclat Lumineux apparaîtra. Il lancera alors un rayon si puissant qu'il transpercera Le Rêveur (avant qu'il n'en dise trop), qui mourra sous le coup. Les gens cesse alors d'être fous.

Le Rêveur, il a le pouvoir de créer des illusions, faisant apparaître des arcs-en-ciel pailletés, des dauphins volants ou encore des licornes géantes. Tout ce qui vous passe par la tête, il peut le réaliser pour vos yeux émerveillés. Ainsi, son sens de la fête est légendaire et les plus riches de la ville se l'arrachent pour l'avoir à leurs soirées.

Enfin, **Éclat Lumineux**, leur leader. Capable d'utiliser des rayons d'énergies dorées pour voler dans les airs, frapper ses ennemis ou encore créer des boucliers protecteurs. Sans doute le plus puissant d'entre eux. Il en est également le cœur, ayant toujours une parole rassurante et un discours d'encouragement pour les citoyens de la ville.

Ainsi sont les Parfaits, l'étoile à cinq branches de Cape City, là pour assurer ordre, justice et prospérité. Et même face à des menaces comme Obscurité, ce super-vilain qui a fait son apparition il y a plus de 1 an et qui ne cesse de leur échapper, tous savent qu'ils sont présents pour les protéger. Vous les premiers.

Alors, c'est avec le sourire aux lèvres que vous vous êtes levés, avez pris votre café, prêt à entamer une superbe journée !

Lieux

Le Pub des O'Connor

Le Pub de la famille O'Connor, à New Detroit depuis 1926. Il fait son âge et a fait son temps !

Un Pub qui n'accueille que de rares habitués en soirée et qui est complètement vide en journée sauf rare exception.

Poussiéreux, plus vraiment entretenu, il est l'image du New Detroit décrépit d'avant l'arrivée des Parfaits. Un lieu à l'odeur de vieux whisky et de viande trop grillée. La lumière y est très sombre et les tables pas encore nettoyées de la veille, voire plusieurs jours.

On y entre soit par la porte principale (les rideaux sont fermés à l'heure où les joueurs iront), ou part l'issue de secours qui se pousse avec un peu de force.

Lors de leur rencontre avec Malone, ce dernier se trouve à une table au fond du Pub, assis sur une banquette, sa bouteille déjà posée.

Lorsqu'ils le retrouveront (mort), les joueurs s'ils observent minutieusement en effectuant un test Perception de difficulté Bleue, pourront voir des traces de lutte et de sang. Et au final, découvrir Malone, du moins ce qu'il en reste !

Rooftop

Surplombant la ville, un toit aménagé spécialement pour accueillir des soirées souvent un peu arrosées.

Enfin, pour mettre la pression aux joueurs, considérez qu'il est 16 heures et que le meeting commence à 20 heures. Ils n'ont donc que quelques heures pour se mettre d'accord sur le plan et faire les préparatifs. Toutes les 10 minutes, vous pouvez leur dire qu'une heure s'est écoulée. Ils ont donc 40 minutes pour préparer leur plan et 10 minutes pour finir les préparatifs avant que le meeting ne débute.

La scène se termine lorsqu'ils se sont décidés sur comment agir et qu'ils partent réaliser leur plan.

Face à la vérité

Un plan fait au dernier moment, sans préparation, sans le bon équipement, un plan qui a une chance sur 1000 de fonctionner… et pourtant !

Chacune de vos étapes se déroula à la perfection. Comme si une bonne étoile veillait sur vous ou que la justice avait décidé d'être enfin du bon côté.

Tout se passe exactement comme prévu jusqu'au moment où le sérum s'écoule dans le sang du Rêveur.

À vous de poser la question. Celle qui donnera le premier coup de pied dans la fourmilière et fera voler en éclat le piédestal sur lequel se trouvent les 5 Parfaits.

- Soit en l'inoculant par seringue ou avec une fléchette tirée à distance ; l'effet est instantané.

Dans tous les cas, il faudra également qu'une question soit posée au Rêveur pour qu'il se trahisse devant tous les médias. Qui posera cette question ? Quelle sera-t-elle ?

Si les joueurs demandent à tester ce sérum, il en a un extrait (juste pour 3 questions) qu'il pourra tester sur lui ou l'un d'eux.

Si les joueurs se renseignent sur Brad, il a effectivement été retrouvé mutilé dans une ruelle, la tête arrachée (la marque d'Obscurité), mais ce qui est étrange c'est qu'il était 3 heures du matin et que les joueurs savent qu'il prenait des médicaments pour dormir, depuis la fête, et à cette heure-là il aurait dû dormir comme un bébé.

Si les joueurs demande à Malone comment il a eu le sérum, il ne voudra pas parler dans un premier temps, affirmant qu'il préfère protéger sa source, puis dira la vérité s'ils insistent et réussissent à l'intimider. Faites-leur faire un test Réputation de difficulté Bleue s'ils veulent l'intimider. Il leur révélera qu'il a trouvé 4 doses de sérum dans un paquet devant chez lui il y a 4 jours.

Les joueurs doivent aussi réfléchir à un moyen de partir sans se faire repérer, car Malone leur expliquera que le sérum n'est qu'un premier pas. Le moyen de faire tomber Le Rêveur, de lancer une pierre dans la mare. Cependant les autres Parfaits vont sans doute nier en bloc, et s'ils apprennent qui est responsable de cette vérité, ils seront les premières cibles.

Une immense terrasse de 300 m^2 qui se trouve au 50e étage, offrant une vue imprenable sur la ville.

On y trouve entre autres :

- une piscine à débordement
- des transats pour se reposer
- un long buffet que les serveurs remplissent à volonté (dans un coin, un petit cabanon servant à entreposer tout ce dont les traiteurs ont besoin)
- un gigantesque bar avec toutes les boissons possibles gratuites
- des parasols géants
- des plantes vertes pour agrémenté la décoration
- un DJ mettant le son
- une piste de danse en parquet flottant
- une décoration de « Vive les futurs mariés » composée de ballons, guirlandes et cœur géant
- des bougies et lanternes pour éclairer
- une petite dépendance avec toilette, canapés, fauteuils confortables et même écran TV pour ceux qui seraient un peu fatigués

Vous pouvez ajouter vos descriptifs à ce lieu selon vos envies. L'important est que cela montre qu'ils ont mis les petits plats dans les grands pour fêter les fiançailles de leurs amis.

Mais également le potentiel de « casse » qu'il pourra y avoir lorsque les Parfaits s'en mêleront.

