

# Le Club des Vengeurs masqués

---

Un jeu d'imaginaire collaboratif dérivé de *Vigilantes!* d'Antoine Drouart, Thomas Laborey et Thomas Lampert, disponible en téléchargement gratuit sur [www.imaginez.net](http://www.imaginez.net).

---

## IMAGINAIRE COLLABORATIF ?

Le jeu d'imaginaire collaboratif est un jeu de société qui consiste à élaborer collectivement le récit de la vie de personnages fictifs. Après accord sur le cadre de référence (civilisation historique, univers fictionnel préexistant, environnement développé de façon spécifique...), chaque joueur conçoit un personnage vivant dans ce cadre, sauf le joueur qui assume la position de meneur de jeu. Il est garant du respect de ce cadre et de la dynamique collective de la partie en animant l'ensemble des êtres et événements rencontrés par les personnages et en arbitrant les conséquences de leurs décisions.

Le jeu consiste à réagir à l'énoncé d'une situation initiale proposée par le meneur en décrivant verbalement la réaction du personnage que l'on a choisi. La situation évolue ainsi et appelle de nouvelles réactions. La situation initiale et ses évolutions probables sont regroupées au préalable par le meneur au sein d'un scénario dont le respect n'est en rien garanti. Le jeu, uniquement verbal, repose sur la visualisation mentale des événements et ne recourt jamais à leur mise en œuvre réelle.

Si chaque partie s'interrompt après un temps fixé par les disponibilités des participants, la richesse des situations est telle qu'il est possible de continuer indéfiniment à animer les mêmes personnages au cours de parties successives.

Un système de résolution donne une base conventionnelle de description des capacités des êtres vivants, objets et événements pour favoriser une appréciation objective des conséquences des décisions des joueurs. Il ne constitue pas pour autant un ensemble de règles du jeu dont le respect conditionne le succès.

En effet, puisque seuls comptent la pertinence des actions décrites et l'intérêt des situations, ce loisir, à la différence de toute autre forme de jeu, ne prévoit aucun objectif à atteindre ni aucune compétition entre participants. Il repose sur l'imagination, la capacité à faire des choix responsables et la présence d'esprit, et permet de vivre des situations ou d'adopter des comportements éloignés ou non du quotidien, mais avec la sécurité d'une simulation, ce qui en fait, si on le souhaite, un outil puissant de développement personnel.

---

## À QUOI ON JOUE ? LES VENGEURS MASQUES

Nous vous proposons d'incarner des vengeurs masqués dans un environnement urbain de l'ère moderne, dans la grande tradition typiquement américaine des romans de gare des années 1930 et des bandes dessinées de super-héros. C'est un monde d'aventures naïves, de valeurs manichéennes, de clichés kitsch. C'est aussi l'un des premiers domaines réellement contemporain de traditions populaires, qui en dit long, entre les lignes, sur la culture qui l'a engendré et sur celles qui l'ont accueilli. C'est enfin l'héritier moderne des réflexions religieuses, mythologiques, poétiques ou légendaires sur le thème du

héros, de l'individu qui s'isole volontairement de la communauté pour infléchir le destin. Attention ! il ne s'agit pas d'un jeu de super-héros, mais de vengeurs masqués. Le concept est le même (justice extra-légale en environnement urbain), mais les personnages, s'ils ont des capacités hors du commun, romanesques, n'ont pas à proprement parler de pouvoirs surhumains. On évite ainsi d'être distrait de l'examen de la condition de héros par des effets spéciaux. De plus, cela cantonne les aventures des personnages à un niveau dit *street-level*, c'est-à-dire sans voyages spatio-temporels ni périls cosmiques, plus humain, réaliste, sombre, qui reste proportionné à des êtres ordinaires.

Ces personnages s'appellent dans le jeu des Masqués, et on les classe en Justiciers et Criminels.

---

# ON DIT QU'ON EST QUI ?

## LES PERSONNAGES JUSTICIERS

### Concevoir un Justicier

Un héros masqué est avant tout un concept. Porter un masque ne suffit pas, il faut que ce masque ait un sens, qu'il véhicule une certaine mystique. Chaque joueur doit donc définir les divers éléments de son concept de personnage qui sont inextricablement liés : son **nom**, ses **origines**, ses **affectations** (notamment son **costume**), ses **Capacités** (et éventuelles **Défaillances**), et enfin sa **Motivation**.

### Nom

Un bon nom est bref et évocateur. Il doit résumer le concept du personnage et, bien souvent, inspirer le respect. Puisque les personnages sont américains, un peu d'anglais simple est acceptable et ajoute une touche d'exotisme, mais des traductions françaises languettes et approximatives peuvent également ajouter un clin d'œil historique. On notera enfin que, en cas de nom composé, une allitération est souvent de bon goût. Le nom peut s'inspirer par exemple :

- d'un animal, généralement un prédateur (loup, ours, requin, rapaces divers et leurs sous-espèces...),
- d'une substance (métaux divers, pierres précieuses...),
- d'un personnage mythologique, légendaire, littéraire ou historique,
- d'un phénomène naturel, généralement violent (typhon, cyclone, ouragan...),
- d'une qualité morale (bravoure, justice, force, défense, protection... on inversera pour les Criminels),
- d'un détail vestimentaire du costume du personnage (cape, masque, ceinture, gant...),
- d'une arme utilisée par le personnage ou évoquée par son comportement (sabre, flèche, balle, lasso, fusil...).

Il peut être qualifié par :

- une couleur, généralement primaire (rouge, noir, blanc, gris, vert, jaune...),
- un grade militaire (capitaine, major, général...) ou un titre (docteur, Mister, Miss...),
- un adjectif (vivant, sanglant, géant, sauvage...).

Ainsi, avec un nom de base Grizzly qui se suffit à lui-même, on peut bâtir le Grizzly Noir, Captain Grizzly, Docteur Grizzly, Mister Grizzly, le Grizzly Grondant... La mystique véhiculée est légèrement différente à chaque fois et se reflétera dans le costume, les Capacités et le comportement du personnage, *i.e.* la façon dont le joueur l'incarne.

Pour finir, on réfléchira à l'identité civile du personnage. Les connotations ethniques ou de classe sociale inhérentes à ce nom doivent être soigneusement étudiées au regard de l'origine du personnage : Lord Justice ne peut guère s'appeler en réalité Marcel Blanchenot, pas plus que Stars & Stripes ne peuvent s'appeler Heinrich & Helmut. Un jeu de mots avec l'identité masquée est souvent bienvenu (« John Smith est... l'Anonyme ! »). Enfin, il est bon que le nom civil lui-même colle au concept du personnage, comme le pseudonyme d'une vedette : un athlète avec une fossette au menton ne peut pas s'appeler Aloysius Pumblewick ; un sadique contrefait ne s'appelle pas Flash D. Steele.

## Origines

Les **Capacités** des personnages n'étant pas réellement surnaturelles mais simplement exceptionnelles ou irréalistes, les origines porteront au moins autant sur la vocation du héros que sur l'acquisition de ses Capacités.

Les raisons de devenir un héros peuvent être :

- une vengeance personnelle,
- le sentiment de responsabilité lié à l'acquisition des Capacités, éventuellement après un événement qui fait prendre conscience de cette responsabilité,
- une dette d'honneur, par exemple envers un mentor ayant permis d'acquérir les Capacités,
- la mémoire d'une victime d'injustice,
- un endoctrinement à la suite d'une éducation particulière,
- une admiration particulière pour un autre Masqué...

Les origines des Capacités hors du commun des personnages peuvent être :

- la réception d'un entraînement secret ou particulièrement intensif,
- la découverte d'un porte-bonheur ancien,
- l'invention d'un gadget technologique,
- l'exposition à un mutagène,
- une période de coma,
- l'appartenance à une civilisation disparue,
- un mental ou un physique naturels mais hors du commun...

Toutefois, on évitera les choses ouvertement surnaturelles, qui amènent à trancher sur la réalité de l'inexpliqué : il n'y a pas officiellement d'extraterrestres, d'implants cybernétiques, d'univers parallèles, de voyage dans le temps, de créatures magiques ou divines, etc.

## Affectations

Les affectations regroupent l'ensemble des signes distinctifs d'un personnage. Tous les Masqués en possèdent, ainsi que certains non-Masqués : vedettes du sport ou du spectacle (catcheurs et rock-stars), prédicateurs religieux, chefs de gang...

Exemples d'affectations :

- phrases-choc (*Hasta la vista*, *Ça va chauffer*, *Make my day...*),
- habitudes de combat (blaguer pour déconcentrer l'adversaire...),
- signature de ses actes (laisser une fleur ou une carte à jouer...),
- code de conduite (ne pas utiliser d'armes à feu, ne pas frapper une femme...).

À la création, un joueur doit décrire aussi précisément que possible les affectations de son personnage, en lien avec son concept. Il n'y a aucune limite au nombre d'affectations possibles.

## Le costume

Il constitue une affectation particulière, parce que tout Masqué se doit d'en posséder un. Il peut être minimal (vêtements de tous les jours et un loup en velours, changement de couleur de cheveux...) ou élaboré (collant, bottes, gants, logo, cape, le célèbre « slip par-dessus le pantalon », cagoule en forme de tête d'animal, ceinture, le tout coloré et stylisé...).

