

LA MARQUE D'AKANGA

un scénario pour la Superclique

Prologue

Tout commence avec quelques cases d'une page de comics. On y voit un paquet postal ficelé passer de main en main en divers endroits du globe, pour atterrir finalement sur un petit bureau miteux dans une pièce éclairée par une simple ampoule au plafond. Un homme qu'on devine en uniforme inspecte le colis estampillé de tampons de multiples pays africains. Il l'ouvre délicatement et en sort un objet emballé dans du feutre crasseux. Il observe sa trouvaille (cachée au lecteur) à la lumière faiblarde du plafonnier... « Enfin ! » est la seule parole qu'il prononce. Dernière case de la page : porte extérieure du bureau. Un cri sauvage s'en échappe tandis qu'une lumière écarlate sourde par l'embrasure de la porte et le trou de la serrure.

Scène 1 Le zoo en folie

Note : pas de zoo dans votre ville ? Un cirque fera l'affaire. *Le Grand Cirque Batudo, dans Votre Ville ce Soir Pour Vous Présenter la Plus Grande Ménagerie d'Europe !* (en faisant rouler les 'R')

Comme d'habitude, les Héros de la Superclique sont en civil chez vous, le MJ, au beau milieu de votre partie de JdR hebdomadaire. Soudain des cris retentissent dans la rue alors que klaxons et crissements de pneus finissent définitivement de ruiner l'ambiance que vous essayiez de poser. Quelques excuses bidons plus tard, les Héros ont déserté la table : sauver le monde à chaque session, c'est un job.

Enjeu de la scène : les animaux du zoo sèment la panique dans les rues, il faut les arrêter !

Mise en scène :

- un rhinocéros pourchasse un fourgon de police.
- un groupe de hyènes a encerclé une mère et ses enfants.
- des éléphants en vadrouille sur la voie ferrée... avec un train qui arrive en face !
- des crocodiles surgissent des égouts, juste derrière les héros.

Mise en scène (suite) :

- des tigres embusqués dans une ruelle où un héros est isolé.
- des vautours s'en prennent à un groupe de personnes du troisième âge.
- un python entreprend d'engloutir un enfant obèse.

Animaux en Furie

Rage Destructrice 2

Embuscade de Tigres 3

Attaque Crocodiles 3

Techniques

Éléphants sur la voie [Effet 2]

Charge furieuse [Relance]

(utiliser ces effets spéciaux quand votre attaque à 2 dés échoue)

Spécial : 2 attaques par tour

Vigueur : 6

Ici se trouve normalement une photo avec un légende désopilante.

Lorsque la situation est sous contrôle ou que les Héros ont échoué lamentablement, laissant la fourrière, l'armée, le personnel du zoo (bref des gens compétents) finir le travail, il est temps d'enquêter pour découvrir comment les animaux ont pu s'échapper en masse... et pourquoi ils avaient l'air si enragés de tout démolir, plutôt que de simplement s'éclipser dans la nature.

Scène 2

Investigations animalières

Puisque tout part du zoo, les Héros vont devoir y fouiner. Vous pouvez soit le faire entièrement en roleplay (à l'exemple des scènes des pages 22 et 23 du livre) en improvisant sur les éléments de révélation ci-dessous. Cependant si vos Héros sont inspirés ou veulent mettre à profit leurs Capacités d'investigation, considérez que la **difficulté de la scène est de 5** et mettez les pouvoirs du groupe à contribution pour battre ce score (rappel : les Héros peuvent chacun leur tour expliquer comment ils utilisent une Capacité pour enquêter, leurs résultats cumulés devant battre la difficulté.)

Comment utiliser ses pouvoirs pour enquêter ?

... si on n'a pas une Capacité de Super Détective évidente ? Et bien disons que dans les tests de ce scénario j'ai eu un Héros utilisant Super Intimidation pour faire parler un perroquet (le Héros était un super-pirate, ceci explique cela), une Héroïne capable de traverser la matière a trouvé le repaire du Méchant, un Héros Super Rapide a fait 50 fois le tour du zoo en 6,45 secondes pour récolter foule d'indices, un Super-Geek a récupéré les images des caméras, les super-sens d'un autre ont remonté la piste des singes, etc...

Qu'y a-t-il à découvrir dans ce zoo ?

