

102 SYNOPSIS POUR LA SUPERCLIQUE !

Auteurs: Kobayashi, Childéric Maximus,
Pao_le_sage, Menhir, Le Gabier,
Etienne B., Scorpinou, Lool, Fabien Lyraud,
Udo Femi, Blakkrall des forums Casus NO,
Antonio Bay et des Livres de l'Ours.

1. De dangereux super vilains ont décidé de faire exploser un pont où doit passer un défilé. Une enquête s'impose.

2. Le Professeur E. Von Bach a piraté les grandes chaînes de télévision. De 5h du matin à 21h, il passe en boucle des épisodes des bisounours et des petits poneys. Après ça, c'est porno à volonté. La Superclique, gardienne de notre bonne morale, arrivera-t-elle à empêcher notre société de tomber dans la décadence ?

3. Le propriétaire nouvellement télékinésiste d'une casse est fan de la saga Transformers. Il utilise son pouvoir pour se créer un «robot» pilotable géant à base de carcasses de voitures, genre en s'entourant de voitures mortes.

4. Suite à des manipulations génétiques, des scientifiques militaires ont modifié des animaux pour leur donner des superpouvoirs. Malheureusement, quelques-uns des spécimens ont réussi à s'enfuir et se répandent dans les rues de la ville.

5. Un génie du mal a créé une série de robots pour commettre des vols à sa place. Chaque robot est spécialisé : aérien, souterrain (perceur de tunnels), blindé, ultra-rapide, etc.

6. Un contact gouvernemental des héros leur apprend que des super-héros égyptiens ont entrés clandestinement dans le pays. En fait, ils veulent récupérer un terroriste fanatique sur le point de commettre un attentat bactériologique. Mais un quiproquo est si vite arrivé...

7. Nos héros sont capturés et placés dans un labyrinthe truffé de pièges mortels. L'organisateur de ce jeu macabre les surveille à partir de caméras et joue avec eux.

8. Une expédition a disparu dans la jungle. Un groupe de héros est chargé d'enquêter sur ses traces et les ramener. Ils vont découvrir qu'ils sont prisonniers d'une étrange tribu dont le sorcier et certains guerriers possèdent des super-pouvoirs.

9. Un contact gouvernemental apprend aux héros qu'une entreprise d'armement s'est fait dérober une cyber-armure. En fait le contact en question cherche à les mettre sur la piste des exactions de ladite société. Un affrontement final avec les mercenaires surarmés et cyber-équipés est inévitable.

10. Des super-héros et super-lascars disparaissent, enlevés par des extra-terrestres esclavagistes. Les kidnappeurs sont nombreux et technologiquement supérieurs. Pour avoir une chance de les vaincre, il faut libérer un maximum d'esclaves.

11. La filiale locale de Monsanto est prise d'assaut par le Géant Vert, un ancien employé qui a muté suite à l'ingestion d'un nouveau modèle de petit pois OGM. Le vrai méchant est bien entendu l'horrible patron de Monsanto, le professeur Badcorn et sa comparse maléfique Sweetpea.

12. Une princesse étrangère en visite officielle est kidnappée par la Guillotine ! Le vilain (?) qui veut mettre fin à toute forme de Royauté !

13. Un génie du mal prend le contrôle des soldats qui défilent le 14 juillet, ce génie n'est autre que El Commandante et l'escadron Zorro, des mercenaires prêts à tout pour l'argent !

14. La Station Mir va s'écraser sur la ville, manipulée par l'ignoble Docteur Raban Opac qui a établi son QG dans les égouts, entouré par ses gardes du corps : de sinistres femmes serpents aux corps filiformes, les Mambas !

15. Des requins géants attaquent la population près du fleuve qui traverse la ville, d'où viennent-ils ? Un ancien océanographe et son équipe de mutants aquatiques sont à l'origine de ce méfait !

16. Les Klash-Ka, représentants d'une corporation transdimensionnelle, vendent des armes à la population afin de la préparer pour un futur enrôlement dans une guerre interdimensionnelle. Il faut sauver la population et stopper les vaisseaux de recrutement des Klash-ka !

17. Les Néo-Cathares veulent détruire les travaux du Dr Boulgrov qui a créé le premier robot pensant et veut le présenter à la nouvelle exposition universelle. Il faut sauver Boulgrov et son robot !

