

CITY OF HEROES





*Les illustrations, l'univers et les textes
restent la propriété de NCSoft ou de leurs auteurs
respectifs.*

CHRONOLOGIE

FONDATION ET ANNÉE 20

- 1823 SMITHPORT FUSIONNE AVEC LES VILLES VOISINES ET DEVIENT PARAGON CITY
- 1861 PARAGON CITY DEVIENT UNE BASE MILITAIRE ET NAVALE MAJEURE POUR LES ETATS-UNIS DURANT LA GUERRE DE SÉCESSION
- 1918 MARCUS COLE, LE FUTUR STATESMAN, PARCOURT L'EXTRÊME-ORIENT
- 1929 CRASH BOURSIER, LE CRIME ORGANISÉ FAIT MAIN BASSE SUR PARAGON CITY
- 1932 STATESMAN, LE VEILLEUR DE L'OMBRE ET LA VIERGE DE GUERRE CRÉENT LA PHALANGE DE LA LIBERTÉ
- 1933 LA PHALANGE DE LA LIBERTÉ COMBAT ET PARVIENT À VAINCRE LE CRIME ORGANISÉ
- 1937 LE CITIZEN CRIME FIGHTING ACT LÉGALISE LES MILICES DE SUPER-HÉROS DANS PARAGON CITY

LE DÉBUT DE LA GUERRE

- 1930 MONTÉE DU TOTALITARISME DANS L'ALLEMAGNE NAZIE
- 1937 L'ALLEMAGNE CRÉE DES SUPER-SOLDATS EN PRÉVISION DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE
- 1940 LA PATROUILLE DE L'AUBE SOUTIENT LES ILES BRITANNIQUES ASSIÉGÉES
- 1941 LES FORCES DE L'AXE ATTAQUENT PEARL HARBOR ET PARAGON CITY
- 1941 LA PHALANGE DE LA LIBERTÉ DÉFEND LA GRANDE-BRETAGNE DES INCURSIONS NAZIES
- 1942 PARAGON CITY DEVIENT UNE BASE D'ENTRAÎNEMENT POUR LES SOLDATS DOTÉS DE SUPER-POUVOIRS
- 1942 LA 5ÈME COLONNE ATTAQUE LA HERO BRIGADE DANS LIBERTY PLAZA

LA GUERRE SE POURSUIT...

- 1942 LA PREMIÈRE HERO BRIGADE ARRIVE EN AFRIQUE DU NORD
- 1942 LES ROIS DU DÉSERT REMPORTENT DES VICTOIRES DERRIÈRE LES LIGNES ENNEMIES
- 1943 LES STORM KORPS ALLEMANDS TERRORISENT LES ILES BRITANNIQUES
- 1943 LE VENT IMPÉRIAL JAPONAIS AFFRONTÉ LES HÉROS AMÉRICAINS DANS LE PACIFIQUE
- 1944 LES HÉROS ALLIÉS AFFRONTENT LE STORM KORPS LE JOUR J
- 1945 LA BATAILLE DE LA FORÊT NOIRE MARQUE LA DÉFAITE DES SUPER-SOLDATS NAZIS
- 1946 LORD OF FROSTS TUE CAPITAINE VOLCANO ET DISPARAÎT

L'AVÈNEMENT DES SUPER VILAINS

- 1945 NEMESIS MET LA TOUCHE FINALE À SON ARMÉE DE ROBOTS
- 1946 NEMESIS S'EMPRE DE WASHINGTON
- 1946 LE DR. MNEMONIC PRODUIT UN ANTIDOTE AÉRIEN
- 1949 LES PREMIERS VÉTÉRANS DE LA GUERRE SE TOURMENT VERS LE CRIME
- 1950 LA HORDE ET D'AUTRES SUPER-VILAINS RAVAGENT PARAGON CITY
- 1952 LE DEUXIÈME CITIZEN CRIME FIGHTING ACT LÉGITIME LES ORGANISATIONS DE SUPER-HÉROS
- 1953 LA PHALANGE DE LA LIBERTÉ DEVIENT LE PREMIER GROUPE DE SUPER-HÉROS OFFICIELLEMENT RECONNU

LA GUERRE FROIDE

- 1956 *RATIFICATION DU MIGHT FOR RIGHT ACT*
- 1960 *LES ACTIONS SECRÈTES MENÉES PAR DES SUPER-HÉROS SONT MONNAIE COURANTE*
- 1965 *DES SUPER-SOLDATS ENRÔLÉS SE BATTENT SECRÈTEMENT DE PAR LE MONDE*
- 1967 *LA COUR SUPRÊME DÉCLARE LE MIGHT FOR RIGHT ACT ANTICONSTITUTIONNEL*
- 1976 *STATESMAN EST ATTAQUÉ AVEC UNE ARME NUCLÉAIRE AU-DESSUS DE LA FINLANDE*
- 1977 *TRAITÉ DE RÉDUCTION DES ARMES DE HERO ONE*

DÉCOUVERTE D'AUTRES MONDES...

- 1981 *LE COGNEUR DES BAS-FONDS ENTAME SA GUERRE CONTRE LA DROGUE DANS LES RUES DE PARAGON CITY*
- 1983 *LES RÉGULATEURS ET LA PATROUILLE DE L'AUBE S'ASSOCIENT POUR ATTAQUER LES TRAFIQUANTS DE DROGUE*
- 1984 *LA SUPERADYNE FAIT SA PREMIÈRE APPARITION DANS LES RUES*
- 1985 *DÉCOUVERTE DE L'HORRIBLE NATURE DES FABRICANTS DE DROGUE*
- 1988 *LE DR. BRIAN WEBB ABAT LES FRONTIÈRES DIMENSIONNELLES*
- 1989 *REICHSMAN ET L'AMERIKA KORPS COMBATTENT LA PHALANGE DE LA LIBERTÉ*

LA MONDIALISATION DANS LES ANNÉES 90

- 1993 *CRÉATION DES VAILLANTS DÉFENSEURS DE LA MÈRE PATRIE À MOSCOU*
- 1994 *REBECCA FOSS FOND LA HERO CORPS*
- 1995 *MEGALUX DEVIENT LA PORTE-PAROLE DE LA HERO CORPS*
- 1998 *LA HERO CORPS TENTE D'OUVRIR UNE FRANCHISE À PARAGON CITY*
- 1999 *CREY INDUSTRIES SOUTIEN LA TENTATIVE AVORTÉE DE FRANCHISER LA HERO CORPS*
- 2000 *CRÉATION DU CONSEIL SPÉCIAL DES NATIONS UNIES SUR LES ACTIVITÉS SUPRA-HUMAINES*

L'INVASION DES EXTRA-TERRESTRES

- 2002 *LE 23 MAI, DES MILLIERS DE MYSTÉRIEUSES LUMIÈRES FONT LEUR APPARITION DANS LE CIEL DE PARAGON CITY*
- 2002 *ATTAQUE DES ENVAHISSEURS EXTRATERRESTRES QUI ENDOMMAGE SÉRIEUSEMENT LES INFRASTRUCTURES DE LA VILLE*
- 2002 *LE 24 MAI, LA VILLE EST DIVISÉE EN UN PATCHWORK DE ZONES EXTRATERRESTRES ET HUMAINES*
- 2002 *LES NATIONS UNIES CRÉENT L'AVANT-GARDE POUR ORGANISER LA CONTRE-ATTAQUE DES SUPER HÉROS*
- 2002 *LES ENVAHISSEURS CONCENTRENT LEURS ATTAQUES SUR LES HÉROS À TRAVERS LE MONDE*
- 2002 *L'OMEGA TEAM SE REND SUR LA PLANÈTE D'ORIGINE DES RIKTI, TOUT CONTACT EST ROMPU*

CITY OF HEROES

FONDATION ET ANNÉES 20

Aucune métropole dans le monde n'est plus associée aux super héros que Paragon City. Ce qui débuta par un paisible regroupement de villages coloniaux au 18^e siècle se transforma, lors de la Guerre de Sécession, en une ville portuaire florissante. La paix revenue, elle devint un important centre industriel, scientifique et commercial. Au long du premier quart du 20^e siècle, Paragon City a véritablement évolué pour finalement tenir la promesse de son nom (de l'italien antique "paragone" qui signifie "référence"), représentant la grandeur qu'une ville pouvait espérer atteindre.

C'est alors que survint le désastre : le crash boursier de 1929 et la Grande Dépression qui l'a accompagné. Des décennies de croissance non maîtrisée laissèrent Paragon City particulièrement vulnérable aux ravages de la crise. L'économie s'effondra, entraînant dans sa chute les structures sociales et politiques. Le crime, organisé et de rue, combla le vide. Les contrebandiers des années 20 s'étaient déjà établis pendant la Prohibition. Dès lors, les pontes de la Mafia prirent le contrôle de la ville par la corruption, l'intimidation, et le meurtre.

Paragon devint une ville où tous les flics étaient corrompus, tous les politiciens sous la coupe d'un chef mafieux et où une personne sur deux n'avait pas de travail. Il n'y avait pas d'espoir en vue, ni personne pour protéger les faibles et les opprimés. C'est alors qu'apparut Statesman.

Né Marcus Cole, son passage du statut d'enfant des quartiers pauvres à celui de héros de classe mondiale s'est opéré durant son service dans l'armée américaine au cours de la Première Guerre Mondiale. Au lieu de rentrer chez lui en 1918, il partit vers l'Orient, décidé à explorer le monde maintenant qu'il en avait eu un aperçu. Nul ne sait où il se rendit et ce qui lui arriva dans les dix années qui suivirent. Ce que tout le monde sait, c'est qu'il était devenu bien plus que le jeune soldat envoyé combattre pour la paix en Europe lorsque son bateau accosta à Paragon City en 1931.

Cole expliqua être parvenu à débloquer les pouvoirs cachés de sa Volonté Intérieure, une explication somme toute très vague. Il était cependant indéniable que Cole possédait quelque chose, quelle que soit son origine, que l'on n'avait pas vu depuis l'époque des héros grecs : des super-pouvoirs. Cole était d'une puissance inégalée parmi les hommes, résistant aux coups de poing, de couteau et même aux balles. Peu importait l'origine de ces pouvoirs ; Cole avait trouvé à quoi ils allaient lui servir : sauver Paragon City de sa

propre déchéance. Le héros en devenir prit alors le nom de Statesman, une identité qui représentait les valeurs et idéaux qui manquaient à Paragon City. Le Statesman partit à la chasse au crime sans hésiter, s'en prit aux chefs de gangs, aux politiciens véreux et autres désœuvrés. Son costume lui permettait de rester à l'abri de la police tout en faisant bonne impression auprès de la population. En l'espace de quelques mois, il avait changé les choses. Mais ses réussites initiales n'avaient fait qu'unir les criminels de la ville contre lui. Le vent commença à tourner quand un autre héros en costume fit son apparition dans la ville : le Veilleur de l'ombre. Bientôt, ce fut le tour d'autres héros : Dream Doctor, la Vierge justicière et d'autres encore. Des hommes et des femmes hors du commun, que l'exemple de Statesman avait inspirés, sortaient de l'ombre pour relever le défi.

A crime organisé, héros organisés. Statesman, à l'instar de la solidarité dont faisaient preuve les soldats de la Grèce Antique face à la tyrannie Perse, nomma son nouveau groupe de héros la Phalange de la Liberté. Au cours des années 30, la Phalange fit le ménage dans Paragon City. Les élections municipales de 1936 virent l'arrivée de nombreux candidats pro-héros dont le résultat fut la ratification du Citizen Crime Fighting Act de 1937. Dès lors, les milices de héros pouvaient produire les criminels en justice tant qu'elles respectaient les mêmes règles que les officiers de police.

Ainsi, en l'espace de cinq ans seulement, la Phalange de la Liberté passa du statut de groupe de héros en devenir à celui d'organisation de lutte contre le crime reconnue légalement et acclamée à l'échelon national. Les héros costumés devinrent part de l'inconscient collectif, une lumière au bout du tunnel qu'était la Grande Dépression. D'autres héros rejoignirent le combat et des super-vilains, sources de nouvelles et plus sérieuses menaces, firent leur apparition. Paragon City était l'avant-scène de cette évolution et ses héros transformèrent bientôt la ville la plus dangereuse d'Amérique en la fierté d'une nation. L'ère des super-héros avait commencé.

LE DÉBUT DE LA GUERRE

Tandis que les années 30 voyaient l'entrée du super-héros dans la culture populaire américaine, l'Allemagne voyait un régime fasciste s'installer au pouvoir. Les Nazis représentaient une menace grandissante pour la liberté en Europe, voire dans le monde entier. Hitler et ses partisans avaient transformé l'Allemagne en une puissance militaire et industrielle, dont l'armée était l'une des plus grandes et des plus technologiquement avancées au monde. Au début de la Seconde Guerre Mondiale, les Etats-Unis commencèrent enfin à voir au-delà de leurs propres problèmes pour se rendre compte qu'il y en avait de plus sérieux dont il fallait s'occuper.

En Europe, la Grande-Bretagne résistait tant bien que mal, protégée de l'invasion allemande par son aviation, sa flotte réduite et de petits mais dévoués groupes de héros tels que la Patrouille de l'Aube. Les Nazis venaient de dévoiler leur propre groupe de héros, le Storm Korps, ce qui changea les guerres modernes à jamais. En Asie, le Japon occupait d'ores et déjà de vastes territoires en Chine, en Asie du Sud-Est et menaçait désormais les possessions américaines aux Philippines et même la côte Ouest. Les Etats-Unis semblaient inévitablement devoir se joindre à la guerre. Lentement, l'armée américaine s'y préparait et, suivant l'exemple européen, commença à recruter des héros dans ses propres rangs.

Cette préparation fut insuffisante et trop tardive. Le 7 décembre 1941, les Etats-Unis durent se joindre au conflit suite à des attaques simultanées sur chacun de ses fronts potentiels. A Hawaï, les Japonais bombardèrent massivement Pearl Harbour. Un groupe de super-héros nazis lança une attaque semblable et tout aussi dévastatrice sur Paragon City. Son port était la base d'opération d'un programme visant à transporter l'équipement militaire vers les Iles Britanniques assiégées. Le plus important convoi s'était rassemblé à Paragon City : des centaines de cargos protégés par une flotte de navires de guerre et de sous-marins de l'US Navy. En l'espace de quelques heures, les Nazis frappèrent l'ensemble du port. Des soldats surpuissants brisèrent les navires à main nue. D'autres, équipés de propulseurs dorsaux, fendirent l'air en lançant des roquettes sur les coques fragiles. Des tirs d'énergie pure retentirent toute la nuit, ne laissant dans leur sillage que mort et désolation.

La Phalange de la Liberté s'éleva pour contrer l'attaque nazie mais, le temps d'organiser une contre-offensive, l'attaque touchait à sa fin. Les Allemands se retirèrent à travers une mer de feu, tandis que des milliers trouvaient la mort dans cet enfer aquatique. Un tel désastre convainquit rapidement le Congrès de déclarer la guerre aux deux puissances de l'Axe. Les premiers à partir au combat furent ces héros qui avaient souffert au cours du raid sur Paragon City. La Phalange de la Liberté, qui ne cessait d'accueillir de nouveaux volontaires dans ses rangs, entreprit un pénible voyage à travers l'Atlantique pour soutenir la Patrouille de l'Aube en Angleterre.

Paragon City devint la principale base de recrutement de super-soldats. L'armée américaine mit en place des structures d'entraînement spéciales et modifia les règles de recrutement pour permettre aux héros costumés et anonymes de participer à l'effort de guerre. Des héros de tout le pays et de tout l'hémisphère Ouest vinrent en ville pour y apprendre non seulement à maîtriser leurs pouvoirs et leurs facultés, mais aussi à se battre au sein d'une armée. Combattre des criminels et des fous costumés dans les rues était une chose, être mené au combat par des super-

soldats entraînés face à des troupes armées en était une autre. En 1942, le premier groupe de nouvelles recrues forma la Première Hero Brigade et était prête à partir pour l'Angleterre.

Tandis que la Première Hero Brigade se rassemblait à Liberty Plaza pour son départ, un grondement terrible se fit entendre, le sol se mit à trembler et le soleil fut inexplicablement occulté. Au-dessus de la ville, des super-soldats nazis apparurent dans les uniformes noirs et rouges qui inspireraient bientôt la crainte sur toute la côte Est : la Cinquième Colonne se dévoilait au grand jour. Les Nazis s'étaient cachés depuis les attaques du 7 décembre, dans l'attente de pouvoir frapper de nouveau. Mais cela ne fut pas aussi facile cette fois. La Première Brigade répondit présente et gagna la première de nombreuses batailles épiques contre les forces nazies, sur le sol américain ou à l'étranger. Ayant perdu une bataille mais pas la guerre, la Cinquième Colonne s'envola vers sa cachette, revenant sans cesse à la charge au cours des quatre années qui suivirent. La Première Hero Brigade partit quant à elle en Europe pour se battre en terre ennemie.

