

# Faites un vœu...

---

Un scénario de Thomas Laborey pour Hyper Héros

*Ces documents et illustrations sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Toute diffusion, modification ou reproduction, sauf pour usage privé, est interdite sans leur accord écrit préalable.*

## SYNOPSIS

---

Ce scénario confronte les personnages à un adversaire encore plus puissant qu'eux, dont la seule limite est son humanité, et qui n'est d'ailleurs pas réellement hostile, bref une caricature du statut de Surhumain. Sauront-ils le contrer sans renier l'humanité qui les unit ?

## REALITE A LA MANQUE

---

Les nouvelles, locales, nationales ou internationales, sont souvent insolites, avec tous ces Surhumains. Attaques d'Oni lors du dernier concert de l'Elue, manifestations sporadiques du Deltar, failles dimensionnelles, déclarations de guerre puis d'armistice de la part de civilisations extra-terrestres préalablement inconnues, animation d'un complexe industriel sous l'impulsion d'Androx, ré-urbanisation de quartiers entiers après une colère de Béhémoth, apparitions indicibles lors d'une conjonction astrale, coups d'état uchroniques de Maître Chronos...

C'est pourquoi cette nouvelle, quoique singulière, apparaît comme un interlude burlesque et sera peut-être ignorée par des personnages qui suivent peu l'actualité ou ne s'intéressent qu'aux affaires qui semblent graves : des lapins géants auraient envahi un quartier de la Ville ce matin avant de disparaître comme ils sont venus. Et pas n'importe lesquels : ils ressemblent plus à des peluches ou à des animaux de dessin animé qu'à des rongeurs de carottes habituels. Aucun blessé n'est à déplorer. Sans transition, l'ONU décide un 453<sup>ème</sup> ultimatum au Proche-Orient, rejeté tant par Mollah Islam que par Rabbi Sefirah ; par bonheur, Hawk Industries annonce que ses recherches en captation de l'énergie d'effondrement des quasars devraient permettre de compenser l'inévitable hausse du pétrole qui va en découler.

Les personnages liés à des phénomènes physiques, au temps ou à la magie n'ont pas senti de perturbation dimensionnelle. Le continuum spatial a toutefois été légèrement malmené pendant moins d'une heure ce matin dans une zone localisée (Difficulté 3 pour le déceler). C'est visiblement mineur et fait penser à un effet collatéral d'un pouvoir, sans doute lié à la structure de la réalité. Pas de quoi s'affoler, sinon on n'en finit plus. Pour bien noyer l'événement, mentionnez-le alors que les personnages sont occupés à leurs activités habituelles : méditation transcendente, conseil d'administration, expérience sur les rayons cosmiques ou combat contre Pulsar.

L'un des personnages traverse d'ailleurs la zone à la fin de la Scène. C'est un quartier résidentiel, propre sans être cossu, avec des pavillons identiques cernés de haies qui dissimulent mal les regards derrière les rideaux roulants en plastique. Il y a des vélos, des balançoires en pneu et des gants de base-ball dans les jardinets. Que le personnage marche, coure à vitesse supersonique ou vole, il s'aperçoit subitement qu'il comprend ce que disent les chiens. Si c'est naturel pour lui, c'est la réaction des gens qui doit le surprendre car ils sont tous interloqués : apparemment eux aussi entendent non pas des aboiements mais des alertes et des manifestations de faim, d'amour ou d'envie de jouer. Puis ça cesse.

Par petits groupes, les gens du quartier en parlent entre eux en secouant la tête.

Rien de tout cela ne devrait perturber outre mesure des personnages qui manipulent les molécules ou habitent le plan astral. Le soir, pourtant, ils apprennent que l'orage qui frappe la Ville a des effets inattendus dans le quartier concerné puisqu'il y pleut des sucreries. L'orage est bref (enfin sauf si un personnage le modifie) et les habitants déclarent aux journalistes qu'ils distribueront cette manne littéralement céleste aux orphelins nécessiteux. On déplore toutefois un blessé léger, assommé par des

dragées grosses comme des œufs. Décidément, il se passe quelque chose, même si c'est plutôt sympathique.