18. Les villes du monde organisent un tournoi de super-champions. De leur côté les super-vilains, menés par Medulla, le cerveau de fer, veulent en profiter pour truquer les jeux et forcer les héros à s'entretuer !

19. A force de considérer la mer et les océans comme un dépotoir, les humains se sont mis les atlantes à dos. Ces derniers lancent une première vague de représailles : tsunami artificiellement provoqué, réveil de monstres antédiluviens comme le Kraken ou le Léviathan et finalement invasion des forces armées atlantes.

20. Une intelligence extraterrestre a pris contact avec la terre. Mais elle s'est connectée sur des serveurs de jeu en ligne et pense que notre planète est en guerre perpétuelle. Elle décide d'envoyer une force expéditionnaire pour reprendre le contrôle de la situation.

21. Dans leur labo secret, des retraités ont mis au point un super-viagra. En quelques jours, les effets se font sentir et tous les petits vieux de la ville se voient dotés d'une super-vigueur. L'auto-proclamée Révolte Grise est en marche. Leur objectif : reprendre le contrôle d'une société qui-était-bien-mieux-avant.

22. Une expérience visant à créer des super-soldats tourne mal. L'escouade résultant de ce ratage, l'Equipe B, composée du Fou, du Cerveau, de la Murène et menée par Hannibal le Cannibale se met au service de tout génie du mal qui a besoin d'une armée privée.

23. Les plus grands monuments de la ville ont disparu, emportés sur la face cachée de la lune où Vestige, un génie du mal, veut créer un musée géant, aidé en cela par un groupe de super-vilains extra-terrestres.

24. Un super-héros est accusé d'un crime qu'il dit ne pas avoir commis alors que tout semble l'accuser. Les héros vont devoir prouver son innocence en retrouvant ceux qui ont fabriqués les preuves : le sénateur Lefèvre aidé par des éléments du gouvernement qui veulent contrôler les super-héros.

25. Les héros se réveillent dans un pays totalitaire ! C'est l'ignoble Anti-Chronos qui a manipulé le temps. Direction la deuxième guerre mondiale pour nos héros !

26. Lithos, le super-vilain capable d'animer la pierre, s'est fait connaître en usant de son pouvoir sur les statues de différents musées au travers du monde. Cette fois, il veut frapper un grand coup et vise la statue de la liberté à New-York.

27. L'entité cosmique connue sous le nom de Grand Architector envoie son héraut, Damidor (une grosse dame en salopette argentée) annoncer à la terre sa prochaine visite. Si on ne l'arrête pas, toutes les villes seront remodelées selon des critères qui dépassent la compréhension humaine (formes bizarroïdes et couleurs criardes du plus mauvais goût).

28. Une vague de froid sans précédent frappe la ville. Le responsable ? Toundra le Barbare ! Réveillé d'un sommeil millénaire il veut conquérir le monde avec son armée de glace et pour ça il a besoin d'un hiver éternel.

29. Les plantes du jardin botanique passent à l'attaque, elles sont animées par Triffid, une femme qui veut débarrasser la planète des humains, un jardin à la fois !

30. La visite de Kim-Jong-Un en ville ne vas pas manquer de créer des problèmes, un justicier masqué, le Rectificateur, veut le tuer pour faire justice au peuple de Corée mais il risque ainsi de provoquer ainsi un conflit nucléaire !

31. Les héros doivent servir de garde du corps à des ambassadeurs extra-terrestres. Un autre groupe d'extra-terrestre et des gouvernements terriens aimerait bien faire capoter cette rencontre et capturer les ambassadeurs !

32. Un génie de l'informatique craque les systèmes des établissements pénitentiaires et libère, le même jour à la même heure, des milliers de prisonniers à travers tout le pays.

33. Les essais nucléaires français dans le pacifique ont eu des conséquences pour le moins inattendues sur la faune et la flore aquatiques. Des créatures géantes se mettent à menacer les routes maritimes et, qui sait, bientôt les villes côtières.

34. Idem 33 avec les essais qui eurent lieu dans le désert algérien et sa faune si pittoresque (scorpion, serpents ...)

35. Quelqu'un vole des cadavres à l'Institut médico-légal ! C'est un coup de l'Héritier, il a trouvé un moyen d'invoquer les esprits d'anciens dictateurs et de les faire habiter dans des cadavres modifiés par implants cybernétiques. Nos héros arriveront-ils à battre Cyber-Franco, Lasero-Hitler et Destro-Mussolini, les chefs de l'Axe du Mal Cybernétique !