LA GUERRE SE POURSUIT

Les super-forces américaines, la Première Hero Brigade, subirent leur baptême du feu dans les déserts nord-africains. Assez ironiquement, il se révéla bien vite que les super-héros pouvaient mourir à la guerre tout aussi facilement que les soldats normaux. Lors de son premier engagement, la Brigade attaqua de front les chars allemands et essuya de lourdes pertes : les hommes et femmes en costumes habitués à affronter des gangsters dans des ruelles découvrirent qu'il n'était pas aussi aisé d'esquiver des obus d'artillerie. Même les super-héros les plus puissants, ceux capables de s'attaquer à mains nues à un char, ne pouvaient guère en affronter plusieurs à la fois. Heureusement, les officiers de la Brigade surent tirer d'amères leçons de ces affrontements.

Les Américains en conclurent que les super-héros étaient plus adaptés aux opérations spéciales et aux frappes chirurgicales qu'aux manœuvres militaires classiques. La Première Hero Brigade fut alors divisée en une douzaine d'équipes et dispersée dans tout le désert nord-africain. L'un des groupes qui rencontra le plus de succès se baptisa les Rois du désert. Entièrement constitué de super-héros issus des rues de Paragon City, ils étaient dirigés par le très mystérieux Dream Doctor. Avec les pouvoirs d'illusion et de contrôle mental de ce dernier, le groupe démontra brillamment combien les super-héros pouvaient être utiles en temps de guerre.

Les Rois du désert vivaient et combattaient derrière les lignes ennemies, complètement séparés de la chaîne de commande habituelle. Ils s'étaient spécialisés dans le sabotage d'équipements nazis et l'enlèvement de haut-gradés. Les sentinelles alliées s'habituèrent vite à tomber sur des officiers ennemis pieds et

poings liés, comme autant de cadeaux de Noël des forces spéciales américaines. Les Rois du désert causèrent tant de chaos et de disruption que le Haut commandement allemand fut obligé de transférer une partie croissante de ses ressources en super-soldats vers le front nord-africain, ce qui soulagea d'autant l'Angleterre assiégée.

Car la situation dans cette dernière était désespérée. La Patrouille de l'Aube s'était opposée à l'entrée en guerre contre l'Allemagne et n'était toujours pas rentrée dans les faveurs de l'opinion publique. Elle combattit courageusement aux côtés de la RAF pendant la Bataille d'Angleterre et escorta les convois anglais et américains, subissant de lourdes pertes au passage. Cependant, le vrai défi allait être la confrontation avec le Storm Korp allemand, l'unité de super-soldats nazie. Après la défaite française, le Storm Korp lança une série de raids dévastateurs sur les Iles britanniques. Ses super-pouvoirs lui permirent de causer des dégâts incroyables, bien au-delà des capacités de toute force spéciale classique.

Le raid le plus audacieux du Storm Korp fut à deux doigts d'infliger un coup dévastateur au moral britannique. Trois super-soldats du Storm Korp menés par l'infâme Eisensturm parvinrent à pénétrer les défenses de Buckingham palace et enlever Son Altesse Royale, le roi d'Angleterre. Alistair Sutton, leader de la Patrouille de l'Aube, pourchassa les kidnappeurs et engagea le combat avec Eisensturm dans les Highlands écossais, ce qui permit à la Patrouille d'arriver et de sauver le monarque en mauvaise posture. Peu de temps après, les victoires américaines en Afrique de Nord provoquèrent l'envoi du Storm Korp sur ce front. Nombreux sont les historiens qui désignent la victoire de Sutton comme un point d'inflexion du courant de la guerre.

Sur le front asiatique, un héros aux pouvoirs de feu, le Capitaine Volcano, menait les super-héros américains au combat à travers le pacifique. Le Japon avait mis en place son propre groupe, le Vent impérial, peu de temps après Pearl Harbor. Il représentait la crème de l'empire et agissait indépendamment de l'armée. Ainsi, même issu d'une culture très militaire, chaque membre du Vent impérial conservait sa propre personnalité, nombre d'entre eux se créant de véritables fiefs féodaux dans les territoires occupés, comme les Philippines ou la Chine. Tout comme les héros occidentaux, ils suivaient leurs propres plans et constituaient de formidables adversaires. Le plus redoutable d'entre eux n'était autre que leur chef, le Lord of Frosts, qui commandait le Vent impérial dans le sud du pacifique et avait des vues sur la Côte ouest américaine.

Les batailles isolées sur chaque île du Pacifique constituaient un théâtre d'opération très différent des engagements à grande échelle de l'Europe, et c'était encore plus vrai pour les combats entre super-héros. La guerre entre les super-héros américains et le Vent impérial prit vite une tournure personnelle. Le Capitaine

Volcano et le Lord of Frosts devinrent vite obsédés par la défaite de leur adversaire, Chacun entraînant d'autres héros dans leur conflit personnel, pour finir par créer une deuxième guerre au sein de la première. Pendant que les chasseurs et bombardiers embarqués se battaient à Midway, que les Marines débarquaient à Iwo Jima, les rivaux aux super-pouvoirs s'affrontaient au cours de batailles épiques, mais sans aucun intérêt stratégique au-dessus d'îles désertées et d'étendues océaniques vierges.

En Europe, les Alliés commençaient à préparer le débarquement en Europe. Lors de l'invasion, la Patrouille de l'Aube et la Phalange de la Liberté furent aux premières lignes. De nombreux membres de leurs rangs furent parachutés en France dans la nuit, pour protéger les parachutistes réguliers des troupes aéroportées du Storm Korp. Les deux camps subirent des pertes effroyables, chaque super-avant-garde combattant celle de l'autre camp. A la fin de la première journée, le Storm Korp lança une contre-offensive massive pour repousser les forces alliées dans la Manche. Cette bataille aérienne, au-dessus des plages normandes fut très certainement l'une des plus spectaculaires de la guerre. Le Statesman lui-même était en première ligne, à écraser d'innombrables super-soldats ennemis. La contre-attaque fut repoussée et les Alliés purent s'avancer en France, mais de nombreux héros étaient tombés au champ d'honneur. Même le Statesman subit des blessures si terribles qu'il ne put combattre pour le restant de la guerre.

Lors de l'année qui suivit, les super-héros retrouvèrent leur rôle initial, celui de forces spéciales destinées à faciliter le travail des troupes régulières. Le Storm Korp mit trop de temps à se remettre de sa défaite au-dessus de la Normandie. Lorsqu'il fut reconstitué, la guerre était terminée. Il se retira alors dans sa base secrète de la Forêt Noire, espérant négocier sa liberté et son passage en Amérique du Sud. Mais les vétérans de la Première Brigade l'entendaient autrement : le Statesman planifia l'assaut final lui-même. Hitler venait de se suicider la nuit précédente, mais, pour la Première Brigade, il restait encore une bataille à mener.

La Bataille de la Forêt Noire fut brutale et sans merci. Elle dura cinq horribles jours et se déroula presque entièrement dans le labyrinthe souterrain de la forteresse du Storm Korp. Les super-soldats nazis s'étaient retranchés derrière des fortifications impressionnantes et des pièges cruels. Chacun d'entre eux combattit jusqu'à son dernier souffle alors que les forces alliées les déterraient implacablement. Lors du point culminant de la bataille, les derniers membres du Storm Korp subirent l'humiliation ultime : la capture ! Ils furent tous déclarés coupables de crime contre l'humanité au cours des procès de Nuremberg. Ironiquement, ces procès servirent de modèle pour tous ceux qui suivraient : les individus dotés de super-pouvoirs devaient faire montre d'une conduite exemplaire, bien au-delà de celle des

soldats "normaux".

Le dernier acte de la guerre aurait dû être le lâcher de deux bombes atomiques sur le Japon et, pour la plupart, ce fut le cas. Mais le Capitaine Volcano et le Vent impérial ne l'entendaient pas ainsi : les membres survivants de ce dernier refusèrent d'accepter la capitulation du Japon et continuèrent le combat pendant de nombreux mois. Le Capitaine Volcano et ses hommes les poursuivirent dans tout le Pacifique sud. Les années d'affrontement entre le Capitaine et le Lord trouvèrent une conclusion tragique avec la mort du premier aux mains du second, maigre compensation de la défaite de son empire. Les États-Unis pleurèrent leur héros et lancèrent une chasse à l'homme mondiale. Mais le super-vilain parvint à s'enfuir alors que d'autres événements attiraient l'attention de ses poursuivants : Washington DC était attaqué !

L'AVÈNEMENT DES SUPER-VILAINS

C'est au moment où la victoire sur les puissances de l'axe semblait certaine que la ville fut plongée dans le chaos le plus total. Les valeureux héros avaient presque terrassé la 5e colonne, mais un danger encore plus grand menaçait le Rêve Américain. Le super-vilain Nemesis, qui avait su se faire oublier après la fin de la Première Guerre Mondiale, avait trouvé refuge aux États-Unis d'où il avait échafaudé son prochain plan d'attaque. Grâce à des années de manigances, Nemesis était parvenu à contrôler la majeure partie de l'équipement militaire américain et de leurs installations industrielles d'armement. Non seulement ses agents et ses sbires lui donnaient accès à un équipement militaire de haute technologie, mais ils lui avaient aussi permis d'amasser de grosses sommes d'argent qu'il avait investies dans sa propre armée secrète. Pendant que les États-Unis se remettaient de l'ivresse de leur victoire en Europe, Nemesis, lui, s'exécutait.

Au petit matin, le Prince des automates prussien lança une armée de robots fanatiques prêts à lancer leur assaut sur Washington DC. C'est ainsi que Nemesis et ses troupes robotisées prirent rapidement le dessus sur les puissances militaires et les super-défenseurs. Par miracle, le Président Truman réussit à s'échapper grâce à un super-héros aux pouvoirs de téléportation qui se trouvait au bon endroit, au bon moment. Mais Nemesis avait d'ores et déjà pris en otage le Congrès et la totalité de la Cour suprême. Il organisa une cérémonie sur les marches du Capitole et contraignit le Président de la cour à le proclamer Empereur des Amériques.

En toute hâte, des légions de héros traversèrent l'Atlantique pour faire front à cette nouvelle menace. Mais lorsque les premiers arrivèrent, avec à leur tête Statesman et la Phalange de la Liberté,

ils découvrirent avec désespoir que la situation était bien plus grave qu'ils ne l'avaient imaginé. Nemesis avait déposé des bombes à gaz toxique dans les vingt plus grandes villes des États-Unis. Et c'est en appuyant sur un simple bouton qu'il laissa s'échapper la toxine mortelle capable de causer la mort de dizaines de millions de victimes si un antidote n'était pas administré dans les 24 heures.

Ce qui advint ensuite fut le moment le plus effroyable de toute l'histoire des héros américains. Ces défenseurs de la liberté combattirent dans toute la capitale contre des robots indestructibles et des troupes protégées par des armures nucléaires. Enfin, ils finirent par affronter le génie du mal en personne sur les marches du Capitole. Nemesis, paré à l'attaque, dirigea son rayon atomique sur les super-héros, causant la mort de douzaines d'entre eux. Au beau milieu de ce carnage, Psyché parvint tout de même à utiliser ses pouvoirs télépathiques pour déterminer où Nemesis tenait caché l'antidote. Le reste des héros dut se replier devant l'assaut du monstre de métal.

Blessée mais en mesure de se déplacer, Psyché s'échappa de cette tuerie et partit avertir l'Armée. Dr. Mnemonic n'eut besoin que de quelques heures pour synthétiser l'antidote que les forces aériennes et les héros volants répandirent sur la totalité des villes contaminées. Le poison de Nemesis fut neutralisé et Washington encerclée. Des centaines de héros se rejoignirent au Capitole et entamèrent une seconde marche sur la ville. Ils affrontèrent les dernières forces de Nemesis et pensèrent même avoir vaincu le génie du mal en personne. Malheureusement, ils s'aperçurent plus tard qu'il ne s'agissait que d'un double robotique. Une fois de plus, Nemesis avait réussi à s'échapper.

Nemesis avait perdu la bataille mais avait tout de même causé d'importants dégâts. Il avait surtout marqué le début d'une nouvelle ère pour les super-héros dans le monde entier et à Paragon City en particulier. Avec la défaite des puissances de l'Axe, l'éradication de la 5e Colonne et le coup dur qu'avait connu le crime organisé avant la guerre, Paragon City était soudainement devenu un endroit sûr. Mais un seul individu avec d'incroyables pouvoirs, des ambitions démoniaques et quelques sous-fifres dociles aurait pu causer la perte de toute une nation. Certes, Nemesis avait échoué, mais bien d'autres étaient prêts à lui succéder. L'ère des super-vilains avait bel et bien commencé.

La plupart des super-vilains ayant fait leur apparition à la fin des années quarante et au début des années cinquante, étaient des vétérans de la guerre qui s'étaient recyclés dans le crime. Glorifiés du titre de héros dans tout le pays, la fierté patriotique ne les contentait pas. Ils se considéraient comme des êtres supérieurs et non pas comme de simples défenseurs du médiocre genre humain. Et en tant que tels, ces âmes avides estimaient que le monde entier leur était redevable. Par conséquent, ils s'autorisaient à faire ce

que bon leur semblait.

Bien que l'existence des nouveaux super-vilains faisait planer une menace sur l'ensemble du pays, c'était à Paragon City qu'ils avaient décidé d'établir leur quartier général. Ville la plus prospère et la plus grande de toute la nation et lieu de résidence de nombreux super-vétérans, Paragon City était aussi le lieu de prédilection du mal. Parce qu'il n'existait aucune mafia pour rivaliser avec eux, ces malfaiteurs pouvaient mener leurs affaires crapuleuses en toute liberté. Il n'était pas rare de voir en ville l'intrépide Calamity Jane, l'impitoyable bandit mésoaméricain le Serpent à Plumes, et évidemment Huckster le roublard, la mystérieuse Demoiselle de Jade, l'irréductible Rakhasha et l'équipe de mercenaires mieux connue sous le nom de La Horde. Leurs activités allaient du simple vol à main armée au meurtre, en passant par de graves troubles de l'ordre et bien entendu quelques tentatives de domination du monde.

Jamais aucun de ces malfrats et groupes de criminels ne parvint à égaler la perfidie de Nemesis. Pour beaucoup, c'était simplement par manque de génie maléfique mais la plupart étaient freinés par l'activité bouillonnante de la communauté de super-héros à Paragon City. La police ne pouvait pas grand-chose contre ces malfrats superpuissants, mais les héros de la ville se faisaient toujours un plaisir d'intervenir. En 1952, la ville décida d'amender le Citizen Crime Fighting Act. Ainsi, les organisations officielles de super-héros pouvaient désormais travailler en coopération avec les autorités. En 1953, la Phalange de la Liberté devint ainsi le premier groupe à bénéficier de cette nouvelle loi, la Patrouille de l'Aube et les Pleinelunes venant peu après.

Malgré la montée en puissance des super-vilains en ville, les braves et intrépides héros de Paragon City étaient parvenus à endiguer le crime et faire de la ville un endroit sûr et exaltant. Tandis que la population reprenait sa routine, et même sa super-routine, de graves troubles faisaient rage dans le reste du monde. Tout de suite après la guerre, les Etats-Unis et l'Union Soviétique s'étaient engagés dans une Guerre Froide des plus pernicieuses. Cette course aux armements ne concernait plus simplement les armes nucléaires mais une arme encore bien plus redoutable : les super-héros.

LA GUERRE FROIDE

Dans les années 50, l'OTAN et les pays du Pacte de Varsovie commencèrent un jeu du chat et de la souris qui allait se prolonger pendant plusieurs décennies, chaque camp étant persuadé que le seul objectif de l'autre était son annihilation totale, ce qui n'était pas totalement faux. En même temps que les menaces nucléaires et la guerre d'espions, les deux factions comptaient bien utiliser au

maximum leurs unités dotées de super-pouvoirs.

Il ne fallut que quelques années pour que le gouvernement américain cesse d'aduler ses super-héros et en vienne à les considérer comme des criminels potentiels, voire des communistes en devenir ! Le deuxième Citizen Crime Fighting Act avait donné légitimité et relative protection aux héros qui acceptaient de s'enregistrer auprès des autorités de Paragon City. Pour ceux qui refusaient et voulaient conserver leur identité secrète ou qui vivaient dans d'autres états, la vie était bien plus difficile, même à Paragon City.

En 1956, le Congrès vota le Might for Right act. Cette loi transformait les super-héros en une ressource nationale, susceptible d'être recrutée sans annonce préalable par les services gouvernementaux. Au cours de la décennie suivante, la CIA, le FBI et le Département de la Défense enrôlèrent de nombreux héros, pour un service aussi bien national qu'à l'étranger. La plupart étaient heureux d'aider leur pays, mais il y eut de nombreux abus. Plusieurs héros aux convictions politiques "suspectes" furent envoyés en mission suicide en Europe de l'Est. Les héros issus de minorités souffrirent de discrimination, avec des périodes de service très longues, voire de plusieurs années, sans possibilité de communication avec leurs proches.

