

SUPERHEROES

Scénario Magical Girls contemporain / USA



Dans l'univers imaginaire des jeunes Américains, les "comics" de super-héros tiennent encore une place de choix, même s'ils n'ont plus forcément la même importance qu'il y a quelques années. Les *Watchmen*, les *X-Men*, la *Justice League* et les autres sont autant de références culturelles modernes, qui parlent non seulement aux Américains, mais aussi aux étrangers, qui connaissent ces héros qui s'exportent bien en Europe et ailleurs.

Mais si les lycéens, et parfois aussi les lycéennes, rêvent de ressembler à leurs super-héros préférés et d'accomplir les mêmes exploits extraordinaires qu'eux, ils sont généralement loin d'imaginer qu'un jour, ils pourraient réellement devenir des super-héros eux-mêmes. C'est pourtant ce qui va arriver à un groupe de lycéennes, alors qu'elles

ont encore du mal à croire à l'apparition en chair et en os d'un super-héros, le Golden Ranger, à Los Angeles ...

Note : ce scénario prend en compte la règle de "réputation" de *Lycéenne RPG 4.0*. Il est également possible d'y interpréter des PJ masculins.

Par Claire Billaud



Ce texte est sous licence **Creative Commons CC-BY-NC-SA 3.0**

Paternité - Pas d'usage commercial - Partage des conditions initiales à l'identique



LE LYCEE FRANCAIS DE LOS ANGELES

Cette description reprend très largement celle du vrai Lycée français de Los Angeles, mais a été modifiée pour les besoins du scénario. Pour plus d'informations sur le Lycée français de Los Angeles, voir <http://www.lyceela.org>

Le Lycée français de Los Angeles (*en français dans le texte*) est une école privée mixte située à Los Angeles en Californie. Contrairement à ce que son nom de “lycée” laisse entendre pour un Français, il s’agit d’un établissement complet qui accueille les élèves du *kindergarten* (école maternelle) au *12th grade* (terminale).

Le Lycée français, comme son nom l’indique, a été fondé en 1964 par deux Français, Raymond Kabbaz et sa femme Esther. Cependant, l’ouverture effective de l’école date de 1965, après que la loi sur l’éducation en Californie ait changé (celle-ci interdisait jusque-là d’enseigner dans une autre langue que l’anglais). D’abord située sur un seul campus, l’école a progressivement essaimé ; cependant, les campus annexes actuels ne prennent en charge que les élèves de maternelle et des premières années de primaire, le collège et le lycée étant situés sur le campus principal. La directrice actuelle du Lycée français est Clara-Lisa Kabbaz, qui n’est autre que la fille des fondateurs de l’établissement.

Le Lycée français de Los Angeles est divisé en deux “sections” distinctes : l’une, appelée *English Section*, reçoit un enseignement en anglais (sauf pour certains cours qui sont en français) et suit les programmes fixés par le gouvernement californien (avec cependant un renforcement des cours de français par rapport à la normale) ; l’autre, appelée *French Section*, reçoit un enseignement en français (sauf pour certains cours qui sont en anglais) et suit les programmes de l’Education Nationale française. Cette section est également habilitée à faire passer à ses élèves les examens du brevet des collèges (en 3e / *9th grade*) et du baccalauréat (en terminale / *12th grade*) ; le Lycée français est le centre d’examen du baccalauréat pour la zone sud de la Californie. Les deux sections sont situées sur les mêmes campus et leurs élèves se mélangent, notamment pendant les pauses ou les cours de sport.

Les matières suivantes sont enseignées :

- Anglais, Français, 1 langue vivante (Espagnol, Allemand), Histoire-Géographie
- Mathématiques, Physique-Chimie, Biologie
- Options : 3ème langue, Latin, Informatique, Economie, Philosophie, Théâtre, Arts plastiques, Cinéma, Littérature

Le Lycée français permet également à ses élèves de pratiquer toutes sortes de sports : Basket, Volley-ball, Football, Tennis, Karaté, Escrime ...

Le Lycée français abrite plusieurs clubs dont un prestigieux club de théâtre (l’établissement possède sa propre salle de théâtre), mais aussi des clubs d’art, une chorale, des clubs humanitaires ...

Dans les deux sections, les résultats sont réputés excellents, si bien que le Lycée français est très demandé par les parents qui veulent que leurs enfants aient la meilleure éducation ... à condition d’en avoir les moyens, car en tant qu’école privée, le Lycée français a des coûts d’inscription élevés. Les élèves sont donc bien souvent issus de familles riches, fils et filles de riches businessmen, de patrons d’entreprise, de diplomates français (ou de pays francophones : Belgique, Suisse, Afrique francophone, Québec ...), ou de vedettes. La sélection des nouveaux élèves se fait également sur leurs résultats dans leurs écoles

précédentes et sur les recommandations de leurs anciens professeurs, afin de maintenir le niveau élevé de l'enseignement du Lycée français.

Parmi les anciens élèves (*alumni*) du Lycée français, on compte plusieurs célébrités comme Jodie Foster, Shannen Doherty (*Beverly Hills, Charmed*), Kiefer Sutherland (*24 heures chrono*) ...

L'établissement impose le port de l'uniforme à tous ses élèves. S'il change un peu selon les classes, au lycée l'uniforme est le suivant :

- Pour les filles : chemisier blanc, veste bleu marine portant l'écusson de l'école, cardigan bleu marine, jupe bleu marine ou grise (jupes-culottes et pantalons sont autorisés le vendredi). Les accessoires pour cheveux (serre-têtes, chouchous, rubans) font partie de l'uniforme.

- Pour les garçons : chemise blanche, veste bleu marine portant l'écusson de l'école, cardigan bleu marine, pantalon gris (les shorts sont autorisés en été), cravate.

Filles et garçons portent des manteaux bleu marine à l'écusson de l'établissement en cas de froid. Les tenues de sport sont également uniformisées et fournies par l'école.



Les PJ sont dans la même classe au Lycée français de Los Angeles, soit en French Section soit en English Section. Elles connaissent déjà les élèves “incontournables” de l'établissement, en particulier David Vannon.