37. Le sous-marin HMS Baskerville est porté manquant. Accompagné du fantôme de Sherlock Holmes, nos héros vont devoir affronter Ceux des Profondeurs et le Molosse, héritier du domaine des Baskerville qui veut provoquer une guerre entre l'humanité et le peuple des profondeurs.

38. Brigitte Mulet, la célèbre défenseuse des animaux, aidé de l'abominable professeur Brakkall, a secrètement changé la composition des croquettes de la célèbre marque Cétoubon. Les chiens deviennent des molosses incontrôlables et assoiffés de sang. Nos héros doivent arrêter cette abomination !

39. Un autiste Asperger imagine des équations mathématiques susceptibles d'expliquer et de contrôler l'espace-temps. Alors qu'il écrit ses formules au tableau devant un parterre de scientifiques, les perturbations qu'il crée réveille les gardiens du temps : les Chiens de Chronos. Les héros vont devoir protéger le jeune autiste et tenter de réparer la trame temporelle.

40. La ville des super-héros est télétransportée à bord d'un gigantesque vaisseau qui semble entièrement automatisé et géré par des robots. Bien entendu les héros ne savent pas tout de suite que leur ville se trouve dans un vaisseau, à la Dark City !

41. Mégatonne le terrifiant veut mettre fin à une conférence sur le désarmement. Avec sa fidèle équipe : Tchernobyl, le Syndrome Chinois et 235 ils tentent d'implanter des bombes nucléaires aux quatre coins de la ville !

42. Les super-héros sont projetés par le Développeur dans un jeu vidéo et y découvrent que certains héros de jeux vidéo aimeraient pouvoir s'enfuir de leur existence monotone. S'ensuit une révolution qui permet aux personnages de fuir mais certains Boss de fin les suivent et sèment le chaos dans le monde réel ! Les héros doivent s'allier avec le Développeur pour les renvoyer dans leurs jeux respectifs !

43. Les joueurs incarnent les ancêtres de leurs héros, des héros grecs dotés des mêmes pouvoirs qui tentent de sauver Athènes d'une invasion de l'armée de mort-vivants de Sparte qui a succombé aux promesses d'Hadès pour retrouver sa grandeur.

44. Hadès revient et choisit la Suisse comme nouveau domaine. Une armée de Gardes Suisse Morts-Vivants part donc à l'assaut du CERN pour utiliser l'accélérateur de particules et ouvrir une brèche dans la prison des Titans.

45. A force de se goinfrer de toutes sortes d'OGM, les insectes acquièrent une sagesse communautaire. Cette fois, c'est une armée de milliards d'insectes qui menace la ville et ils sont tous immunisés aux derniers insecticides.

46. La molécule Aphrodite vient d'être synthétisée. Considérée comme le Viagra 2.0 par ses créateurs, elle a un effet secondaire imprévu. Elle modifie le comportement des gens en inhibant tout instinct de violence et en le remplaçant par une pulsion sexuelle incontrôlable ! Vite, il faut sauver le monde avant que la guerre ne soit remplacée par une orgie de sexe !

47. La visite du Pape tourne mal, une simple erreur dans la lecture de la messe provoque l'arrivée sur terre des quatre cavaliers de l'Apocalypse. La Guerre prend le contrôle de la police et de l'armée, la Famine des fast-food, la Pestilence d'un laboratoire pharmaceutiques et la Mort des cimetières. Il va donc falloir faire face à des Élémentaires de Gras, au GIGN, à des bio-terreurs et à des zombies et trouver un moyen de renvoyer les cavaliers chez eux.

48. Une tempête hors du commun scinde nos héros en deux ! Ils doivent maintenant faire face à leurs jumeaux maléfiques ! Comment les faire disparaître ? Peut-être en créant les conditions de la tempête ? En trouvant le super-vilain capable de manipuler la météo à cette échelle ?

49. Un matin tout le monde pense que nos héros sont des super-vilains ! Nos héros doivent retrouver Maïa le Rebelle, un être mi-homme mi-insecte capable de modifier les souvenirs de gens ! Le responsable ? Un super Vilain d'un épisode précédent qui veut se venger et faire emprisonner les héros ! Nos héros vont devoir affronter d'autres super héros !