Il n'y a qu'une issue : un escalier menant au toit et donnant à l'étage inférieur, puis un ascenseur pour descendre jusqu'au RDC.

Salle de spectacle du Hannibal Palace

Dans un casino, une salle de spectacle qui accueille d'habitude chanteurs et artistes, cette fois transformée en salle de meeting pour le non moins célèbre Rêveur.

Une grande salle composée de fauteuils pour le public, qui sera bien plus conséquent que prévu ; d'une scène où le Rêveur va faire son discours avec son staff ; d'une partie à gauche de la scène, réservée pour un buffet géant offert au public à la fin du show ; et à gauche pour les VIP et journalistes triés sur le volet qui auront des fauteuils plus confortables.

La salle est à la démesure des campagnes américaines, décorée aux couleurs du pays et de la ville, avec des photos du Rêveur un peu partout, des pancartes et des ballons offerts au public, le slogan « *Le Rêveur pour Procureur »* visible partout. Il y a également un jeu de son et lumière projeté depuis la régie. Et aussi un service de sécurité plutôt vigilant.

On peut accéder à la salle soit par l'entrée principale, constituée de deux grandes portes battantes ; soit par une porte menant sur les coulisses et donnant dans les couloirs du Casino.

Le Casino en lui-même est aussi bruyant que clinquant, avec des dorures et des jeux d'argent à profusions, il y a même un service d'hôtel, de bar et de restaurant.

Si les joueurs veulent savoir si Malone dit la vérité, ils peuvent réaliser des tests Perception de difficulté Rouge pour comprendre qu'il est honnête ,même s'il est obnubilé par les Parfaits. Il ne leur cache qu'une seule chose, il aimerait pouvoir tuer Le Rêveur de ses mains (mais est prêt à attendre que justice soit faite pour laisser s'exprimer sa vengeance)

Pour mettre au point le plan, ils auront quelques indications : Le meeting se passera au Hannibal Palace, dans la salle de spectacle du Casino réservée à cette occasion. Il y aura une sécurité renforcée ; il faut un badge presse, de sécurité ou visiteur pour entrer. Le public est composé de 200 fervents soutiens du Rêveur triés sur le volet. La conférence doit durer 2 heures, avec à la fin un buffet offert à tous. Il y a également une loge VIP où Le Rêveur se trouvera avec son staff. Mais il paraît qu'il n'arrive qu'à la dernière minute.

Les joueurs vont devoir se poser quelques questions.

Comment veulent-ils se rendre sur les lieux ?

- Obtenir une carte de presse ?
- Obtenir une place parmi le public de fans ?
- Se faire engager dans le staff de sécurité ?
- Se faire engager comme serveurs pour le buffet ?
- Passer par le casino et ensuite trouver le moyen d'accéder à la salle de conférence ?

Mais également comment utiliser le Sérum de Vérité ?

- Soit en le versant dans la nourriture ou la boisson ; il met alors 5 minutes à agir.

Il demande aux joueurs s'ils sont partants pour l'aider. Si oui, il leur demande de mettre au point un plan d'action pour agir au plus vite. Le meeting ayant lieu ce soir à 20 heures !

Ils vont donc devoir préparer leur plan d'action, Joe Malone demandant à les accompagner pour voir de ses propres yeux la chute du Rêveur.

Au début de cette scène, vous pouvez demander rapidement à chacun s'ils ont tenté d'agir après la soirée. D'en parler autour d'eux, de prévenir les autorités, les médias. Quoi qu'ils aient fait, cela se sera déroulé d'une manière similaire : soit, les gens leur rient au nez, soient ils les traitent d'Anti-Parfait, soit ils en viennent même aux mains. Ou alors ils se font arrêter. Si l'un des joueurs est vraiment virulent, il pourrait s'être fait passer à tabac par des inconnus (il y a des fans extrêmes des Parfaits), voire s'être fait saccager son logement. N'hésitez pas à leur mettre la pression pour montrer que les Parfaits sont adulés et qu'ils ont des yeux et des oreilles partout.

Vous pouvez également leur demander ce qu'ils amènent avec eux au Pub.

Lors de la discussion avec Malone, les joueurs peuvent également expliquer leur propre situation, ce qu'ils ont vécu. Ce dernier les croira sur parole. Expliquant qu'il a déjà rencontré d'autres personnes n'ayant pas perdu leurs souvenirs, mais soient ils se pensaient eux-mêmes fou, soit ils ont disparu mystérieusement dans les jours suivants. Mieux vaut un fou vivant qu'un héros mort.

Entrer dans le casino sera simple… mais ce sera plus compliqué d'accéder au meeting sans invitation ou carte du personnel accrédité. La sécurité y étant renforcée, il y a quatre gorilles à la grande porte, plus deux à la porte menant aux coulisses et trois toujours à côté du Rêveur.

Il n'y a que deux membres du personnel dans la régie qui se trouve directement face à la scène. Si les joueurs veulent s'y rendre, ça peut être une idée pour tirer sur le Rêveur, par exemple.

On peut également passer au-dessus de la scène via des traverses en métal. Ou en dessous à partir des coulisses grâce à une trappe qui permet d'accéder à plusieurs endroits sous la scène (d'habitude fait pour les artistes et autres magiciens).

Personnages

Éclat Lumineux/Divin

Personnage **mortel**
Traits Primaires 30, Vitalité 120
Capacité spéciale **mortelle** : Rayons d'énergie

Le leader des Parfaits, le plus puissant, le plus dangereux.

- Nom d'avant : Peter
- Caractère : Égocentrique, prenant le monde comme un lieu où il a tous les

droits et où chaque personne lui doit le respect.

- Pouvoir connu : Capable d'utiliser des rayons d'énergie aussi bien pour voler, se protéger ou encore terrasser ses ennemis.
- Pouvoir caché : Il peut créer un double d'ombre de lui-même, « Obscurité ». Ce dernier a sa propre façon de penser, ses propres pulsions (traquer et tuer des innocents), mais Éclat Lumineux a toujours la possibilité de le rappeler a lui s'il le veut. Comme s'il étendait sa propre ombre, lui permettait de se détacher de lui… mais cette ombre ne peut exister sans son corps charnel.
- Secret : Il a toujours été amoureux d'Emmy, une camarade d'école. Alors, lorsqu'il est devenu un Parfait adulé de tous, il s'est dit qu'elle aussi elle l'aimerait en retour. Il est retourné voir Emmy… qui a voulu lui échapper. Pour qu'elle soit toujours à lui, il l'a enfermée à l'étage 55 de la Perfect Tower, espérant qu'un jour elle finisse par l'aimer comme elle le devrait !