Nous sommes à la fin du premier semestre, et beaucoup de compétitions sportives au programme de l'établissement viennent de se terminer (si les PJ font partie d'une équipe sportive, elles peuvent en avoir terminé une, ce qui aura éventuellement des effets sur leur moral ou sur les événements du tout début de la partie).

Parmi les compétitions sportives qui viennent de se terminer, il y a celle de karaté. C'est une de celles qui font le plus de bruit et même si les PJ ne s'intéressent pas du tout aux arts martiaux, elles en apprennent vite les résultats : victoire écrasante de l'équipe du Lycée français menée par le charismatique David Vannon.

Celui-ci est dans la même année que les PJ, en *English Section*. Peu de temps après l'annonce de la victoire de l'équipe de karaté, il fait passer à ses camarades un message qui ne met guère de temps à parvenir aux oreilles des PJ : tous les élèves de leur année, *English Section* et *French Section* confondus, sont chaleureusement conviés chez les parents de David (qui possèdent une grande maison) pour une méga-fête ! La date est fixée à dans 2 jours. L'annonce de la fête suscite un enthousiasme général car David est apprécié de pratiquement tous les élèves du Lycée français, les garçons respectant sa force, son charisme et ses talents de karatéka, et les filles ... le trouvant très beau et, aux dernières nouvelles, célibataire !

Chez les filles, les deux jours précédant la fête sont en grande partie consacrés à choisir la robe et le maquillage qu'elles porteront pour se faire remarquer de David. Au point que certaines d'entre elles seront punies par les professeurs pour avoir rêvassé ou bavardé en cours, ce qui pourra donner lieu à quelques clashes. Shelley Wilson en profite pour laisser entendre aux élèves françaises qu'elles peuvent économiser leurs efforts, car elle sait de source soi-disant sûre que David n'aime pas les “Froggies”. Si les PJ objectent que son amie Alisson, qui est française par son père, va à la fête sans que ça ne dérange personne, ou si Alisson a la présence d'esprit de faire elle-même une objection, Shelley répond immédiatement : “oui, mais toi Alisson, tu es née d'une mère américaine, c'est différent”.

Shelley, surtout si les PJ sont françaises et lui répondent un peu trop, peut aller jusqu'à faire croire à David que certaines Françaises ont raconté des horreurs sur lui et ne méritent pas d'être conviées à sa fête. Si les PJ, en réponse ou par précaution, tentent la manoeuvre inverse, David sera réticent. En effet, le père d'Alisson, qui est un avocat d'affaires réputé, a beaucoup aidé (et aide encore) son père dans des affaires de concurrence difficiles. Il craint donc un “incident diplomatique” s'il n'invite pas Alisson et que celle-ci s'en plaint à son père ; et Shelley étant inséparable d'Alisson, c'est du pareil au même. Si elles insistent, il affirmera s'arranger pour qu'elles ne se croisent pas pendant la fête, pour ne gâcher le plaisir de personne. Au final, il ne refusera personne et laissera venir tout le monde, quitte à en faire entrer certains ou certaines par des portes différentes et les garder autant que possible dans des pièces différentes, afin de minimiser leurs chances de se rencontrer.

Mais un autre événement a lieu peu avant la fête de David. Les journaux rapportent un nouvel exploit du “Golden Ranger”, qui a mis en fuite des bandits ayant tenté d'attaquer une banque. Jusque-là, le

Golden Ranger, ce justicier qui fait régner la loi à Los Angeles depuis peu, n'était guère qu'une rumeur, faute de preuves formelles de son existence. Mais cette fois, les nouvelles présentent la première photo avérée du Golden Ranger, un homme en combinaison dorée dont le visage est entièrement masqué par une visière du genre de celles que portent les pompiers. Le justicier se serait envolé juste après qu'un photographe amateur ait eu le temps de prendre cette photo. Impossible de dire qui il est, mais les filles ont tendance à imaginer qu'il est jeune et beau sous son masque ...

Le soir de la fête de David, une bonne partie des conversations a pour sujet le Golden Ranger, au point presque d'éclipser ce qui est censé être fêté ce soir : la victoire de David et de son équipe de karaté. David (c'est un peu moins vrai pour ses coéquipiers, dont certains appréciaient déjà moyennement d'être éclipsés par leur capitaine) ne semble cependant pas vexé qu'on parle plus du Golden Ranger que de lui ; au contraire, il semble interroger certains invités (dont les PJ) pour savoir ce qu'ils savent du Golden Ranger et ce qu'ils en pensent.

Quelques hypothèses complètement folles finissent par circuler sur le sujet. Des garçons (bourrés) prétendent être eux-mêmes le Golden Ranger (et tentent de le prouver en faisant des acrobaties ratées qui peuvent déboucher sur de la casse ou des blessures ...), d'autres pensent qu'il s'agit d'une publicité choc pour un film, tandis que certains, surtout parmi les "intellos" du lycée ou les tenants de la "théorie du complot", affirment que le Golden Ranger pourrait bien n'être qu'une invention de journalistes ou de politiciens pour détourner l'attention des gens et les enfermer dans un faux sentiment de sécurité ...

À un moment donné, l'une des PJ remarque que son verre est vide et que toutes les bouteilles à proximité ont déjà été "sifflées". Elle décide donc de se rendre à la cuisine pour voir s'il n'y a pas d'autres bouteilles. Bizarrement, il n'y a personne dans la cuisine ; de plus, le frigo ne contient plus de bouteilles, sans doute ont-elles toutes été utilisées pour la fête. Mais une porte qui semble être celle de la cave est entrouverte. La soif, ou la curiosité, ou les deux, va pousser la PJ ainsi que celles qui l'accompagnent à descendre dans la cave.

La première pièce de la cave, assez sombre, contient surtout du matériel de bricolage assez banal, sans doute celui qu'utilisent David et son père pour bricoler à leurs heures perdues. Mais au fond, une autre porte est entrouverte et une lumière intense s'en échappe. La porte est métallique et épaisse. Elle donne sur une pièce entièrement blanche dont le plafond est garni de spots étranges. Dès que les PJ y sont entrées, la porte se referme, la lumière "conventionnelle" s'éteint et les spots s'allument, en diffusant une lumière qui n'a rien de commun avec tout ce qu'elles ont connu ... Et les PJ s'évanouissent ...