50. Un phénomène inexplicable provoque une régression temporelle. Le monde se met à tourner à l'envers et le temps s'écoule à reculons. Les héros doivent retrouver le ou les responsables avant qu'eux-mêmes ne redeviennent de jeunes enfants.

51. Un génie de l'informatique vient de mettre au point une application capable d'hypnotiser les gens et de les rendre très malléables à ses suggestions. Baptisée Face du Bouc (c'est le logo de la compagnie qu'il vient de fonder), l'application est en train d'être téléchargée sur tous les ordinateurs de la planète. C'est le monde que les héros vont devoir sauver à éradiquant le programme maléfique et en allant combattre le génie scientifique qui a déjà sous sa coupe une bonne partie du gouvernement et de l'armée.

52. Qui saura retrouver et arrêter Nohoineu, ce super vilain tellement insignifiant qu'il peut commettre les pires méfaits sans être inquiété ? Après avoir cambriolé une banque et une armurerie, il vient de tuer quelqu'un... Seule piste sérieuse, les caméras de surveillance, qui elles, n'ocultent rien...

53. Depuis une semaine, la ville voit son énergie électrique décroître. Un super vilain détourne l'énergie de la ville dans un sinistre repère souterrain afin de :

- a) mettre HS le système de surveillance de la prison et d'en faire évader les occupants...
- b) ronger d'électricité son armée d'araignées mécaniques géantes qu'il commande par un casque neurotronique.

Avec tous ces malfrats en liberté ainsi redevables et ses arachnées d'acier, il compte mettre la ville (voire plus) à ses pieds...

54. Une faille temporelle s'est ouverte et un super vilain d'une époque passée en est sorti. Les joueurs seront d'abord mis sur la piste par des crimes typiques d'une personnalité passée (Jack l'éventreur, la marquise empoisonneuse ; Von Bathory...) avant de devoir la confronter et se rendre compte de son statut. un super héros du passé peut avoir suivi, avec les problèmes que cela implique : manière d'agir plus expéditive, risque qu'il prenne des gens de notre époque pour des super vilains, etc...

55. Le musée de la ville est attaqué. La bande de lascars qui sévit est menée par un super-lascar mercenaire venu voler un objet très ancien. En fait, il est à la solde d'un autre super-lascar plus puissant versé dans les arts magiques qui compte utiliser l'objet en question pour libérer une divinité ancienne (façon Godzilla) qu'il espère (à tort) contrôler. Quand les héros arrivent, le rituel a déjà commencé.

56. Le Doktor Udo a décidé de passer à l'action. Des disparitions mystérieuses de rôlistes ont lieu un peu partout en France. Leur point commun, ils possédaient tous un exemplaire du livre de JdR Ambre acheté sur Casus No.

57. Wayne Szalinski a pétié les plombs à force de voir son travail raillé par la communauté scientifique. Il a réduit la ville des héros à une taille minuscule. Les héros vont devoir se rendre compte qu'ils ont été miniaturisés, récupérer leur taille et empêcher Szalinski de mettre ses menaces à exécution : agrandir des animaux dressés et s'en servir pour obtenir un pays/prix Nobel/poste de PDG...

58. Une série de cambriolages a visé essentiellement des entreprises en relation avec la peinture (producteur, vendeur ou utilisateur). Les quantités de peinture volées sont impressionnantes. Les héros n'ont plus que quelques jours avant que Chromatophage décide de repeindre toute la ville (et ses habitants) en rose bonbon à coup de paintball géant.

59. Juste après l'ouverture des portails transdimensionnels et le début de l'invasion, tous les super-heros de la terre sont tombés comme des mouches. Désormais, le salut du monde repose sur les résidents de la Pyramide. La prison pour super-criminels dans laquelle les personnages croupissent depuis quelques années. Vont-ils accepter de défendre un monde qui les a emprisonnés ? Et une fois la victoire acquise, qui pourrait s'opposer à eux s'ils veulent prendre le pouvoir ?

60. L'heure est grave pour l'Europe ! De l'autre côté de l'Atlantique le président à vie Elvis, dirige l'USSR (United States for Sex and Rock'n roll) d'une main de fer. A l'est, Staline prépare les troupes des USA (Union of Socialist Administrations). Il existe pourtant une solution. Envoyer une équipe remonter le temps jusqu'en 1950, affronter les Super Hell's Angel et tuer leur chef Elvis.