De 1956 à 1966, la plus grande majorité des super-héros en service fut utilisée dans le cadre de la guerre secrète contre l'Union soviétique. Pendant que des groupes publics comme la Phalange de la Liberté ou la Patrouille de l'Aube continuaient leur guerre contre les super-vilains costumés, de nombreux héros de l'ombre mouraient au combat derrière le Rideau de fer, dans les jungles sud-américaines ou en Asie du Sud-est. Ces batailles féroces ne parvinrent cependant qu'à prolonger le statu quo souvent au détriment des populations et gouvernements locaux.

Bien que constitutionnellement suspectes, ces initiatives américaines n'en étaient pas moins seulement basées sur la paranoïa. L'Union soviétique avait lancé son propre programme de super-espions et s'était constituée un corps d'élite à l'aide de séries d'expériences aussi dangereuses que mortelles. Ces soldats combattirent ainsi les super-héros américains au cours de cette guerre du secret. Occasionnellement, une rixe débordait au grand jour, mais la plupart des victoires et défaites de ce conflit restèrent inconnues du public.

Le Might for Right Act fut finalement abrogé en 1967, lorsqu'un procès lancé par trois super-héros afro-américains se termina devant la Cour suprême. Cette dernière déclara cette loi totalement anticonstitutionnelle et ordonna la fin de service de tous les super-soldats. Cela prit près de trois ans pour y parvenir, de nombreux espions étant infiltrés tellement profondément chez

l'ennemi que le gouvernement était réticent à les en retirer rapidement.

Dans les années 70, la Guerre froide atteignit un nouveau point culminant. Les deux camps avaient toujours considéré que les accrochages entre super-espions devaient rester inconnus du grand public et ne pouvaient être à l'origine d'incidents internationaux, mais il en était tout autrement de groupes publics comme la Phalange de la Liberté ou des Défenseurs soviétiques de la Mère-patrie. Les projecteurs des médias suivaient ces super-héros de près et tout ce qui les impliquait avait des conséquences médiatiques et politiques immédiates.

La démonstration de ce dernier fait eut lieu en 1976, quand le monde oscilla dangereusement près de l'apocalypse nucléaire : un avion-espion américain avait été abattu par un des membres des Défenseurs. L'équipage survécut et parvint à lancer un appel de détresse, pendant que l'un de ses membres, un des rares soldats dotés de super-pouvoirs, le capitaine Gerald Mynor, neutralisait l'ennemi à l'aide de ses pouvoirs psychiques. Mais cela n'avait fait que leur acheter quelques heures de répit avant l'arrivée du reste du groupe soviétique.

Prise de cours, l'armée de l'air américaine demanda et reçut l'aide du Statesman, le leader de la phalange de la Liberté. Il se téléporta en URSS et retrouva l'équipage américain. Il dut combattre une escouade de soldats soviétiques avant de parvenir à s'enfuir vers la Finlande avec les survivants américains. Un général russe, furieux à l'idée de voir un super-héros normalement intouchable humilier les Défenseurs de la Mère-patrie et s'en tirer sans conséquence, décida de prendre des mesures radicales. Il lança une ogive nucléaire tactique à la poursuite du Statesman.

Le missile explosa sur sa cible quelque part en Finlande, tuant tout l'équipage américain et blessant gravement le Statesman. Les forces de l'OTAN mirent alors leurs forces nucléaires en alerte maximale et se préparèrent à lancer la contre-attaque. Les Soviétiques firent de même. Les américains répliquèrent en préparant la mise en place d'un dispositif satellite anti-missiles. Des devins russes découvrirent la manœuvre et, conscients qu'il ne restait plus d'autre option, lancèrent une frappe nucléaire tactique contre le dispositif avant qu'il ne devienne opérationnel.

Comme visiblement aucun des gouvernements n'était près à interrompre l'inévitable, les super-héros de la Terre prirent les choses en main. A l'initiative de la Phalange de la Liberté et de la Patrouille de l'Aube, près de deux douzaines de super-héros passèrent à l'action, neutralisant le dispositif américain et les missiles soviétiques. Le message aux dirigeants de la Terre était clair : un tel comportement ne saurait être toléré de leur part. Hero One, le super-héros anglais, organisa et négocia une solution

pacifique à la crise.

Tandis que les gouvernements n'appréciaient guère l'initiative des super-héros, ces derniers devinrent la coqueluche de la population mondiale. Pour autant que le public sache, c'était grâce à eux que le monde était sauvé. Cet événement marqua la fin de la coopération étroite entre gouvernements et groupes de super-héros qui était caractéristiques de la Guerre froide. Cette période avait démontré amplement que les héros agissaient bien mieux s'ils étaient à l'écart de considérations politiques. Ils commencèrent à être perçus comme une sorte de cinquième pouvoir, les gardiens non seulement de la paix dans le monde, mais aussi des droits de l'Humanité dans son ensemble.

DÉCOUVERTE D'AUTRES MONDES

A la fin des années 70, une grande partie des Etats-Unis, dont Paragon City, se retrouva aux prises avec une récession économique sans précédent. Le taux de criminalité augmentait en même temps que la pauvreté et le chômage touchait les classes sociales défavorisées de la société américaine. La consommation excessive de drogues avait toujours été un problème au sein de chaque classe sociale, mais à l'arrivée de cette nouvelle décennie, la lutte contre la consommation et le trafic de drogues dans les régions les plus pauvres était devenu une priorité nationale.

Les super-héros de Paragon City s'efforcèrent de renverser la situation dans cette guerre des drogues, tout comme ils l'avaient fait pour les vagues de crimes précédentes. Mais leur victoire ne fut pas totale. L'organisation de super-héros de Paragon City, les Régulateurs, avait lancé l'attaque initiale. Emmenés par le flamboyant Michael White (également connu comme le Cogneur des bas-fonds), les Régulateurs combattaient le crime à Paragon City depuis le début des années soixante-dix. Avec ce nouvel essor de la drogue et l'augmentation de la pauvreté, les Régulateurs s'étaient mis à recruter et les rues de Paragon City furent envahies de super-héros costumés.

S'en suivirent des combats épiques entre les Régulateurs et les nombreux gangs et cartels de la drogue. En tant qu'ancien officier de police, White travaillait en étroite collaboration avec les autorités de Paragon City, tous les criminels que son organisation arrêtaient étaient donc trainés en justice. Bien entendu, cela ne fonctionnait pas à chaque fois, mais les prisonniers des Régulateurs (et ils furent nombreux) passèrent du temps derrière les barreaux. Malgré tout, ces actions coup de poing n'étaient qu'une goutte d'eau au milieu d'un océan de délits. Certes le taux de criminalité baissait, mais la drogue circulait toujours et n'importe qui pouvait s'en procurer à tous les coins de rues. Incapables de réfréner la demande de drogue, les Régulateurs

s'allièrent avec la Patrouille de l'aube pour s'attaquer à la source du problème. Ils lancèrent alors une série d'attaques controversées en Amérique du sud et en Asie centrale, et commencèrent à détruire les champs de coca et de pavot. Ces mesures furent très populaires aux Etats-Unis, mais ne furent pas toujours bien reçues dans les pays visés, une dizaine d'entre eux interdirent même de séjour sur leur territoire les membres des deux organisations de super-héros.

Ces attaques intrépides n'eurent malheureusement que peu d'effet. La baisse significative, mais temporaire, de l'importation de stupéfiants n'avait laissé qu'une légère brèche, que des cartels de chimistes s'étaient empressés de combler. Les réserves réduites de cocaïne et d'héroïne furent rapidement remplacées par une nouvelle drogue fabriquée artificiellement, la Superadyne. Cette drogue était en réalité une version modifiée de la formule d'amélioration des soldats, développée par l'armée américaine durant la Seconde Guerre Mondiale. Une fois injectée, cette substance provoquait un effet d'euphorie et augmentait la confiance, tout en améliorant l'endurance et la force. En plus de ces pseudo-avantages, cette drogue s'avérait être légèrement hallucinogène et provoquait une dépendance extrême. Rien d'étonnant donc, à ce que la Superadyne apparaisse pour la première fois à Paragon City.

Jusqu'au milieu des années 80, la Superadyne devint de plus en plus populaire et, malgré les efforts constants des Régulateurs, elle continua à proliférer dans les rues de Paragon City. Sa distribution ne semblait être dirigée par aucune organisation précise, les dealers découvraient tous les matins des doses de sérum cachées chez eux. Il s'avéra impossible de remonter à la source du problème, car il n'y avait aucune trace de distribution ou de paiement. Paragon City devint peu à peu un endroit sombre et mal famé. Malgré l'essor de l'économie nationale, le taux de criminalité continuait d'augmenter.

Au lieu de s'élever contre le problème, de nombreux super-héros plongèrent dans une sorte de dépression, et eurent recours aux mêmes techniques et attitudes que les criminels qu'ils poursuivaient. Les super-héros de la ville devinrent des caricatures d'eux-mêmes : des hommes et des femmes en costumes éclatants accomplissant des actes sombres. Passages à tabac, menaces contre les innocents et même tortures et meurtres devinrent le lot quotidien des habitants de la ville. Les personnalités de Paragon City réussirent, pour la plupart, à rester au-dessus de telles tentations primaires. Quoiqu'il en soit, ce fut une période très troublée pour les défenseurs de la ville. L'attitude selon laquelle "la fin justifie les moyens" devint bien trop commune.

Il fallut une menace complètement inattendue, et même extraordinaire, pour que les super-héros de la ville reprennent des

activités plus morales, une menace qui, curieusement, fut engendrée par les efforts constants des Régulateurs pour trouver la force mystérieuse à l'origine de la distribution de Superadyne. Grâce aux maîtres mystiques des Pleinelunes, le Cogneur des bas-fonds fut enfin capable de remonter à la source de la distribution de drogue, dans un laboratoire secret sous un des gratte-ciels du centre-ville. Le Cogneur y fit irruption dans un tourbillon de coups de poings. Lorsque la poussière retomba, il lui fallut un moment pour reprendre son souffle et se rendre compte de ce qu'il venait de capturer.

Le Cogneur s'attendait à tomber sur un simple laboratoire de production de drogue. Au lieu de cela, il venait de faire irruption dans un centre de recherche à la pointe de la technologie. Non seulement on y fabriquait et distribuait la drogue, mais on analysait également ses effets sur les consommateurs. L'affaire dépassait de très loin les compétences du Cogneur, il appela donc la Phalange de la Liberté afin d'obtenir une assistance technique. Les super-héros scientifiques désassemblèrent les installations, libérèrent les cobayes drogués et firent des découvertes alarmantes. Les mystérieux chimistes résistèrent à toutes les tentatives d'interrogatoire, ils semblaient ne pas avoir de remords. En revanche, ils étaient hautement intéressés par les effets de leur drogue sur l'esprit et le corps.

Les infâmes chercheurs avaient découvert que, dans moins de 1% des cas, le cerveau humain subissait une altération radicale : l'apparition d'un nouveau sens, la capacité à voir et visiter d'autres dimensions. Des théories avaient depuis longtemps été élaborées sur cette étonnante prouesse psychique, ainsi que sur l'existence de réalités parallèles. Les chercheurs avaient réussi à prouver la véracité de ces théories. Bien que le procédé rende furieux les intoxiqués, il leur montrait d'autres mondes, des mondes similaires au nôtre, tout en étant différents. La Phalange de la Liberté ne savait que faire de ces recherches. Ces découvertes ouvraient de nombreuses portes au monde scientifique, mais les données avaient été obtenues de la manière la plus cruelle et la plus immorale.

Statesman jugea que l'humanité ne devait pas, et ne pouvait pas, tirer profit de telles souffrances. Si ces recherches radicales et les moyens atroces utilisés pour y parvenir étaient rendus publics, cela ne ferait qu'encourager d'autres fous à reprendre ces expériences. Statesman et le Cogneur des bas-fonds se mirent d'accord pour garder le secret à jamais, les techniciens de la Phalange de la Liberté durent jurer de ne jamais dévoiler ce qu'ils savaient. Mais dans le monde scientifique, il n'est pas facile d'oublier ce que l'on sait... Les faits étaient connus, les autres dimensions existaient réellement, elles étaient visibles, peut-être même visitables. La curiosité humaine ne pouvait être maîtrisée. Le Dr Brian Webb, un des techniciens de la Phalange de la Liberté, avait contribué à perfectionner la Couronne cosmique, destinée à

donner toute sa puissance à la Reine comète. Il s'opposa violemment à la décision du Statesman et, peu de temps après, il démissionna de son poste à la Phalange de la Liberté, afin de s'installer à son compte. Il vendit alors les brevets de ses machines de téléportation afin de rassembler la somme nécessaire pour monter sa propre entreprise de recherche et de développement : la Portal Corp.

Le Dr Webb était doté d'une mémoire phénoménale et se rappelait de tout ce que les chercheurs avaient appris sur le voyage dans les autres dimensions. En plus d'exécuter leurs méthodes pour des raisons morales, il avait également déterminé que leur méthodologie de recherche était impraticable et non scientifique. Le Dr Webb en conclut que la capacité à percer la barrière dimensionnelle n'était pas inhérente aux cerveaux chimiquement modifiés des drogués à la Superadyne, ils semblaient plutôt accéder à une loi cosmique supérieure. Le Dr Webb se consacra dès lors à découvrir le procédé scientifique qui se cachait derrière cette loi.

Il y parvint quatre ans plus tard, en 1988. Webb créa un portail inter-dimensionnel qui permettait à tout un chacun de passer d'un monde à l'autre. Le lendemain, il annonça sa découverte au monde entier, organisant une conférence de presse qui fut un véritable délire médiatique. Webb invita un groupe de journalistes et de cameramen à passer à travers le portail et pénétrer dans une dimension où Paragon City n'avait jamais existé et où les Européens n'avaient pas encore découvert les Amériques. Lorsqu'ils revinrent à Paragon City, bouleversés et ébahis, Webb présenta à la presse les vidéos contenant les preuves qu'ils avaient visité plus de cinquante dimensions parallèles dans la journée. Il décrivit des mondes quasiment identiques, mis à part certains détails (les panneaux stop étaient verts) jusqu'à des endroits où l'Histoire était radicalement différente (l'Axe avait gagné la Seconde Guerre Mondiale).

La réaction de l'humanité à cette annonce fut à la hauteur de la découverte : extraordinaire. De nombreuses personnes furent bouleversées. Qu'en pensaient les responsables religieux ? Où se situaient ces dimensions et quel mal pouvaient-elles faire au monde que nous connaissions ? Si nous pouvions nous y rendre, qu'est-ce qui empêchait ses habitants à pénétrer dans notre monde ? La réponse à cette dernière question eut de graves répercussions sur la Terre pendant les années qui suivirent.

Le Statesman déclara qu'il regrettait profondément que le Dr Webb ait utilisé les recherches sur la Superadyne en dépit de ses volontés. Néanmoins, le plus grand super-héros de Paragon City et tous ses semblables furent intrigués au plus haut point par la nouvelle technologie de Portal Corp. La Phalange de la Liberté savait que les premiers contacts avec d'autres mondes étaient les

plus importants, elle envoya donc certains de ses membres pour participer aux explorations du Dr Webb. Ils voulaient s'assurer que rien de dangereux ne suivrait le scientifique lors de son retour, ils échouèrent malheureusement. Alors qu'ils parcouraient un monde dans lequel l'Allemagne nazie avait vaincu l'Amérique, l'équipe se mit à dos le plus grand super-héros de cette Terre parallèle : le Reichsman.

Le Reichsman, version alternative du Statesman, était à la tête d'Amerika Korps, une organisation de super-héros d'élite qui assurait la mainmise nazie sur les anciens États-Unis d'Amérique. Intrigué par ces intrus d'un autre monde, le Reichsman captura le Dr Webb et son équipe, les tortura à mort et réussit à obtenir de très nombreuses informations sur la dimension d'où venait Webb. Mais le Reichsman se montra insatiable : il voulait voir cette dimension de ses propres yeux, il mena donc une expédition d'Amerika Korps à travers le portail, jusqu'à Paragon City.

Il ne fallut pas longtemps pour que les fascistes aux super-pouvoirs attirent l'attention de la Phalange de la Liberté. La Reine comète, membre éminent de la Phalange et amie du Dr Webb, vit le double négatif du Statesman traverser et, ayant été informée par Portal Corp sur le monde que Webb et son équipe étaient en train d'explorer, elle appela rapidement des renforts et combattit courageusement les envahisseurs. Elle fut gravement blessée, mais réussit à tenir bon jusqu'à ce que le Statesman et le reste de la Phalange arrivent.

La bataille qui suivit fit rage dans les laboratoires de Portal Corp et se répandit dans les rues de Paragon City. Le Reichsman était l'égal de son homologue américain et ils faillirent s'entretuer. Par chance, les autres membres d'Amerika Korps ne purent pas lutter contre la Phalange de la Liberté (Reichsman ne supportant aucun rival, leur entraînement avait donc été négligé). Ses hommes de main vaincus, le double maléfique du Statesman ne mit pas longtemps à tomber. Il est à ce jour toujours congelé en pleine action dans les quartiers généraux de la Phalange de la Liberté.