Lorsqu'elles se réveillent, elles sont dans une grande chambre, et près d'elles, David fait les cent pas et semble inquiet. Dès qu'il est sûr qu'elles peuvent toutes l'entendre, il leur explique le problème : elles sont entrées à un endroit où elles n'auraient jamais dû entrer.

En effet, la pièce blanche où il les a retrouvées n'est autre qu'une machine expérimentale créée dans la section de recherches de l'entreprise de son père. Fonctionnant sur une technologie entièrement nouvelle (et, il faut l'avouer, encore mal maîtrisée) à base de matière étrange, elle est capable de créer des distorsions de la réalité autour de ceux qu'elle irradie. David ajoute rapidement qu'il le sait mieux que personne, car il en a lui-même été victime il y a à peine deux semaines. Il ajoute que les effets n'ont été jusque-là que positifs, lui donnant une force surhumaine et la capacité de voler, pouvoirs qu'il a décidé d'utiliser pour le bien de tous, en devenant super-héros sous le nom de Golden Ranger. Si les PJ ne le croient pas, il commence d'abord par leur montrer le costume doré du justicier dans son armoire, puis par leur faire une démonstration : aucun doute, il vole, et sans trucage !

Les PJ commenceront à ce moment à ressentir les effets de la transformation sur elles-mêmes, et leurs pouvoirs vont se manifester de manière spontanée (selon les pouvoirs qui leur ont été attribués, elles voient de la glace se former sur leurs mains, leur peau briller légèrement ...), sans faire de dégâts, sinon psychologiques sur des jeunes filles qui découvrent soudain qu'elles ont été transformées en monstres (test

de Sensibilité obligatoire, même le profil “Insensible” ne les dispensera pas de réagir à un événement aussi extraordinaire) ...

David affirme qu’il n’existe pour le moment aucun moyen d’inverser le processus, bien que les chercheurs qui ont créé la machine y travaillent. Il conseille aux PJ de faire comme lui et d’en prendre leur parti ; d’ailleurs, si elles veulent devenir justicières elles aussi, elles peuvent compter sur son soutien moral et logistique (la maison des Vannon lui sert déjà de base secrète, elle peut bien servir ainsi à quelques super-héros de plus).

Les motivations ne manquent pas pour accepter le marché : côtoyer David plus souvent et se faire remarquer de lui, rétablir la justice (le profil “Justicière” colle très bien), se sentir utile, devenir célèbre, prendre sa revanche sur des camarades qui se croyaient mieux que soi ... Mais si des PJ se sentent effrayées par leurs nouveaux pouvoirs ou refusent de jouer les héroïnes, David semble le comprendre parfaitement. Celles qui veulent le rejoindre, ou qui changent d’avis, peuvent revenir le voir quand elles veulent ; pour l’heure, il leur recommande de rentrer chez leurs parents, car il commence à se faire tard, les autres invités de la fête sont d’ailleurs tous partis. Il les reconduit lui-même chez elles et sort à leurs parents une excuse plausible : elles avaient un peu trop bu à la fête et il ne voulait pas les laisser repartir seules, il les a donc laissées s’en remettre un peu puis les a ramenées chez elles. Cette histoire vaudra peut-être une remontrance aux PJ de la part de leurs parents, mais ça vaut mieux que de leur révéler leurs nouveaux pouvoirs ...

Le lendemain, au lycée, beaucoup d’élèves parlent avec enthousiasme de la fête de David et des divers incidents qui ont pu s’y produire. Certains parlent d’ailleurs de la disparition subite des PJ et s’interrogent sur la raison de cette disparition. Avec plus ou moins de bonnes intentions, des camarades des PJ leur demanderont “avec qui” elles ont passé la fin de la soirée, leurs ennemies en profitant pour affirmer à qui veut bien l’entendre que ce n’est sûrement pas David ; si les PJ affirment que si, leurs ennemies répliqueront “c’est beau de rêver”.

De fait, David niera avoir passé du temps avec les PJ en particulier. Si celles-ci s’en offusquent, il leur affirme qu’il serait dangereux que ça se sache trop : si par malheur quelqu’un faisait le lien entre le Golden Ranger et lui, il ne serait pas difficile de suivre la piste jusqu’aux PJ, et que c’est donc pour les protéger qu’il nie en bloc. Il ne se rapproche d’ailleurs pas des PJ pendant la journée, sinon éventuellement après avoir vérifié que personne n’est témoin. Il ne donnera guère plus de détails sur ses pouvoirs et sur les transformations qui ont affecté les PJ.

Le soir venu, nouveau coup de théâtre. Les informations rapportent une attaque de banque par un groupe de bandits déguisés menés par un homme au masque de clown noir et blanc, qui s’est présenté sous le nom de “Bouffon Noir”. Il a laissé un message enregistré que les journalistes diffusent : le message est destiné au Golden Ranger. Le Bouffon Noir se moque de lui pour ne pas l’avoir arrêté et lui lance un défi : “Je viserai une autre banque demain soir à 21 heures précises, essaie donc de me retrouver et de m’arrêter !”

David semble prêt à répondre au défi du Bouffon Noir. Il sait qu’en agissant ainsi, il donnera à ce malade ce qu’il veut, mais il ne peut pas rester inactif alors qu’un déséquilibré va peut-être faire des victimes innocentes. Encore une fois si les PJ n’ont pas accepté de jouer les super-héroïnes à ses côtés, il leur propose de l’accompagner, affirmant qu’ils ne seront jamais trop et que le Bouffon Noir risque d’être surpris en voyant arriver plus de super-héros que prévu, ce qui peut leur donner un avantage décisif. À toutes celles qui acceptent de le rejoindre, il promet encore une fois tout le soutien dont il est capable. Si certaines PJ ont d’ores et déjà accepté de le suivre, leurs nouveaux “costumes” de justicières sont d’ailleurs prêts dès ce soir. Ils sont en fibres spéciales ultra-résistantes et ultra-souples, et d’un design adapté aux pouvoirs qu’elles ont manifesté : par exemple bleu “glacé” pour Fréon, brillant et orné d’une étoile pour Etoile Etrange, aux tons de fauve tacheté pour Servaline ... Si les PJ décident de suivre David maintenant, leurs costumes seront prêts pour le lendemain soir, juste avant d’aller affronter le Bouffon Noir.