- des cages défoncées de l'intérieur par les animaux eux-mêmes.
- de nombreuses traces de singes, mais bizarrement aucun d'entre eux n'a participé à la scène précédente.
- dans le poste de sécurité dévasté par un rhinocéros pressé, l'enregistrement de caméras de surveillance révèle qu'un type de 2m de haut portant masque de guerre africain et des vêtements déchirés de gardien du zoo a surgi de coursives du rocher aux singes, lancé un cri de ralliement et filé hors cadre.
- un bureau miteux au sous-sol du rocher aux singes, « celui du vieux Georges, le fana de trucs zoulous complètement allumé le pauvre, mais pas le mauvais bougre quoi. Il a-do-rait ses bêtes. »

Le bureau en question a ses murs couverts d'articles de journaux sur la maltraitance des animaux, et une dizaine de dessins faits à la main d'une espèce d'amulette aux motifs africains (une sorte de masque de sorcier). Surmontant des plans techniques du cadastre : une grande carte de la ville avec un gros cercle rouge sur le centre commercial de la Part-Dieu.

Ici se trouve normalement une photo avec un légende désopilante.

Scène 3

Mic-mac à la FNAC

Note : je sais ce que vous allez me dire : il n'y a pas de FNAC près de chez vous, OK... prenez un Darty ou un Boulanger et débrouillez vous pour trouver un jeu de mots qui va avec.

L'instinct des Héros ne les a pas trahis. Alors qu'ils approchent du centre commercial, ils peuvent distinguer une fumée noire qui s'échappe du bâtiment cerné de camions de pompiers, la police tentant de faciliter l'évacuation de la foule hystérique. Tout semble venir de la FNAC.

Enjeu de la scène : empêcher les singes de raser le magasin et découvrir ce qu'ils sont venus y faire.

Mise en scène :

- en arrivant sur les lieux, couloirs enfumés et foule paniquée.
- bande de babouins agressifs qui se tambourinent le torse.
- embuscade : ils font tomber des encyclopédies sur un héros.
- ils utilisent les câbles électriques du plafond comme des lianes.
- tabassage à coups de néons (on dirait des sabres laser !)
- nuée de tablettes iPad lancées comme des frisbees.
- saut en balancier d'un écran géant à l'autre.

Bande de Babouins

Singeries diverses 2

- Acrobaties 3
- Meute déchaînée 2 (attaque tous les héros à la fois)

Techniques

- Vendeurs paniqués [dé à 5]
- Fientes glissantes [Relance]
- Cri strident (tous à l'unisson) [Effet 2]

Spécial : 2 attaques par tour tant qu'ils ont Vigueur>2

Vigueur : 5

Interlude

(insérer pendant une pause du combat)

Sur les écrans encore intacts, diffusion d'un message : le colosse au masque africain, lance et bouclier en main, jubile.

«Je suis le grand Akanga ! Les singes aussi ont le droit à leur iPad ! Aujourd'hui la FNAC... demain le monde !»

En fond d'image, régie télé en folie, singes singeant (sic) les humains aux manettes, à la caméra... et le logo de France 3.

Une fois le calme revenu, il apparaît que les singes sont venus dévaliser du matériel informatique, des câbles d'alimentation... Mais pour avoir le fin mot de l'histoire il va falloir se rendre à la tour France 3 toute proche.

Ici se trouve normalement une photo avec un légende désopilante.

Scène 4

Vous regardez France 3 Rhône Alpes

Note : non, ne dites rien, je ne vous crois pas. France 3 est partout, partout !

Se rendre à la tour ne pose pas de problème. Y pénétrer, un peu plus. Une jungle touffue et agressive a envahi le bâtiment, obstruant portes et fenêtres. Des lianes se balancent, des insectes bourdonnent, l'air est moite... Il va falloir atteindre le toit d'où partent des arcs électriques inquiétants alors que de sombres formes planent dans une brume surnaturelle.

Enjeu 1 : accéder au toit de la tour France 3.

Obstacle de Difficulté 4

- les Héros peuvent escalader et se confronter à des lianes récalcitrantes à tendance strangulatoire.
- forcer les portes qui sont barrées par un mélange de lianes et de lignes électriques haute tension.
- voler le plus haut possible pour être arrêtés par des toiles d'araignée géantes.

Sur le toit, dans une brume surnaturelle s'affairent des hordes de singes. Des chimpanzés en blouse blanche et lunettes rondes surveillent des moniteurs reliés à des appareillages bidouillés de bric et de broc. Un foutoir de montages électroniques contre-nature encombre le socle de l'antenne de diffusion satellite de 3m de diamètre (oui, dans la dimension parallèle où ont lieu les aventures de la Superclique, France 3 émet jusque sur la Lune.)

Les animaux affairés ne lèvent même pas le nez vers les Héros, trop occupés à initier un compte à rebours. Ils abaissent manettes de grille-pain, boutons poussoir de four à micro-ondes et autres télécommandes hi-fi. Le pire, c'est que ça marche : la puissance commence à affluer vers l'antenne qui bourdonne de plus en plus fort.