Portal Corp fut détruite pendant la bataille, mais les investisseurs possédaient toujours les droits sur la technologie et prévoyaient de continuer les recherches. Toutefois, la femme de Webb intenta un procès aux actionnaires et fit fermer le domaine entier jusqu'en 1998, date à laquelle l'entreprise reprit ses activités avec de nouveaux gestionnaires et de nouveaux fonds. Bien qu'il n'y eût aucun contact avec la réalité parallèle d'Axamerika, l'invasion Rikti a convaincu le monde que les visites extra-dimensionnelles étaient loin d'être terminées. Pire : elles ne faisaient que commencer.

LA MONDIALISATION DANS LES ANNÉES 90

La fin du Pacte de Varsovie ébranla profondément l'équilibre géopolitique du pouvoir. Ces bouleversements ne manquèrent pas d'affecter certains super-héros. Pendant tout le temps passé à combattre des super-vilains, à repousser des envahisseurs venus d'autres dimensions et à déjouer des plans diaboliques, une course aux super-armements s'était déroulée. Alors que le bloc soviétique implosait littéralement, les super-héros de l'ex URSS furent également contraints de choisir un camp. Jusqu'alors, le bloc soviétique utilisait un système complexe qui permettait de surveiller de très près ces super-héros. Et c'est ainsi qu'à l'aube des années 90, des milliers de super-héros retrouvèrent soudainement leur liberté de mouvement.

Bon nombre d'entre eux restèrent fidèles à leur patrie et se mirent à combattre la corruption et le crime organisé qui gangrenèrent rapidement les jeunes démocraties d'Europe de l'est. Il fallut moins d'un an pour qu'un groupe d'anciens super-héros soviétiques mécontents ne devienne une puissante force de la mafia avec une grande influence sur les réserves de pétrole de la région. Heureusement, la plupart des anciens super-héros subventionnés par l'état continuèrent à agir comme avant et devinrent indépendants, combattant pour la justice et préservant la sécurité du peuple de Russie du mieux qu'ils le pouvaient. En 1993, la première organisation indépendante de super-héros vit le jour à Moscou, les "Défenseurs Intrépides de la Mère-patrie". Le Statesman lui-même donna sa bénédiction à cette initiative et apporta son aide à cette nouvelle organisation ; il participa même à la cérémonie d'inauguration (qui ne fut que légèrement gâchée par une attaque d'une cabale de vilains qui ne survécut pas longtemps face à la puissance combinée des plus grands super-héros de Russie).

Le succès immédiat des Défenseurs Intrépides prouva ainsi que le modèle d'organisation de super-héros né à Paragon City pouvait fonctionner sous d'autres latitudes. Il est intéressant de constater que ce ne sont pas les super-héros eux-mêmes qui franchirent le pas, mais une femme entreprenante du nom de Rebecca Foss. Née à Londres, cette chef d'entreprise avait acquis fortune et renommée en achetant et en revendant des bâtiments commerciaux. En 1992, elle faisait partie des quarante femmes les plus riches de Grande Bretagne. Mais le meilleur était encore à venir... Aujourd'hui, Rebecca s'occupe de plusieurs milliers de super-héros, partout sur le globe.

Mlle Foss se trouvait à Moscou pour affaires lors de l'inauguration publique des Défenseurs Intrépides. Elle comprit immédiatement le potentiel d'un super-groupe, ce qu'il pouvait accomplir dans un pays dévasté comme la Russie ; elle fut également sensible aux

considérables profits qui pouvaient être faits. Les vendeurs des rues commençaient déjà à proposer des T-shirts des Défenseurs Intrépides. Des souvenirs des Défenseurs Intrépides (ainsi que des vidéos de leur première bataille en public) se vendirent pour des centaines de milliers de dollars, partout dans le monde. Rebecca Foss comprit tout de suite l'énorme potentiel de franchiser de telles organisations à travers le monde : c'était un marché inédit, sur lequel les gouvernements n'avaient pas de prise directe.

Lorsque Rebecca Foss revint dans son pays, elle commença immédiatement à travailler sur ce qu'on appellerait, bien plus tard, la Hero Corps. Elle rendit ensuite visite aux super-héros, à la recherche d'un éminent porte-parole, autour duquel Mlle Foss et ses assistants pourraient forger une identité d'entreprise et entamer une campagne médiatique. Des milliers de super-héros postulèrent pour cette place, mais Rebecca sut qui était l'heureux élu dès qu'il franchit le pas de sa porte : Kit Rafter, plus connu sous le nom de Mégalux. Doté de pouvoirs incroyables (projeter, déformer et contrôler la lumière), Mégalux avait travaillé à la fois pour la Phalange de la Liberté et la Patrouille de l'aube et avait attiré l'attention des médias internationaux lorsqu'il avait sauvé un paquebot des griffes du maléfique Torrent et de ses serviteurs aqueux. Mégalux avait récemment quitté les rangs de la Phalange de la Liberté pour emménager à Paris avec sa femme Jeanette Vesey, actrice et mannequin mondialement célèbre (c'était leur lune de miel que Torrent avait si vilement interrompu). Mais pour Mégalux, la vie d'un homme marié était un long fleuve tranquille, trop tranquille, même. Il sauta donc sur l'occasion de devenir le nouveau porte-parole international de la Hero Corps.

C'est ainsi qu'en 1995, Rebecca Foss et Mégalux inaugurèrent ensemble la toute première franchise Hero Corps (HC) du monde, située à Mexico. La première équipe de la Hero Corps était constituée de super-héros locaux mexicains, bien qu'ils aient reçu la plus grande partie de leur enseignement dans le camp d'entraînement de la Hero Corps, en Provence, sous le regard vigilant de Mégalux. La Hero Corps de Mexico fut un succès retentissant et, plus tard dans l'année, trois autres franchises furent inaugurées à Rio, Jakarta et Johannesburg. Toutes ces HC engagèrent des super-héros locaux, orientés par des cadres de l'entreprise.

Dans toutes les régions où une des franchises de la Hero Corps était installée, le taux de criminalité baissait de manière considérable. De nombreuses villes payaient pour ce service très utile par l'intermédiaire de contrats et d'impôts spéciaux : ce qui attira la colère des citoyens mécontents, qui refusaient de dilapider les deniers publics. Néanmoins, l'apparition de ces organisations eut un effet secondaire que les services de relations publiques de la Hero Corps essayèrent d'étouffer : le taux de criminalité avait diminué dans la plupart des cas, mais le nombre

de crimes opérés par des super-vilains commençait à augmenter dans chacune de ces villes. On aurait dit que l'apparition d'une franchise de la Hero Corps attirait tous ces super-vilains. Les obsédés de la thèse du complot déclarèrent que la Hero Corps créait elle-même ces problèmes pour justifier des factures très salées. Il n'y avait bien entendu aucune preuve de tels agissements, mais comme toujours dans de telles situations, il était possible qu'il y ait une part de vérité noyée dans des mensonges éhontés.

En 1998, la Hero Corps avait ouvert plus de trente franchises dans le monde et tenta d'ouvrir sa première franchise aux Etats-Unis, à Paragon City. Rien ne pouvait prévoir ce choix géographique et de nombreux actionnaires et analystes financiers s'interrogèrent sur sa pertinence. Mégalex participa à une campagne publicitaire de trois semaines dans toute la ville, répétant à l'envi que la Hero Corps avait beaucoup à offrir. Il fut poliment mais fermement remercié par les organisations de super-héros déjà installées dans la ville, particulièrement la Phalange de la Liberté et la Patrouille de l'aube. Ces deux groupes avaient en effet assuré publiquement qu'ils pouvaient prendre en charge tous ses problèmes, sans payer d'importants honoraires. La contre-attaque de la Hero Corps ne se fit pas attendre : elle annonça que si la ville adhérait à ses services, elle aurait un prix d'ami et pourrait en plus profiter d'une organisation rattachée au gouvernement, plutôt que d'avoir recours à des super-héros indépendants et capricieux.

Le débat s'envenima rapidement. Les déclarations controversées de la Phalange de la Liberté n'eurent pas l'effet voulu sur la population. Bien au contraire, celle-ci se demanda dans quelle mesure un tel groupe pouvait être réellement impliqué dans les problèmes locaux. Les défenseurs des super-héros déjà installés dans la ville répondirent à ces accusations en affirmant que la Hero Corps semblait attirer plus de problèmes qu'elle n'en résolvait et que la sécurité de la ville ne devait pas être bradée. Mégalex répondit que la Hero Corps ne cherchait pas à se mettre à dos les super-héros locaux, bien au contraire : il s'agissait de les épauler dans leur mission.

En 1999, la Hero Corps acheta un terrain et commença la construction d'un centre, malgré les réticences de la population. Ce chantier fut souvent retardé par les manifestations, les sabotages et les attaques de criminels aux super-pouvoirs encore inconnus. A quelques jours seulement de l'inauguration de ces nouveaux locaux, un groupe mystérieux de soldats en armures blindées fit une descente sur le site. Ils écrasèrent les gardes de sécurité et anéantirent littéralement la structure. Cette attaque désastreuse attira toute l'attention du public : certaines personnes pensaient que la Hero Corps attirait les ennuis, tandis que d'autres clamaient que les super-héros de la ville avaient peur de la concurrence. La Hero Corps se prépara alors à quitter la ville, ayant déjà dépensé cinq fois le budget prévu pour son installation.

Crey Industries fit alors une offre pour subventionner la construction de l'immeuble de la Hero Corps. La Comtesse Crey fit plusieurs apparitions publiques, louant l'excellent travail de la Hero Corps dans les autres pays et déclarant qu'elle espérait beaucoup de la création d'une de ses filiales à Paragon City. Tout semblait prêt pour reprendre le chantier lorsque le conseil de la ville annula les permis de construire de la Hero Corps. La Hero Corps entama alors une série d'actions juridiques, mais cela s'avéra plus coûteux qu'efficace ; toutes les portes semblaient subitement fermées. La Comtesse Crey déclara à qui voulait bien l'entendre que la Phalange de la Liberté et notamment le Statesman, usaient de leur influence pour mettre des bâtons dans les roues de la Hero Corps. Cette dernière dut finalement se retirer de la ville, mais toute cette histoire laissa un goût amer dans la bouche de nombreux citoyens de Paragon City.

La Hero Corps n'avait pas le monopole mondial pour organiser et engager des êtres aux super-pouvoirs. Malheureusement, tout le monde n'exprimait pas le besoin d'accomplir des bonnes actions pour faire du profit. Plusieurs autres groupes de super-héros n'avaient aucun scrupule à gagner de l'argent. Après tout, un soldat doté de super-pouvoirs pouvait être aussi efficace qu'une armée de cent hommes normaux et coûte généralement moins cher... Pas besoin d'être un génie de la finance pour faire le calcul et vers le milieu des années 90, des entreprises de mercenaires aux super-pouvoirs étaient présentes partout dans le monde.

Ces super-mercenaires menaient des opérations louches. Les mercenaires installés en Grande Bretagne gardaient les mines de diamant d'Afrique orientale, permettant à la main d'oeuvre locale, réduite en esclavage, de continuer à travailler, alors que la guerre civile éclatait partout dans le pays. L'organisation Mega Corps, installée dans les îles Caïman a passé beaucoup de temps à pourchasser et terroriser les activistes antimondialisation et d'autres perturbateurs pour des entreprises multinationales. Quant à la Free Company, en Amérique, elle combattait principalement pour protéger les puits de pétrole et les oléoducs.

La plupart de ces groupes étaient souvent à la limite de la légalité, mais leurs actions étaient couvertes par les entreprises qui les engageaient et le consentement tacite des gouvernements du monde entier. Les organisations ne s'en prenaient que rarement à eux, à moins qu'ils n'aient commis des actes extrêmes. Des groupes comme la Phalange de la Liberté avaient des inquiétudes plus pressantes, que ce soit la livraison de nourriture ou la lutte contre un génocide en Afrique ou par la prévention des crimes de guerre et de la purification ethnique, dans les Balkans. Les années 90 furent une époque chargée, même pour les défenseurs de la liberté. Certains groupes de super-mercenaires ont franchi la ligne rouge de la légalité et plusieurs d'entre eux avaient signé des accords pour vendre leurs services non seulement à des

entreprises douteuses, mais encore plus ouvertement à des cartels de la drogue et des organisations terroristes.

En 2000, en réaction à ces actions ouvertement illégales des super-mercénaires, les Nations Unies décidèrent de former le Conseil Spécial sur les Activités Supra-humaines afin de surveiller et d'enrayer toutes les menaces des organisations et des super-vilains non reliés aux gouvernements. Le Conseil Spécial n'était pas armé, mais agissait en tant que médiateur en disséminant l'information et en enquêtant sur les plaintes. Il transmettait alors toutes ces informations aux autorités concernées ou au Conseil de sécurité des Nations Unies, selon le cas. Aussi étrange que cela puisse paraître, ce fut la Hero Corps qui bénéficia le plus de ce Conseil Spécial. Avec plus de 100 franchises à travers le monde en 2001, la Hero Corps était le groupe le plus sollicité pour agir sur les ordres du Conseil Spécial. Bien que la plupart des plus anciennes organisations de super-héros ressentaient cet état de fait, elles ne furent pas de taille pour lutter commercialement contre la multinationale de super-héros créée par Mlle Foss.

L'INVASION DES EXTRA-TERRESTRES

Dix années s'étaient écoulées depuis la disparition de la Portal Corp. L'Humanité ne se souciait presque plus des menaces éventuelles venues d'ailleurs. C'est alors que les terribles événements du 23 mai 2002 se rappelèrent à son bon souvenir... Ce jour-là, aux alentours de 16h30 (heure de New York), plusieurs milliers de lueurs rouges apparurent dans le ciel de Paragon City. Ces lueurs se transformèrent en disques parfaits, d'un diamètre compris entre 2,70 m et 90 m. A bord d'un hélicoptère, un journaliste les compara "à des fenêtres s'ouvrant sur les flammes de l'enfer" avant de disparaître à tout jamais avec l'appareil, probablement aspiré, alors qu'une autre fenêtre s'ouvrait au-dessus de lui. Nul ne savait réellement de quoi il s'agissait ; mais il était clair pour tout le monde que ces lueurs rouges représentaient un énorme danger. Elles semblaient engloutir tout ce qui était à proximité.

Les super-héros de la ville accoururent pour tenter d'éclaircir ce mystère. La Phalange de la liberté, la Patrouille de l'aube et la Hero Corps dépêchèrent sur place des équipes pour parer à toute éventualité. L'élite des magiciens et des mystiques faisant partie des Pleinelunes mit tout en œuvre pour savoir si ces lueurs avaient une quelconque origine magique. Ces disques lumineux se multipliaient et envahirent rapidement la ville entière. Les plus gros emplissaient le ciel, tandis que d'autres, de taille plus réduite, apparaissaient partout dans les rues et même à l'intérieur des bâtiments. Les citoyens furent pris de panique et se précipitèrent vers les sorties de la ville, dans l'espoir de fuir ce terrible danger. Au même moment, on apprenait que ce scénario s'était produit

dans d'autres villes et dans d'autres pays : au total, ces mêmes lueurs rouges avaient été aperçues à 27 endroits du globe, toujours dans des zones densément peuplées.

Grâce à un ancien chercheur de la Portal Corp, la Phalange de la liberté acquit la certitude que ces lueurs étaient une sorte de portail dimensionnel. Où menaient-ils ? Personne ne le savait. Star Strider, membre de longue date de la Phalange de la liberté et grand arpenteur de l'espace visible et invisible, se porta volontaire pour traverser un de ces portails et voir où ils conduisaient. Protégé par son champ de force impénétrable, il franchit l'un des plus gros portails et disparut à tout jamais. D'autres à travers le monde tentèrent l'expérience et subirent tous le même sort.

19h30 (heure de New York), le soleil se couchait et on comprit enfin à quoi servaient ces disques. Des dizaines de milliers d'envahisseurs extra-terrestres surgirent de tous les portails en même temps. La plupart étaient des soldats, équipés de protections et d'armes énergétiques tandis que d'autres volaient dans le ciel et plongeaient sur leurs ennemis, épaulés par une armada de minuscules drones d'assaut de forme sphérique. De gigantesques vaisseaux de combat armés de canons énergétiques et de lance-missiles sortaient des plus gros portails. Même à Paragon City, où des centaines de super-héros étaient préparés à affronter une telle catastrophe, le nombre et la puissance des envahisseurs les avaient complètement submergés.