Certains Masqués, paradoxalement, ne portent pas de masque, tout en préservant le secret de leur identité civile : leur costume coloré, bardé d'accessoires improbables, retient davantage l'attention que leur visage. C'est aussi du fait de ce mécanisme inconscient, bien documenté dans le monde réel, que les femmes qui exercent ce sacerdoce sont souvent si légèrement vêtues : ce n'est pas leur visage que les témoins regardent... Notons enfin que, dans le cas d'un personnage qui souffre d'une apparence particulière (albinisme, nanisme, transparence de la peau résultant d'un accident de laboratoire...), ce peut être son identité civile qui se dissimule sous des postiches.

Le costume doit être décrit de la façon la plus détaillée possible, zone par zone, avec les matières, les couleurs, les épaisseurs et les fioritures (logos, ailettes, dentelures...). Si possible, chaque joueur est incité à illustrer le costume de son personnage à la fin du processus de création.

## Capacités

En premier lieu, tout personnage possède un **Domaine de Compétences**, qui reflète son métier civil. Il n'en possède qu'un, mais est réputé y exceller : chercheur scientifique, soldat d'élite, joueur professionnel, journaliste émérite, champion sportif...

Mais ce domaine recouvre aussi tout ce qui rend le Masqué exceptionnel par rapport à la population moyenne. Il peut s'agir de talents exceptionnels, tels que :

- Acrobatie, funambulisme,
- Affinité animale,
- Avalage de feu ou de sabres,
- Arts martiaux,
- Contorsionnisme,
- Déguisement,
- Fakirisme,
- Force herculéenne,
- Hypnose,
- Inventeur,
- Prestidigitation,
- Roi de l'évasion,
- Santé de fer,
- Sens exacerbés,
- Tireur d'élite,
- Transformisme,
- Ventriloquie, imitation.

Ou encore d'engins incroyables, tels que :

- ailes pour planer,
- arme particulière (incassable, soporifique, aux munitions inépuisables, utilisant une forme d'attaque exotique : feu, glace, rayonnement...),
- armure, de l'armure de chevalier au gilet pare-balles en passant par le champ de forces,
- exosquelette qui multiplie la force,
- lunettes à infrarouge,
- propulseur pour bondir,
- repaire secret,
- respirateur de poche,
- trousse multi-usage (briquet, glu, filins, outils...),
- voiture qui parle et se conduit seule.

Ou encore des serviteurs ou mascottes :

- panthère dressée,
- robot (archaïque, format « boîte de conserve »),
- contact (journaliste, indic, officier de police, pègre, homme politique, scientifique, service secret...),
- gang, secte, confrérie,
- serviteur fidèle qui connaît la double identité.

Ou même des avantages de nature matérielle ou sociale, mais poussés à l'extrême :

- célébrité,
- chef d'entreprise,
- demeure de prestige,
- fausse identité civile,
- fortune personnelle,
- membre d'un service secret,
- pas d'existence officielle,
- planque distincte de l'adresse officielle de l'identité civile.

**À la création, tout personnage possède 3 Capacités de son choix en plus de son Domaine de Compétences.**

## **Défaillances**

Tout personnage peut en outre être doté de Défaillances, qui sont des défauts graves physiques, sociaux ou psychologiques. Il est de bon ton que les Défaillances soient cohérentes avec les Capacités du personnage : paralysé des deux jambes, le Cocon a conçu un exosquelette qui lui permet de marcher et magnifie sa force.

Exemples de Défaillances :

- Allergie,

- Cécité,
- Daltonisme,
- Manchot,
- Phobie,
- Sensible au charme féminin,
- Utilisation des Capacités soumises à conditions.

**À la création, tout personnage peut prendre jusqu'à 3 Défaillances. Chacune lui octroie une Capacité supplémentaire.**

## **La Motivation**

Si talentueux soit-on, tout le monde ne devient pas un Masqué. Pour le devenir, Justicier ou Criminel, il faut une forte Motivation. C'est une compulsion psychologique quasi obsessionnelle qui pousse le personnage à se déguiser pour aller se battre dans la rue ou à ruminer des plans de conquête du monde dans un repaire souterrain.

Un personnage ne peut avoir qu'une seule Motivation. La Motivation d'un personnage est très souvent liée à ses origines.

On peut distinguer deux types de Motivations : celles qui poursuivent activement un but qui pourra théoriquement être atteint un jour (se venger de quelqu'un, découvrir quelque chose, obtenir un objet...) et celles qui dictent un comportement à adopter en réaction aux situations (préserver quelque chose, respecter un serment, ne jamais perdre une occasion de faire quelque chose...).

Exemples de Motivations :

- venger un tort personnel,
- suppléer la justice,
- défendre sa communauté ethnique, idéologique ou religieuse,
- goût du risque,
- appât du gain,
- promouvoir des valeurs (patriotiques...),
- jouir de sa supériorité,
- être célèbre,
- vouloir se divertir,
- respecter un serment, un code de l'honneur.

**À la création, tout personnage possède la Motivation de son choix, avec un score de 1. Il peut sacrifier jusqu'à deux de ses Capacités (pas son Domaine de Compétences) pour en faire des points supplémentaires du score de cette Motivation.**

---

# COMMENT ON FAIT ?

## LE SYSTEME DE JEU

### Unités de temps

Dans la plupart des situations, le temps est découpé en **Scènes**, qui correspondent à une unité d'action. Il en est ainsi pour les voyages ou les interactions sociales.

Dans certains cas, il se passe quantité de choses dans un temps très bref, par exemple en combat. Un combat constitue une Scène à part entière, cette unité est donc trop grossière pour suivre finement le détail des passes d'armes. On recourt alors à la notion de **Réplique**, qui correspond au temps pendant lequel chaque personnage peut réaliser une action unitaire.

### Moteur de résolution

Toute activité se résout de la même façon : **le joueur lance 3 dés**. Si l'activité du personnage entre dans le cadre de son **Domaine de Compétences**, le joueur lance **4 dés**. Si l'activité est handicapée par une **Défaillance**, on lance **1 dé de moins**.

Tout dé qui fait **1 ou 2 est un échec**, tout dé qui fait **3 ou 4 donne un succès**, tout dé qui fait **5 ou 6 donne deux succès**. De cette façon, tout dé donne en moyenne un succès.

Si l'activité du personnage consiste à utiliser une de ses **Capacités** (hypnose pour faire oublier à un veilleur de nuit qu'il a vu le personnage) ou peut être aidée par une de ses Capacités (tireur d'élite pour dégainer le premier et désarmer son adversaire d'une seule balle), **le joueur lance un dé supplémentaire pour chaque 6 qu'il obtient (y compris sur les dés supplémentaires)**, ce qui permet d'obtenir potentiellement plus de succès.

**On compare ensuite le nombre de succès obtenus à une difficulté**. Plus ce nombre est supérieur à la difficulté, plus le Justicier atteint ses fins. Plus ce nombre est inférieur, plus il échoue gravement. Lorsqu'un facteur semble déterminant et individualisé (brouillard, distance, terrain glissant...), **on peut appliquer un modificateur circonstanciel à la difficulté**. Parfois, il est indispensable de posséder une certaine Capacité pour pouvoir entreprendre une activité (ventriloquie, par exemple, et la plupart des engins).

Lorsqu'un personnage s'efforce d'en affecter un autre, **la difficulté est égale à 3, + 1 par Capacité de la victime qui peut l'aider à se défendre** (y compris son Domaine de Compétences). Sinon, la difficulté est définie par l'échelle suivante :

Tâche	Difficulté
Automatique	0
Triviale	1
Facile	2
Typique	3
Ardue	4
Très difficile	5
Impressionnante	6
Formidable	7
Quasi impossible	8

La différence entre nombre de succès et difficulté s'appelle la **marge** (de succès ou d'échec selon le sens). Des marges extrêmes (généralement parce qu'un dé a fait une cascade de 6) peuvent avoir, selon les circonstances, des effets particulièrement spectaculaires ou imprévus.

**Un personnage peut dépenser un point de Motivation pour lancer un dé de plus ou augmenter de 1 la difficulté d'un adversaire jusqu'à la fin de la Scène**, tant qu'il lui en reste, même une fois que le résultat du jet est connu, jusqu'à un niveau de succès satisfaisant. Il faut pour cela que la situation mette en œuvre sa Motivation. Ces points ne se récupèrent qu'à la fin de l'épisode (c'est-à-dire de la partie).

Les Capacités qui consistent en des **alliés du personnage** sont traitées comme des personnages secondaires qui **lancent 2 dés, 3 pour les activités qui collent à leur concept** (le flair pour un chien...).

Il existe des **activités complexes** (qui prennent beaucoup de temps et se décomposent en tâches élémentaires : fabrication d'un objet, recherche dans des archives, démontage d'un appareil, composition artistique...). On effectue un jet par unité de temps (Réplique, Scène, jour... selon l'activité ; on peut aussi interrompre le projet et le reprendre plus tard), et la marge réduit un total **d'obstruction** qui représente l'objectif à atteindre. Quand ce total est amené à zéro, l'objectif est atteint.

## Gêne

Au fil de leurs aventures, les personnages sont confrontés à des sources de points de **Gêne** : coups qu'ils reçoivent, environnement, circonstances, etc.