Des recherches classiques (cadastre, registres d'état-civil...) ne donneront rien : pas de meurtre inexpliqué, pas de cimetière indien, pas de maison où les familles ne restent jamais plus de quelques semaines. La date ne correspond à rien de spécial. Un personnage avisé réalisera sans doute que les manifestations ont quelque chose d'enfantin : il faut peut-être interroger les enfants du voisinage, et en tous cas leurs parents.

## L'ILE AUX ENFANTS

Approcher les enfants en costume est une façon de gagner immédiatement leur intérêt... mais aussi leur désir d'impressionner les personnages en racontant n'importe quoi, sans parler de la méfiance des parents (sauf si le personnage est un exemple notoire de vertu) et de l'intérêt des paparazzi et des curieux, ce qui ne se prête guère à un entretien calme et prolongé. Mais on n'aime pas beaucoup les inconnus qui posent des questions, et *a fortiori* qui approchent les enfants avec des bonbons, ici, donc intervenir en civil n'est pas simple non plus. On peut toujours utiliser un pouvoir pour n'être visible que de son interlocuteur, épier en secret les conversations, trouver un prétexte pour entrer officiellement dans une maison et y parler avec les enfants...

Les gens sont surpris mais plus inquiets de la notoriété que les phénomènes leur apportent que des phénomènes eux-mêmes. En effet, ils n'ont rien de menaçant, et le blessé l'a clairement été légèrement et par accident (lui-même n'en garde pas rancune et blaguera que ça lui apprendra à sortir sous la pluie). Mais c'est un quartier tranquille, ici, il ne faudrait pas que tous ces Surhumains viennent s'y empoigner. Souvenez-vous, la fois où (suit un épisode peu glorieux de la carrière d'un des personnages). Les enfants, eux, trouvent ça TROP COOL ! et guettent impatiemment le prochain phénomène. Ils s'échangent des théories contradictoires d'un jardin à l'autre et dans la cour de l'école sur leur origine : c'est Candyland (ou Oz ou le Pays des merveilles...) qui percute la dimension terrestre, c'est Kaptain Kristmas qui vient sauver le monde, en fait c'est moi

car je suis un extraterrestre : regardez, je sais faire bouger mes oreilles, etc.

Ce sont des gens banals, éventuellement agaçants par leurs petites préoccupations qui n'ont rien à voir avec le sujet et leurs préjugés, mais aussi attachants. Montrez le sexisme omniprésent, le racisme larvé, la religion mal assimilée, la mesquinerie, mais aussi la fierté pour les hobbies et la force des convictions ; montrez des enfants qui n'apprennent que par la télé, mais restent pleins de créativité propre. Faites sentir ce monde entre les mains des personnages, avec son potentiel de grandeur et d'ignominie. Pour une fois, ils sont dans l'humanité réelle, pas dans la Dimension X.

Bien sûr, la visite des personnages est émaillée d'incidents réels ou rapportés : le tuyau d'arrosage des Fettucci donne de la limonade, les journaux du matin se sont transformés en origami et envolés, la pelouse commune est devenue bleue... Tout en restant mineurs, les incidents semblent devenir plus fréquents. Et puis une alarme de voiture retentit, suivie de fracas et de cris. Un jouet dérivé d'une série à succès (de votre choix, plutôt un robot ou un monstre géant), de la taille d'un immeuble, est en train de démolir le fast-food (il a déclenché l'alarme en piétinant une voiture du parking). Après quelques Répliques, il disparaît. Attribuez-lui Ultraforce 5 et 20 points d'Action, juste pour que les personnages réalisent que c'est du sérieux et soient heureux de le voir disparaître. Soyez impitoyable sur les dommages collatéraux : la créature n'y prête aucune attention.

Si les personnages ne veillent pas sur les gens, leurs biens et leurs animaux familiers, les gens les regarderont avec la même horreur que le monstre et refuseront de leur parler. N'oubliez pas que tout ce scénario vise à faire sentir aux Surhumains à quel point il leur est facile de briser une vie. En revanche, s'ils ont fait passer la protection civile avant la frime et la bagarre, les gens les applaudissent. Tous sont choqués, y compris les enfants, car c'est le premier incident violent. Le voir à la télé c'est fun, mais voir les débris s'écraser à quelques pas de vous, c'est plutôt tétanisant. Montrez bien qu'on est loin d'Hollywood et de Hong Kong : la destruction, c'est moche et ça traumatise.