Derrière le masque d'Éclat Lumineux ce cache un enfant ayant un sale caractère qui pense que tout lui est dû et qui est capable d'entrer dans des colères monstres si les choses ne vont pas comme il le désire.

Dans le scénario 1, il interviendra sur le toit pour donner l'ordre aux autres Parfaits de « faire le ménage ». Les autres Parfaits le voient comme leur chef et n'osent pas le contredire. C'est lui qui a le dernier mot. Puis il intervient à la fin pour tuer le Rêveur (Éclat Lumineux a agi précipitamment, car il ne savait pas quoi faire d'autre ; il avait peur que tout ce qu'ils avaient construit ne s'effondre à cause du Rêveur).

Mais il avait poursuivi ses investigations et suivait les Parfaits dès qu'il entendait parler d'une de leurs apparitions où tout avait dégénéré. Comme dans le cas de la fête de fiançailles de leurs amis ! Et lorsqu'il avait compris que plusieurs d'entre-eux avaient encore des souvenirs, il les suivit de près.

« Malheureusement, je ne suis pas le seul à vous avoir remarqué ! »

Il montre aux joueurs un article de journal datant de ce matin : « *Encore une victime d'Obscurité* ». Sur la photo, l'image de cadavre de Brad, leur ami, la tête arrachée, étalé dans une ruelle. Joe Malone affirme que d'après lui, Obscurité travaillerait main dans la main avec les Parfaits pour couvrir certains de leurs crimes.

Il tape du poing sur la table : « Nous pouvons agir ! Nous devons agir ! »

Il leur montre alors un autre article concernant le dernier meeting du Rêveur avant l'élection du Procureur du District. Sans Malone pour lui faire face, Le Rêveur avait récupéré tous ses soutiens et poursuivi sa campagne. Étant en tête des sondages, il était sûr d'être élu et ainsi d'obtenir un pouvoir qui lui permettrait de poursuivre ses crimes en toute légalité.

Il leur dit qu'il y aura là-bas des journalistes, du public, des représentants haut placés de la ville, le meilleur moyen pour le faire tomber. Il a d'ailleurs la solution "parfaite" pour y parvenir.

Il leur montre trois petites fioles contenant un produit vert fluorescent.

Malone leur explique qu'il s'agit d'un sérum de vérité qu'il a obtenu d'un ami à lui, et qui a été créé à partir de l'ADN de La Cervelle, assurant qu'il sera efficace sur Le Rêveur. Trois doses, pas davantage. Trois chances de le faire parler et de révéler tous ses secrets au grand jour !

L’homme les rassurera et leur expliquera qui il est et ce qu’il attend d’eux.

C’est lui qui leur a envoyé le message. Il sait qu’eux aussi ont vu des choses et qu'ils n’ont pas oublié. Il sortira un classeur avec des articles de presse montrant différentes affaires de soirées qui dégénèrent, de meurtres inexpliqués, de disparitions, etc. Il affirme que tout cela est lié aux 5 Parfaits, qu’ils s’amusent avec les gens et leur effacent la mémoire – même si cela ne semble pas marcher sur certaines personnes.

Son cas à lui : il était procureur du District, doué dans ce qu’il faisait et aimé des gens, et il prévoyait de poursuivre son mandat en se présentant à sa ré-élection. Mais voilà, Le Rêveur a également eu l’idée de se présenter. Un Parfait pour poursuivre les criminels. Ce qui aurait pu être une blague n’en fut pas une, le super-héros confirma sa candidature. Joe Malone s’y opposa.

Un homme masqué ne pouvait faire respecter la loi ! Beaucoup pensaient comme lui et Le Rêveur était sur le point de devoir renoncer à sa candidature lorsque le drame survint. Un accident de voiture, son épouse et sa fille mortes sur le coup, lui survivant de justesse. Tout cela, on le lui raconta mainte et mainte fois. Mais lui, il n’y croyait pas ! Il avait d’autres souvenirs, celui des Parfaits (Rêveur, Psy-koeur et la Cervelle) débarquant chez lui, l’immobilisant avec leurs super pouvoirs, les kidnappant lui et sa famille pour les mettre dans leur voiture sur la voie de chemin de fer. Puis l’impact du train.

Il avait survécu de justesse et on le prenait pour un fou dès qu’il évoquait la présence des 5 Parfaits. Il perdit son poste, sa crédibilité, sa maison et sa santé mentale et fut obligé de vivre au-dessus de ce bar, hébergé par son cousin John.

Dans le scénario 2, il est déstabilisé par les citoyens qui s’opposent aux Parfaits et aura du mal à gérer la situation. Frappant parfois avec « trop » de force pour rétablir l’ordre. Comme un enfant dont la pile de Lego s’effondre.

À la fin, il sera complètement dévasté en voyant Emmy tuée… il préférera fuir avec elle plutôt que de se battre. Mais dans la conclusion, toute sa rage et ses prétentions de Dieu vont ressortir et, après avoir absorbé l’énergie de ses amis, il deviendra Éclat Divin.

Dans le scénario 3, il devient le Dieu de Cape City, ses nouveaux pouvoirs le rendant tel un ange vénéré de tous ceux qui posent les yeux sur lui (même si cela ne dure que quelques jours).
Il finit par se lasser de cette petite ville et désire alors s’en prendre au monde. Mais comme il manque de pouvoir, il va vouloir absorber l’énergie de toute la ville.
Lors du combat, il ne se laissera pas convaincre (sauf pouvoirs spéciaux) par les joueurs, se battant jusqu’à la fin.

Détails de ses pouvoirs

- Voler dans les airs.
- Absorption d’énergie : peut voler l’énergie pour se soigner ou augmenter sa force.
- Création de boucliers d’énergie : augmente la difficulté pour les joueurs à le toucher.
- Rayons d’énergie multiple : peut toucher plusieurs personnes à la fois (dégâts : **10 points de Vitalité**).
- Rayon d’énergie concentrée : peut toucher 1 personne (dégâts : **10 points de Vitalité**).
- Création d’Obscurité (cf. Obscurité).

Éclat Divin (pouvoirs supplémentaires)

- Rayon d'énergie dévastateur : peut toucher une zone à la fois (dégâts : **10 points de Vitalité**).
- Aura divine : tous ceux qui le voient l'adulent comme un dieu pendant plusieurs jours. Les joueurs y seront immunisés une fois qu'ils auront obtenu leurs pouvoirs.
- Clone de Lumière : peut créer un double aux mêmes capacités.