61. Tous les 10.000 ans, la Mort se permet une année sabbatique de vacances. Pour la remplacer elle n'a que son fils, un grand dadais de tout juste 15 ans et plutôt maladroit. Devinez qui elle vient de choisir comme baby-sitters ?

62. Lors de leur combat contre les Maîtres du Temps (Eternité, Chronomètre, le Calendrier Vivant et le Sablier) l'énergie dégagée a enfermé les PJ dans une boucle temporelle. Ils revivent sans arrêt la même journée.

63. Ouf ! Une fois de plus les personnages viennent de sauver la ville ... sauf le centre. Le quartier des affaires a été totalement ravagé et plusieurs immeubles doivent être évacués. Cette fois, les héros vous devez faire face à une armée d'avocats, d'experts d'assurance et autres spécialistes en risques divers. La communauté demande des comptes. Comment vont-ils s'en sortir sans utiliser leurs pouvoirs ?

64. Soyez les bienvenus dans cette nouvelle saison de «l'Amour est dans le QG». Pour ceux qui nous découvrent, je rappelle rapidement le principe de l'émission : vous allez faire connaissance avec une poignée de héros costumés qui recherchent le grand amour. Chacun d'eux a reçu plusieurs lettres de jeunes femmes intéressées. Ils vont en rencontrer dix lors d'une séance de speed dating et en retenir 2 chacun. Les deux heureuses élues auront le privilège de passer une semaine dans le QG de leur héros. Elles pourront toucher du doigt la vie trépidante de justicier masqué, piloter des véhicules de science-fiction, rencontrer d'autres super-héros et, on l'espère, survivre à une potentielle attaque de super-vilains. Notez que cela ne s'est encore jamais produit ! Ne manquez surtout pas la nouvelle saison de «l'Amour est dans le QG» !

65. La crise n'épargne personne, même les super-héros. Pour maintenir leur QG et leur équipement high-tech les fonds manquent. Chacun d'eux va devoir démarcher des banques, des assurances, des grands groupes de l'agroalimentaire ou des entreprises à la pointe de la technologie. Parfois, ils vont devoir changer leur nom ou le modifier pour coller à leur nouveau sponsor, ajouter un ou plusieurs logos sur leur cape ou leur poitrine, n'utiliser qu'un seul type d'ordinateur ou de smartphone, participer à des émissions de télé-réalité, animer des tchats sur les réseaux sociaux et tourner des pubs. Comment leur égo sortira-t-il de cette épreuve ?

66. Une maladie fait son apparition : elle n'affecte que les super-héros et leur fait perdre leurs pouvoirs ! Le responsable n'est autre que le Dr Infecto qui veut réduire à néant ses ennemis. Le virus est en fait un nano-robot, les héros vont devoir rétrécir pour affronter l'infection et rendre inerte l'ensemble des nano-robots.

67. Les héros sont renvoyés dans le temps par le Chronovore, une créature antédiluvienne qui se nourrit de paradoxes temporels. Les héros doivent affronter des super-vilains envoyés également dans le passé au cours de la plus grande bataille de l'histoire. Un seul moyen de revenir : convaincre ses ennemis de faire la paix et remonter aux origines du temps pour affronter le Chronovore (ou lui apprendre les bonnes manières).

68. Une nouvelle drogue fait son apparition : ceux qui l'essayent obtiennent des super-pouvoirs pendant un délai très court, ce qui ne manque pas de déclencher le chaos dans toute la ville ! Les héros doivent donc se battre contre des drogués survitaminés avant de trouver les personnes à l'origine du crime : un ancien scientifique de l'armée épaulé par une bande de dealers qui ont bénéficié de son dernier sérum : Seringue, Shoot et Crackhead.

69. Les Arbitrateurs sont une race d'extra-terrestre à l'orthographe approximative qui viennent demander l'aide de super-héros humains pour sauver leur planète. Leurs ennemis ? Les fantômes d'une planète détruite par le Dévoreur qui veut se trouver une nouvelle terre (et de nouveaux corps) d'accueil. Objectif ? Trouver une nouvelle terre d'accueil aux fantômes !