En attendant, il ne se passe pas grand-chose de particulier le lendemain, à part les cours habituels. La plus grande difficulté pour les PJ sera soit de convaincre leurs parents de les laisser sortir ce soir, soit, si elles pensent que c'est impossible, de sortir en douce de chez elles pour aller rejoindre David. Si celui-ci est prévenu à l'avance, il peut les attendre avec sa voiture à quelques rues de chez elles pour faciliter leur trajet, prouvant en même temps que sa promesse de soutenir les PJ n'est pas une promesse en l'air.

David les conduit ensuite en centre-ville, dans le quartier des banques, où il ne leur sera pas difficile de repérer le Bouffon Noir. Celui-ci les y attend comme prévu accompagné de quelques complices (leur nombre doit être à peu près égal à celui des super-héros), comme lui déguisés et maquillés en clowns tueurs. Comme David le prévoyait, il semble d'abord surpris de voir plusieurs super-héros au rendez-vous, mais il ne se laisse pas impressionner pour autant, et affirme que quel que soit le nombre d'adversaires qui se présentera, il sera vainqueur.

Il ne faut pas hésiter, dans cette partie comme dans la suite, à jouer, voire à surjouer, sur les clichés inhérents aux histoires de super-héros. Les PJ doivent se sentir les héroïnes d'un film du genre ...

Ce qui est en quelque sorte le cas. Bien qu'elles pensent le contraire, les PJ ne sont en réalité jamais sorties de l'étrange machine située dans la cave de chez David. Loin d'être un "irradiateur de super-héros", cette machine (qui est cependant bel et bien une innovation des équipes de recherche de l'entreprise de Michael Vannon) est une sorte de "cinéma virtuel", ou plutôt de "jeu vidéo neural" atteignant directement les neurones des participants pour leur donner l'illusion de vivre une histoire fantastique. Une injection de drogue aide les PJ à ne pas reprendre contact avec la réalité.

Le temps écoulé dans le "jeu" ne correspond pas à celui de la réalité, un peu à la manière de Total Recall. La nuit n'est en réalité même pas encore finie, alors que les PJ vont avoir l'impression que ça va durer plusieurs jours ...

Quant aux exploits du "Golden Ranger" passés dans les journaux, il s'agit bien de David, et surtout d'une fausse information distillée par Michael Vannon, destinée à attirer l'attention des gens pour que, le moment venu, ils soient plus réceptifs à la sortie du jeu "Vous aussi, devenez un super-héros" ...

Le Bouffon Noir et ses acolytes possèdent quelques super-pouvoirs proches de ceux de David et des PJ, mais ils ne sont pas suffisants pour faire le poids. La plupart des acolytes seront assez faciles à éliminer, seul le Bouffon Noir lui-même donne vraiment du fil à retordre aux super-héros. Dans la plus pure tradition du genre, il échappe à la dernière attaque qui aurait dû lui être fatale et s'enfuit en clamant : "Vous avez été les plus forts cette fois-ci, mais je vous retrouverai !"

David félicite largement les PJ pour le combat, y compris si elles ont peu participé ou si elles ont commis des maladresses. Selon les caractères des PJ, son empressement à féliciter tout le monde peut même commencer à donner lieu à des jalousies de la part de celles qui en ont fait (ou estiment en avoir fait) beaucoup et voient les autres filles moins "actives" recevoir autant de compliments qu'elles (en particulier si elles ont en plus le profil "Jalouse", "Fierté extrême", voire "Paranoïaque" ...) Mais des sirènes annonçant l'arrivée imminente de la police coupent court aux éventuels ressentiments pour le moment, et le groupe de super-héros doit rentrer à la "base" puis à la maison.

Car les PJ ont beau être des super-héroïnes, elles sont aussi des lycéennes et elles ont des cours à suivre ... Vu le comportement en apparence indifférent de David vis-à-vis d'elles la veille, les tensions sont largement retombées et les conversations ne portent plus vraiment sur la fête : beaucoup d'élèves ont désormais d'autres sujets d'intérêt, comme les prochaines compétitions sportives ou les examens à venir. Les PJ et leur étrange mésaventure n'attirent plus trop l'attention.

Enfin, jusqu'à ce que David déclenche un nouvel événement. L'une des PJ, de préférence bien timide et/ou sensible, a une surprise en fin de matinée : David lui déclare sa flamme. Il affirme qu'il la trouve

formidable et qu'il rêve qu'elle soit sa petite amie. Et contrairement à la veille, il n'est absolument pas discret : sa déclaration a lieu à la sortie des cours du matin, dans un endroit passant du lycée, sans compter qu'avec la popularité de David, la nouvelle qu'il a désormais une petite amie va faire le tour de l'établissement en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire ...

Se voir choisie par le garçon le plus populaire de l'établissement peut sembler à première vue un rêve pour la PJ élue, mais cela va très vite se transformer en cauchemar. Car vu comme David était convoité par toutes les filles du lycée, elle va vite devenir la cible de toutes celles qui voudraient être à sa place. Regards en coin et remarques acerbes à son encounter ne vont pas tarder à fuser de toutes parts, peut-être même venant des autres PJ ! Dès le soir, elle, ou une de ses amies, va découvrir qu'une courageuse anonyme vient de créer un blog contre elle, où quelques photos désavantageuses prises à son insu pendant la journée (en train de se changer dans les vestiaires après le cours de sport, en train de sortir des toilettes avec une colique ...) accompagnent des commentaires désobligeants sur elle, ses vêtements, ses fréquentations, etc ... D'autres que la créatrice de l'article ont ajouté des commentaires supplémentaires, vrais ou faux, comme par exemple qu'elle a couché avec tout le lycée, ou qu'elle est bisexuelle ... Par contre, évidemment, si la PJ concernée ou une de ses amies qui la soutient essaye de laisser un commentaire pour nier ces horreurs, il passera mystérieusement à la trappe. David ne peut pas laisser davantage de commentaires, mais il assurera sa petite amie de tout son soutien. Il donne également à toutes les PJ l'adresse d'un autre site Internet, genre Twitter, où il semble que le Bouffon Noir a laissé un message dans lequel il donne rendez-vous au Golden Ranger et "sa clique" pour le lendemain soir.