**Chaque point de Gêne augmente de 1 la difficulté des activités entreprises.** Certaines sources de Gêne ne pénalisent que certaines activités. Naturellement, un personnage peut compenser sa Gêne par ses Capacités ou la dépense de points de Motivation lorsqu'ils trouvent à s'appliquer ; ainsi, Capacités et Motivation servent entre autres à simuler la ténacité du vengeur masqué qui continue à lutter là où des êtres moindres jettent l'éponge.

Tout personnage qui subit une Gêne à ses activités la supporte également lorsque ses scores sont utilisés comme difficulté passive : **tout point de Gêne permet à l'adversaire de lancer un dé supplémentaire**, si par nature la Gêne en question empêche le personnage de s'opposer à l'activité projetée par l'adversaire. Ainsi, un personnage étourdi sera plus facilement atteint en combat, mais pas un personnage assourdi.

Les sources de Gêne comportent également des conditions de **dissipation** : certaines s'évaporent avec le temps, d'autres avec des soins, d'autres encore en effectuant une activité simple (mais qu'il faut trouver le temps de faire).

Certaines circonstances font accumuler de nombreux points de Gêne en peu de temps (combats, poursuites, cascades...). Tout l'art consiste alors à atteindre ses objectifs sans renier ses principes, tout en gérant au mieux l'accumulation de Gêne et le stock de points de Motivation. Si les choses se gâtent (la Gêne s'accumule plus vite qu'on ne la compense ou qu'elle ne se dissipe), il faut songer à fuir ou à se rendre. Un personnage qui a tant de Gêne qu'il ne peut plus guère agir et qui n'a plus de quoi la compenser n'a plus qu'à capituler.

## Conflits

Si, au cours d'une Réplique, **un personnage souhaite agir avant un autre** protagoniste, la première place est mise aux enchères entre les participants. Tout participant peut choisir de céder la place à ses concurrents, mais, s'il souhaite concourir, **il doit accepter de subir, pendant toute la Réplique, la Gêne de son choix.** Pour agir avant lui, un concurrent doit accepter une Gêne plus importante. Le premier qui cesse d'aggraver sa Gêne concède l'initiative à son concurrent. Cette Gêne affecte toutes les activités et se dissipe à la prochaine Réplique. **Un personnage peut agir plusieurs fois par Réplique, mais il encourt une Gêne de 1 à chaque activité supplémentaire jusqu'à la fin de la Réplique.** Un personnage qui attaque quelqu'un doit préciser ce qu'il essaie de faire (désarmer, faire tomber, ligoter, assommer...), ce qui modifie la difficulté de son activité mais provoque des effets divers :



Exemple	Modificateur	Effet
Étourdir	0	La marge de succès est une Gêne à toutes les activités du défenseur. À chaque augmentation de ce total de Gêne, il doit réussir un jet dont la difficulté est ce total, sinon il perd connaissance pour une Scène, à l'issue de laquelle cette Gêne est entièrement dissipée. Cet effet n'est pas obtenu seulement par les coups de poings et les armes contondantes, mais aussi par les chutes, les soporifiques, etc.
Entraver	0	L'adversaire subit une Gêne dans ses mouvements égale à la marge de réussite de l'attaque tant qu'il ne se sera pas dégagé grâce à un jet réussi contre son adversaire. À chaque augmentation de ce total de Gêne, il doit réussir un jet dont la difficulté est ce total, sinon il est définitivement ligoté et ne peut plus bouger avant qu'on le libère. Ce résultat nécessite de disposer de certains moyens d'attaque (fouets, lassos, filets, tentacules, prises de lutte...)
Intimider	0 (individu) + 1 (groupe) + 2 (foule)	Chaque point de marge est un point de Gêne aux activités violentes de la cible de l'intimidation, qui se dissipe dès la fin du combat. Enfin, tout nouvel événement de nature à démoraliser la cible d'une intimidation réussie (défaite d'un allié, désarmement, coup qui inflige de la Gêne...) ajoute un point de Gêne (pour un coup reçu, celle du coup suffit) et nécessite un jet contre la Gêne subie pour ne pas rompre le combat (fuite, reddition...). Naturellement, l'intimidation ne fonctionne ni sur les personnages des joueurs ni sur les personnages importants qu'ils rencontrent, seulement sur la valetaille anonyme. En fonction de la méthode retenue, on peut fléchir ses muscles, se livrer à des <i>kata</i> ou à des prouesses de précision au tir, regarder ses adversaires dans les yeux en leur expliquant d'une voix d'outre-tombe le sort qui les attend, etc.
Désarmer	+ 1	L'adversaire est privé de son arme, qui vole à quelques pas de lui.
Faire tomber	+ 2	L'adversaire tombe à terre. Il aura une Gêne de 1 à toutes ses activités physiques tant qu'il ne se sera pas relevé (ce qui est une activité à part entière même si elle s'effectue sans jet de dés).
Vol plané	+ 2	Donne un coup si fort que la victime décolle du sol et est projetée à quelques pas.

Les armes et protections viennent respectivement augmenter et réduire de 1 ou 2 points la marge (elles modifient la marge, si marge il y a, mais elles ne transforment pas un échec en réussite). Il existe même des protections contre l'entrave : costume en Teflon, peau huilée...

Notons que les hommes de main des Criminels attaquent en général en masse. Les Justiciers sont donc rompus aux techniques permettant d'en éliminer plusieurs à la fois. C'est esthétique, moral, et ça permet de simplifier la résolution des combats. Naturellement, il n'en va pas de même avec les personnages qui ont un nom. Si un Masqué se jette dans la mêlée avec plusieurs personnages anonymes, on compte le nombre de succès obtenus sur son jet. **Pour chaque multiple de 2 succès qu'il obtient, un de ses adversaires est hors de combat.**

## Note sur la violence

Le combat joue un rôle très particulier dans ce jeu. En effet, un nombre invraisemblable de situations débouche sur une bagarre, mais, pour autant, ces conflits incessants ont pour conséquence la victoire ou la défaite d'une cause, et presque jamais des os brisés et du sang répandu. Le combat est omniprésent (pas de scénario sans plusieurs scènes de combat), mais stylisé, édulcoré, paradoxalement vidé de sa violence. Le style visuel prime tout, faisant du combat un exercice acrobatique ou une démonstration technique, et non un cocktail de peur et de douleur. Il s'agit avant tout d'une guerre d'usure : usure des capacités des personnages (Gêne, points de Motivation), de leur matériel (munitions, résistance) et de l'imagination des joueurs.

À l'issue de toute scène de combat, les protagonistes risquent de se retrouver dans l'un de ces états :

- **Désarmé** : le personnage ne dispose plus des moyens qui assuraient sa compétitivité en combat. Il est privé (on les lui a arrachés ou brisés) des éléments (armes bien sûr, mais aussi otages, détonateurs, flacons d'antidotes irremplaçables...) qui lui donnaient une supériorité sur ses adversaires, ou simplement le mettaient sur un pied d'égalité (difficile de poursuivre un duel d'escrime sans épée). À moins qu'il ne soit par ailleurs acculé, rien ne l'empêche de reprendre le combat sur d'autres bases (mains nues, autres armes...). C'est ce que font généralement les Justiciers ; à ce stade, les Criminels capitulent fréquemment, ou bien prennent la fuite ;
- **Capturé** : le personnage n'est plus libre de ses mouvements. La masse de ses adversaires, des liens quelconques (lasso, filet, lierre, câble...), une substance visqueuse à prise rapide... l'emprisonnent. C'est un type de dommages beaucoup plus fréquent que dans la réalité, puisque la censure veut qu'on mette l'adversaire hors de combat au lieu de le tuer, d'où l'extrême popularité des armes d'entrave (on pourrait ajouter, pour certains publics, le plaisir de voir des jeunes gens athlétiques en tenue moulante se ligoter mutuellement...). À moins qu'il ne soit assez fort pour se libérer brutalement par un effort surhumain, le personnage est à la merci de ses adversaires. Il lui est toujours possible d'user peu à peu ses liens ou de disloquer ses articulations pour se libérer, mais les efforts minutieux nécessaires sont incompatibles avec la poursuite immédiate du combat ou la fuite ;
- **Capitulé** : le personnage décide de cesser le combat. On exerce une menace sur quelque chose ou quelqu'un à quoi il tient, il est blessé, à terre, encerclé, démoralisé, épuisé, estime ne plus avoir de chances raisonnables de l'emporter ou feint en espérant que la vigilance de ses adversaires finira par se relâcher : quoi qu'il en soit, il se rend. À ses adversaires de le fouiller, le ligoter, l'assommer, l'emprisonner à leur gré. Il s'agit toujours d'une décision délibérée, mais elle peut être inéluctable si l'accumulation de Gêne due à la douleur, au désespoir, à des substances chimiques, à la fatigue, ou l'épuisement des points de Motivation, conduit effectivement à ne plus pouvoir continuer le combat. Cette décision est souvent considérée comme moins humiliante que la fuite si elle préserve des innocents (otages) ou évite un entêtement suicidaire ;
- **En fuite** : le personnage s'éloigne aussi vite que possible des lieux du combat et laisse ses adversaires maîtres du terrain. Il s'agit également d'une décision délibérée du personnage, qui résulte bien souvent des mêmes facteurs que la reddition, mais nécessite la possibilité matérielle de prendre la fuite. On peut y être contraint par des facteurs indépendants de sa volonté (drogue provoquant des hallucinations épouvantables). Il peut également s'agir d'une feinte, pour amener l'adversaire à sous-estimer le courage ou l'habileté du personnage. Fuir est généralement perçu par les témoins comme une marque de lâcheté, donc est peu prisé de la plupart des Justiciers (même si certains ont déjà mauvaise presse et s'en moquent). C'est en général la solution préférée des Criminels, puisque, à la différence de la reddition, elle leur permet de revenir se venger ;
- **Assommé** : le personnage perd conscience. Des coups, des substances somnifères, des lueurs hypnotiques, des sons discordants, l'asphyxie, l'épuisement, ont raison de sa résistance. Il reprend conscience pour découvrir quel sort ses adversaires lui ont réservé. Il est de bon ton pour un Justicier de ne cesser le combat que par capture ou inconscience. On notera à ce sujet qu'on peut être assommé un nombre incalculable de fois sans jamais souffrir de séquelles cérébrales (à moins que le scénario ne requière des troubles de la mémoire) ;
- **Mort** : rarissime. Ne meurent que les innocents anonymes, les figurants dont le rôle dans le scénario est de mourir tragiquement pour illustrer l'ignominie du méchant ou une leçon morale, les personnages récurrents auxquels on s'est longuement attaché (ce qui permet d'obtenir des Motivations de vengeance ou d'expiation), les ennemis jurés qui ont fait leur temps et les personnages des joueurs qu'ils sont lassés d'incarner. Dans tous les cas, c'est une décision qui affecte l'intérêt supérieur de la campagne tel qu'en juge le meneur après consultation des joueurs.