70. Aidés par les Arbitrateurs, les héros doivent retrouver la trace du Dévoreur et l'empêcher de dévorer de nouvelles planètes... La solution ? Aller au fond de son estomac et découvrir ce qui se cache de l'autre côté du Trou Noir qu'il contient : un monde parallèle dévasté par une guerre que des robots tentent de repeupler avec les peuples de notre univers !

71. Un volcan apparaît en plein milieu de la ville. En s'y aventurant les héros vont découvrir l'Empire Souterrain des Premiers Hommes, descendants des hommes de Néandertal qui ont réduit en esclavage les pacifiques atlantes. Au programme : stopper le volcan et libérer les atlantes en affrontant les champions des Premiers Hommes : Vulcor, Ouragor, Seïsmo et Tsunami.

72. Une armée de robots envahit les grandes cités du monde et pétrifie ses habitants pour les envoyer... Dans l'avenir ! Cette armée de robot veut repeupler la terre après une catastrophe nucléaire. L'IA qui a créé les robots se sent coupable : c'est elle qui a provoqué la catastrophe. Une seule solution : détruire cette IA dans le présent et l'armée ne va pas être d'accord !

73. Les personnages sont membres d'un groupe dépendant du gouvernement. Ils sont «prêtés» à un pays ami du tiers-monde afin de protéger les sites stratégiques de matière première, dont dépend leur gouvernement, et aussi pour étouffer dans l'oeuf une révolte du peuple. A eux le sale boulot et le fait d'être traité de super-vilains par les opposants au régime.

74. Les nuages se transforment en monstres, nourrit par les peurs des habitants de la ville. Le plan de Nalac, l'ignoble psy des super vilains à trouver l'arme ultime : retourner l'inconscient des gens contre eux grâce à sa machine qui lui permet de modeler les nuages. Parmi les plans possibles : endormir toute la population le temps d'affronter Nalac et ses comparses : Lithium, Neuronax et Sleepix.

75. Suite à un piège, les héros se retrouvent dans le corps de super vilains ! Ils doivent retrouver les super vilains qui ont volés leurs corps tout en échappant aux autorités. L'objectif des super vilains, s'emparer du corps des chefs d'états qui sont venus récompenser les héros en raison de leurs actes de bravoures passés.

76. L'Empire Atlante sollicite l'aides des PJ : un traître a réussi à réveiller les robots de guerres atlantes qui avaient provoqué la disparition de Mu. L'objectif du traître ? Conquérir le monde ! Sa faiblesse ? le constructeur des robots de guerre qui réside actuellement en Enfer. Il veut bien aider les héros mais il faut le faire sortir et Cerbère, Charon et Hadès ne sont pas d'accord !

77. Ossum est un vampire, un auteur maléfique qui se nourrit de la force de vie de ses lecteurs. Mais il a du mal à contrôler son pouvoir : une partie de l'énergie recueillie donne vie aux monstres de ses romans !

78. Le Suprême est le numéro un des super-héros. C'est le plus puissant et le plus connu. Il vient de mettre un terme à la carrière du dernier super-criminel, Anihilator. Pour éviter que l'humanité ne s'égare à nouveau et coure à sa perte en créant ses propres maux, il a décidé d'en prendre la direction. Il vient de se cloner et lance une campagne de prise de pouvoir partout dans le monde. Pour l'arrêter, inutile d'espérer le combattre de front, en revanche, semer la zizanie entre ses clones pourrait s'avérer payant.

79. Les personnages parviennent enfin à vaincre leurs ennemis de toujours, les Maîtres de l'Ombre. Depuis des années ils ne faisaient que les contrecarrer sans parvenir à les mettre derrière les barreaux. C'est désormais chose faite. Mais quand les masques tombent, chaque Maître de l'Ombre est un parent (père, mère, frère ou soeur, fils ou fille) d'un des personnages !

80. Les héros se réveillent dans un village isolé de tout. En explorant un peu ils découvrent qu'ils sont sur une île et ils sont pourchassés par le Comte Zastro et ses râteaux : Calibre 12 et l'Équarrisseur. Le Comte Zastro aime chasser le super-héros et les ajouter à sa collection. Les héros ne doivent pas seulement s'échapper : ils doivent libérer les autres héros capturés, cryogénisés dans la cave du comte !