Mais le lendemain, le cauchemar continue pour la petite amie de David. Les moqueries continuent, et les commentaires vont bon train sur les photos du blog, "j'y crois pas, tu portes ces chaussettes rayées complètement ringardes ?" Mais le plus gros incident vient d'Alisson. Sûre d'elle, elle tente de s'interposer entre David et sa petite amie tout en écartant cette dernière de son passage. On pourrait penser que ce n'est qu'un sale coup de plus, mais David ne semble pas repousser Alisson outre mesure. Ce qui va faire redoubler les rumeurs, certaines (Shelley en tête) n'hésiteront pas à dire que David ne semble pas tenir outre mesure à sa nouvelle chérie, et qu'il ne sort peut-être avec elle que par pitié.

David a une autre version, qu'il donne dès que la PJ ou ses amies lui demandent une explication pour son comportement : il invoque les affaires difficiles traversées actuellement par son père, qui a besoin des services juridiques du père d'Alisson. Celui-ci gâte sa fille et lui accorde à peu près tout ce qu'elle veut, David craint donc que s'il froisse Alisson, celle-ci raconte tout à son père et mette à mal les relations de ce dernier avec Michael Vannon.

Et malheur à la PJ s'il lui prend l'envie de demander à David de laisser leurs pères en-dehors de tout ça, voire de choisir entre les relations de son père et elle ... Car David choisira de préserver les relations d'affaires de son père. Ou peut-être que ce sera elle-même qui le larguera, ne pouvant plus supporter la situation ... Après la rupture (qui aura inmanquablement lieu tôt ou tard), les moqueries ne s'arrêteront pas tout de suite pour autant, car Shelley et les autres voudront faire "regretter" à la PJ d'avoir "osé" approcher David. Selon leur humeur du moment, elles feront des gorges chaudes de celle qui est "incapable de garder un mec plus de deux jours", ou la "féliciteront" de s'être rendue compte à temps que David était "trop bien" pour elle.

Après une telle journée, devoir aller affronter le Bouffon Noir encore une fois passerait presque pour une promenade de santé ... à moins, bien sûr, que les tensions accumulées pendant deux jours entre David, sa petite amie et éventuellement les autres PJ n'en profitent pour rejaillir sur la bonne entente du groupe de super-héros. Mais David, qui semble désormais prendre très au sérieux son rôle de chef, n'entend pas laisser les problèmes "personnels" empiéter sur leur mission. Et ce même s'il est à l'origine de la plupart de ces problèmes. Si le ton monte trop, il n'hésitera pas à poser un ultimatum, y compris à sa petite amie ou ex-petite amie : celles qui ne veulent plus faire partie du groupe peuvent s'en aller, personne ne les retient.

On peut avoir droit à ce stade à toutes sortes de situations : de l'absence quasi-totale de problème (cas de PJ vraiment gentilles, vraiment masos, ou vraiment naïves et n'ayant rien compris à la situation), au clash ultime avec création d'un groupe de super-héroïnes dissidentes qui finiront éventuellement, après avoir battu le Bouffon Noir, par affronter David et celles qui lui seront restées "fidèles" ...

Quoi qu'il en soit, le Bouffon Noir s'enfuit encore une fois à la fin de la bataille. Ou peut-être qu'il n'y a pas de bataille du tout, si les PJ estiment que les problèmes au sein même du groupe sont plus importants et que personne n'a réussi à se mettre d'accord pour aller se battre. Mais il n'a pas dit son dernier mot (et peut-être qu'en tant que grand méchant censé faire peur à toute la ville, il a moyennement apprécié que ses adversaires se soucient plus de leurs peines de cœur adolescentes que de lui !), et au milieu de la nuit, il enlève une des PJ (prise au hasard, ce n'est pas forcément la copine ou l'ex-copine de David) pendant son sommeil.

Le lendemain matin, les élèves, dont les PJ, constatent l'absence de la PJ enlevée. Selon sa situation, leurs caractères et leurs éventuelles disputes précédemment, elles pourront s'inquiéter ou au contraire l'ignorer. Shelley et Alisson, mal rassasiées des gorges chaudes qu'elles ont faites sur la petite amie de David, profiteront de l'absence d'explication à cette absence pour sortir quelques ragots ; elles seront peut-être même encouragées par les PJ si celles-ci se sont disputées avec la PJ enlevée la veille ... Mais assez tôt dans la matinée, si certaines des PJ sont (ou étaient ...) des amies proches de la PJ enlevée, elles reçoivent tour à tour un coup de fil de sa mère. Celle-ci affirme que sa fille n'était pas dans son lit ce matin, qu'elle craint une fugue, qu'elle s'inquiète et qu'elle voudrait savoir si quelqu'un a des nouvelles. Si personne ne peut lui en dire plus (et c'est probablement le cas), elle appellera la police pour signaler la disparition de sa fille.

A ce stade, les PJ pourront se mettre à culpabiliser vis-à-vis de cette mystérieuse disparition, ou penser que leur camarade peut bien faire ce qu'elle veut, mais quoi qu'il en soit, c'est à midi que de nouvelles informations leur parviennent. La télévision, lors d'un bulletin d'informations, diffuse une vidéo qui semble avoir été envoyée par le Bouffon Noir. Celui-ci y figure à côté de la PJ disparue, ligotée et visiblement droguée. "Tu t'es cru très malin, Golden Ranger, mais c'est toujours le Bouffon Noir qui rira le dernier ! Toi et tous tes complices, vous allez dévoiler votre identité à la télévision avant demain midi. Passé ce délai, je te rendrai ta petite chérie en tout petits morceaux !"