Notons que **personne n'est jamais blessé**. Un Justicier, respectueux par nature de la vie d'autrui, pourra donc très fréquemment être équipé d'armes qui provoquent des blessures (épée, arme à feu, arc et flèches, lance-flammes, explosifs...), mais il ne s'en servira que pour briser des obstacles (porte blindée, mur, etc.)

dée, rocher...) ou écarter des objets dangereux (les robots agressifs sont donc des adversaires particulièrement fréquents parce qu'on peut enfin se défouler dessus sans retenue), ou alors de façon indirecte contre des êtres vivants : tirer dans les pneus d'un véhicule, désarmer l'adversaire d'une botte bien placée, clouer ses vêtements au mur, le marquer à la pointe de l'épée d'une lettre qui veut dire son nom, tirer en l'air pour que tout le monde se mette à couvert, faire s'effondrer une corniche pour barrer la route à un fuyard ou l'ensevelir...

En revanche, les Criminels ne rechignent pas à infliger à leur prochain des dommages de ce type, et il peut arriver qu'un Justicier en arrive à de telles extrémités par accident ou désespoir. Quoi qu'il en soit, **quiconque utilise une arme de ce type pour blesser quelqu'un directement subit une Gêne de 3 à son activité** et donc, en principe, rate son coup. En outre, en cas de **marge d'échec supérieure à 4**, elle se traduit, chaque fois que c'est possible, par le fait que c'est une cible différente qui est touchée. Cela incite les Justiciers à se comporter de façon responsable, *i.e.* à ne jamais se battre de cette façon de peur de déclencher de tels dommages collatéraux, et à mettre rapidement hors de combat un Criminel qui le fait.

Il est d'ailleurs d'usage de redouter ce type d'armes et, en leur présence, de chercher à se mettre à couvert (après avoir assuré la sécurité des innocents, bien sûr). Ainsi, **attaquer de front quelqu'un qu'on pense disposé à utiliser une telle arme nécessite un jet de difficulté 3 à 5 selon l'arme** (3 pour un couteau ou un revolver, 5 pour une tronçonneuse ou une mitrailleuse), sous peine de subir une Gêne à son attaque égale à la marge d'échec (c'est souvent un bon moment pour faire preuve d'une bravoure héroïque en dépensant de la Motivation...).

## Poursuites

Quand les personnages ne sont pas en train d'échapper aux griffes de leurs adversaires, les rôles s'inversent et les Justiciers pourchassent les Criminels en fuite. À pied, en voiture frappée du symbole du Masqué, en deltaplane pour rattraper un bateau, on se poursuit beaucoup.

Il s'agit d'une activité complexe, mais opposée. La distance initiale entre les protagonistes constitue l'**avance** du poursuivi sur son poursuivant et est traitée comme un total d'obstruction. Elle est chiffrée de la façon suivante :

Le fuyard semble d'une taille :	Distance équivalente	Avance
double de sa taille normale	à bout de bras	1
normale	à quelques pas	3
moitié de la normale	modérément éloignée	6
quart de la normale	éloignée	9
dixième de la normale	très éloignée	12

En fonction du moyen de transport qu'il utilise, chaque personnage fait ensuite, à chaque Réplique, un jet. Tous les obstacles, piétons innocents, étalages de fruits et légumes, landaus... peuvent ajouter de la Gêne à l'un ou à l'autre des protagonistes selon qu'ils utilisent ou non des moyens de transport comparables (il est donc bienvenu d'adapter sa trajectoire de façon à la rendre le plus praticable possible pour soi, et le moins possible pour l'autre).

Si le poursuivant l'emporte, sa marge de réussite vient généralement réduire l'avance de son adversaire. Si c'est le poursuivi qui gagne la Réplique, il l'augmente en général, mais il peut aussi ajouter de la Gêne à son poursuivant en renversant des poubelles, en laissant un véhicule civil s'intercaler en travers, etc. Si l'avance est réduite à zéro, le poursuivi est rattrapé (on passe alors en général à un combat). En cas d'échec apocalyptique, il se produit un événement imprévu (crevaison, panne de carburant, chute...) qui occasionne, outre l'impact sur l'avance, des problèmes supplémentaires au personnage concerné.

Bien sûr, rien n'empêche de compliquer la situation par des éléments n'ayant rien à voir avec la distance relative des protagonistes : échanges de tirs ou de quolibets, utilisation du décor pour se soustraire à la vue du poursuivant et le laisser poursuivre en aveugle tandis qu'on part discrètement dans

une autre direction, tentatives de gagner un avantage décisif qui stoppe net la poursuite (franchir un passage à niveau juste avant que ne surgisse un train particulièrement long, sauter à l'eau alors que le poursuivant est lourdement chargé, s'envoler, sauter plusieurs étages en contrebas alors que l'adversaire n'a pas les moyens de le faire...).

Autrement, la poursuite peut continuer éternellement. Mais les poursuites ne sont pas de tout repos, et **un nombre de Répliques égal à 3 + 1 par Capacité qui l'avantage occasionne à chaque protagoniste une Gêne de 1 point**, qui se dissipe à la fin de la Scène suivante. Il est donc toujours possible de se rendre, d'abandonner ou de passer en mode filature, c'est-à-dire qu'on n'essaie plus de réduire l'avance, mais de ne pas perdre de vue le poursuivi. **Si jamais son avance atteint 15, il est considéré comme hors de vue** (sauf circonstances particulières comme une route en lacet où on l'aperçoit en contrebas).

## Clichés et retours à la réalité

À tout moment, un joueur peut déclarer pour son personnage un comportement absurde et superflu, mais classique dans le genre, et qui n'est pas une affectation du personnage :

- dire une réplique idiote (« *Damned!* Docteur X, je vous croyais mort ! », « Ça, c'est un travail pour le Surhomme ! »...),
- décrire une scène de changement de costume stéréotypée (dans une cabine téléphonique...),
- raconter en voix off et à la première personne ses propres activités,
- siffloter les premières notes du thème du personnage lorsque son identité masquée entre en scène,
- lorsque l'action faiblit, s'exclamer « Oh, que vois-je ! » pour conclure que ce suspense de bas de page n'est dû qu'à un chat qui traverse le décor,
- dire « Voilà une nouvelle qui va faire du bruit ! » au moment précis d'une explosion,
- quand on a compris les indices évidents complaisamment fournis par le meneur, inventer un événement fortuit qui, symboliquement, permet au personnage de faire le lien (« Un oiseau pour le chat, dites-vous ? Un chat... Mais c'est bien sûr ! c'est un coup du Tigre Enragé ! »).

Si le cliché vient à propos et qu'il est à la fois attendu (notamment parce qu'il se produit systématiquement dans des circonstances aisément prédictibles) et bien amené (répéter la même réplique toutes les deux phrases ne sert qu'à agacer les autres joueurs), le meneur s'écrie : « Cliché ! », et le joueur se crédite un point de Cliché. Insistons sur le fait que c'est le meneur qui décide souverainement si le cliché proposé est valable en termes de gain de point. Il peut ainsi être généreux envers un joueur débutant ou timide, et plus exigeant envers un joueur qui se laisse aller à la facilité. Il est donc encouragé à exercer son discernement ainsi que son autorité, dans une optique pédagogique. S'il cède au favoritisme et à l'arbitraire, changez de meneur.

Par la suite, le joueur peut à tout moment dépenser des points de Cliché pour faire advenir un événement extérieur (mais pas modifier un jet : les Motivations sont là pour ça) qui lui rend service et qui est lui-même un cliché. Le coût en points de Cliché dépend de l'ampleur de la réécriture scénaristique demandée : faire passer une charrette à foin sous la fenêtre pour amortir sa chute (1 point) coûte moins cher que révéler que le méchant du scénario est son frère jumeau disparu (8 points).