Qu'en déduire ? Le jouet est très répandu, tout le monde en a, parfois de

vastes collections. Tout le monde va déjeuner au fast-food, qui n'est ni plus ni moins salubre et diététique qu'un autre. La seule chose est qu'il a été brièvement fermé hier matin pour redécoration (on la change régulièrement en fonction du film pour enfants partenaire). Il y a d'ailleurs beaucoup d'inquiétude, vu l'état des ruines, sur l'avenir professionnel des employés, qui en général habitent le quartier. Certains ont été blessés avant l'arrivée des personnages : rajoutez-en sur la solidarité entre tous ces gens, malgré les distinctions de race et de milieu social, contre ce qui n'est résolument pas humain (personnages compris). Rendez attachants ceux que vous avez rendus insupportables, et révélez les failles de ceux qui semblaient sympathiques. A un moment, quelqu'un remarque l'absence des Caine.

## LE SEIGNEUR DES VŒUX

Et s'il leur était arrivé quelque chose ? Les résidents dont la présence n'est plus indispensable (presque tout le monde si les personnages ont aidé à déblayer les débris, localiser les blessés, apporter les premiers secours, etc.) se précipitent vers chez les Caine. La maison semble tout à fait normale. Un enfant est assis sur les marches. Personne ne le connaît et les Caine n'ont pas d'enfant. Il est pâle et très calme. Il joue avec deux poupées articulées, un homme et une femme. Il est assez difficile de le sortir de son jeu, même en lui parlant. En regardant par les fenêtres (un habitant le fera si les personnages n'y pensent pas), la maison semble vide mais bien rangée. En le regardant de plus près, l'enfant semble avoir pleuré. Il parle à mi-voix, simulant une conversation entre ses poupées et lui.

Si un personnage entre dans le jeu (en empruntant un jouet à un enfant ou en en fabriquant un grâce à ses pouvoirs), l'enfant s'interrompt, le dévisage longuement, puis l'intègre dans le jeu. Apparemment, il y a 3 personnages : Nicky (voix normale), Jean (voix haut perchée, l'enfant anime la femme

avec ses mains lorsqu'elle parle) et Ron (voix grave, l'enfant anime l'homme avec ses mains lorsqu'il parle). Jean et Ron supplient Nicky de leur pardonner quelque chose. Nicky prend le personnage à témoin « qu'ils l'ont bien mérité ». Les poupées n'appartiennent à aucune marque connue (activité à l'échelle humaine) et sont hyperréalistes. Si le personnage élève la voix de sorte que les gens du quartier l'entendent (l'enfant parle trop bas pour être audible à quelques mètres), quelqu'un s'écrie que Ron et Jean sont les prénoms des Caine...

Demander à l'enfant, dans le cours du jeu, qui est qui permet de confirmer que Ron et Jean sont les parents de Nicky. Ils le gardaient « en bas, dans le noir, depuis toujours », alors quand hier ils ne lui ont pas apporté ce qu'ils lui avaient promis, il n'a plus supporté et il est sorti de force. Quand ses parents lui ont dit qu'il exagérait et qu'il devait rentrer maintenant, il a décidé de les punir. Maintenant ce sont eux qui sont enfermés... Interrompre le jeu, malmener l'enfant, lui prendre ses jouets, etc. déclenche l'enfer.

## NICKY CAINE, REVEUR DE REALITE

Ronald et Jean Caine ont toujours adoré les enfants, au point qu'ils n'ont jamais osé en faire de peur qu'ils soient malheureux. Le jour où Jean a été enceinte, une tornade

émotionnelle s'est abattue sur eux : le garder dans ce monde fou ou avorter ? De tergiversation en tergiversation, le délai légal d'avortement s'est trouvé dépassé. Qu'à cela

ne tienne, Ron s'est procuré des médicaments abortifs expérimentaux réputés sans danger pour la mère. Que ce soit l'effet mutagène de ces produits non testés, une mutation naturelle de l'un ou l'autre parent ou du fœtus, l'influence psychique de l'amour/ peur démesuré des parents ou une folie à deux qui a fini par prendre corps, Jean a bien fait une fausse couche, très tardive et douloureuse (elle est stérile depuis, mais c'est peut-être psychologique), mais quelque chose est bien né, qui est resté avec eux.