Le Bouffon Noir semble insister particulièrement sur les mots "petite chérie", ce qui peut semer le doute chez la "véritable" petite amie de David ou chez toute PJ à caractère paranoïaque : et si David s'était affiché avec une autre petite amie, ce qui aurait induit en erreur le Bouffon Noir et l'aurait conduit à considérer que la PJ enlevée est sa petite amie ? A moins, peut-être, que la PJ enlevée se soit fait elle-même passer pour la petite amie de David, soit pour protéger la vraie des jalouses ... soit pour des raisons beaucoup moins avouables ?

Le dilemme "dévoiler son identité ou laisser mourir son amie" sera ainsi plus ou moins simple à résoudre, selon les sentiments amicaux ou hostiles que les PJ auront développés les unes envers les autres durant les jours précédents. David, lui, n'hésite pas longtemps. Il affirme qu'aucun secret ne vaut le sacrifice d'une innocente : il se déclare donc prêt à dévoiler son identité et invite toutes ses alliées à en faire autant.

Il y a trois fins possibles (mais si le groupe des super-héros s'est séparé, il est possible que deux fins aient lieu en même temps) :

- Soit les PJ suivent David et acceptent de dévoiler leur identité. Grâce aux contacts de son père dans les médias, et l'intérêt que ceux-ci portent à l'histoire du Golden Ranger depuis ses premières apparitions, il ne sera pas difficile de mettre en place une émission spéciale dans laquelle ils révéleront leur identité en direct.

- Soit les PJ décident de ne pas laisser David ni le Bouffon Noir leur dicter des conditions, et se mettent à la recherche de son repaire pour aller y délivrer leur amie. Le décor de la vidéo et quelques recherches dans les archives des journaux locaux leur permettent de cibler un immeuble des vieux quartiers de la ville dont la démolition est prévue depuis deux ans, mais qu'aucune entreprise ne s'est encore décidée à démolir car l'opération ne serait pas assez rentable (le prix offert par la ville pour la démolition

de l'immeuble est trop peu élevé). Le Bouffon Noir est accompagné d'à peu près autant de sbires que lors des combats précédents.

- Si personne ne fait ni l'un ni l'autre, le Bouffon Noir met sa macabre menace à exécution. Un matin, les morceaux découpés de la PJ sont retrouvés dans un sac à viande. Inutile de préciser que des tests de Sensibilité seront à réaliser dès que les PJ seront au courant de la découverte ...

Cependant, ce n'est pas encore la fin. Dès que les PJ se retrouvent au bout de l'une des trois fins décrites ci-dessus, elles ont l'impression que tout s'assombrit autour d'elles, jusqu'à ce qu'elles se retrouvent au milieu d'un cube entièrement noir, avec les lettres GAME OVER brillant en hologramme devant elles. Quelques secondes plus tard, elles se réveillent dans la machine de la cave de David. Celui-ci leur ouvre la porte et leur demande ce qu'elles ont pensé de son petit jeu.

La réaction dépend fortement du caractère des PJ encore une fois, ainsi des aventures plus ou moins traumatisantes qu'elles ont cru vivre. Cela peut aller de la faussement blasée qui fait "ah, très drôle, je m'en doutais bien que c'était du pipeau" à celle qui fait une crise de nerfs et qui demande à David comment il a pu oser jouer ainsi avec leurs sentiments.

Avec un grand self-control, David les invite à sortir et leur explique que la machine est la toute nouvelle innovation que l'entreprise de Michael Vannon s'apprête à mettre sur le marché, un "jeu neural" basé sur le principe de la réalité virtuelle où on a réellement l'impression de vivre une aventure. La machine est actuellement chez lui pour faire les derniers tests en situation réelle. Il affirme (et c'est vrai) qu'il n'avait pas particulièrement pensé à elles pour ces tests, mais que dès qu'il avait vu qu'elles étaient entrées dans la machine, il avait décidé de la mettre en marche avec le premier jeu qui doit sortir avec elle, intitulé *Golden Ranger Superheroes*.

Il dit être conscient que la situation a pu les surprendre, et peut-être même les traumatiser un peu. Mais il possède un contre-argument qu'il pense imparable : chacune des PJ recevra 10000\$, "sans doute le meilleur salaire au monde pour quelques heures de test" (en effet, les PJ pourront se rendre compte à ce moment que seules quelques heures se sont écoulées). En échange, elle doit simplement signer un contrat, soigneusement élaboré par Michael Vannon et maître Boutier (le papa avocat d'Alisson), dans lequel elle s'engage à ne pas parler de la machine avant sa sortie officielle. Le contrat stipule que la PJ recevra 10000\$ de plus lors de la sortie de la machine sur le marché, cette clause ayant pour but de dissuader les PJ de toute action en justice risquant de compromettre cette mise sur le marché. Pire : si certaines acceptent de signer et d'autres non, celles qui auront accepté pourront essayer de dissuader les autres de tenter quelque chose pour préserver leur propre intérêt ... Si le contrat est rompu, la PJ devra rendre tout ce qu'elle a reçu avec 10% d'intérêt.

Bien entendu, c'est personne par personne et à huis clos que David propose la signature du contrat et que chaque PJ accepte ou non, ceci afin d'augmenter le niveau de soupçons que les PJ peuvent avoir les unes par rapport aux autres. Il n'hésite pas non plus à employer le bluff : par exemple, il peut affirmer à la 2e ou la 3e PJ que sa ou ses camarades ont signé pour la persuader de le faire aussi, alors que c'est faux.

Selon la confiance que les PJ ont les unes dans les autres, elle sauront ainsi ou non qui a signé et qui n'a pas signé. Cependant, David, lui, sait parfaitement qui a signé ou non. Il se méfiera des PJ ayant refusé de signer, tout en ne faisant pas tout à fait confiance non plus à celles qui ont accepté. Il renvoie cependant toutes les PJ chez elles après les accords. Leurs parents ont reçu un coup de fil des parents de David affirmant que leurs filles sont restées quelques heures de plus jouer aux jeux vidéos avec David (et le pire, c'est que c'est vrai !...), ils pourront d'ailleurs plus ou moins bien le prendre au retour de leurs filles.

Entre la signature (ou la non-signature) du contrat et la sortie officielle de la machine sur le marché, David garde un oeil vigilant sur les PJ, car il ne faut surtout pas qu'elles fassent une mauvaise réputation au futur produit vedette de l'entreprise de son père. Il surveille particulièrement celles qui ont refusé de signer, mais également celles qui ont accepté et qu'il soupçonne, pour une raison ou pour une autre, de vouloir le beurre et l'argent du beurre.