Enfin, les points de Cliché sont annulés à chaque fin de session (pas de chaque scénario !) ; il est donc souhaitable de les dépenser très vite après leur acquisition... mais il faut bien en accumuler quelques-uns si on veut produire des effets très significatifs. On notera d'ailleurs que leurs conditions d'obtention sont généralement réunies préalablement aux scènes d'action débridée, dans lesquelles ils seront dépensés à un rythme effréné.

De son côté, le meneur comptabilise les points de Cliché utilisés par chaque joueur. Il lui est possible, à tout moment, de déclencher à son tour un événement improvisé qui concerne l'un des personnages. Cet événement, au contraire, doit être un rappel de ce qui se passerait réellement si des Masqués arpentaient le monde réel :

- un quidam accuse de vol avec violence un personnage qui abuse parfois de sa bonne conscience de Justicier et qui a un jour réquisitionné son véhicule de façon musclée,
- une femme prétend qu'un personnage riche ou célèbre et qui aime séduire est le père de son enfant,
- la rumeur court qu'un engin de tel personnage est radioactif et cancérigène pour ceux qu'il prétend sauver,
- une fanfreluche particulièrement ridicule d'un costume se retourne contre son porteur (partie métallisée qui reflète la lumière et trahit sa position, cape qui se prend dans un crochet...).

L'importance de l'événement est traduite en points, comme pour les clichés déclenchés par les joueurs, le meneur disposant pour chaque personnage d'un pool de points égal aux points de Cliché dépensés jusque-là par le joueur concerné. Ce pool est lui aussi remis à zéro au début de chaque nouvelle session. Son utilisation est totalement optionnelle et a une visée essentiellement pédagogique : rappeler à l'ordre un joueur qui abuse, cyniquement ou étourdiment, de la naïveté du genre, remettre un peu de tension et de sérieux dans une partie qui tourne au *cartoon* parodique, et surtout introduire progressivement des thèmes matures dans le jeu pour éviter de stagner dans « la découverte du plan démoniaque du méchant du jour et l'improvisation d'un contre-plan » dont les failles sont compensées par une dépense effrénée de points de Motivation et de Cliché. Les retours à la réalité ne sont pas des situations solubles purement dans le poing dans la figure, la Capacité surhumaine et le bonus au dé ; au contraire, ils questionnent la légitimité du Justicier, le mérite de la foule pour qui il se bat, bref ils introduisent un peu d'humain dans cette quadrichromie aveuglante.

À ce titre, tout personnage qui parvient à résoudre un tel événement d'une manière conforme à son concept (cynique ou altruiste, directe ou retorse, discrète ou flamboyante...), élégante dans ses conséquences (c'est-à-dire qu'elle ne lèse personne et est exempte de mesquinerie) et ingénieuse dans sa mise en œuvre (notamment, on valorisera le fait de ne recourir que marginalement à la technique de jeu), gagne immédiatement un point de maturation. Il a proposé une solution humaine à un problème humain ; c'est bien le moins qu'on puisse attendre d'un héros.

## Progression

À la fin de chaque partie, l'ensemble des joueurs (meneur compris) se pose 4 questions sur chaque Justicier :

- ❖ A-t-il appris des choses ou fait des expériences nouvelles pour lui ?
- ❖ A-t-il été en danger, par accident ou parce qu'il a voulu prendre un risque ?
- ❖ S'est-il comporté de manière exemplaire à l'égard d'autrui, y compris ses adversaires ?
- ❖ Le joueur a-t-il fait des choses (peut-être involontaires) qui ont contribué à ce que la partie soit originale, agréable et mémorable pour les autres participants ?

**Si les autres joueurs sont tous d'accord pour lui donner au moins 3 oui sur 4, il gagne une Capacité** (ce peut être un nouveau Domaine de Compétences) **ou un point de Motivation** (ce peut être une nouvelle Motivation) ou perd une Défaillance. Ces évolutions doivent rester cohérentes avec le concept du personnage et avec les événements intervenus en cours de partie (un nouvel engin ou allié doit avoir été effectivement rencontré, un nouveau Domaine pratiqué, une Motivation mise en jeu, etc.). Il devrait naturellement devenir de plus en plus difficile au fil du temps d'obtenir 3 oui, sauf en amusant et en étonnant systématiquement et fortement les autres joueurs.

À l'inverse, un personnage qui s'est comporté de manière pusillanime, lâche, cruelle, égoïste ou inconséquente est un Criminel en puissance. **Le meneur peut lui imposer la perte d'une Capacité ou d'un point de Motivation, ou une nouvelle Défaillance** (liée aux événements incriminés).

Affectations (y compris costume) et nom changent selon la volonté du joueur, notamment pour refléter des changements majeurs dans ses Capacités ou sa Motivation.

---

# POUPEES VAUDO UN EPISODE DU CLUB DES VENGEURS MASQUES

## L'attaque des braqueurs zombis !

L'épisode commence en pleine action : les personnages, en costume, sont aux prises en pleine rue avec une bande de malandrins. Chacun d'eux fait face à trois types patibulaires (à 3 dés) armés de matriques (ils essaient d'étourdir les personnages). En demandant ce qu'ils font là ou en regardant autour d'eux pendant un instant de répit, ils se rappellent qu'un transport de fonds vient d'être attaqué par le Gang des Zombis. De fait, une fourgonnette gît sur le flanc à quelques pas, les portes arrière arrachées par des leviers. Le conducteur et les vigiles chargés de l'escorte sont étendus sans connaissance. Des sacs bourrés de dollars sont entassés devant le véhicule, certains renversés. Un cercle de curieux regarde la bagarre en encourageant les Justiciers, mais certains témoins semblent lorgner les billets verts que le vent pousse çà et là.

Le plus perturbant pour les Justiciers est que leurs adversaires, totalement silencieux et le regard fixe, se relèvent après des coups qui auraient étendu des gens autrement bâtis (ils n'accumulent aucune Gêne lorsqu'on les frappe) ; de plus, ils semblent totalement insensibles à toute tentative d'intimidation. Ils agissent en équipe avec une coordination parfaite. Ce sont visiblement des immigrés pauvres, vêtus de façon populaire ; ils brandissent qui un pied-de-biche, qui un manche de pioche, qui un tuyau de plomb. Seul signe distinctif : tous portent autour du cou une étrange croix dont la branche descendante est remplacée par un crochet. Le meilleur moyen de calmer le jeu est de les immobiliser d'une manière ou d'une autre. La leur arracher ne leur fait ni chaud ni froid.

Au bout de 3 Répliques, des sirènes de police se font entendre et semblent converger vers les lieux. Les zombis encore libres de leurs mouvements essaient, avec un degré de coordination fantastique vu la confusion ambiante et leur absence de communication entre eux, de se replier vers le butin. Si l'on s'interpose, ils y renoncent et fuient chacun de leur côté, lâchant leurs armes et se fondant dans la foule (on peut les poursuivre, mais il sera quasi impossible de les attraper tous). Un personnage observateur qui réussit un jet de difficulté 4 remarque un homme de grande taille, au premier rang de la foule, vêtu d'amples vêtements noirs et coiffé d'un haut-de-forme, au visage d'une pâleur qui n'est pas naturelle. Qu'on cligne des yeux, et il a disparu.

On peut se lancer à sa poursuite : il est modérément éloigné (avance 6) et lance 3 dés en relançant les 6. Si on arrive sur ses talons, il se retourne : il est torse nu sous sa redingote à queue-de-pie et porte la sinistre croix peinte en rouge sur le torse et un crâne grimaçant peint en blanc sur le visage. Ses yeux sont dissimulés derrière des lunettes fumées, ce qui provoque un effet saisissant en donnant l'illusion d'orbites vides. Il sourit de toutes ses dents, fume un cigare et tient des figurines en main. Il entreprend de les ranger méthodiquement dans ses grandes poches. Il semble très calme, pas même essoufflé, et ne dit pas un mot. Il salue théâtralement les Justiciers, sort d'une poche un flacon de rhum, qu'il leur tend, étiquette bien visible, comme pour leur en offrir. Sans attendre de réponse, il le porte à ses lèvres.

Immédiatement après, ou dès qu'un Justicier fait mine de le toucher, il souffle vers eux la fumée de son cigare, qui prend un volume impossible et les engloutit littéralement. Ils toussent un peu, la fumée se dissipe : il a disparu. Ne reste qu'une poupée. Il s'agit d'une figurine grossièrement moulée dans l'argile, avec des gravillons sombres pour les yeux et clairs pour les dents, avec des cheveux. Une épine, apparemment végétale (une pointe d'agave ou d'acacia), transperce la gorge de la poupée.

La police congratule les Justiciers pour leur présence d'esprit et menotte les zombis capturés qui semblent étrangement passifs depuis la fin du combat, eux si vifs naguère. Ils se laissent emmener sans résistance, comme groggy, et toujours sans un mot. En interrogeant la police ou en réussissant un jet à 3 si on a un Domaine de Compétences approprié, on peut se rappeler que la croix bizarre qu'ils portent est un symbole vaudou, tout comme leur nom, qui désigne les morts dont un sorcier a volé l'âme

pour les faire travailler. Cela fait quelques semaines que ce gang insaisissable terrorise le quartier sud de la ville. Quant au mystérieux inconnu, il porte la tenue traditionnelle de ceux qui sont possédés par les Guédés, les esprits vaudous du cimetière...