Depuis ce jour tragique, les Caine sont venus emménager à la Ville, laissant leur passé derrière eux. Mais la conscience qui aurait pu animer le petit Nicky s'il avait vécu est venue avec eux. Désincarnée, invisible, à jamais protégée des vicissitudes du monde, propre et ne faisant pas ses dents : l'enfant idéal. Mais à jamais privé d'amis puisque seuls ses parents peuvent le percevoir. Ses parents aiment sincèrement Nicky et s'efforcent de l'élever bien : ils lui enseignent tout ce qu'ils savent et s'abreuvent de lecture et d'Internet pour en apprendre toujours plus, lui font goûter (à travers eux-mêmes) les cuisines les plus variées, voyagent dans le monde entier, bref lui font une enfance de rêve dans la limite de leurs moyens. Il partage cette vie organisée autour d'un enfant virtuel et éprouve toutes leurs sensations, y compris leur peine et leurs doutes. Et surtout il sait très bien qu'il n'est pas comme les autres. Et seul.

Il va avoir 8 ans et ne supporte plus d'être coupé du monde, de devoir toujours passer par les 2 mêmes personnes pour y accéder, de ne pouvoir se comporter comme un enfant que seul avec eux, ou lorsque l'un

d'entre eux se comporte comme un enfant pour qu'il ressente comment ça fait. Il veut « sortir », mais ne sait pas comment. Et ses parents sont impuissants. Donc ils le trahissent. Donc il leur en veut. Sa rage monte et le renforce. Lorsque hier ils sont revenus bredouilles du fast-food fermé alors qu'ils lui avaient promis son milk-shake préféré, il a craqué. Huit ans de frustrations superposés à sa naissance inhumaine lui permettent de manipuler le réel à sa guise, de s'imposer enfin au monde. Il a commencé par des essais, des rêves, des images d'enfance, des scènes vues à la télé, des envies naïves. Puis il s'en est pris à des boucs émissaires, au fast-food et à ses parents qu'il a changés en jouets. Et il s'est matérialisé un corps pour exister.

Son pouvoir va bien au-delà de la restructuration de la matière : il crée à volonté de nouvelles réalités qui s'imposent localement. Il suffit qu'il dise « je veux ! » pour matérialiser n'importe quoi sans conservation de masse ni brèche dimensionnelle, déclencher n'importe quel phénomène naturel ou pas, changer tailles, formes et matières, mais ce n'est pas une métamorphose douloureuse, c'est l'enchaînement fluide du rêve. Il n'est pas limité par les lois physiques (qu'il connaît mal) : c'est lui qui les définit. Son pouvoir peut même avoir des effets rétroactifs dans le passé ou lui conférer des capacités mentales ou corporelles, mais il n'y a pas encore pensé. Il pourrait résoudre tous les problèmes du monde et créer des univers parallèles, mais c'est surtout un enfant malheureux et sans expérience directe du monde. Quelqu'un veut jouer avec lui ?

- Modelage du réel 3
  - Phénomènes 5
  - Métamorphoses 5
  - Matérialisations 5

(total 39)

- Pas d'existence réelle 3
  - Méconnaissance de la réalité en-dehors de l'univers enfantin 5
    - Se croit obligé de formuler des vœux à voix haute 3

(total -22)

Action 30  
(total +13)

Statut 0

Héroïsme 11

Total 30

# DILEMME

Que peuvent faire les personnages ? La foule comprend assez vite que le gamin est à l'origine des phénomènes. Rappelons que tout le monde vient de vivre une attaque traumatique. Certains vont même deviner que les poupées sont les Caine. Il est probable que Nicky soit pris à partie. Paradoxalement, il est vulnérable, ne s'attendant pas à une attaque en règle, mais comme son corps n'est qu'on construit récent, le tuer n'arrange rien, au contraire : fou de rage, il se rematérialise un corps gigantesque et menaçant et entreprend de se venger avec la violence illimitée d'un enfant victime d'injustice. La Ville entière peut être dévastée, avec des millions de victimes civiles. Sans compter l'intervention intempestive de Surhumains hostiles, paternalistes ou avides de domestiquer le pouvoir de Nicky...