Le premier assaut fut lancé avec une précision diabolique. Il était clair que les envahisseurs avaient pris le temps d'étudier leurs ennemis avec soin. En à peine un quart d'heure, ils détruisirent tous les points stratégiques de la ville : centrales électriques, réseaux téléphoniques, relais de téléphonie mobile, émetteurs radio et canalisations. Ils larguèrent des bombes à impulsions électromagnétiques si puissantes qu'elles brouillèrent les communications radio, les radars et les signaux GPS. Ils frappèrent également les bâtiments de la police et de l'armée : armureries, bases aériennes et navales. En quelques minutes, ils désarmèrent presque totalement les villes ciblées. Heureusement pour la planète Terre, leur plan comportait une faille : les envahisseurs avaient sous-estimé l'extraordinaire puissance des super-héros.

Dès l'arrivée du premier envahisseur, les super-héros de Paragon City entrèrent en action. Le Statesman lança l'assaut en se jetant littéralement sur l'un des plus gros vaisseaux de combat. Une minute plus tard, la gigantesque forteresse volante explosa dans le ciel et s'écrasa sur le sol. Le Statesman, sans une égratignure, traversa le ciel comme une fusée et s'attaqua à un autre vaisseau, qui fut à son tour détruit. Ce ne fut qu'à l'issue de sa troisième attaque qu'il se rendit compte des dégâts considérables que provoquaient les débris en s'écrasant dans les rues. Il décida alors de changer de tactique et d'utiliser sa force extraordinaire pour

repousser les vaisseaux de l'autre côté du fleuve avant de les détruire.

Les autres super-héros de la ville se battirent aussi comme des diables, mais peu d'entre eux étaient aussi spectaculaires que le Statesman. Les rues fourmillaient d'envahisseurs en armure qui combattaient féroce­ment les hommes en costume. Les extra-terrestres disposaient également d'aérog­lisseurs blindés qui se révélèrent particulière­ment meurtriers, jusqu'à ce qu'un groupe de mages des Pleinelunes lance un sort qui les fit voler en éclats, ne laissant qu'un tas de débris fumant. Malheureusement, les extra-terrestres contre-attaquèrent. Alors qu'ils se félicitaient encore de leur petite victoire, les magiciens se retrouvèrent pris dans une énorme vague de feu qui les consuma entièrement en une fraction de seconde.

C'est alors que la ville entière fut la proie des flammes. Les extra-terrestres étaient au moins cent fois plus nombreux, peut-être même plus. Personne ne savait exactement combien ils étaient, car les extra-terrestres avaient franchi tous les portails de la ville au même moment. Le combat fit rage toute la nuit. Après six heures de lutte, les super-héros parvinrent à libérer le ciel de la menace d'un gigantesque vaisseau de combat ; certains appareils disparurent dans l'espace tandis que d'autres s'enfuirent de l'autre côté de l'océan (aucun extra-terrestre ne s'était replié vers les portails). A l'aube du 24 mai, Paragon City était divisée en petites enclaves, tantôt contrôlées par les humains, tantôt par les extra-terrestres et les deux factions se livraient bataille sur chaque frontière. Très vite, elles érigèrent des murailles et d'autres systèmes de défense afin de protéger leur territoire. La plupart de ces murailles séparent encore aujourd'hui les différents quartiers de Paragon City.

Plus personne ne franchit les portails, comme si les envahisseurs avaient envoyé toute leur armée d'un seul coup. Exactement 24h après le début de l'invasion, tous les portails disparurent de la surface de la Terre et le mystère concernant cette guerre aussi étrange que terrifiante fut total. Pendant ce temps, alors qu'ils étaient encore en plein combat, les super-héros tentèrent de savoir qui étaient ces extra-terrestres et pourquoi ils les avaient attaqués. Selon toute vraisemblance, ils avaient utilisé des signaux électroniques pour communiquer entre eux. Plusieurs puissants télépathes avaient ressenti une perturbation psychique au début de l'invasion, mais aucun n'avait réussi à lire dans l'esprit des extra-terrestres ou à communiquer avec eux. Nul ne connaissait leur identité ni la raison de leur présence.

Les différents gouvernements réagirent du mieux qu'ils purent à cette terrifiante et pour le moins inattendue invasion. Les extra-terrestres avaient anéanti au moins un tiers de la puissance militaire mondiale en quelques heures mais avec à l'aide des super-

héros venus de toute la planète, les forces armées se rallièrent et commencèrent à former un solide, bien qu'éphémère, système de défense. Même les plus grandes puissances militaires mondiales, comme les Etats-Unis, furent balayées par les extra-terrestres. Les humains subirent cinq fois plus de pertes que leur ennemi. Ce ne fut qu'avec l'intervention des super-héros qu'ils connurent leurs premières victoires. Le Conseil de Sécurité des Nations Unies, dirigé par la Grande-Bretagne et la France, créa une organisation de défense d'urgence chargée de coordonner les actions des super-héros dans cette lutte mondiale contre les envahisseurs. Appelé l'Avant-Garde, ce groupe était composé des meilleurs super-héros de la planète. Il se lança immédiatement dans la bataille et obtint les mêmes résultats qu'à Paragon City. L'offensive des extra-terrestres fut stoppée mais nul ne parvint à reprendre les territoires qu'ils avaient conquis.

Retour à Paragon City. Les efforts déployés pour découvrir l'identité des extra-terrestres portèrent enfin leurs fruits. En examinant les archives de la Portal Corp (qui furent utilisées en secret pendant des décennies au cours de nombreux procès), les enquêteurs découvrirent l'existence d'un monde parallèle à la Terre, dans lequel vivaient des êtres appelés les Riktis. Une seule équipe de la Portal Corp avait été envoyée sur place. Malheureusement, les archives étaient incomplètes. Apparemment, la Portal Corp avait réussi à entrer en contact avec ces extra-terrestres. Ils étaient donc capables de communiquer avec nous, mais n'avaient simplement pas voulu le faire. Les informations recueillies ne faisaient pas état d'une quelconque hostilité ou d'un instinct belliqueux de la part des extra-terrestres et faisaient même allusion à un éventuel accord commercial. Enfin, le voile sur l'identité des envahisseurs était levé. Mais les raisons de cette attaque demeuraient la grande inconnue.

La guerre fit rage durant les six mois suivants, au cours desquels des centaines de milliers de soldats, civils et super-héros périrent au combat. Les Riktis se révélèrent des ennemis absolument redoutables. Selon toute vraisemblance, ils étaient déjà venus sur Terre des années auparavant afin d'y installer des bases et des caches d'armes, profondément enfouies dans le sol. Ils utilisaient des portails de téléportation de courte portée afin de frapper leurs cibles par surprise. Les humains furent contraints de se défendre sans cesse, alors que les Riktis les assaillaient de toutes parts.

Les Riktis comprirent rapidement que les super-héros jouaient un rôle clé dans le système de défense des humains. Ils concentrèrent alors de plus en plus leurs attaques sur les guerriers en costume. Les zones à forte concentration ainsi que les quartiers généraux devinrent des cibles prioritaires. A Paragon City, les Riktis lancèrent une offensive massive sur toutes les bases et les organisations de super-héros. En l'espace d'une après-midi, ils détruisirent le siège de la Phalange de la Liberté, des Pleinelunes

et de la Patrouille de l'aube, tuant du même coup de nombreux super-héros. Au cours de cette opération, les Riktis subirent leurs plus importantes pertes, mais semblèrent penser que cela en valait la peine car ils renouvelèrent leur opération pendant les deux jours qui suivirent. En une semaine, ils avaient perdu plus de 10 000 soldats, tué près de 200 super-héros et détruit la quasi-totalité de leurs quartiers généraux.

La Phalange de la liberté ne comptait plus que le Statesman et une poignée des super-héros les plus puissants dans ses rangs. Il en était de même pour la Patrouille de l'aube, les Pleinelunes, les Régulateurs et la Hero Corps. Grâce à son commandement décentralisé et à sa capacité de recruter des super-héros dans le monde entier, la Vanguard (dont le Statesman faisait également partie), était la dernière organisation à disposer d'une force d'attaque organisée et efficace. Même après la destruction du siège des Nations Unies à New York et à Genève, la Vanguard continua le combat, en créant rapidement des équipes de super-héros afin de se défendre contre les attaques des extra-terrestres.

Grâce aux archives de la Portal Corp, le Dr. Science, un éminent super-héros (et vedette d'une célèbre émission scientifique pour enfants) parvint à capter les signaux énergétiques émis par les portails des Riktis. Il était clair que des renforts extra-terrestres étaient envoyés en permanence depuis leur propre dimension, probablement par l'intermédiaire d'autres portails situés dans leur base secrète enfouie sous la terre. Dr. Science réussit à localiser le portail le plus important et le plus actif, qui se trouvait dans les entrailles de Paragon City. Situé en plein cœur du territoire Rikti et protégé par des milliers de troupes d'élite extra-terrestres, il s'agissait certainement de l'endroit le plus inaccessible sur Terre à ce moment-là.

Dr. Science imagina un plan d'attaque très risqué et à l'issue incertaine. Il découvrit que le fonctionnement des portails requerrait une énorme quantité d'énergie et que cette dernière provenait de la planète des Riktis. Sur celle-ci, les portails servaient simplement à acheminer l'énergie nécessaire à leur fonctionnement. Depuis leur planète, les Riktis envoyaient par la suite des renforts par l'intermédiaire de portails inter dimensionnels. Si une équipe de super-héros franchissait le portail principal et parvenait à détruire la source d'énergie, les Riktis déjà sur Terre ne pourraient plus bénéficier de renforts. Cela pourrait suffire à changer le cours de la guerre...

La situation empirait au fil des mois, la Vanguard, dirigée par Hero I depuis novembre 2002, accepta donc de mettre le plan de Dr. Science à exécution. Ils regroupèrent les meilleurs super-héros de la planète, ne laissant que quelques troupes pour défendre la Terre. Ils divisèrent ensuite leurs recrues en deux équipes : Alpha Team,

dirigée par le Statesman, et Omega Team, emmenée par Hero I. L'Alpha Team comptait plus de 1 000 super-héros venus des quatre coins du globe et constituait le groupe le plus important. Ils lancèrent une attaque frontale contre les principaux bataillons Rikti, éliminant un maximum d'extra-terrestres. C'était une offensive risquée, qui occasionna de nombreuses pertes. Au cours de ce choc de titans, 800 super-héros périrent, emportant avec eux 50 000 soldats Rikti.

L'Omega Team était formé des 50 super-héros les plus puissants. Les humains s'étaient rendus compte que les Riktis étaient particulièrement vulnérables à la magie, d'où la présence d'un grand nombre de magiciens et de super-héros munis d'artefacts dans l'Omega Team. Grâce à un sort d'invisibilité ancestral, l'équipe parvint à s'introduire dans le quartier général ennemi sans se faire repérer. Les Riktis ne se rendirent compte de leur présence qu'au dernier moment, alors que les super-héros se trouvaient dans la chambre du portail. L'Omega Team vit des milliers de troupes Rikti surgir du portail dimensionnel afin de prêter main forte aux soldats engagés dans la bataille contre l'Alpha Team. Ils avaient été repérés mais il était déjà trop tard. Ils se frayèrent un chemin jusqu'au portail ; cinq d'entre eux furent capturés par les Riktis au cours du combat. L'un de ces prisonniers parvint à s'échapper par la suite et fut le seul témoin de ce qui suivit.

L'Omega Team franchit le portail, semant la panique dans les rangs Rikti qui se lancèrent à la poursuite des super-héros. Le silence régna pendant près d'un quart d'heure. Puis, une énorme explosion en provenance du portail se fit entendre, réduisit en poussière la base Rikti et anéantit tout à plusieurs centaines de mètres à la ronde. Seul un super-héros, l'invulnérable Ajax, parvint à en réchapper. Il avait été retenu prisonnier par des rayons capteurs Rikti et ne put prêter main forte à ses compagnons. Il fut le seul survivant de cette petite victoire.

Très rapidement, les Riktis eurent vent de cette catastrophe et se replièrent immédiatement, abandonnant le combat contre l'Alpha Team. Ayant perdu 80 % de leur effectif, les super-héros furent ravis d'assister à la retraite des Riktis. Ils n'apprirent que plus tard ce qui venait de se produire, mais la nouvelle semblait être bonne. Sur tous les champs de bataille, on assista au repli stratégique des Riktis, car il était évident que la guerre avait pris un nouveau tournant : ils ne bénéficiaient plus de renforts permanents en provenance de leur planète. En un instant, ils changèrent de tactique, passant de la bataille rangée à la guérilla. Ils se retirèrent dans leurs bases secrètes au cours des jours suivants, non sans livrer bataille contre l'arrière-garde et sans occasionner des milliers de pertes supplémentaires.

La guerre touchait à sa fin, ou tout du moins sa première étape, au cours de laquelle les deux factions avaient été pratiquement

anéanties. La Vanguard ainsi que les autres organisations de super-héros du monde entier n'étaient plus que l'ombre d'elles-mêmes. Mis à part le Statesman et quelques autres combattants, tous les grands super-héros avaient péri durant cette guerre. Dans la plupart des grandes villes, les dégâts s'élevaient à des centaines de milliards de dollars. Paragon City paya le plus lourd tribut. Naguère ville prospère, ce n'était plus qu'un champ de ruines. Rapidement, la criminalité avait repris ses droits et il fallut trouver de nouveaux super-héros. Ce fut le point de départ d'une période sombre qui durerait des dizaines d'années.

Aujourd'hui, grâce aux vestiges de la technologie Rikti et à l'extraordinaire intelligence d'hommes et de femmes tels que le Dr. Science, la reconstruction de la ville avance à pas de géants. Paragon City n'a toujours pas retrouvé sa splendeur passée, car elle est la proie des criminels et reste sous la menace Rikti, mais elle commence à nouveau à prospérer. La ville a cruellement besoin de nouveaux défenseurs : des hommes et des femmes courageux prêts à risquer leur vie pour protéger les innocents et punir les coupables. Certes, l'invasion est terminée, mais la guerre, elle, perdure. Aujourd'hui, plus que jamais, l'heure est aux super-héros !



PARAGON CITY

Avant la guerre des Riktis, Paragon City était l'une des plus grandes cités du monde et l'une des plus prospères. Cependant, elle fut dévastée lorsque les Riktis en firent leur base opérationnelle. Depuis, Paragon City a ressurgi de ses cendres, mais n'a pas encore retrouvé la prospérité qu'elle connaissait avant la guerre. De nombreux quartiers de la ville restent insalubres et dangereux. Paragon City a besoin d'une nouvelle génération de héros pour remplacer les innombrables champions qui ont péri en affrontant les Riktis.

Pour repousser les futurs assauts éventuels des Riktis, l'humanité adopta l'une des technologies essentielles de l'envahisseur extraterrestre : les Murailles. Les Riktis utilisaient des champs de force pour protéger leurs installations et leurs bases des attaques ennemies. Après la guerre, des scientifiques parvinrent à maîtriser cette technologie et installèrent le premier système de défense civil à Paragon City. Chaque zone de la ville est protégée par d'immenses murs qui abritent et protègent les générateurs des champs de force. Tant que les Murailles restent intactes, elles créent un puissant mur bleu d'énergie qui empêche quiconque d'entrer ou de sortir. Jusqu'à maintenant, ces Murailles ont permis de défendre la ville des attaques extérieures et d'isoler les zones dangereuses.

La ville est divisée en trois types de zones. Les premières et les plus courantes sont les zones de la ville. Les autorités ont déterminé que ces secteurs étaient relativement sûrs pour que la population puisse y loger. Ces zones ont été relativement épargnées par les saccages des Riktis et n'ont pas subi les effets dévastateurs de la guerre. La remise en état des zones actuelles a demandé peu de travail. Aujourd'hui, ce sont les 'vrais' quartiers de Paragon City, vivant et respirant, qui sont le cœur de la grande métropole. Les citoyens et les super-héros peuvent se rendre d'une zone à l'autre à pied ou en monorail et les hôpitaux sont toujours ouverts pour toute personne ayant besoin de soins. Malgré tous ces signes d'une apparente normalité, le crime reste toujours un vrai problème, même ici. Sans protecteurs, Paragon City est une proie facile pour les super-vilains et autres prédateurs en tous genres.

Il y a ensuite les zones à risque. Ces territoires sont si dangereux que rares sont ceux qui osent s'y installer. Les super-vilains grouillent dans ces zones à risque, de sorte qu'il est impossible d'y habiter. Les autorités n'ont pas les moyens de les nettoyer et ont besoin de l'aide des super-héros pour qu'elles redeviennent sûres. Même un héros isolé peut être d'une quelconque aide dans une zone à risque. Toutefois, les autorités ont créé un système pour éviter aux super-héros de se retrouver dans des situations qui dépassent

leurs compétences. Chaque héros doit faire ses preuves et atteindre un niveau de sécurité minimum avant de pouvoir entrer dans une zone à risque.