Pour cela, il dispose de deux atouts : le service de sécurité de son père (une bande de gorilles en costard noir), et Alisson, qu'il n'a pas eu de mal à persuader en lui faisant miroiter de devenir sa petite amie, et surtout le plaisir d'espionner et d'embêter les PJ. Le principe est qu'Alisson, éventuellement avec

la complicité de Shelley qui ne boudera pas son plaisir non plus, les surveille quand elles sont au lycée, et les gorilles prennent le relais quand elles en sortent. Rapidement, les PJ pourront repérer des voitures ou des camionnettes, soi-disant appartenant à des plombiers ou des compagnies d'électricité, stationnées toute la nuit devant leur maison, et leurs téléphones seront sur écoute. Dès que David sera au courant d'un quelconque "faux pas", la ou les PJ concernées recevront soit un courrier d'avocat rappelant les termes du contrat si elles l'ont signé, soit une menace beaucoup plus intimidante (un chiffon taché de sang, une balle de revolver ...) si elles n'ont pas signé. Bien entendu, les gorilles feront bien leur travail et il n'y aura aucune empreinte sur ces objets, afin qu'ils ne puissent pas servir de preuves contre David ou son père.

Durant tout ce temps, David reste froid et indifférent aux éventuelles plaintes ou menaces des PJ. Si les PJ menacent de tout dévoiler contrat à l'appui, il rétorque que le contrat n'est qu'une simple précaution contre les fuites vers la concurrence, et qu'il n'y a pas la moindre preuve là-dedans d'un danger éventuel lié au jeu. Et en profitera pour rappeler aux PJ ce qu'elles risquent si elles rompent le contrat : une attaque en justice contre elles ferait du mal à la réputation de leur famille, sans parler du budget ... Face à une non-signataire, avec l'aide d'Alisson et de Shelley, il s'arrangera pour lui faire une réputation de folle, affirmant qu'elle n'a pu qu'inventer cette histoire après qu'il lui ait parlé du nouveau produit de l'entreprise de son père.

Cette dernière étape du scénario durera environ une semaine, jusqu'à la sortie officielle. Celle-ci voit le triomphe de David, ainsi que celui des PJ ayant signé et respecté le contrat qui touchent l'argent promis. L'histoire se termine là. Les PJ pourront se consoler en se disant que David est bien malheureux de ne pas comprendre le sens de l'amitié, et qu'Alisson tombera de haut si elle comprend un jour que David s'est servi d'elle ... mais comme on dit, "nous n'avons pas les mêmes valeurs" : l'argent et les promesses de gloire épargnent bien des problèmes de conscience à David et Alisson, qui de leur côté n'ont que mépris pour celles qui "n'ont pas su saisir leur chance à cause de leurs sentiments idiots" ...



ANNEXE : LES SUPER-HEROS ET LEURS SUPER-POUVOIRS

Note : Les noms des super-héros et de leurs super-pouvoirs ne sont donnés qu'à titre indicatif. Il est même souhaitable que les joueurs choisissent eux-mêmes leurs noms de super-héros afin de donner plus de fun à la partie. S'ils n'ont pas d'idées, les noms indiqués ici pourront leur être suggérés d'une manière laissée au choix du MJ (par exemple par David Vannon).

FREON

Pouvoirs liés à la glace et au froid. Autres noms possibles : Ice Lady, Icy, Cold Queen ...

Ice Jet (PHY)

Ce réacteur de glace permet à Fréon de voler. 1 point par 5 minutes de vol, toute tranche entamée, même de quelques secondes, est comptabilisée.

Ice Armor (PHY)

Analogue au pouvoir "standard" Armure magique.

Freeze (CHA)

Ce pouvoir permet à Fréon de "geler" une cible. Il coûte 2 points d'énergie et gèle la cible pendant (marge de réussite) minutes.

Ice Blade (DEX)

Fait apparaître pour 2 points d'énergie une épée de glace dans la main de Fréon. Elle seule peut s'en servir, tout autre personnage s'en emparant la fait fondre et la rend inutilisable au bout de 2 ou 3 rounds. L'épée s'utilise avec la compétence Combat ou Escrime.

Cold Cure (SEN)

Rend 1 point de santé par point d'énergie dépensé, en plus d'endormir la douleur. Les points de santé sont définitivement regagnés, mais la douleur n'est endormie que pendant (marge de réussite) minutes.

ETOILE ETRANGE

Pouvoirs liés aux radiations (lumière ...) et à la télékinésie. Autres noms possibles : Stardust, Light Lady, Flash Queen ...

Voler (DEX)

Etoile Etrange fait appel à l'électromagnétisme pour voler. 1 point par 5 minutes de vol, toute tranche entamée, même de quelques secondes, est comptabilisée.

Radiant Ray (DEX)

Voir les règles sur les attaques standard.

Shockwave (DEX)

Voir les règles sur les attaques à aire d'effet standard.

Lumière (PER)

Etoile Etrange peut rendre son corps lumineux pour 2 points d'énergie. Elle éclaire alors autant qu'une ampoule standard de 60W. L'effet dure (marge de réussite) minutes et n'est absolument pas discret.

Rêves étoilés (SEN)

Analogue au pouvoir "standard" Pensées idylliques.

MAGMA

Peut générer des flammes. Autres noms possibles : Vulcana, Firebird ...

Boule de feu (DEX)

Voir les règles sur les attaques à aire d'effet standard.

Contrôle du feu (DEX)

Analogue au pouvoir "standard" Contrôle d'élément.

Firewall (DEX)

Analogue au pouvoir "standard" Armure magique.

Réacteur de feu (PHY)

Magma utilise ce réacteur pour voler. 1 point par 5 minutes de vol, toute tranche entamée, même de quelques secondes, est comptabilisée.

Flamme de vie (SEN)

Rend 1 point de santé pour 1 point d'énergie dépensé. La récupération des points de santé est définitive, mais l'inconvénient est que le sort fait l'effet d'une brûlure et est donc très douloureux, bien qu'il ne laisse aucune cicatrice.