Joe Malone

Personnage **moyen**
Traits Primaires 10, Vitalité 40
Capacité spéciale **moyenne** : Désir de vengeance

Procureur du District qui a tout perdu, il mène une croisade personnelle pour révéler au grand jour les crimes des Parfaits et plus précisément du Rêveur pour qui il voue une haine tenace.

Joe Malone avait tout pour être heureux, une femme aimante, une fillette adorable, un travail de procureur dans lequel il était apprécié et reconnu, tout aurait pu être parfait… sans les Parfaits ! Et plus précisément sans l'ambition du Rêveur à devenir procureur du District. Un être doté de capacité surnaturelle et à l'égo démesuré pour gérer les affaires criminelles ? Malone s'y opposa farouchement, faisant campagne pour rester procureur et que les super-héros, eux, restent à leur place.

Vous n'êtes pas seul

Dix jours se sont écoulés depuis la fameuse soirée, chacun d'entre vous a tenté de reprendre sa vie, mais les images de ce qui s'est passé vous hantent encore. Ceux qui ont voulu crier la vérité se sont heurtés à des murs, des regards méprisants, des insultes, voire les menottes. Et puis, il y a quelques heures, vous avez tous reçu le même texto venant d'un numéro masqué (sur vos nouveaux téléphones bien entendu) : « Vous n'êtes pas les seuls. Aujourd'hui, les 5 Parfaits deviendront Imparfaits. RENDEZ-VOUS O'Connor Pub, 16 h ».

N'en pouvant plus de cette situation, vous vous êtes tous donné rendez-vous là-bas quelques minutes avant, espérant que tout cela débouche enfin sur une aide tant attendue. Brad aurait dû vous rejoindre, mais il n'est toujours pas là.

À l'intérieur de ce Pub poussiéreux et sombre, une ombre se trouve sur la table du fond, une personne, de dos.

Aux joueurs de décider leur approche. Soit de manière discrète en faisant un test Dextérité de difficulté Rouge qui sera aisé, car leur interlocuteur est plus intéressé par sa bouteille qu'autre chose. Soit en fonçant dessus et en le maîtrisant. Il se laissera faire sans résister.

Dans les deux cas, l'homme, Joe Malone, les accueillera sans violence. Il a devant lui une bouteille de scotch bien entamée. Les joueurs peuvent le reconnaître en faisant appel à leur mémoire grâce à un test Intelligence de difficulté Rouge. Il s'agit de l'ancien procureur du district, on avait parlé de lui il y a quelques mois suite à un accident de voiture sur la voie ferrée, dans lequel sa femme et sa fille ont perdu la vie.

parfaitement) pour faire croire a un massacre qui a mal tourné, accentuant le besoin de la population d'avoir des supers héros pour les protéger de menaces comme Obscurité.

Méta'nimal est là pour créer de faux témoignages ou prendre l'apparence d'un commissaire de police afin de brouiller les pistes. Le tout sous l'œil d'Éclat Lumineux, toujours là pour griller la technologie, utiliser le réseau des Parfaits pour effacer toute trace médiatique, et bien sûr donner son aval avant chacune des décisions des autres Parfaits. Une machine bien huilée qui ne laisse aucune place à l'erreur… ou presque !

Les joueurs doivent se sentir inférieurs à eux. Ils ne doivent pas s'imaginer pouvoir lutter contre de tels êtres aux pouvoirs démesurés.

- Pour les incidents, vous pouvez rajouter ce que vous voulez, selon le profil de joueurs que vous avez autour de la table et la sensibilité de chacun.
- Il faudra également leur montrer qu'ils n'ont aucune chance d'avoir gain de cause auprès des autorités.

Note : Pourquoi les joueurs n'ont pas perdu leurs souvenirs ? Parce que la Cervelle, qui culpabilise depuis des mois à cause des crimes perpétrés par les autres Parfaits, essaye de désobéir depuis quelque temps. Elle n'efface pas les souvenirs de tous ceux qu'elle touche, espérant que certains auront la force de se soulever contre les Parfaits. Jusqu'ici, cela n'a pas été vraiment le cas, mais les joueurs vont sans doute changer la donne !

Il ne se doutait pas des conséquences.
Un « accident » qui coûta la vie à sa famille… et dont il fut tenu responsable ! Le discrédit ! Le déshonneur… Il fut bientôt criblé de dettes et tous lui tournèrent le dos. Sauf son Cousin John qui lui permet de dormir au-dessus de son pub.

Dès lors, Joe essaya de trouver autant de preuves possibles, comme il le faisait dans son ancien travail, pour faire tomber les Parfaits. Mais c'était se confronter à un mur… jusqu'à ce qu'il découvre que d'autres avaient également conservé des souvenirs des interventions criminelles des Parfaits. Il fit donc appel aux joueurs pour l'aider !

Il leur révélera tout ce qu'il sait en les rencontrant et, lorsqu'il se rendra au meeting (sauf intervention des joueurs), sous la pulsion du Rêveur, il tentera de l'abattre. Cependant Éclat Lumineux le stoppera et rendra la justice par lui-même.

Malone connaîtra un triste sort quelques jours plus tard… les Parfaits étant remontés jusqu'à lui et ayant envoyé Obscurité pour l'éliminer et passer un message à ses complices.

C'est un homme qui ressemble plus à une épave qu'autre chose, mais qui a dans les yeux la conviction de pouvoir obtenir justice pour sa famille. Il fera tout pour que les joueurs l'aident, révélant tout ce qu'il sait sur les Parfaits mais leur apprenant que les médias et la police n'en ont que faire… trop sous le charme des Parfaits (ou corrompus).

Rendez-le assez sympathique (ou pathétique) pour que les joueurs aient de la peine lorsqu'ils découvriront sa mort tragique.

La Cervelle

Personnage **fort**
Traits Primaires 20, Vitalité 80
Capacité spéciale **forte** : Lecture des pensées

La Cervelle est connue pour ses capacités mentales hors du commun, mais aussi pour son empathie envers tout être humain.

- Nom d'avant : Tania
- Caractère : Gentille et réservée
- Pouvoir connu : Lecture dans les pensées
- Pouvoir caché : Télépathe et capable de modifier les souvenirs
- Secret : Elle a toujours été plus réfléchie que les autres Parfaits, ayant gardé la conscience du bien et du mal malgré leurs transformations. Et à force de voir les autres se permettre des atrocités, elle en est venue à vouloir les stopper… mais ayant peur pour sa propre vie, elle ne le fait que dans l'ombre.