Un combat contre les personnages est presque une meilleure idée : des costumes, des pouvoirs, ça il connaît, et il traitera le combat comme un enfant qui joue au super-héros (« et là on dirait que tu serais mort »)... mais avec effets spéciaux et dommages collatéraux réels ! Si les personnages en font un jeu et protègent la population (par exemple en proposant d'aller se battre plus loin), ils peuvent faire de Nicky un ami, voire l'amener à raconter son histoire. Tout autre mode d'interaction fondé sur l'amitié et le jeu marche aussi bien, mais c'est presque dommage de rater une occasion de combat Surhumain dans Hyper Héros, surtout lorsqu'il consiste à jouer un Surhumain qui joue à être un Surhumain !

Toute marque d'hostilité ou d'autorité parentale (« Nicky, veux-tu bien retransformer Papa et Maman tout de suite ! ») déclenche sa colère et risque fortement d'amener des conséquences dramatiques. En calmant le jeu tout de suite (bon courage avec une foule en fureur ou en panique...), on pourra en tirer parti (« regarde, la petite fille est morte. Si tu continues, il y en aura d'autres. Tu es sûr que c'est ça que tu veux ? ») ; au mieux, Nicky pourra même rectifier la situation si elle n'est pas trop grave (il se lasse ou, inconscient de l'ampleur de son pouvoir, se décourage

facilement). Si on laisse la situation s'envenimer ou si on y contribue par maladresse, ça peut être cataclysmique.

Sa principale faiblesse est qu'il ne mesure pas sa puissance : il croit être un enfant normal qui distingue mal son imaginaire de la réalité, donc il ne sait pas qu'il peut lire les pensées des personnages, adopter des propriétés réactives qui neutralisent leurs pouvoirs, manipuler leur esprit, modifier leurs pouvoirs... en revanche il aura le réflexe de les changer en choses qu'il trouve amicales, ce qui en fait ses alliés (le personnage doit jouer le rôle : c'est une règle de la réalité qui a changé). De même, il croit qu'il doit exprimer oralement ce qu'il veut. On peut donc bêtement l'empêcher de parler, mais il apprend vite : si on le bâillonne, il se fait pousser d'autres bouches (y compris sur le décor ou sur les personnages !) ; si on crée une zone de silence, il crie télépathiquement... bref il trouve des parades. Et il comprend de mieux en mieux son potentiel, si on le pousse à être ingénieux : il peut être habile de feindre la défaite avant qu'il n'aie des idées encore pires ou de lui faire croire des choses concernant ses pouvoirs.

Mais même si les personnages évitent l'escalade, rassurent la foule, maîtrisent la situation et maintiennent la paix, que faire ? Nicky n'est pas méchant, il est tout prêt à restaurer ses parents, à réparer le fast-food, à guérir les blessés et même les morts, à offrir une montagne de chocolat à tout le monde. Il n'est pas très clair s'il est un construit collectif de ses parents (il ne l'est pas de l'un d'entre eux tout seul) ou s'il est un être autonome. Les Caine sont à la fois ravis d'avoir un vrai enfant et terrifiés de son potentiel. Les personnages peuvent aider Nicky à maîtriser ses pouvoirs, lui proposer de s'exiler avec ses parents dans un univers de sa création (ce qui est dommage mais conforme à leur tendance solipsiste), cacher toute la famille pour la soustraire aux curieux et aux exploités, « éradiquer la menace » (enterrez le joueur qui le propose sous la culpabilité : regard des parents, etc. ; s'il persiste, élimine les parents ou autres abus de pouvoir, déclarez qu'il perturbe le

## Hyperhéros

continuum en libérant de telles énergies et faites-le annihiler par Destin, le Médián ou autre gros calibre), proposer à Nicky de retourner ses propres pouvoirs contre lui-même pour les perdre (ne croyez pas un instant que ça puisse être définitif) et se

récrire une histoire rétrospective et paisible : tout est envisageable. Il n'y a aucune façon sans faille d'assurer le bonheur de tous. Et soyez assuré que Nicky et ses parents ont aussi leurs idées et savent aussi manipuler les personnages...