Les zones du troisième type sont les zones d'épreuve. Tout comme les zones à risque, ces territoires sont très dangereux et nul être sensé ne voudrait y habiter. Mais contrairement aux zones à risques, les zones d'épreuve sont trop dangereuses pour qu'un héros ne s'y hasarde seul. Les joueurs doivent donc coopérer pour combattre les forces maléfiques qui rôdent dans ces zones... et survivre. Elles sont considérées comme des zones d'épreuve car elles offrent toutes des défis qui demandent des efforts constants et une certaine endurance. C'est dans l'une de ces zones d'épreuve, baptisée Faultline, que se trouve le réservoir d'eau de la ville. Connaissant le rôle crucial de ce réservoir sur les habitants de Paragon City, les super-vilains tentent évidemment de l'attaquer de temps à autre. Des groupes de héros sont parfois appelés en renfort pour protéger la réserve d'eau de la ville. Chaque zone offrant un défi unique dans le développement d'un héros, ceux-ci et les citoyens les ont baptisées "zones d'épreuve". Il s'agit essentiellement de secteurs qui déterminent la progression d'un héros en herbe pour devenir un véritable champion. Comme pour les zones à risque, un certain niveau de sécurité est nécessaire pour entrer dans une zone d'épreuve et certaines conditions sont aussi nécessaires pour les épreuves elles-mêmes, afin d'éviter aux héros non préparés d'être dépassés par la situation.

ATLAS PARK

Bienvenue dans la cité des héros, voyageur. Notre visite commence par le joyau de Paragon City : Atlas Park, la destination des héros qui sont prêts à supporter le poids du monde sur leurs épaules.

Que vous soyez un homme d'action ou une femme de loisirs, le quartier d'Atlas Park doit être votre première étape. Commémorant le sacrifice de l'un des plus grands héros de Paragon City, Atlas Park est le centre social et commercial de notre métropole multiculturelle.

Une visite de la ville ne serait pas complète sans une promenade dans ce parc dominé par l'immense statue d'Atlas, avec son élégante Atlas Plaza, célèbre pour ses sculptures à la gloire de l'humanité, de la liberté et de la justice. Les plaques commémoratives dédiées aux nombreux super-héros du passé permettent aux visiteurs de plonger au cœur de l'histoire tumultueuse de Paragon City, pleine de conflits et d'héroïsme. Qui peut dire quels héros seront immortalisés un jour le long de ces agréables boulevards ? Avec un peu de chance et beaucoup d'efforts, vous pourriez entrer, vous aussi, dans la légende...

En dehors de ses curiosités sculpturales, Atlas Park offre aussi

l'une des plus belles architectures de la ville, avec ses toits idéaux pour les héros bondissants, surtout depuis la promulgation du Rooftop Highway Act l'an dernier. Fini les verrières brisées accidentellement dans notre belle ville ! Au niveau de l'asphalte, les rires d'une multitude de nationalités différentes résonnent dans les rues pleines de couleurs. Parmi ces habitants, et non des moindres, il faut citer le gang des Hellions, qui vous permettra de peaufiner vos techniques d'arrestation avant de vous aventurer plus loin dans la ville. Ces détestables Hellions ne sont pas de farouches combattants, mais il faut éliminer cette menace avec le sourire et à la force des poings.

Les visiteurs qui découvrent Atlas Park pour la première fois sont encouragés à faire connaissance sous le regard bienveillant de la grande statue d'Atlas. C'est le premier endroit à visiter pour améliorer votre entraînement et établir des contacts pour vos aventures dans la ville. Notre célèbre résidente, Miss Liberty, vous aidera à devenir quelqu'un d'important dans notre cité.

La vaste zone de rencontres de la place est un lieu très fréquenté par les jeunes super-héros qui aiment s'y montrer. Pour plonger dans l'ambiance de la ville, rien de tel qu'une session de danse improvisée autour d'un ghetto-blaster. Tous les héros de Paragon

City adorent ça ! Le City Hall n'est qu'à deux pas. C'est là que nos nombreux services travaillent sans relâche et confient le bâton de la justice aux valeureux héros. C'est aussi là que les super-groupes engagent des héros et se préparent à forger leur propre légende dans le destin de notre cité (consultez le préposé aux inscriptions pour plus d'informations, selon les conditions et termes habituels).

Que vous disposiez de formidables pouvoirs ou que vous ayez envie de rencontrer d'autres super-héros dans le même état d'esprit, Atlas Park est l'endroit idéal. Bien sûr, de nombreux héros n'auront qu'une hâte après avoir admiré le site : dispenser au plus vite leur justice personnelle. Pour ceux-là aussi, Atlas Park est le point d'arrivée parfait. Le monorail permet de rejoindre le centre de Paragon City et l'autoroute vous emmène vers la formidable Skyway City, le mystérieux Perez Park et le célèbre Steel Canyon. C'est un lieu central de Paragon City où tout est à portée de la main.

Quelle que soit votre destination : restez inébranlables et surtout vigilants.

Atlas Park est une zone urbaine située au cœur de Paragon City. Aucun monument ne commémore aussi bien la nature même de la

Print me out in landscape

Paragon City Hall
City Representative
Supergroup
Registration
(2) Superpowered Field Trainers
Patriot Badge

Contacts:
Azuria (Mag) 1
Rick Davies (Tec) 1
Susan Davies (Nat) 1
Antonio Nash (Mut)
Jonathan St. John
Smythe (Sci) 1

Yellow Line to:
Galaxy City
Kings Row
Skyway City
Steel Canyon

Superpowered Field Trainer
Chiron Medical Center
Ms. Liberty
Hero Corps Field Analyst

ATLAS PARK
December 2004

City Zone

Hel 1-4
CIK 3-4

Exploration Badges

- Freedom
- Hero Corps Insider
- Patriot
- Silent Sentinel
- Top Dog
- Undefeated

Historical Plaques

- Axis Attack 1
- Citizen Crime Act 1
- Citizen Crime Act 2
- Digger 1
- Might for Right Act 1
- Psychic Feedback Loop 1
- Croatoa 1

Contacts

- 1 Sunstorm (Peacebringer) 1
- 2 Laurence Mansfield (Mag) 2
- 3 Detective Jose Brogan (Nat) 2
- 4 Henry Peter Wong (Sci) 2
- 5 Tony Kord (Tec) 2

To Steel Canyon **The Promenade** **Hel 1-4** **CIK 3-4**

To Perez Park **Hel 3-4** **Prometheus Park**

Hel 5-6 **Argost Industrial Park** **Hel 1-2** **Atlas Plaza**

Hel 1-6 **Downside** **To Skyway City** **To Sewer Network**

Hel 1-6 **Hyperion Way** **CIK 3-5**

To The Hollows

Mapmaster255
VidiotMaps.com

cit  des h ros que la statue d'Atlas, le h ros d funt, qui veille devant le City Hall. Atlas fut l'un des premiers h ros   r pondre   l'attaque surprise des nazis contre Paragon City, le 7 d cembre 1941. Pratiquement   mains nues, Atlas emp cha les Nazis de d barquer au-del  d'Independence Port. Sa bravoure lui co ta la vie, mais il r sista   l'envahisseur jusqu'  l'arriv e de la Phalange de la Libert .

La statue d'Atlas fut inaugur e par le Statesman en personne au cours d'une c r monie officielle qui donna son nom   Atlas Park. Le sacrifice d'Atlas inspira de nombreux h ros, qui se port rent volontaires pour rejoindre les rangs de la Patrouille de l'Aube, en Angleterre. A ce jour, Atlas Park reste la zone la plus s re de Paragon City et les nouveaux h ros font en sorte que cela reste ainsi.

Un peu partout dans Atlas Park et Paragon City, vous trouverez d'autres statues   la gloire des h ros tomb s au combat pour la d fense de leurs convictions. Les nouveaux arrivants sont invit s   lire les plaques appos es sous ces monuments pour mieux conna tre ceux qui n'ont pas h sit    se sacrifier pour le bien de tous.

Depuis Atlas Park, les h ros peuvent se rendre   Skyway City au sud et vers Steel Canyon au nord. Les dangers du Perez Park ne sont qu'  une courte distance vers l'ouest et dans le parc lui-m me se trouve une entr e vers les  preuves des  gouts. Mais prenez garde : Perez Park et les  gouts sont des zones dangereuses pour les h ros mal pr par s.

Miss Liberty, l'un des 'contacts' les plus connus de Paragon City, est souvent dans Atlas Park pour fournir des informations sur sa nouvelle entreprise, la Freedom Corps, qui facilite la communication et la coordination entre les nouveaux h ros de Paragon City.

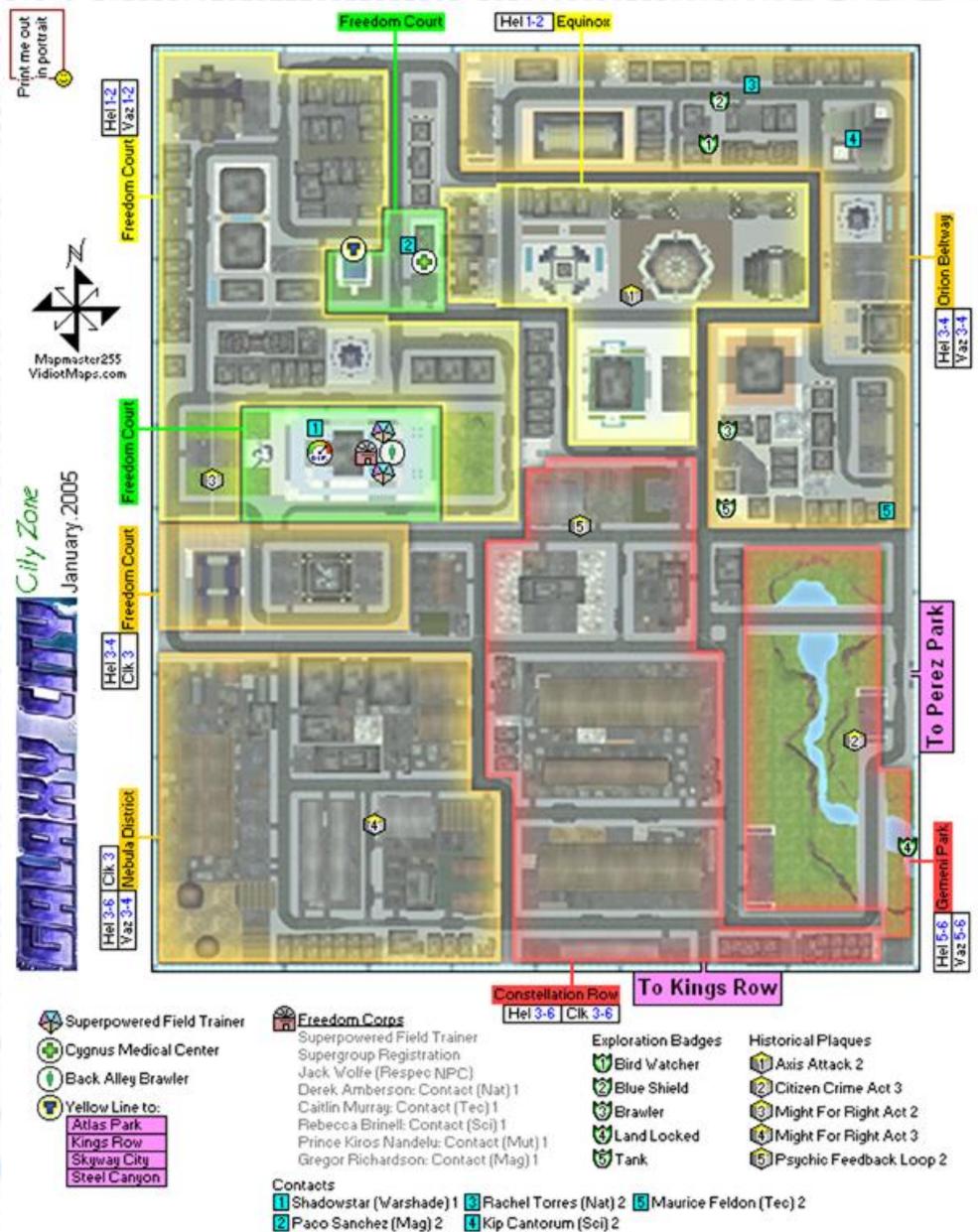
R cemment, le quartier d'Atlas Park a  t  menac  par un nouveau gang de rues, les Hellions. On ignore pourquoi le nombre de gangs a explos  aussi rapidement et comment ils ont pu se r pandre sur un si grand territoire, mais la rumeur pr tend qu'ils auraient forg  une alliance avec l'un des plus puissants gangs de Paragon City.

Malheureusement, personne ne sait lequel... pour l'instant. Une chose est s re : ce gang ne simplifie pas la t che des nouveaux h ros d'Atlas Park.

Pour r pondre sans tarder   cette nouvelle menace, les repr sentants du gouvernement en poste   Paragon City emploient des officiers de liaison pour aider les h ros   identifier les lieux dangereux d'Atlas Park. Vous les trouverez   l'h tel de ville de Paragon City. C'est un maillon essentiel dans le syst me de protection de la cit .

GALAXY CITY

Aucun super-h ros ne peut gagner sa place au soleil sans avoir connu les lumi res de Galaxy City, centre gravitationnel et tr s actif de tous les actes h ro ques. C'est l  que vous trouverez la Freedom Corps, au c ur de ce quartier tr s convivial.



Le quartier général la Freedom Corps, plaque tournante de la justice et de l'honneur, est le premier point de contact pour de nombreux nouveaux venus fraîchement sortis de notre programme d'entraînement intensif. Si l'endroit est moins célèbre que l'Atlas Plaza, le travail effectué ici n'en est pas moins important. Depuis plus de cinquante ans, ces couloirs ont vu défiler un panthéon de super-héros, une constellation de courage qui brille au firmament de Paragon City.

Vous pouvez vous aussi les rejoindre en faisant vos premiers pas dans notre guerre contre le chaos. Nos bureaux divisionnaires offrent de quoi satisfaire toutes les préférences de notre puissante clientèle. Que vous soyez branchés sur la magie, le contrôle mental ou la bonne vieille bagarre aux poings, le réseau de contacts de Galaxy City est là pour vous. Nos instructeurs orientent toujours les jeunes héros dans la bonne direction et leur fournissent les améliorations qui leur permettront d'être fiers de leurs pouvoirs.

Si vous avez l'esprit de compétition, vous pourrez démontrer l'étendue de vos pouvoirs devant la foule, dans la spectaculaire arène de gladiateurs de Galaxy City. Rares sont les spectacles de Paragon City qui attirent autant les foules que les combats entre super-héros dans un amphithéâtre. Trouvez une équipe, amenez des amis et signez pour un combat que vous n'êtes pas près d'oublier. Mais ne vous inquiétez pas, ce n'est que pour le sport (et votre éducation !) et la sécurité reste notre priorité absolue.

Galaxy City n'est pas seulement un centre de sports et de loi. Ce petit quartier intime et animé, comme le reste de Paragon City, dépend d'un mélange d'entreprises commerciales et industrielles pour sa survie. C'est aussi là que vous trouverez celui qui a tout vu, des quais de chargement de Constellation Row aux industries massives de l'Orion Beltway. Notre instructeur en chef, le Cogneur des bas-fonds, est un natif de Galaxy City qui a traqué le crime aux quatre coins de la ville. Ne vous laissez pas intimider par son imposante stature, il est aussi amical et serviable que tous les autres employés de l'administration et vous aidera à utiliser au mieux vos nouveaux pouvoirs. Si quelqu'un sait comment faire face à une menace, c'est bien le Cogneur, qui a terrassé plus de criminels que vous ne pourriez jamais coincer. Alors, faites un saut au quartier général de la Freedom Corps et passez dire bonjour.

Les super-héros à la recherche d'un environnement plus reposant pourront se promener dans le cadre serein de Gemini Park, le grand parc verdoyant de Galaxy City. Quand vous y serez, vous aurez peut-être envie d'aider nos jardiniers en brisant le crâne des petites frappes locales qui viennent ternir ce joli tableau. Ces vandales ne savent pas s'arrêter...

Après une promenade dans le parc, de nombreux résidents de Galaxy City aiment aller voir un film à l'Orion Majestic, notre cinéma

historique sur l'Orion Beltway.

Le Majestic voit briller depuis bien longtemps d'autres étoiles, celles du grand écran, et n'a été sauvé de la démolition que récemment par son propriétaire, Nathan Thomas. Si vous passez dans le quartier, pourquoi ne pas vous arrêter dire bonjour ? Nathan est toujours ravi de voir de nouveaux visages.

Mais nous savons que vous aurez hâte de passer à l'action... la lutte contre le crime laisse peu de temps pour le tourisme. Aussi, si Galaxy City n'est pour vous qu'une étape vers une autre destination, l'autoroute permet de rejoindre rapidement les boulevards de Perez Park ou les tours décrépies de Kings Row. Si on a besoin de vous, ce sera certainement dans l'un de ces deux quartiers de la ville. Les autres sont accessibles par le monorail de la ligne verte, avec des navettes toutes les dix secondes vers plusieurs destinations.

Nous ne vous souhaitons pas bonne chance ; nous savons qu'à Galaxy City vous n'en aurez pas besoin.