Derrière le masque de La Cervelle se cache une véritable héroïne qui va tout faire pour sauver les habitants de la ville, protégeant et guidant les joueurs pour qu'ils arrivent à renverser Éclat Lumineux. Cependant, elle a toujours le lien fraternel qui l'unit aux autres Parfaits et espérera pouvoir les sauver plutôt que de les voir être tués.

Dans le scénario 1 : elle modifiera les souvenirs des invités sur le toit, mais n'effacera pas les souvenirs des joueurs ni de Brad. Elle fait cela de temps en temps en espérant que ceux qui se réveillent avec encore

La police prend les dépositions. Brad, qui a préparé cette fête, a lui aussi encore tous ses souvenirs ; il ne va pas hésiter à tout raconter à la police. Mais comme aucun autre invité n'a de souvenir, Brad et/ou les joueurs seront pris pour des fous ayant trop picolé. La police affirmera qu'ils ont connaissance que les 5 Parfaits ont fait une apparition hier soir, mais qu'ils ont ensuite été appelés par le Parfait-Signal, car Obscurité a été repéré dans l'un des ghettos de la ville et qu'ils s'y sont tous rendus. Ce qu'ils racontent n'a donc aucun sens pour eux ! Et les invités à qui l'on a modifié la mémoire se souviendront effectivement de cette histoire de Parfait-Signal.

Si les joueurs insistent, le commissaire chargé de l'enquête, qui n'est autre que Méta'nimal,va les menacer de vouloir nuire à la sécurité de la ville et pourra les mettre au trou.

Brad restera le plus virulent. La scène se termine soit par les joueurs à qui l'on ordonne de quitter le bâtiment ; soit lorsqu'ils sont amenés de force en cellule de dégrisement.

Cette scène est là pour mettre les joueurs dans l'ambiance sombre de cette campagne, dans laquelle ils font face à des super-héros qui ont conquis le cœur de la ville et qui semblent au-dessus des lois.

Dès lors, ils commettent par moment des actes dénués de toute humanité. Souvent c'est le Rêveur qui déclenche les pulsions des gens durant les fêtes, faisant dégénérer au point qu'il y ait besoin d'une intervention pour couvrir son amusement. Psy-koeur est là pour immobiliser les gens et La Cervelle pour leur effacer la mémoire. En cas de problème plus définitif à régler, Éclat Lumineux utilise sa capacité à créer Obscurité (son double d'ombre qu'il contrôle

La Cervelle, quant à elle, ne fait pas la même chose. Elle tente de les dissuader, mais abandonne très vite.

Au bout d'un moment, de la lumière apparaît au-dessus de leurs têtes et Éclat Lumineux apparaît à son tour. Le Rêveur lui demande quelle méthode il veut utiliser. Éclat Lumineux répond que Méta'nimal mène un combat contre Obscurité de l'autre côté de la ville, alors ce sera la méthode douce. Il utilise un éclat de lumière pour faire griller tous les téléphones portables et appareils électroniques, puis dit à la Cervelle de « s'en charger ».

La Cervelle passe tour à tour auprès de chaque invité et leur touche le crâne en disant : « que tes souvenirs soient changés ».

La personne ferme alors automatiquement les yeux, en restant toujours immobilisée. Elle le fera également aux joueurs qui sombreront à leur tour dans l'inconscient.

Les sirènes du réveil

Les joueurs seront réveillés par des sirènes de police. Ils sont toujours sur le toit, mais tous les invités se réveillent avec une gueule de bois. Et la police est en train de repêcher la personne dans la piscine, morte.

Les souvenirs des joueurs sont flous, mais ils leur reviennent peu à peu. Plus ils se concentreront, plus leurs souvenirs leur reviendront rapidement. Pour se concentrer, faites-leur faire un test Volonté de difficulté Bleue. S'ils échouent, ils pourront faire un nouveau test Volonté de difficulté Rouge quelques minutes plus tard.

Tous les autres invités seront dans un nuage de « grosse cuite générale » sans qu'aucun souvenir ne leur revienne. On retrouvera du LSD dans une valise dissimulée par les 5 Parfaits, expliquant le trou de mémoire collectif.

leurs souvenirs luttent contre les Parfaits… mais les fois précédentes ils ont étés soit tués soit prit pour des fous.
Elle préviendra également les joueurs de partir lors du meeting afin d'échapper à l'arrivée des Parfaits qui sont là pour trouver les coupables.

Dans le scénario 2 : encore une fois, elle sauvera la vie des joueurs (peut-être même par la force en contrôlant leur corps grâce au lien tissé avec eux) pour qu'ils quittent la banque avant que Méta'nimal ne les tuent et les guider jusqu'à son repaire dans le magasin de comics. Là, elle leur révélera les grands secrets des Parfaits, avant de les aider à partir à l'assaut de la Perfect Tower et l'étage 55 en leur fournissant entre autres le code caché du digicode (2142).
Elle finira, comme les autres, par être absorbée par Éclat Lumineux.

Dans le Scénario 3 : son esprit, plus fort qu'Éclat Divin, finira par réussir à s'échapper. Et, après avoir découvert (grâce au partage de souvenir avec Méta'nimal) l'existence d'une grotte sous le lac où une autre Pierre Lumineuse se trouve, elle ira auprès des joueurs pour leur révéler cette information. Les aidant à choisir leur « livre » puis les accompagnant jusqu'à la bataille finale (si les joueurs sont en grave danger, elle pourra intervenir en prenant quelques instants le contrôle de l'esprit d'Éclat Divin, afin que les joueurs lui portent un coup).

Détails de ses pouvoirs

- Lire dans les pensées
- Effacer et/ou modifier les souvenirs
- Télépathie : parler dans l'esprit d'une personne.
- Contrôler l'esprit d'une personne pour la forcer à agir de la

manière désirée : il faut auparavant qu'elle ait tissé un lien mental avec cette personne. Pour y résister, les joueurs doivent faire un test Volonté de difficulté Rouge.
- Voyage spirituel : peut amener d'autres personnes dans sa conscience ou le monde des rêves.

Le Rêveur

Personnage **fort**
Traits Primaires 20, Vitalité 80
Capacité spéciale **forte** : création d'illusions

Le Rêveur aime faire la fête, animer les soirées et s'amuser avec les citoyens de la « haute ». Ses illusions sont capables de faire rêver les enfants autant que d'effrayer les criminels. C'est l'un des Parfaits les plus populaires et accessibles.

- Nom d'avant : Roy
- Caractère : Imbus de lui-même et manipulateur.
- Pouvoir connu : Capable de créer des illusions.
- Pouvoir caché : Pousse les gens à libérer leurs pulsions.
- Secret : Ce qu'il aime, c'est la démesure, voir les gens aller au bout de leurs instincts primaires et se faire du mal mutuellement. C'est un sadique. Et s'il peut profiter de la folie qu'il créer autour de lui, il le fait sans même se poser de question.