WIND OWL

Pouvoirs liés au vent et au vol. Autres noms possibles : Windy, Thunderbird ...

Voler (PHY)

1 point par 5 minutes de vol, toute tranche entamée, même de quelques secondes, est comptabilisée.

Courant d'air (DEX)

Analogue au pouvoir "standard" Courant d'air.

Foudre (DEX)

Voir les règles sur les attaques standard.

Tornade (DEX)

Voir les règles sur les attaques à aire d'effet standard.

Paroles du vent (PER)

Pour 2 points d'énergie, Wind Owl peut transmettre un message de 100 mots maximum à une cible, quel que soit son emplacement. Le message est inaudible pour tout autre que la cible. S'il fait moins de 100 mots, la cible peut envoyer une réponse pour 1 point supplémentaire, à condition qu'il fasse 100 - (nombre de mots du premier message) mots maximum.

SERVALINE

Peut avoir la force et la souplesse d'un félin, faire sortir ses griffes ... Autres noms possibles : Serval, Wolverine ...

Force Féline (PHY)

Servaline gagne 1 point de PHY par point d'énergie dépensé (maximum 3, il est possible de dépasser le score de 10). Tous les talents et pouvoirs dépendants de PHY sont affectés en conséquence.

Adresse Féline (DEX)

Servaline gagne 1 point de DEX par point d'énergie dépensé (maximum 3, il est possible de dépasser le score de 10). Tous les talents et pouvoirs dépendants de DEX sont affectés en conséquence.

Griffes du Félin (DEX)

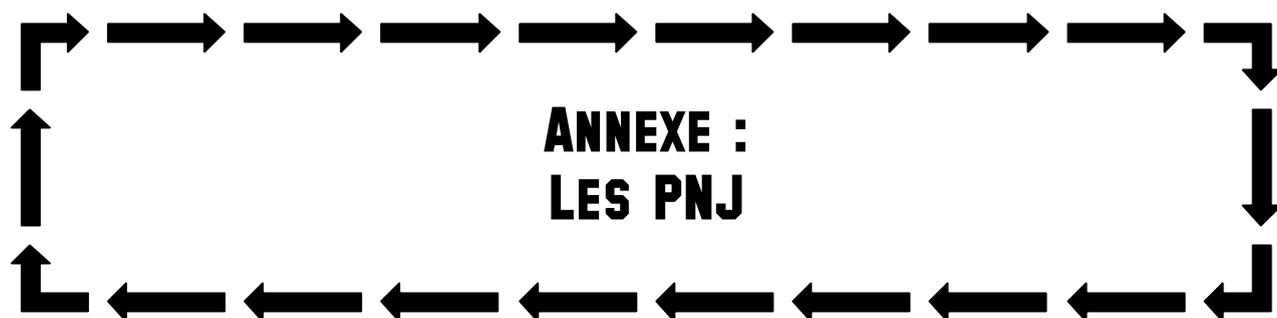
Servaline fait surgir de ses mains des griffes rétractiles et tranchantes. Ces griffes s'utilisent avec le talent Combat, et chacune d'entre elles fait des dégâts équivalents à ceux d'un couteau quand elle touche. Elles disparaissent au bout de (points d'énergie dépensés) minutes.

Serval Jump (PHY)

Pour 2 points d'énergie, Servaline peut bondir jusqu'à 5 fois sa hauteur. Ce pouvoir ne vaut que pour un saut à la fois.

Contrôle des félins (SEN)

Servaline peut contrôler et donner des ordres aux félins qui passent à sa portée. Ce pouvoir ne permet pas de faire apparaître des animaux, uniquement de contrôler ceux qui sont déjà là. Il dure 5 minutes et coûte 1 point pour un chat (domestique ou sauvage), 2 pour un félin moyen (lynx, caracal, serval ...), 3 pour un gros (lion, tigre, panthère ...)



ANNEXE : LES PNJ

DAVID VANNON

Non content d'être le fils du riche industriel Michael Vannon, David est l'une des stars du Lycée français de Los Angeles, beau garçon, excellent élève, champion de karaté et par-dessus tout ami sur qui on peut compter. Mais cette façade de jeune premier cache en réalité une véritable ordure, qui n'hésite pas à jouer de son charme et de sa popularité pour arriver à ses fins quels qu'en soient les moyens.

Alignement : Impartial mauvais

Profils positifs : Aimable, Diplomate

Profils négatifs : Mauvaises ambitions, Insensible, Opportuniste

Profils neutres : Persévérant, Fort charisme, Meticuleux

Réputation : Incontournable - Sportif & "Beau Gosse"

ALISSON BOUTIER

Fille d'un avocat français très en vogue et d'une ex-mannequin américaine, blonde (fausse) à gros seins (refaits), Alisson est en gros l'archétype de la fille à papa bimbo, qui vit pour le shopping, la beauté et dont les seules ambitions reflètent celles de sa mère : devenir femme de millionnaire. D'une bêtise exaspérante, elle a peu d'amis mais ne jure que par sa meilleure copine Shelley, sauf peut-être si celle-ci s'avisait d'être plus belle qu'elle !

Alignement : Impartial mauvais

Profils négatifs : Médisante, Culottée, Obsédée sexuelle

Profils neutres : Fort charisme, Élégante, Nunuche, Fierté extrême

Réputation : Connue - Fille à papa & Bimbo

SHELLEY WILSON

L'une des rares amies d'Alisson, si on peut la qualifier d'amie. Shelley est aussi une fille de riche, mais du genre de celles que la richesse rend carrément méchantes. Ses parents l'ont inscrite au Lycée français pour la qualité de son enseignement, ce qui ne la ravit pas car elle déteste les Français pour des raisons obscures. Alisson, qui croit sincèrement être son amie, lui sert en fait de faire-valoir, et elle lui fait parfois endosser à son insu certains des mauvais tours qu'elle joue aux élèves français.

Alignement : Rebelle mauvais

Profils négatifs : Méchante, Xénophobe

Profils neutres : Élégante, Meticuleuse, Fierté extrême, Humour cinglant

Réputation : Connue - Peste