KINGS ROW

La scène underground de Kings Row et ses rave-parties ont déclenché un phénomène qui s'est étendu au monde entier et selon nos sources, elle aurait même des admirateurs dans des dimensions parallèles. Mais malgré la richesse de certains milieux ultra-branchés, le district de Kings Row reste toujours l'un des plus pauvres de Paragon City.

Les héros itinérants qui viennent prêter main forte à Kings Row se familiarisent très vite avec la dégénérescence urbaine et ses saveurs sulfureuses. C'est l'un des quartiers qui a besoin d'individus désintéressés pour faire en sorte que son avenir soit aussi radieux que les autres districts de Paragon City. Cette zone industrielle autrefois très animée est totalement à l'abandon et a besoin de gens comme vous pour la remettre sur pied.

Le quartier nord, High Park, est une source constante d'ennuis. Il doit figurer parmi les priorités des groupes concernés par la lutte contre le crime dans cette zone. Il a récemment été investi par les Déviés, une confrérie de mutants qui ne profite pas seulement des aires de jeu pour jouer au ballon ou aux échecs.

Kings Row a toujours attiré les jeunes et les fauchés, mais la scène punk gothique échappe maintenant à tout contrôle, notamment dans le cas des Krânes, les pires de tous, une confrérie de voyous agressifs. Sans parler de leurs goûts musicaux et vestimentaires, ces mécréants masqués méritent qu'on leur fasse bien rentrer la loi dans la tête. N'hésitez donc pas à briser quelques crânes avant

toute arrestation. Inutile de prendre des gants avec eux, ils ne font pas de quartier et n'espèrent pas moins. De nombreux super-héros se sont laissés prendre par leurs ruses, ne leur tournez jamais le dos. Il faut aussi savoir qu'ils ne se contentent pas des rues pour leurs méfaits. Les Krânes sont versés dans la magie noire... Les toits et les ruelles incrustées de suie sont de plus en plus fréquemment le théâtre de cérémonies occultes, parfois même de sacrifices humains. Oui, tout n'est pas que faste et luxe à Paragon City... la réalité refait soudain surface dans Kings Row.

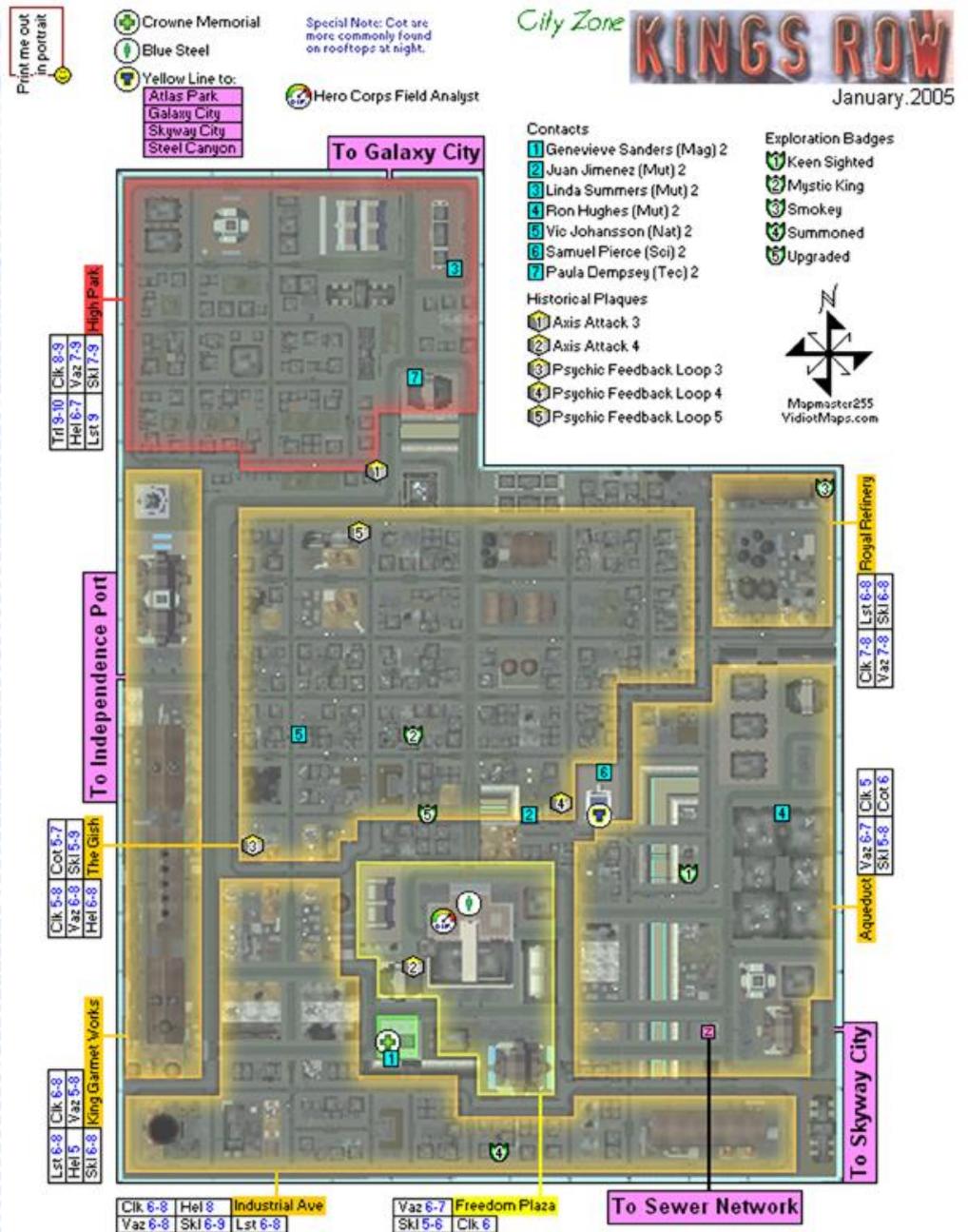
Et cette réalité peut prendre de nombreuses formes, notamment celle des infâmes Ferrailleurs, le péril mécanique qui infeste les zones industrielles et abandonnées comme Kings Row. Ouvrez bien l'œil, le Statesman et son équipe sont toujours avides d'indices sur les tactiques de combat des Ferrailleurs et le cerveau qui semble les manipuler.

Vous pourrez faire un détour par le moulin et l'ancienne centrale électrique qui alimentait toute la ville. Les bâtiments abandonnés par les honnêtes travailleurs ont été envahis par ceux qui ne veulent pas que leurs activités soient dévoilées au grand jour...

Le chef de votre réseau de contacts à Kings Row est Blue Steel, l'homme en uniforme. Dévoué, même pour un homme de loi, Blue Steel reste apparemment en permanence sur la place centrale et vous prodiguera ses conseils pour vous aider à atteindre le niveau de sécurité suivant lorsque vous aurez acquis de l'expérience et de l'assurance dans les rues agitées de Paragon City.

Pour entrer et sortir de Kings Row, l'autoroute dessert Galaxy City, Skyway City et Independence Port. Les gares de la ligne verte desservent les autres quartiers de la ville.

Dans Kings Row, il faudra faire preuve d'abnégation, de patience et avoir beaucoup de cran. Et nous savons que vous avez tout ça. Comme on dit sur le Row, "Gloire aux Kings" !



Dans les premiers jours de Paragon City, le quartier de Kings Row était un lieu rutilant et plein de vie, d'espoir et de promesse. Les manufactures et les centrales électriques en firent un quartier ouvrier. A l'époque, il tirait son nom de l'une des usines les plus productives installées ici : King Garment Works.

Malheureusement, cette prospérité ne dura qu'un temps. Quand Paragon City fut touchée par la Dépression, c'est le quartier qui en souffrit le plus. Les usines fermèrent et de nombreux ouvriers se retrouvèrent sur le carreau. Les rues longeant les ateliers désormais vides devinrent le berceau du crime qui se répandit dans la ville. Les caïds de la pègre qui s'installèrent dans le quartier en détournèrent le nom et se firent appeler les 'Kings'.

Pendant un temps, Kings Row était un endroit à éviter, crasseux et

sombre, qui inspirait la terreur aux bonnes gens de Paragon City. Lorsque Statesman lança sa guerre contre le crime et forma la Phalange de la Liberté, il concentra une grande partie de ses efforts sur la défaite des Kings. La Phalange de la Liberté parvint enfin à triompher des Kings, mais le prix à payer fut élevé. Le quartier en a gardé des traces, mais a surtout souffert de la réputation ternie depuis si longtemps de Kings Row.

Même après le rétablissement économique, les stigmates de Kings Row sont toujours là. Les Kings ont disparu depuis longtemps, mais le nom est resté et évoque un quartier crasseux à la réputation minable.

Aujourd'hui, Kings Row est relié au Perez Park par le nord, à Skyway City à l'est et à Independence à l'ouest. L'immense réseau d'égouts de Paragon City s'étend aussi sous Kings Row.

Si le quartier est généralement calme, il connaît depuis quelque temps un regain d'activité, et certaines de ces activités ne sont pas souhaitées. Cela vient en partie du fait que c'est devenu le quartier des rave-parties qui attirent de plus en plus les cols blancs de Paragon City.

Toutefois, la principale raison du regain d'activité dans Kings Row est l'arrivée du gang des Krânes. Les Krânes ne sont pas des nouveaux venus à Paragon City, mais ils n'ont fait leur apparition que récemment dans le quartier. Ils vont même jusqu'à nettoyer un peu les rues en attaquant les Cadavres de Vahzilok dès qu'ils en voient un. Les Krânes n'ont qu'un seul but : triompher des Hellions, un gang d'Atlas Park. Perez Park, qui est tout proche, est devenu le champ de bataille de cette guerre des gangs et les deux camps semblent être soutenus par des organisations plus importantes. En faisant de Kings Row leur base, les Krânes font revivre le triste passé de ce quartier et risquent de le transformer à nouveau en plaque tournante du crime organisé.

La priorité des super-héros de Paragon City est de découvrir qui soutient les Krânes et de mettre fin à leur guerre contre les Hellions. Il faudra de nombreux justiciers déterminés pour que Kings Row redevienne une zone urbaine dans laquelle les gens peuvent circuler en toute sécurité.

EASTGATE

Surnommée familièrement "Les Crevasses", la zone urbaine d'Eastgate a connu une histoire pour le moins chaotiques.

À l'est d'Atlas Park et au nord-est de Skyway City se trouve la zone dangereuse des Crevasses. Originellement, cette zone de résidence était connue sous le nom d'Eastgate et était l'un des

quartiers les plus riches de Paragon City. Les belles maisons style Nouvelle-Angleterre reposaient sur les versants des collines, procurant une splendide vue sur l'océan. À l'occasion du nouveau siècle, une grande bande de Trolls se regroupa et décida de s'approprier une part de Paragon City, par la force s'il le fallait.

À la fin de l'an 2000, ces Trolls placèrent de nombreuses charges explosives dans des égouts situés sous des habitations d'Eastgate. Ils avaient prévu de détruire le quartier et d'occuper les décombres avant que les habitants n'aient le temps de s'organiser. Mais les Trolls ignoraient que la zone était percée de nombreuses grottes et tunnels. La cataclysmique réaction en chaîne qui s'ensuivit dévasta une énorme section du voisinage, causant un affaissement du terrain.

Lorsque la poussière retomba, les Trolls étaient en extase. Ils avaient découvert un endroit parfait pour leurs besoins. Ils s'installèrent dans les tunnels et combattirent cruellement afin de défendre leur nouveau territoire.

Les autorités de Paragon City ne purent pas réagir pas assez vite pour contenir la menace car la zone était extrêmement instable. Cependant, les tunnels étaient tellement longs et nombreux que les Trolls n'avaient pas les effectifs suffisants pour les contrôler entièrement. D'autres factions criminelles sautèrent rapidement sur l'occasion et les occupèrent. Les Parias vinrent, peu désireux de laisser leurs adversaires de toujours mettre la main sur cette région sans rencontrer de résistance. Les guerres de gangs firent rage parmi les habitations dévastées mais dès que l'une des deux factions commençaient à perdre, ils se retranchaient immédiatement dans leurs dédales souterrains.

Bien que les héros aient pris une part active dans la tentative de reconquête des Crevasses, la ville n'a jamais réussi à coordonner une attaque décisive afin de reprendre ce territoire. Une sorte de guerre des tranchées s'y est instaurée, où les gangs combattent furieusement parmi des tunnels de plusieurs centaines de mètres qui changent souvent de mains. Ces tunnels sont devenues de vraies places fortes, des paradis pour ces criminels que ni les héros, ni la police ne peuvent déloger sans prendre de grands risques.

Pendant ce temps, d'autres forces ont peu à peu imposé leur présence. Le Cercle des Epines a envoyé des éclaireurs afin d'étudier la nouvelle géographie de la zone, apparemment propice à la réalisation de sombres desseins. Et pendant que les Trolls et les Parias s'affrontent sous terre, il semble qu'une nouvelle menace venue des profondeurs de la Terre arrive !

Si vous vous interrogez un jour sur l'utilité de votre combat, allez donc faire un tour dans les ruines de ce qui fut jadis l'une des banlieues les plus accueillantes de notre fière cité : Eastgate.

Autrefois, des familles y vivaient. Des familles heureuses. Mais ce bonheur a été balayé et remplacé par le cataclysme.

Allez jusqu'à Grendel's Gulch pour voir ce que sont devenues leurs maisons et leurs vies. Tout n'est plus que ruines et désolation. A la vue des Crevasses dévastées, vous aurez un pincement de cœur. Eastgate n'est plus la communauté vivante qu'elle était. Si vous ne sentez pas monter en vous un brûlant désir de vengeance en voyant ce quartier ravagé, vous êtes un super-héros sans cœur.

Un jour ou l'autre, vos contacts vous demanderont un grand service : pénétrer dans les Crevasses par Atlas Park ou Skyway City. Mais prenez garde : les zones à risque ne sont pas des terrains de jeu. Vous y affronterez sans cesse de nombreux dangers. Seuls les super-vilains les plus robustes et les plus déterminés y élisent domicile, et les Crevasses ne font pas exception à la règle. En découvrant leurs collines et leurs ruines, vous devrez relever des défis qui seraient impensables sur les boulevards bien surveillés de la ville.

Même avant de connaître son funeste destin, Eastgate était déjà un quartier plein de contraste. C'est toujours le cas, peut-être encore plus aujourd'hui. Non loin de ce spectacle de dévastation, vous trouverez l'un des sites naturels les plus beaux de Paragon City. Les pitons rocheux d'Eastgate Heights surplombent les eaux calmes de la Red River. Ce décor, qui a inspiré de nombreux artistes, n'engendre désormais plus que tristesse et méditation sur la justice. Ces hauteurs sont le lieu de rendez-vous des super-héros qui veulent s'isoler du désastre de la ville et renforcer leur détermination à combattre les forces du Mal. L'intemporalité des montagnes et de la rivière est encore plus frappante aujourd'hui, au regard du gâchis des humains, en contrebas.

Mais attention : il n'existe aucun endroit vraiment sûr dans les Crevasses, surveillez toujours vos arrières. Grâce aux efforts conjugués des Parias de Steel Canyon et des Trolls de Skyway City, les Crevasses ne connaîtront jamais la paix. Pire encore, les profondeurs de Grendel's Gulch abritent un sinistre réseau de tunnels souterrains, aujourd'hui investis par les gangs qui s'affrontent si violemment pour le contrôle de la zone. Ils sont évidemment hors d'atteinte pour la police de Paragon City. Les chefs de la sécurité ne peuvent que contenir leurs violences et les repousser vers les tunnels. C'est dans ces boyaux obscurs que les super-héros devront s'aventurer seuls. Dans ces souterrains, leur courage sera mis à rude épreuve et leur esprit vacillera comme la flamme d'une bougie. Des dangers bien plus obscurs que les ténèbres vous guettent dans les profondeurs des Crevasses...

On dit que le désespoir, c'est quand un homme se résigne en pensant qu'il n'atteindra jamais son but. Nombreux sont ceux qui se sont désespérés en étant témoins de la dévastation qui a ravagé Eastgate, mais un champion de Paragon City sait que rien n'est

impossible. C'est à Eastgate que vous pouvez faire la différence. Faites-le.

PEREZ PARK

Il existait autrefois un lieu dédié aux amoureux, aux oiseaux et aux insectes dans notre ville. Une oasis champêtre dans notre ville dans laquelle rôdent aujourd'hui le mystère, les ténèbres et la ruine : Perez Park est un lourd fardeau de mystère et de danger que doit supporter Paragon City. Si vous venez ici pour courir l'aventure, et nous savons que c'est le cas, alors votre chemin passera inévitablement par ici, dans ce piège mortel au cœur de la cité.

Toutes les zones de Paragon City ne sont pas protégées de la même manière. A cause du grand nombre de vilains et du manque flagrant de super-héros, certaines zones sont pleines de dangers. Le splendide Perez Park en fait, hélas, partie.