Les invités vont donc venir les solliciter (les joueurs le peuvent également), mais de nouveaux incidents inexpliqués vont se produire :

- Une personne grièvement blessée à cause d'un coup de couteau.
- Une personne qui manque d'en noyer une autre dans la piscine.
- Un serveur qui met le feu à la robe d'une invitée.

L'incident de trop

Soudain Ray, le futur marié, va prendre le micro le visage rouge de colère, et pointer du doigt Le Rêveur, pour annoncer qu'il vient de retrouver Carla en pleurs dans les toilettes. Elle lui a dit que Le Rêveur avait utilisé ses pouvoirs sur elle pour la forcer à lui tomber dans les bras. Ray n'arrive pas à finir sa phrase et s'effondre en larmes.

Alors que les invités (et les joueurs) regarderont Le Rêveur, ils réaliseront que ce dernier a un petit sourire malsain en réussissant un test Perception de difficulté Rouge. Mais dès que les joueurs ou un invité s'approcheront de lui de manière trop agressive, le Rêveur lancera à voix haute « La Soirée est terminée ». Tous les invités seront immédiatement immobilisés, paralysés sur place, pouvant voir ce qui se passe mais pas agir. Les joueurs subissent le même sort.

Un dernier verre

Les joueurs verront alors Psy-kœur faire des gestes avec les mains et pourront comprendre que c'est elle qui stoppe le temps.

Puis ils verront Psy-kœur et Le Rêveur s'amuser avec les invités immobilisés. Les jeux auxquels ils s'amusent (vous pouvez en ajouter d'autres) :

- Embrasser un(e) invité(e)
- Mettre un invité dans la piscine
- Remplir la bouche d'un invité de crevettes

Le scénario débute directement alors qu'ils sont présents à la fête, lorsque Brad annonce la surprise qu'il a préparée pour Ryan et Carla, le couple de futurs mariés. Là, un dragon géant apparaît dans les airs et leur fonce dessus. Les joueurs devront réussir un test Volonté de difficulté Bleue pour ne pas paniquer. À ce moment-là, Le Rêveur apparaît ! (il sait réaliser ses entrées)

Les joueurs vont pouvoir se mêler à la cohue pour avoir un autographe et un selfie.

La soirée parfaite

Pour ceux qui voudraient draguer un/une invité(e) lors de la soirée, faites-leur faire un test Réputation de difficulté Rouge, la difficulté variant selon leurs belles paroles ou leur taux d'alcoolémie. Il est quasiment impossible de séduire Le Rêveur (sauf si vous décidez que le Rêveur veut lui-même séduire l'un des joueurs). Et pour ceux ayant trop bu, faites-leur subir les conséquences (dégâts **20 points de Vitalité**).

Les premiers « incidents »

Continuez de décrire la soirée de manière « normale », mais agrémentez-la de quelques incidents de genre :

- Une bagarre entre deux amis de longue date.
- Une personne qui fond en larme sans raison.
- Un couple improbable qui se forme et qui se laisse aller malgré le public.

La Surprise de la Surprise

Arrivent alors Psy-koeur (qui s'amusera à faire quelques tours de lévitations d'objets pour épater la galerie) et La Cervelle (qui restera en retrait sauf si on lui demande de lire dans les pensées des gens, ce qu'elle fera pour leur faire plaisir).

Sous le masque du Rêveur se cache un enfant qui n'a connu que la souffrance et ne sachant rien faire d'autre que de la reproduire. Arracher les ailes des mouches, tuer les chats… il était déjà mal dans sa tête lorsqu'il a reçu ses pouvoirs. Le reste n'a donc pas aidé… malgré sa sœur, Anna (Méta'nimal), qui a tenté de le raisonner. Ses pulsions ont pris le dessus, et « jouer » avec les autres est devenu son passe-temps préféré, cherchant toujours plus de pouvoir pour mieux mater les faibles.

Dans le scénario 1 : C'est lui qui est à l'origine des fêtes qui dégénèrent. Même s'il a facilement entraîné Psy-kœur ou convaincu Éclat Lumineux de le laisser faire, il est celui qui a le premier montré qu'on pouvait utiliser ses pouvoirs sans se soucier des lois ni de la vie humaine, en utilisant les pouvoirs de la Cervelle pour effacer les souvenirs des gens. Il sera montré comme le plus cruel des Parfaits, et il semblera encore plus dangereux lorsque les joueurs se souviendront qu'il se présente pour devenir Procureur du District.

Mais le Rêveur finira par cracher la vérité face aux caméras à cause du sérum et deviendra une menace pour l'équilibre des Parfaits. Éclat Lumineux le tuera devant le monde entier, tentant ainsi de terrer la face sombre des Parfaits.

Cependant avec sa mort, Méta'nimal, sa sœur, n'aura plus qu'un désir : le venger !

Détails de ses pouvoirs

- Créer des illusions : qu'elles soient belles ou effrayantes, elles sont surtout d'un réalisme surprenant, même les plus cartésiens s'y laissent tromper. Lorsqu'il les utilise pour terroriser ses

adversaires, il est difficile d'y résister. Pour y résister, il faut réussir un test Volonté de difficulté Bleue.
- Libérer les pulsions : un pouvoir invisible qu'il déclenche lorsqu'il le souhaite et qui atteint celles et ceux se trouvant dans une zone proche de lui. Dès lors, les individus voient leurs pulsions les plus sombres (se battre, mentir, tromper son conjoint…) prendre le dessus et ils agissent en tant que tel. Pour y résister, il faut réussir un test Volonté de difficulté Bleue.

Méta'nimal

Personnage **fort**
Traits Primaires 20, Vitalité 80
Capacité spéciale **forte** : métamorphose en animal

Clown, acteur, amuseur public, Méta'nimal est une distraction ambulante, se transformant au gré de ses envies ou de la demande du public pour toujours amener un sourire sur les lèvres. Mais gare aux criminels s'ils ne veulent se retrouver entre les crocs d'un tigre effrayant !