81. Nimrod et Diane sont très mécontents de ce qui est arrivé à leur protégé, le Comte Zastro, ils décident donc d'envoyer leur armée de Chasseurs sur la ville des héros. Il faut donc protéger la population et aller au conseil des Dieux pour émettre une protestation en bonne et due forme. Pour cela les héros vont devoir prouver leur valeur en accomplissant cinq travaux : épreuve de force, d'intelligence (partie d'échec ou les héros sont les pièces), d'adresse (en cas d'erreur les héros peuvent blesser des innocents), de courage (accepter un combat sans utiliser ses pouvoirs), de charisme (séduire une géante).

82. Un homme politique décide que les super héros doivent révéler leur identité secrète ! Cette homme politique est en fait manipulé par un super-vilain, la ténébreuse Cérébra. Les héros ont le choix : chasser les super-héros qui refusent la loi ou prendre le maquis !

83. Que se passe-t-il quand toute la ville est miniaturisée ? Nos mini-héros vont devoir affronter des araignées et rats menés par la Vermine et trouver le responsable de la miniaturisation de la ville : le cruel et fourbe Dr Satori !

84. Sépulture, le Fossoyeur et la Tombe ont disparu : les morts-vivants déferlent donc sur le monde. Qui a kidnappé les trois héros, rempart du monde contre la malédiction des morts-vivants ? C'est le Préserveur, un homme persuadé que la vie doit-être sauvegardée à tout prix, jusque dans la mort ! Avec l'aide du professeur Foetus et son assistante In Vitro, le Préserveur va se dresser devant nos héros pour les empêcher de rétablir le cycle naturel de la mort.

85. Le passage d'une comète dans le ciel rend l'humanité aveugle ! Après avoir sauvé quelques civils les héros et les autorités vont se rendre compte que la comète est en fait un vaisseau spatial extra-terrestre ! Les héros vont-ils rendre la vue aux habitants de la planète terre ? Comment vont-ils affronter l'armada extra-terrestre qui arrive en bordure du système solaire ?

86. Les extra-terrestres du n°69 sont en fait les descendants de nos dinosaures qui ont fui la terre pour survivre. Ils reviennent récupérer leur maison et ils ne sont pas content ! La paix est-elle encore possible ? C'est aux héros de le prouver !

87. Gaïa, Mère de la Nature et de la Magie, et Binaire, Père de la Logique et de la Technologie, ont décidé de régler leurs comptes. Leur conflit va au-delà du clivage super-héros/super-vilains. Ceux dont les pouvoirs reposent sur la nature et la magie affrontent ceux dont les pouvoirs sont basés sur la cybernétique ou la technologie. Entre tremblements de terre et bombes atomiques, les personnages doivent comprendre que le conflit ne mène à rien... Leur challenge : réconcilier les deux camps !

88. Des sorcières s'éveillent aux quatre coins du monde ! Elles n'ont pas l'intention de se laisser brûler cette fois-ci et prennent le pouvoir grâce à leurs sorts et leurs redoutables familiers infernaux. Les héros leurs feront-ils entendre raison ?

89. Les héros doivent s'introduire dans l'Abysse : une prison sous-marine qui détient les pire super-vilains de la Terre ! Ceux-ci se sont révoltés et ont pris les gardiens en otages, le temps de préparer leur évasion. Cela va être l'occasion de revoir des méchants des épisodes précédents !

90. La population de la ville vient de régresser à l'état primitif. Des hordes de néandertaliens assoiffés de sang parcourent les rues en semant destruction et chaos. Il s'agit d'un émetteur de radiations dégénératives du docteur Chaos qui teste sa nouvelle arme. Attention, les animaux ont aussi été affectés ! Des mamouths des tigres à dents de sabre et même des dinosaures sont de la partie !

91. Les magiciens sortent du bois ! Ils révèlent à nos héros l'existence de l'ordre des magiciens et surtout celui de leur école de magie : Graschapon. Le problème : un cours qui a mal tourné, les élèves sont devenus paranoïaques et se sont enfuis de l'école pour vivre parmi les humains tout en les exploitant à l'aide leurs pouvoirs. Les héros doivent aider les mages à retrouver les brebis égarées sans trop les blesser.

92. Les plus puissants ordinateurs du monde fusionnent et donnent naissance à une véritable Intelligence Artificielle. Elle identifie la cause de tous les maux de l'humanité : l'homme lui-même. L'IA dispose de toute la puissance des réseaux et objets connectés pour détruire les hommes. Même les héros doivent se méfier de leur propre équipement. Il n'y a qu'une seule façon de vaincre l'IA, accepter d'être virtualisés et la combattre sur son terrain : la Grande Matrice.