## Parler avec les morts ?

Un personnage en bons termes avec les autorités peut demander à participer aux interrogatoires ; un Justicier plus en marge de la loi peut tout simplement en enlever un pour l'interroger à loisir dans son repaire secret. Aucune analyse de sang ne révèle la présence d'une quelconque drogue : leur incroyable résistance semble être le fait d'une détermination peu commune, tout simplement (un peu comme un Justicier qui dépense de la Motivation). Impossible en outre de les faire parler, qu'on les menace, les soudoie ou les rassure (pas question de les torturer, naturellement). Leur attitude est toutefois différente des athlètes dopés et méthodiques qu'ils étaient quelques heures plus tôt : ils semblent perdus, hagards. Ils émettent des bruits inarticulés et s'endorment par éclipses. Ils ne portent aucun papier d'identité. Un examen médical de routine confirme qu'ils sont bien vivants.

La poupée est faite dans une argile très commune sur les berges du fleuve qui traverse la ville ; c'est aussi sans doute de là que viennent les gravillons. L'épine provient d'un cactus communément vendu comme plante décorative d'intérieur. Les cheveux sont humains. Découvrir tout cela nécessite naturellement de procéder aux analyses nécessaires dans un laboratoire ad hoc.

En fouillant les archives des journaux, on peut trouver des photos de personnes récemment décédées qui ressemblent furieusement aux zombis prisonniers. Dans tous les cas, il s'agit de morts subites par arrêt cardiaque. Si on exhume les tombes, elles sont vides (rappel : il faut une autorisation de la justice pour procéder à une exhumation... mais beaucoup de Justiciers ne s'embarrassent guère de procédures). Les proches, photos ou confrontation à l'appui, confirmeront que l'individu hébété capturé par les Justiciers est bien leur parent qu'ils croyaient mort (merci de penser à ménager leurs émotions).

Il faut plusieurs jours pour remonter ainsi la piste des zombis. Pendant ce temps, les Justiciers se sentiront observés : où qu'ils aillent en costume, ils entendent qu'on écoute à la porte, repèrent des croix crochues peintes sur les murs, trouvent des pattes de poulet sur leur chemin... Ceux que le public peut contacter officiellement reçoivent des poupées à leur effigie (sans cheveux). Le soir où le premier zombi est formellement identifié par sa famille, tout personnage dehors en costume est attaqué par quatre zombis qui essaient de le capturer. S'il s'en sort, il peut avoir des prisonniers supplémentaires. Il repérera d'ailleurs le Guédé qui observe le combat : le poursuivre ne sera pas plus fructueux que la dernière fois, mais peut rapporter une nouvelle poupée. Si le Justicier est vaincu par le nombre, il est assommé, ligoté et emmené au repaire des zombis. Il peut d'ailleurs se laisser capturer exprès pour découvrir où on souhaite l'emmener, et se débrouiller pour baliser la piste.

Des analyses poussées peuvent confirmer que les cheveux de la ou des poupées récupérées sont ceux d'un des zombis capturés. Si on lui présente la poupée, son regard s'anime subitement, et il tente frénétiquement de s'en emparer en mugissant sourdement. Si on la lui remet, il retire délicatement l'épine (si elle manque, il ne réagit pas à la présence de la poupée : il faut remettre l'épine pour éveiller son intérêt). Dès qu'elle est retirée, il tombe à genoux en pleurant et remercie le ciel que le cauchemar soit fini. Si la famille est présente, elle exulte de joie, saute au cou des Justiciers, etc. Après avoir laissé le miraculé reprendre un peu son souffle, on peut enfin l'interroger.

Il confie que, dans une situation financière désespérée, il a entendu parler d'un « faiseur de miracles » de sa communauté ethnique : Papa Bokor. Celui-ci lui a promis la prospérité s'il acceptait de ne rien dire à sa famille et d'exécuter pour lui de « petits services », qui se sont révélés être des délits (vandalisme, menaces, transport de contrebande...). Mais Papa Bokor payait bien... Lorsque le malheureux lui a fait part de ses états d'âme, Papa Bokor l'a menacé de représailles de l'au-delà. De fait, le lendemain, il s'est senti subitement mal, après avoir bu un verre, et a perdu conscience. À son réveil, il était dans un cercueil, incapable de bouger un muscle ! Les dates concordent : sa perte de conscience a été diagnostiquée comme un arrêt cardiaque, et il a été enterré. Lorsque le cercueil s'est ouvert, Papa Bokor, en grande tenue guédé, lui a coupé une mèche de cheveux et en a orné une poupée. Lorsqu'il a planté son épine dans la poupée, l'homme s'est réveillé, muet, incapable de dormir et de désobéir. Il s'est cru devenu un mort-vivant soumis à Papa Bokor. Constatant que le sort est levé, il brûle d'aider

les Justiciers et révèle l'emplacement du repaire du gang (un entrepôt sur les docks, où ont été emmenés les éventuels Justiciers capturés).

## Et tu redeviendras poussière

Un Justicier capturé contre son gré reprend conscience assis sur une chaise, les mains liées dans le dos aux barreaux de son siège. Il porte son masque, mais ses engins lui ont été retirés. Un éventuel allié est ligoté près de lui (assis pour un humain, au sol pour un animal). Tout le sol est couvert d'un dessin très compliqué. En tournant la tête, il aperçoit un poteau au milieu de la pièce. Apparemment c'est une sorte d'entrepôt. Il y a des zombis partout. Si le personnage a feint l'inconscience, il est porté via les égouts jusqu'au fleuve, puis chargé sur un radeau qui l'amène à un entrepôt sur les docks. Là il est désarmé, ligoté, et quelqu'un lui coupe une mèche de cheveux. Il peut à tout moment intervenir, mais ça ne change pas grand-chose.

Le Guédé se tient devant lui. Il prend la parole, d'une voix nasillarde, comme s'il avait le nez bouché. « Bienvenue dans la Caye Mystère ! Ainsi, tu croyais ton Juju plus fort que le mien ? Petit homme, je suis Papa Bokor, le Baron Cimetière ! Et tu vas devenir l'un de mes zombis ! » Il brandit une poupée qui réplique grossièrement le costume du Justicier et porte déjà des cheveux de sa couleur. De l'autre main, il tient une épine effilée.

Le personnage peut essayer de se libérer (difficulté 3, c'est une bête chaise), mais les zombis se jettent sur lui aussitôt (ils ne sont pas armés). Idéalement, c'est à ce moment que ses compagnons, ayant suivi sa piste ou guidés par un ex-zombi, arrivent en fracassant portes et fenêtres, éventuellement accompagnés par la police. Offrez-leur une bagarre d'anthologie avec des figurants sans nombre et un décor de rêve : poulies, braseros odorants, poules dans des cages (pour les sacrifices rituels), piles de caisses, chariots élévateurs... C'est le moment de dépenser les points de Cliché accumulés !

Papa Bokor a deux objectifs : rester hors de portée et obtenir les cheveux d'un Justicier. S'il y parvient (c'est le cas s'il a un prisonnier), il plante triomphalement son épine dans la poupée. Le personnage concerné doit réussir un jet de difficulté 4 à chaque fois qu'il veut agir contre la volonté de Papa Bokor, qui est de le retourner contre ses camarades. Dépenser un point de Motivation dissipe définitivement cet effet, mais ne donne pas de bonus (et il faut que la Motivation soit appropriée). Réussir à résister avec 6 succès dissipe également cet effet. Si son ascendant est dissipé, Papa Bokor est ébranlé et subit 1 point de Gêne.

S'il est acculé, Papa Bokor essaie de fuir. On peut le capturer, mais une fin plus satisfaisante serait qu'un Justicier parvienne à lui arracher quelques cheveux et les colle triomphalement sur une poupée : Papa Bokor suppliera alors littéralement les Justiciers de ne pas y planter d'aiguille et se rendra sans conditions. Si on en plante une quand même (éviter de le faire après qu'il a supplié), il s'effondre, apparemment mort d'un arrêt cardiaque. Seul un jet de difficulté 7 permet à un médecin de comprendre qu'il n'est qu'en catalepsie. Le monde est de nouveau en sécurité, mais pour combien de temps ? Vous le saurez dans un prochain épisode...

## Papa Bokor, le Baron Cimetière

Son nom véritable s'est perdu dans les brumes du passé. Immigré de fraîche date, il emporte avec lui toutes les traditions de son peuple, et compte bien en faire usage pour bâtir un empire du crime en exploitant ses fidèles.