- Nom d'avant : Anna (c'est une fillette, mais depuis elle se change le plus souvent en garçon)
- Caractère : Enjouée et blagueuse.
- Pouvoir connu : Métamorphose en animal.
- Pouvoir caché : Métamorphose en être humain.
- Secret : Elle est la sœur du Rêveur, et a vécu une vie aussi rude que lui. Elle est longtemps restée dans son ombre et sous sa protection, mais

Vous serez bien sûr là comme tous vos autres amis pour fêter cela comme il se doit. C'est Brad qui s'est occupé de tout organiser, même si vous avez chacun donné quelques billets pour que la fête soit irréprochable. Il a loué un roof top, un toit avec piscine, bar et barbecue et a prévu une méga surprise. Même lui n'a rien voulu vous dire.

Tandis que la fête bat son plein et que vous en êtes déjà à quelques verres, lorsque la surprise débarque, vous êtes tout aussi ébahi que les autres. Le Rêveur !

L'un des 5 Parfaits ! Il est là ! Venu animer votre fête.

Pourtant Obscurité, un super vilain, leur donne en ce moment du fil à retordre dans les rues de Cape City… Brad a dû aligner les billets pour le convaincre de venir plutôt que de traquer le super méchant. Peu importe ! Le Rêveur est là et il va pouvoir utiliser ses super pouvoirs pour créer des illusions comme vous l'avez vu à la TV. Ça va être génial !

Mais un frisson vous passe à chacun dans le dos. Quelque chose d'étrange, d'incompréhensible. Comme si cette soirée n'allait peut-être pas être aussi « parfaite » que vous l'imaginiez. Ou au contraire, elle le sera bien trop !

Les joueurs vont commencer la partie par une fête, laissez-les définir comment ils y vont, ce qu'ils amènent comme cadeau, également leur lien avec la/le fiancé(e) et entre eux (amis de longue date ? Certains sont sortis ou sortent ensemble).

L'idée est d'en faire un groupe soudé à la Friends.

Détails de ses pouvoirs

- Télékinésie : elle peut déplacer des objets par la pensée. Autant pour impressionner les gens que pour s'en servir de bouclier ou d'armes. Les dégâts dépendent de l'objet qui est utilisé pour terrasser ses adversaires.
- Elle peut voler dans les airs grâce à sa télékinésie (mais moins rapidement qu'Éclat Lumineux).
- Arrêt du temps : elle peut stopper le temps autour d'elle dans une zone allant jusqu'à 500 mètres. Cependant les gens immobilisés ne sont pas inconscients, ils peuvent observer ce qui se passe. D'où l'intérêt de l'intervention de la Cervelle pour « faire le ménage ». Une personne paralysée peut y résister en utilisant des drogues (stéroïdes, boissons énergisantes en grande quantité…), mais uniquement pour quelques secondes, car le pouvoir de Psy-Koeur se renforce chaque minute de sa présence à un même endroit.

Scènes

La fête est finie

Ray et Carla vont se marier ! Vous avez reçu la nouvelle depuis un mois et vous n'en revenez toujours pas ! Ces deux-là se tournaient autour depuis des années, mais aucun n'osait franchir le pas et, en moins d'un an, les voilà vivant le grand amour !

avec ses pouvoirs, tout a changé pour elle. Devenant alors capable de se changer en animal, mais aussi de prendre l'apparence de n'importe quelle personne, elle s'est fondue dans la masse, espionnant, écoutant, prenant l'apparence d'autres personnes… tout cela est devenu un grand jeu pour elle, peu importait les conséquences. Cependant lorsque son frère a commencé à faire vraiment du mal aux gens, elle a voulu le raisonner. Mais c'était peine perdue, et au contraire ce fut elle qui finit par accepter de l'aider à couvrir ses méfaits.

Sous le masque de Méta'nimal se cache une fillette qui voue une adoration sans limites à son frère et qui ferait tout pour lui. Si elle a un bon fond, voulant vraiment distraire les gens en se changeant en animaux, elle aime aussi les surveiller en se faisant passer pour eux. Et, lorsqu'Éclat Lumineux a commencé à lui demander de se transformer en certains humains précis pour faire de faux témoignages, elle n'a pas su dire non, devenant complice direct des crimes des Parfaits.

Dans le scénario 1, elle ne sera pas présente (sauf sur des écrans de TV), mais le meurtre de son frère par Éclat Lumineux va la briser. Elle n'aura de cesse de vouloir le venger.

Dans le scénario 2, elle a échafaudé un plan pour se venger d'Éclat Lumineux.

Étape 1. Elle a découvert qu'il cachait quelque chose à l'étage 55, et même qu'il s'agissait d'un être humain, mais elle a été repérée et ne pouvant franchir la barrière ni ayant accès au code du digicode, n'a pas pu en savoir plus.

Étape 2. Elle a fait mine d'être ivre afin de parler à La Cervelle de ce « secret » à l'étage 55, qui selon elle était la faiblesse d'Éclat Lumineux. Pourquoi à la Cervelle ? Car elle a découvert en l'espionnant que la Cervelle semblait vouloir également ne plus aider les autres Parfaits. Mais de là à ce qu'elle lui fasse confiance… elle n'y croyait pas ! De plus, seule la Cervelle possédait le moyen de connaître le code du digicode menant à l'étage 55. Sans parler du fait qu'elle ferait un bouc émissaire parfait si le plan de Meta'nimal venait à échouer. Toutes les bonnes raisons sont là pour manipuler la Cervelle et ses « humains » !

Étape 3. Elle a kidnappé et tué Lucy pour prendre sa place à la tête des Brisés.

Étape 4. Elle a suggéré aux Brisés de ruiner les Parfaits, obligeant ainsi Psy-Koeur à braquer une banque, et à la Cervelle de sortir de l'ombre pour les aider, provoquant ainsi une rencontre entre La Cervelle et les joueurs… et enfin à envoyer les joueurs (humains donc pouvant passer la barrière énergétique anti-supers, avec en plus le code du digicode fourni par la Cervelle) libérer la personne enfermée à l'étage 55.

Étape 5. Une fois le secret – alias Emmy – dehors, elle n'a plus eu qu'à la tuer de sang froid. Puis elle alla clamer sa vengeance à Éclat Lumineux, en révélant qu'elle a pris l'identité de Lucy à ce moment-là.

Elle aurait voulu simplement partir loin après sa vengeance, mais Éclat Lumineux fut le plus rapide ! Elle finira par mourir dans tous les cas des mains d'Éclat Lumineux, qui absorbera ses pouvoirs.

- Pouvoir connu : Télékinésie
- Pouvoir caché : capable d'arrêter le temps dans un large rayon autour d'elle.
- Secret : Autrefois timide et réservée, elle a longtemps été dans l'ombre des autres Parfaits. Mais avec ses nouveaux pouvoirs, elle s'est découverte véritablement femme et capable d'indépendance. Depuis, elle n'a qu'un but : briller aux yeux des autres sans avoir besoin de lever le petit doigt. Qu'on l'adule pour sa personne !