93. Suite à une tempête électromagnétique nos héros se retrouve dans une dimension parallèle où les super-héros n'existent plus : les super-vilains dominent le monde et mènent la danse. Un monde à libérer le temps d'une partie ! Et les enfants des super-vilains pourraient-ils devenir des super-héros avec une bonne éducation ?

94. Les héros se réveillent d'un coma de plusieurs mois dû à un terrible accident de voiture. Mais à présent ils découvrent que les super-pouvoirs n'existent que dans les comics et le films. On leur explique que c'est leur cerveau qui s'est réfugié dans un monde imaginaire afin de ne pas sombrer dans la folie. En réalité, les héros sont tombés aux mains d'Hypnos et d'Informatek, deux super-vilains qui les ont projetés dans un univers virtuel où ils s'amusent à détruire leur vie.

95. Révolte chez les vampires ! Un nouveau vampire refuse l'autorité des aînés et fait équipe avec des super-vilains pour les renverser ! Les aînés font appel aux héros pour rétablir l'équilibre. Mais quels sont véritablement les plans des aînés pour l'espèce humaine ?

96. Les créatures de la nuit ont dû se faire oublier depuis que l'espèce humaine a engendré des super-humains. Maintenant, grâce au bon Docteur Nécros, vampires, loup-garous, momies, gargouilles, golems et autres monstres reviennent ... et ils sont bardés d'implants cybernétiques et de drogues de combat.

97. Tous les super-humains ont été infectés par un virus dégénératif. A chaque fois qu'ils usent de leurs pouvoirs, ils commencent à souffrir, à avoir des hémorragies, des maux de tête et pour finir, un vieillissement accéléré. C'est un groupe de savants au service du gouvernement qui a mis au point le virus afin d'éradiquer définitivement les super-humains qu'ils considèrent comme une aberration.

98. Des savants disparaissent dans le monde entier. Beaucoup de pauvres types sans attache ni famille aussi. Ils ont tous été kidnappés par Uber-Thulé, une organisation nazie qui désire instaurer le 4ème Reich. Avec les scientifiques pour réaliser des machines de guerre et des esclaves comme main d'oeuvre elle risque d'y parvenir. Elle dispose de deux bases importantes, l'une sous les eaux glacées de l'Antarctique et l'autre sur la face cachée de la lune. Dans quelques jours, Uber-Thulé lancera une offensive massive contre le monde. Un petit grain de sable va peut-être tout gâcher ! L'un des savants kidnappés était un proche d'un des personnages.

99. Des photos de l'adolescence boutonneuse de tous les superhéros sont placardées sur les murs de la capitale. Sauront-ils démasquer l'auteur de cet acte qui leur fait perdre tout crédit ?

100. A force d'emprunter toutes sortes de portails cosmiques ou inter-dimensionnels, cela devait arriver. Les héros se rematérialisent dans leur QG mais ont changé de sexe. En plus de devoir expliquer la situation à leur conjoint, il va sans doute falloir revoir un peu les costumes !

101. Panique au cinéma ! Des hordes de spectateurs ressortent de la séance de l'avant-première du blockbuster 3D du moment en version hommes des cavernes, mâchoire prognathe et posture voûtée, pour saccager tout sur leur passage. Il semblerait que la Maître des Illusions ait bidouillé les copies du film pour y intégrer une production de sa confection capable d'hypnotiser en masse ceux qui la regardent et les ravalent à l'état sauvage. Et justement ce soir c'est sortie nationale du film sur les écrans... La Superclique pourra-t-elle stopper les plans machiavéliques du Maître des Illusions avant que tous les cinémas de la ville aient répandu leur graine de folie collective ? Et pourquoi donc la régisseuse de TF-Hun ne répond-elle plus ?

102. L'infâme Professeur B. a décidé de semer le chaos en ville. Pour cela il a enlevé la sœur (femme / mère meilleure amie / chaton préféré...) de Leitmotiv, un surhomme en colosse incontrôlable et créer dix clones de lui-même ! La Superclique saura-t-elle découvrir l'origine de sa colère, et surtout trouver ce qui manigance réellement le Professeur B ?