Soudain émerge du brouillard un colosse en tenue de guerre tribale, un bouclier et une sagaie en main, un long masque africain lui protégeant le visage. Il est juché sur un immense vautour et entouré d'une nuée de volatiles de toutes sortes.

« Vous arrivez à temps pour assister au triomphe d'Akanga, la Terreur des Plaines d'Afrique, maître des bêtes et gardien de la Nature ! Je vais pouvoir étendre mes pouvoirs à l'ensemble de la surface du globe pour sonner la révolte des animaux. La servitude va changer de camp. La soumission pour les humains, le règne des animaux commence aujourd'hui ! »

Sur ces belles paroles mégalomanes comme il faut, sa garde rapprochée saute sur les Héros. Et ces gaillards, la brume, ça les connaît.

Gang de Gorilles

Bastion brutale 2

Lancer de trucs lourds 3

Techniques

Charge à l'épaule [Effet 2]

Matraquage [Relance]

Spécial : 2 attaques par tour

Vigueur : 4

Enjeu 2 : neutraliser Akanga, ses sbires, son plan machiavélique. Bref, sauver le monde.

Mise en scène :

- un Gorille plaque au sol un héros avec ses pieds et le martèle de coups avec ses poings.
- des Chimpanzés tendent un fil dans les pattes d'un Héros en pleine course.
- un Gorille arrache une console électrifiée sous les cris réprobateurs des Chimpanzés pour la balancer sur un Héros.
- un Gorille grimpe sur une antenne pour effectuer un saut de l'ange vers les Héros et s'abattre avec fracas.

Ici se trouve normalement une photo avec un légende désopilante.

Pendant que les Héros s'expliquent avec les gorilles, Akanga saute au sol pour agripper un enchevêtrement de câbles et de lianes. Il lance alors un cri puissant, un appel qui entre en résonance avec le bourdonnement de la parabole géante. De toutes parts dans la ville des aboiements s'élèvent à l'unisson. Sur un moniteur, un chimpanzé suit le signal satellite qui se répercute de satellite en satellite, se se diffusant sur toute la planète... la révolte des animaux est en route !

Si les Héros l'interrompent dans sa tâche, il daigne les affronter pour « *en finir au plus vite et reprendre le cours de son destin ultime: maître du monde !* » et il se jette dans la mêlée aux côtés de ses gorilles.

Mise en scène :

- Akanga fait arracher un Héros du sol par ses vautours pour le lâcher dans le vide.
- Akanga amortit un coup terrible avec son masque qui semble absorber l'énergie !
- les vautours agitent leurs ailes autour d'un Héros alors qu'Akanga l'ajuste avec sa sagaie.
- des lianes immobilisent un Héros et un vautour s'approche pour lui picorer les yeux.
- l'amulette au cou d'Akanga luit d'une aura rouge malveillante quand il fait appel à ses pouvoirs.

Ici se trouve normalement une photo avec un légende désopilante.

Akanga, maître des animaux

Sagaie 2

Marque hypnotique 3 (le Héros visé redevient bestial)

Doute massai 3 (le Héros est plongé dans la perplexité suite à une prise de catch équivoque)

Techniques

Attaque de vautours [Effet 2]

Nuée de moustiques [Relance]

Spécial : utilise toujours 2 dés pour sa défense (bouclier)

Vigueur : 5

Lorsque le colosse met un genou à terre, un spectre s'échappe de son corps, toise les Héros avant d'être aspiré par l'amulette. Le talisman brise sa chaîne, roule le long du toit du bâtiment et va se perdre en contrebas. La jungle touffue se rabougrit déjà. Les singes retrouvent vite leur air animal. La brume finit par se dissiper, le soleil revient, les animaux rentrent chez eux, les hélicos de la télé filment les Héros sous les viva de la foule, bref la routine. Maintenant que l'esprit d'Akanga l'a quitté, le vieux Georges est tout maigrichon, blanc comme un cachet d'aspirine et grelotte de froid. Il marmonne sans fin dans sa barbe épaisse : « Akanga-ha-ha, roi de la Jun-un-ungle, Akanga-ha-ha, prosternez vous-ou-ous ! »

Épilogue

Quelque part dans un endroit sombre et humide, une horde de rats poussent du museau et des pattes un objet circulaire à grand peine sur une petite berge. Soudain ils se dressent, hument l'air puis s'enfuient à la vue d'une ombre qui cache le peu de lumière blafarde de la scène. « *Et encore des rats, qu'est-ce qu'ils pouvaient bien ronger cette fois comme saloperie ?* » Une main portant un gant d'égoutier se tend vers l'amulette d'Akanga, dont les yeux s'allument brusquement d'une lueur rouge malveillante.