Sous le Masque de Psy-koeur se cache une fillette qui aimait raconter des histoires pour que les autres portent leur attention sur elle (c'est elle qui a fait croire que la Pierre Lumineuse qu'elle avait trouvée était tombée du ciel, alors qu'elle l'avait ramassée sur la rive du lac). Au départ réticente à l'idée de faire du mal aux gens, avec son statut de star, elle s'est convaincue que les gens lui devaient un respect total et qu'il n'y avait rien de mal à les obliger à le faire lorsque ce n'était pas le cas. Usant et abusant de sa capacité secrète à stopper le temps lorsqu'elle le désire, allant jusqu'à dépouiller des magasins et des banques pour le faire.

Dans le scénario 1, elle va intervenir sur le toit pour participer à la fête et immobiliser tous les invités afin que la Cervelle fasse le ménage… mais pas avant s'être amusé un peu !

Dans le scénario 2, poussée par les anti-Parfait, elle va venir braquer la banque, et tomber dans le piège des Brisés. Elle pourra y perdre la vie ou non (selon les joueurs). Mais quelque temps après, elle trouvera la mort dans tous les cas lorsqu'Éclat Lumineux absorbera ses pouvoirs.

quelques heures encore plus de puissance… mais cela le rend également encore plus sanguinaire.
- Maître des ombres : il utilise les ombres comme des épées, des griffes, ou des couteaux qu'il lance, occasionnant **20 points de Vitalité** de dégâts.
- Se fondre dans l'ombre : lorsqu'il fait nuit ou dans une salle obscure, il disparaît dans l'ombre lorsqu'il est immobile, pouvant dès lors surgir à son bon vouloir pour frapper ses adversaires.
- Étau de l'ombre : en se jetant sur sa cible, il peut l'étouffer avec son corps, l'asphyxiant peu à peu pour lui faire perdre son souffle jusqu'à ce qu'il rende son dernier.
- Disparition incompréhensible : il peut disparaître d'un lieu en une fraction de seconde (cela se produit si Éclat Lumineux le rappelle à lui).

Psy-koeur

Personnage **fort**
Traits Primaires 20, Vitalité 80
Capacité spéciale **forte** : télékinésie

Capable de déplacer les objets à distance, elle est également devenue une reine de la mode adulée des jeunes filles comme des fans, ses apparitions déclenchant des émeutes.

- Nom d'avant : Iona
- Caractère : franche et sûre d'elle.

Détails de ses pouvoirs

- Métamorphose en animal : elle le fait de manière instantanée. On reconnaît que c'est elle, car ses animaux ont tous une tache blanche au-dessus du crâne. Elle gagne alors toutes les capacités de l'animal.
- Métamorphose en être humain : elle peut prendre l'apparence et la voix (mais pas les souvenirs) de n'importe quelle personne qu'elle a touchée une fraction de seconde ; il est dès lors impossible de faire la différence. Le seul moyen de la reconnaître serait de la piéger sur des questions personnelles concernant la personne. Par ailleurs, elle gagne la mémoire musculaire de la personne (douée en combat, en pilotage, en piratage…) ; cela lui vient instinctivement, et lui permet d'utiliser les spécialités de l'individu. Elle peut également multiplier sa taille et son poids de manière démesurée, devenant ainsi un géant l'espace de quelques instants.

Obscurité

Personnage **mortel**
Traits Primaires 30, Vitalité 120
Capacité spéciale **mortelle** : Contrôle des ombres

Un super-vilain aussi mortel que puissant, capable d'exterminer un immeuble tout entier en quelques minutes à peine. La police a abandonné toute idée de l'affronter directement, appelant en renfort les Parfaits pour lui faire face.

- Nom d'avant : inconnu
- Caractère : implacable et acharné
- Pouvoir connu : Manipule les ombres pour s'y dissimuler, créer des armes ou encore étouffer ses victimes.
- Pouvoir caché : Il peut disparaître en une fraction de seconde (note : c'est lorsqu'Éclat Lumineux le rappelle à lui)
- Secret : Obscurité n'est autre qu'une création d'Éclat Lumineux, qui fait littéralement ressortir sa part de ténèbres. Libérant ainsi un monstre qui n'a pour but que de semer le chaos et la désolation autour de lui. Cependant, Éclat Lumineux peut l'obliger à commettre des actes précis (ce qu'il fait lorsqu'il désire dissimuler certains crimes perpétrés par les Parfaits). De plus Obscurité a pour « commandement » de ne jamais ôter la vie à un Parfait ; même si les Parfaits et lui simulent des combats pour que cela paraisse réaliste, Obscurité ne blesse jamais mortellement l'un des parfaits.

Le but d'Obscurité est de maintenir la terreur dans la ville pour que les Parfaits aient une raison de pouvoir agir si librement. Face à un mal que des gens « normaux » ne peuvent battre, il faut donner les pleins pouvoirs aux seuls qui peuvent y faire face… les Parfaits !

Sous le masque d'Obscurité se cache donc un ennemi mortel pour les joueurs, mais également pour toute la ville. Un super-vilain qui est couvert par les super-héros. Un monstre agissant de jour comme de nuit, difficile à stopper et n'ayant aucune limite dans ce qu'il fait.

Dans le scénario 1, les joueurs ne le rencontreront pas directement, mais ils rencontreront son œuvre à la fin. En découvrant le cadavre de Malone, la tête arrachée.

Dans le scénario 2, ils auront étés traqués (peut-être même blessés) par Obscurité. En rencontrant la Cervelle, elle pourra leur dire qui est Obscurité si les joueurs insistent (mais elle préférera le taire, pensant encore pouvoir réhabiliter ses anciens amis).

Les joueurs se retrouveront confronter à lui (sauf s'ils sont très discrets et ingénieux) à l'étage 54. D'ailleurs, si les joueurs restent trop longtemps près d'Obscurité sans se faire voir, il pourra les sentir avec ses sens aiguisés. Obscurité sera un adversaire implacable s'ils l'affrontent directement.

Il finira par se faire également absorber par Éclat Lumineux à la fin du scénario.

Détails de ses pouvoirs

- Sens obscurs : ouïe, vue, toucher, odorat, goût et même un sixième sens qui l'alerte en cas de danger. Tous ses sens sont surpuissants, l'aidant dans ses traques comme dans ses affrontements.
- Repas de choix : en mangeant un organe du corps d'une de ses victimes (moelle épinière, cœur, cerveau…) il obtient pendant