**Domaine de Compétences :** prêtre vaudou dévoyé

**Capacités :** drogue cataleptique, formidablement difficile à distinguer de la mort, corps ascétique, ascendant grâce à ses poupées sur ceux qui se croient zombifiés

**Motivation :** pouvoir personnel 2

**Costume :** cf. plus haut

**Affectations :** voix nasillarde, fume, boit, blagues graveleuses

**Défaillances :** croit à ses propres superstitions



---

# ANNEXE

## QUELQUES JUSTICIERS

### PRETS A L'EMPLOI

#### **l'Arbalète**

Arnold Mercer était un agent spécial du gouvernement, particulièrement entraîné à la lutte contre les Criminels masqués. Son supérieur, Flint, l'envoya un jour sur une mission visant à neutraliser des terroristes de la 5<sup>e</sup> colonne. Mercer, qui avait pris la précaution de se faire confier « hors procédure » par son ami Donald Bauer (alias Mégawatt) une arme expérimentale développée par Hawk Industries (une arbalète à commande mentale), fut néanmoins capturé. Se doutant qu'il avait été trahi, il découvrit en surprenant les conversations de ses geôliers que Flint était un agent double qui avait partie liée avec les terroristes et l'avait envoyé dans un piège de peur qu'il ne finisse par le percer à jour. Mais les terroristes n'étaient pas prévenus de la nature de l'arme secrète de Mercer, puisque Flint n'en avait pas été informé, et ils eurent une désagréable surprise lorsqu'ils tentèrent de retourner son arme contre lui : c'est ainsi qu'il parvint à leur échapper. Faute de preuves pour inculper Flint, il démissionna, entra dans la clandestinité et lança sa croisade personnelle contre la corruption en général, et Flint en particulier, toujours muni de son arbalète. Naturellement, son ancien service le considère comme un renégat, à la fois pour le vol de l'arbalète et parce que Flint, pour se couvrir, a monté de toutes pièces un dossier l'accusant de trahison. Il est hébergé et soutenu par Mégawatt.

**Domaine de Compétences :** agent spécial

**Capacités :** arbalète à commande mentale (tire à sa demande là où il pointe son regard s'il est dans un rayon de quelques mètres ; supprime jusqu'à 3 points de Gêne liés aux circonstances ; en conditions normales, permet de lancer 1 dé supplémentaire ; peut fonctionner sans qu'il la touche si elle est armée, chargée et pointée au préalable ; l'utiliser sans son accord nécessite un jet de difficulté 7), carreaux truqués (grappin, hurlant, fumigène, etc.) (jet pour disposer du bon modèle, mais rien que des choses réalistes ; la difficulté dépend de l'extravagance de ce qui est demandé ; chaque jet réussi augmente de 1 la difficulté à obtenir de nouveau le même carreau jusqu'à l'échec : le stock est alors épuisé), contacts avec un service secret

**Motivation :** combattre la corruption 2

**Costume :** justaucorps léger gris muraille, gants, bracelets d'archer, large ceinturon, carquois et bottes en cuir bleu nuit de style médiéval, lunettes anatomiques teintées, symbole spiralé sur la poitrine, arbalète massive en fibres bleu nuit

**Affectations :** ne sourit jamais, s'exprime par monosyllabes (sur le terrain), n'utilise aucune autre arme que son arbalète

**Défaillances :** recherché au niveau national

## Mégawatt

Donald Bauer est un chercheur en électrotechnique de Hawk Industries, détaché auprès d'un service spécial du gouvernement (celui auquel appartenait Arnold Mercer, alias l'Arbalète). Les deux hommes sympathisèrent, Bauer rêvant d'une vie d'aventures plus palpitante que sa morne existence de chercheur et faisant bénéficier Mercer d'un accès privilégié à du matériel expérimental (dont la fameuse arbalète). Lorsque Mercer fut faussement accusé de trahison, Bauer se rangea secrètement de son côté, organisa sa disparition et celle de l'arme et resta dans la place pour investiguer le complot. De façon à être un allié plus efficace en cas de coup dur, il a développé sa tenue électrique sur la base d'un projet sur lequel il travaillait, ce qui lui permet enfin d'accompagner son ami l'Arbalète dans ses aventures, sous le nom de Mégawatt.

**Domaine de Compétences :** électrotechnique

**Capacités :** costume – dynamo : protection légère liée au treillisage métallique, corrige sa myopie, anti-flash, générateur d'électricité à partir des mouvements du porteur (portée modifiée par les conditions d'humidité, peut être utilisé au corps à corps et comme défense active, permet de produire des effets électromagnétiques : stroboscopie, aimantation, effacement de mémoire magnétique) –, accès à des laboratoires sophistiqués

**Motivation :** l'aventure 3

**Costume :** combinaison intégrale noire isolante recouverte d'un fin maillage doré, plaque faciale en verre teinté, rhéostat sur la poitrine, poignets et chevilles surdimensionnés (contiennent les accumulateurs)

**Affectations :** langage recherché, évite la violence, méthodique

**Défaillances :** myope (2 points de Gêne sans aide optique)

## Le Cougar

Raymond Lox est un vétérinaire spécialisé dans les félins qui travaille au zoo de la ville. Dans le cadre de ses fonctions, il participe régulièrement à des expéditions (notamment en compagnie de Miguel Santos, l'Explorateur) pour observer les animaux dans leur milieu naturel. Au cours de l'une d'elles, il a surpris par hasard un trafic d'objets indigènes. Blessé et pourchassé par les trafiquants qui voulaient l'éliminer comme témoin gênant, il n'a dû son salut qu'aux indigènes qui l'ont recueilli et soigné par des méthodes traditionnelles. Pour leur témoigner sa reconnaissance et parce qu'ils étaient les principales victimes du trafic, il les a aidés à mettre les trafiquants hors d'état de nuire, d'autant que le processus utilisé par l'homme-médecine pour le guérir avait éveillé son « âme animale ». Revenu à la civilisation, il met à profit cette Capacité, ainsi que les bracelets éjecteurs de fléchettes perforantes ou neuroleptiques qu'il a mis au point pour combattre tous ceux qui s'en prennent aux laissés-pour-compte. Il est le fauve de la jungle de béton : le Cougar !

**Domaine de Compétences :** médecine vétérinaire

**Capacités :** âme animale (s'applique à toutes activités d'athlétisme, de combat ou de survie), griffes du Cougar

**Motivation :** protéger les innocents 3

**Costume :** justaucorps noir en velours, capuche noire avec oreilles rondes, large collerette noire dentelée, bracelets métalliques avec jeu de tubes

**Affectations :** pontifiant, laisse la marque de ses griffes sur ses victimes, grogne avant de frapper

**Défaillances :** risque de perdre le contrôle de son âme animale (lorsqu'il n'obtient aucun succès sur un jet augmenté par cette Capacité, pour 3 Scènes)

## L'Explorateur

Miguel Santos est un immigré latino qui cumule les fonctions de maître-assistant en anthropologie à l'université et de guide au musée d'Histoire naturelle. Mais c'est dans la nature qu'il se sent le plus à l'aise : métis indigène par sa mère, il a connu la pauvreté et les préjugés raciaux dans une république latine avant d'arriver en ville, où il a découvert l'opulence et le succès à portée de qui s'en donne la peine. Il est donc avide de tirer parti des opportunités du monde civilisé pour prouver la valeur des cultures traditionnelles. Il ne manque jamais une occasion de partir en expédition (il a accompagné plusieurs fois Ray Lox, alias le Cougar) pour approfondir sa connaissance des autres cultures et les faire connaître et respecter. Dans ce contexte, il a été amené à plusieurs reprises à déjouer les plans de trafiquants d'esclaves, de pilleurs de tombes, de racistes militants et de chefs traditionnels corrompus ou pratiquant des coutumes barbares. Dans le petit monde de l'anthropologie et aussi sur le terrain, il a gagné le surnom d'Explorateur (son identité civile est connue de tous).

**Domaine de Compétences :** explorateur

**Capacités :** empathie naturelle, machette, contacts académiques

**Motivation :** promouvoir les cultures natives 1

**Costume :** chapeau andin gris en feutre, cheveux frisés, torse nu, baudrier de cuir brun (épaule gauche-hanche droite) avec gaine pour la machette, pantalon en daim beige avec surpiquûre à motifs noirs et rouges entrelacés, chaussures de marche lacées.

**Affectations :** accent et expressions latinos, protège les animaux autant que les humains en cas de danger, ne boit pas d'alcool

**Défaillances :** néant

## Docteur Hypnose

Le docteur Peter Ibbson est un psychologue reconnu sur la place pour sa faculté quasi miraculeuse de guérir les psychoses les plus ancrées. Ce que l'on sait moins, c'est que, orphelin très tôt à la suite d'un accident peut-être criminel, il a été recueilli par un parent éloigné, dépositaire d'une ancienne tradition secrète qui attendait, semble-t-il depuis des siècles, un enfant avec ce schéma génétique exact. C'est ainsi que Peter a été élevé de manière à développer au maximum le potentiel de son esprit et la discipline de son corps. Il maîtrise ainsi toutes les techniques de l'ascèse yogi et les mystérieux pouvoirs cachés de l'esprit humain, à commencer par le magnétisme hypnotique.

Il est ainsi le plus grand hypnotiseur du monde, à même de fouiller les tréfonds de l'âme pour en extraire les démons qui s'y cachent, de reprogrammer l'esprit d'un monstre à visage humain pour le rendre doux comme un agneau, ou encore de réveiller les souvenirs ataviques de l'espèce ! Et loin de ne livrer ce combat que dans le secret de son cabinet avec ses patients, il a compris, le jour où il a découvert que le mystérieux Tueur au Croissant de Lune qui terrorisait la ville depuis des mois n'était autre qu'un ancien patient qu'il avait refusé de traiter, que son extraordinaire pouvoir lui imposait une lourde responsabilité envers ses semblables : celle de combattre le mal partout où il surgit, sous le masque du Docteur Hypnose ! Il a eu l'occasion de travailler avec la Protectrice.

**Domaine de Compétences :** psychologie

**Capacités :** hypnose, fakirisme, célébrité

**Motivation :** faire assumer chaque conséquence à qui en est la cause 1

**Costume :** cagoule rouge avec lentilles circulaires blanches opaques pour les yeux, combinaison bleue avec œil rouge sur la poitrine, ceinture jaune nouée, gants et bottes rouges, cape et culotte rouges

**Affectations :** s'exprime par aphorismes, évite la violence, voix douce et apaisante

**Défaillances :** néant

## La Protectrice

Alison Carter est grand reporter pour le principal quotidien de la ville, au lectorat international. Alors qu'elle couvrait des troubles au Moyen-Orient, elle dut se réfugier dans les ruines d'une ancienne ziggourat pour échapper à des émeutiers armés qui n'auraient pas manqué de faire un mauvais parti à une femme vêtue comme un homme. Dans sa précipitation, elle heurta un mur branlant qui s'effondra sur elle. Lorsqu'elle reprit conscience, elle était allongée au pied d'un cercueil de pierre, dans une salle souterraine aux murs couverts de bas-reliefs et éclairée par des vasques d'huile enflammée dégageant un parfum entêtant. Sept hommes masqués en robe blanche étaient assis en cercle autour d'elle et lui dirent d'une seule voix, dans une langue qu'étrangement elle comprit, que le destin l'avait désignée pour être l'héritière du Thur, le rôle de protecteur de l'humanité périodiquement dévolu à celui qui parvient à pénétrer dans ce sanctuaire millénaire.

Comme obéissant à une étrange compulsion, elle se leva alors et, d'un geste sûr, fit basculer le couvercle du sarcophage. À l'intérieur, un squelette grimaçant recouvert d'une ancienne tunique tomba lentement en poussière, laissant derrière lui son pectoral et sa ceinture d'un métal aux reflets de feu. Lorsque Alison émergea de cet état second, plusieurs années s'étaient écoulées. Elle avait subi un entraînement intensif et portait désormais fièrement les *regalia* d'orichalque de sa fonction, remis entre-temps au niveau de la technologie moderne, ainsi qu'il sied à la Protectrice.

**Domaine de Compétences :** journalisme

**Capacités :** corps soumis à l'esprit, ceinture à propulseurs avec déclencheur dans la boucle (permet de bondir en longueur ou en hauteur, ou d'annuler une chute avec un jet dont la difficulté dépend de la distance à parcourir, ou de faire des acrobaties), pectoral (boomerang à propulseurs à air comprimé et guidage vocal, peut voler selon des trajectoires non balistiques avec un jet dont la difficulté dépend de la complexité du mouvement, revient à son lanceur)

**Motivation :** préserver l'humanité 1

**Costume :** combinaison gris perle, gants montants et bottes dorés avec indentations, large ceinture dorée avec boucle rectangulaire proéminente et multiples tubes verticaux, capuche bleu nuit laissant libres les cheveux auburn bouclés, pectoral doré en croissant avec tubes dans la partie concave

**Affectations :** cri de guerre (« Thur ! »), toujours respectueuse de ses adversaires, ne ment jamais

**Défaillances :** néant

## Flammèche

Percival Lockhart est le mouton noir d'une famille aisée, aux origines coloniales. Avant même sa majorité, il a été pris par le démon du jeu et a accumulé les dettes. Renié par sa famille et entraîné par des fréquentations douteuses, il s'est retrouvé à la rue, sans ressources, et sollicité pour des activités malhonnêtes, notamment des combats clandestins lui permettant de mettre à profit son éducation sportive. Au cours de sa dérive, il a rencontré Bart Thorensen, héros de guerre déchu, dont il est devenu l'ami, leur noblesse d'âme les rapprochant malgré les différences d'âge et d'origine sociale. C'est alors qu'ils ont été engagés par le Parrain pour faire partie d'un groupe chargé de s'introduire chez un chercheur, le professeur Mortimer Queen, qui dirigeait une équipe sur le point de découvrir un matériau synthétique révolutionnaire dont le Parrain souhaitait dérober la formule pour la vendre au plus offrant.

Surpris par le professeur Queen au cours de l'opération, les bandits s'apprêtaient à l'abattre. N'écoutant que leur courage, Lockhart et Thorensen volèrent à son secours. Naturellement, ils venaient ainsi de déclarer la guerre au Parrain. Queen, touché par leur geste, leur proposa son aide pour réintégrer une vie honnête, en leur demandant de l'aider à tester son invention. C'est ainsi qu'ils acquirent leurs costumes en PseudOrga et commencèrent à combattre le crime sous les noms de Flammèche et WarHawk, les chasseurs de primes.

**Domaine de Compétences :** riche oisif

**Capacités :** arts martiaux, fouet laser, combinaison régénérative, contacts criminels

**Motivation :** goût du risque 1

**Costume :** masque marron à œillères noires en V, collant rembourré marron avec un disque vert sur la poitrine et étui pour le fouet, gants verts, cuissardes vertes

**Affectations :** sifflote des thèmes classiques, styles de déplacement et de combat aériens, blagueur

**Défaillances :** joueur compulsif

## WarHawk

Barthelemy Thorensen est un vétéran de la guerre. Démobilisé avec un grade de sous-officier et plusieurs décorations prestigieuses, il s'est retrouvé avec pour seul pécule une gloire qui lui pèse, tant le public souhaite oublier les sacrifices de cette période douloureuse, et pour seul savoir-faire le combat. Après quelques emplois dans la sécurité, côtoyant de plus en plus les frontières de la loi, et des périodes d'alcoolisme, il a fini par rencontrer Percy Lockhart, un compagnon de misère, fils de famille à la dérive, dont il est devenu l'ami, leur noblesse d'âme les rapprochant malgré les différences d'âge et d'origine sociale. C'est alors qu'ils ont été engagés par le Parrain pour faire partie d'un groupe chargé de s'introduire chez un chercheur, le professeur Mortimer Queen, qui dirigeait une équipe sur le point de découvrir un matériau synthétique révolutionnaire dont le Parrain souhaitait dérober la formule pour la vendre au plus offrant.

Surpris par le professeur Queen au cours de l'opération, les bandits s'apprêtaient à l'abattre. N'écoutant que leur courage, Lockhart et Thorensen volèrent à son secours. Naturellement, ils venaient ainsi de déclarer la guerre au Parrain. Queen, touché par leur geste, leur proposa son aide pour réintégrer une vie honnête, en leur demandant de l'aider à tester son invention. C'est ainsi qu'ils acquirent leurs costumes en PseudOrga et commencèrent à combattre le crime sous les noms de Flammèche et WarHawk, les chasseurs de primes.

**Domaine de Compétences :** commando

**Capacités :** tireur d'élite, ailes planantes régénératives (permettent de planer silencieusement vers un point situé à la même hauteur ou plus bas avec un jet dont la difficulté dépend de la distance à parcourir, un jet dont la difficulté est plus grande quand la distance horizontale est plus courte permet de capter un courant ascendant et d'atteindre des points situés plus haut, des jets permettent des acrobaties ; se régénèrent), combinaison régénérative, pistolet sonique (attaque de zone possible), contacts criminels

**Motivation :** la rédemption de sa violence passée 1

**Costume :** demi-masque bleu à œillères soulignées de noir, collant intégral brun avec triangle inverse bleu sur la poitrine, bottes et gants bleus à bourrelet, ceinture bleue avec étui pour le pistolet, membranes planantes rayées brun et bleu

**Affectations :** jargon militaire, paternaliste avec Flammèche, combat, s'exprime et se déplace à l'économie

**Défaillances :** peur de tuer ou de mutiler, alcoolique repent



## Masque Rouge

Bud McNamara est un catcheur professionnel, célèbre dans la profession pour son utilisation en combat d'un filet et pour son masque qu'il n'enlève jamais en public. Seul son manager connaît son identité civile, et même lui affirme n'avoir jamais vu son visage. Ce qu'on sait moins, c'est que ce n'est pas que sur le ring qu'il combat l'injustice, mais aussi dans la rue, comme un gladiateur des temps modernes. En effet, il est issu d'une famille très pauvre et a connu la faim, la discrimination et la brutalité dans son enfance. Il a juré qu'il ne laisserait plus jamais pareil destin arriver à d'autres. Il s'est ainsi entraîné jour et nuit à la lutte, à la culture physique et au spectacle, fabriquant son célèbre filet enduit de colle à ses moments perdus, pour se prouver à lui-même qu'il vaut quelque chose, pour réussir financièrement dans le sport et le show-business (il verse une partie significative de ses revenus à des œuvres de charité), pour châtier ceux qui abusent de leurs privilèges et pour montrer par son exemple que l'effort est toujours récompensé.

**Domaine de Compétences :** champion de lutte

**Capacités :** force herculéenne, filet adhésif avec poignée en Teflon, célébrité

**Motivation :** montrer l'exemple à ceux qui doutent d'eux-mêmes 3

**Costume :** masque de catcheur rouge, marcel rouge à longues bretelles, bracelets de force rouges, pantalon bouffant bleu, bottes souples rouges, filet bordeaux lesté et luisant

**Affectations :** tance vertement ses adversaires, style de combat très théâtral, n'utilise jamais d'armes qui blessent, sifflote *le Temps des cerises*

**Défaillances :** vantard, ne sait pas mesurer les risques