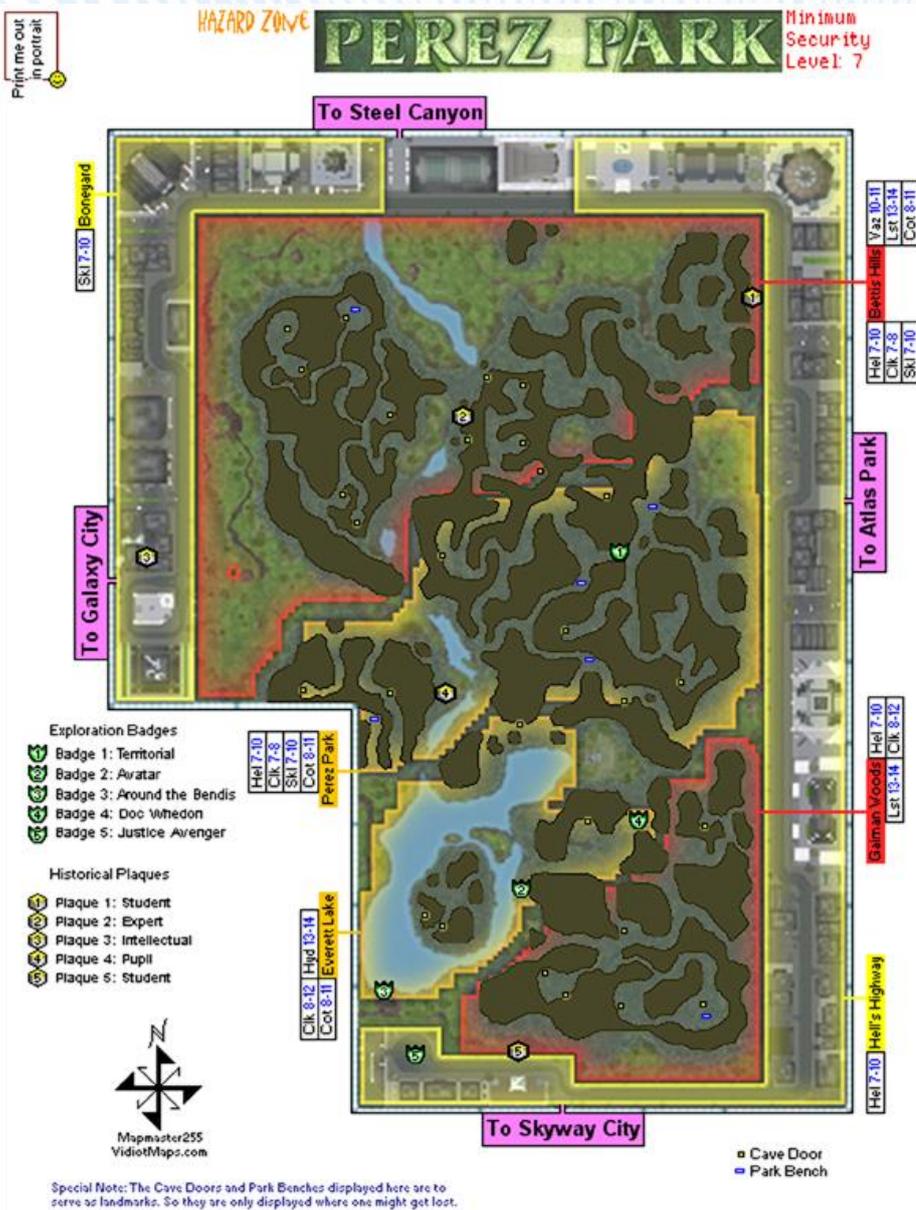
Situé près du centre de la ville, le parc borde Atlas Park à l'est et Kings Row à l'ouest. Ce petit coin de paradis est aussi relié à Skyway City au sud et à Steel Canyon au nord.

Perez Park était autrefois un lieu de villégiature idyllique loin de la vie agitée de la ville et de nombreuses familles venaient y pique-niquer ou simplement lézarder au soleil. Les allées ombragées serpentaient dans le parc, attirant les couples dans leurs promenades romantiques du soir. Le Gaiman Amphitheatre y proposait des spectacles en plein air (notamment les célèbres musiciens du Paragon City Players). Les eaux bleues du Turner Lake offraient une oasis de fraîcheur non loin de la Bendis Lake House, célèbre pour ses succulents hamburgers.

La tranquillité de ce quartier a récemment été troublée. Perez Park grouille maintenant de vilains aux intentions les plus diverses. Non seulement l'endroit est devenu le repaire du Cercle des Epines pour ses rituels obscurs, mais on y a souvent repéré des Vahziloks, des Ferrailleurs et d'autres vilains notoires. Toutefois, le plus gros problème est ailleurs : le parc est devenu le terrain de prédilection des guerres des gangs de Paragon City.

Deux groupes de voyous, les Hellions et les Krânes, y ont concentré leur conflit. Ces deux gangs sont en relation avec des organisations plus puissantes, mais personne n'a pu déterminer qui étaient exactement leurs bienfaiteurs. Cependant, une chose est sûre : si vous vous faites surprendre dans Perez Park au mauvais moment, vous risquez de vous retrouver entre ces deux groupes de furieux.

Si ces activités illégales se poursuivent dans cette zone et les autres zones à risque, le chaos ne tardera pas à se répandre dans d'autres quartiers de la ville. Perez Park est la preuve



sacrifie ses nombreuses victimes enlevées dans les rues. Oui, vous ferez des découvertes horribles dans les allées de Perez Park... et leur cause est rarement naturelle.

Ceux qui ont la fibre scientifique feront certainement un détour par Everett Lake pour voir ce qui s'y passe. Ce site naturel était autrefois l'un des plus beaux de la ville, mais il est aujourd'hui pollué par les Hydras, des créatures visqueuses en forme d'amibes qui défient toutes les lois de la science. Un super-héros isolé ne pourra pas vaincre ces monstres, mais ils attirent de nombreux visiteurs puissants dans le quartier. Vous vous retrouverez donc rarement seuls pour les affronter. Faites tout ce que vous pouvez pour ramener le calme dans ce site exceptionnel, même si les familles, les pêcheurs et les amoureux ne reviendront jamais s'y promener.

Nous avons perdu beaucoup de choses dans la folie surnaturelle qui s'est emparée de Perez Park, notamment nos représentations théâtrales en plein air. Autrefois, vous auriez pu voir des pièces de Shakespeare au Gaiman Amphitheatre, tout près du lac. Le devant de la scène est désormais occupé par les luttes des gladiateurs modernes, nos héros combattant les forces du chaos dans le décor idyllique du Perez Park...

incontestable que nous avons plus que jamais besoin de héros dans notre belle cité.

Les faubourgs qui bordent le parc étaient autrefois recherchés, avec leurs appartements et les bureaux des nouvelles sociétés branchées et high-tech de Paragon City. Depuis l'invasion des Riktis, ils sont devenus extrêmement dangereux et grouillent de Krânes ou de Hellions. Ces deux gangs très puissants de Paragon City s'affrontent et règlent leurs différends dans les rues. Il y a toujours du sang sur le bitume de Perez Park, mais ce n'est pas normal. Nos super-héros devront mettre fin à leurs querelles et contraindre les deux gangs à cesser leur guerre sans fin.

Une fois dans le parc, c'est encore autre chose. Perez Park n'a rien perdu de sa beauté, mais il est fortement déconseillé d'y organiser un pique-nique. Les visiteurs intéressés par les sciences occultes seront certainement attirés vers les bois, où le Cercle des Epines, une dangereuse cabale ayant des ramifications dans toute la ville,

Ce parc est une zone à risque. Nous n'attribuons pas ce titre à la légère. Si vos contacts décident de vous y envoyer, vous pourriez penser que vous serez à la hauteur, mais ce ne sera pas toujours le cas. Ne vous aventurez pas seuls dans l'inconnu. Si vous devez affronter les horreurs qui vous y attendent, Perez Park est accessible par les portes fortifiées de Skyway City, Atlas Park, Steel Canyon et Galaxy City. Emmenez quelqu'un avec vous et soyez prudents : ce ne sera pas une promenade de santé.

STEEL CANYON

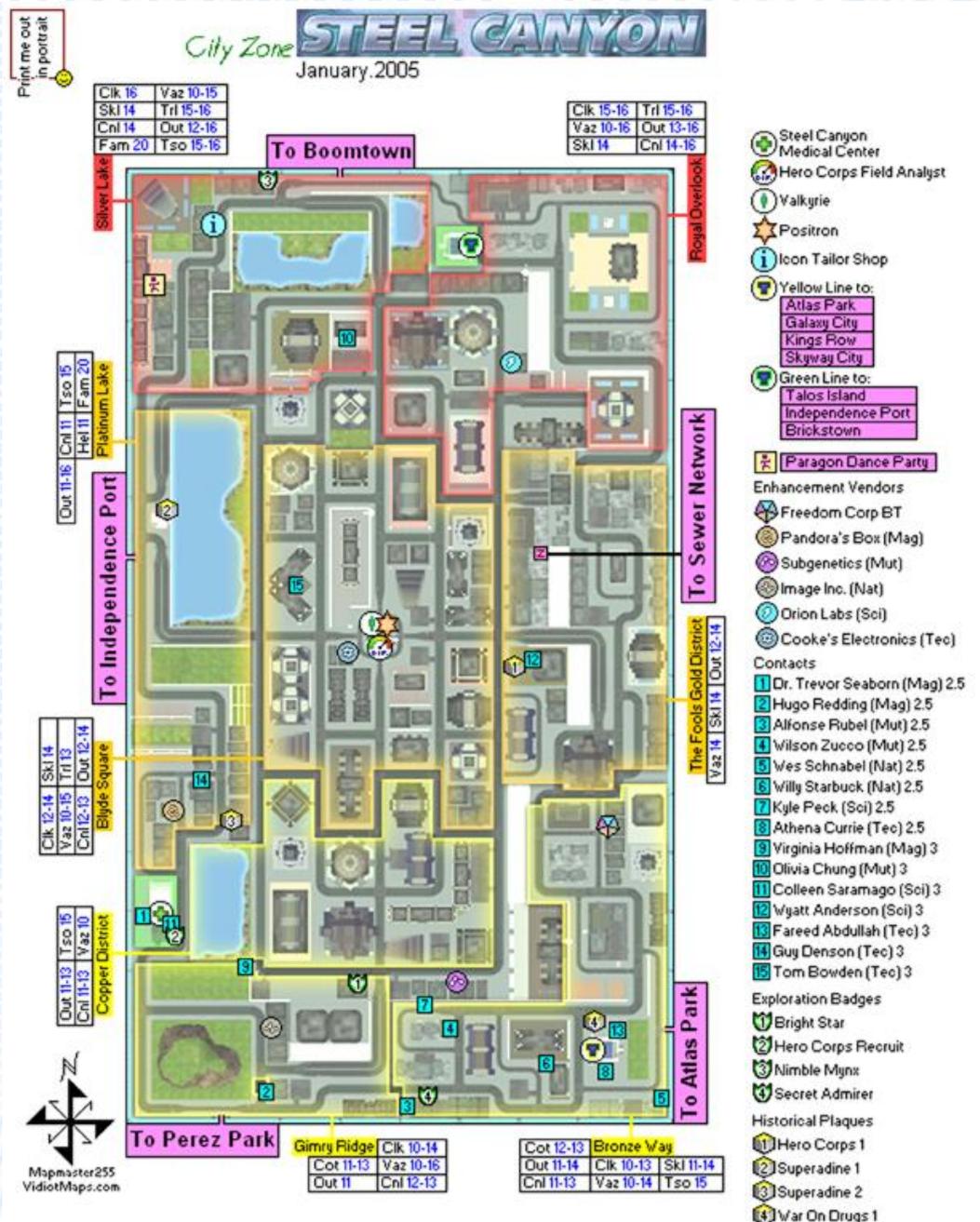
La lutte contre des criminels aux super-pouvoirs est un combat difficile, mais réserve aussi ses moments de glamour. Et rien n'est plus glamour à Paragon City que Steel Canyon. Mode, affaires, style, acier, tout est là, à portée de main, sur le boulevard le plus célèbre de Paragon City dans le monde entier.

Cette zone prospère de Paragon City était habitée au 19^{ème} siècle par des bijoutiers et la plupart des quartiers de Steel Canyon ont gardé des noms datant de cette époque. Elle a connu dès le 20^{ème} siècle une véritable explosion dans la finance et l'investissement. Ce secteur prolifique vit soudain arriver des sociétés de courtage, des compagnies d'assurances et des cabinets d'avocats qui achetaient tous les biens immobiliers. A la fin des années 20, la plupart des compagnies avaient bâti des gratte-ciels pour afficher leur réussite aux yeux de toute la ville. Ce sont ces immenses tours surplombant les rues de la ville qui ont valu à ce quartier son surnom de canyon d'acier ou 'Steel Canyon'.

Hélas, cette prospérité apparente avait sa face sombre... C'est à cette époque que la Southern United Manufacturing Company décida de transférer son siège social à Steel Canyon. Cette situation de monopole installa ses bureaux dans plusieurs dizaines de gratte-ciel et finit par dominer rapidement l'horizon des affaires de Paragon City. Derrière ses portes closes, la Southern United exerçait une pression considérable sur les politiciens locaux. La corruption était monnaie courante, mais la compagnie n'hésitait pas à recourir au chantage, voire aux menaces physiques. Elle soutenait également le maire James Rabinowitz alias Spanky, notoirement corrompu mais pourtant très populaire. La Southern United s'est considérablement enrichie pendant la Prohibition, profitant de sa logistique de transport pour acheminer de l'alcool de contrebande en provenance du Canada.

Lorsque le Statesman fit son entrée, ses premiers combats furent dirigés contre des truands de bas étage qui trafiquaient de l'alcool dans les bars clandestins. Mais il comprit très vite que ce réseau de contrebande d'alcool était l'œuvre d'une organisation beaucoup plus puissante. Grâce à son audace et un bon coup de pouce du destin, le Statesman découvrit la corruption qui régnait au sein de la Southern United.

C'est au cours de la campagne du Statesman contre la Southern United qu'une menace nettement plus grande fut découverte. La compagnie n'était qu'une façade cachant un mal beaucoup plus sournois couvant depuis plus d'un siècle : Nemesis, le Prince prussien des Automates. Dans cette première grande confrontation entre le Statesman et Nemesis, le Statesman



détruisit la compagnie qui permettait à Nemesis de collecter des ressources pour sa guerre personnelle contre l'humanité. De nombreux autres combats allaient les opposer. Blessé mais pas vaincu, Nemesis lâcha des légions sur la ville, espérant prendre possession de la cité par une attaque éclair. C'est en cette journée tragique, baptisée 'Lundi de Cuivre' par la presse, que les troupes revêtues de métal du Prince prussien envahirent les rues de Steel Canyon. De mémoire d'homme, on n'avait pas vu une telle démonstration de force depuis les sombres années de la Guerre civile.

Ralliant les autorités, Statesman repoussa les forces de Nemesis. Notre héros parvint enfin à confronter Nemesis, obligeant l'archivain à battre en retraite. Statesman, premier humain doté de super-pouvoirs à bénéficier d'une telle couverture médiatique, devint le symbole de la contribution des super-héros à la société pour le bien de tous. La police s'efforça dès lors de coopérer avec ces justiciers masqués, les êtres dotés de super-pouvoirs n'hésitant plus à utiliser leurs pouvoirs au grand jour. Ce soutien grandissant de la population aboutit en 1936 à la promulgation du Citizen Crime Fighting Act.

De nos jours, Steel Canyon est toujours un quartier financier, mais de nombreux bijoutiers y ont toujours pignon sur rue. Aucun groupe de super-vilains n'a vraiment repris le contrôle de Steel Canyon, mais ils luttent tous pour la suprématie dans ce quartier lucratif. Qu'il s'agisse des Parias et de leurs pouvoirs élémentaires, des Trolls difformes ou du Tsou, ils s'affrontent sans relâche pour régner sur Steel Canyon. Jusqu'à maintenant, le sang coule toujours et ce conflit est dans une impasse, mais les entreprises et les habitants du quartier espèrent que l'arrivée de nouveaux super-héros éliminera cette menace une fois pour toutes.

Les héros modernes doivent avoir le souci du détail, leurs pouvoirs et leur apparence doivent être soignés s'ils veulent surmonter les innombrables épreuves qui les attendent. S'il y a un endroit pour s'entraîner à devenir un champion de la liberté, ce sont bien les centres commerciaux inondés de soleil et les autoroutes de Steel Canyon. Ce centre de loisirs et d'affaires de Paragon City vous offre tout ce dont vous avez besoin. Shopping, bagarre ou simple flânerie : vous y trouverez toujours chaussure à votre pied.

Tout d'abord, votre première visite à Steel Canyon doit passer par notre bureau de relations publiques. Comme tout le monde devrait le savoir, un super-héros n'est héroïque que par sa réputation. N'oubliez donc pas de rendre visite à l'analyste de terrain de la Hero Corps sur Blyde Square pour laisser un professionnel gérer votre réputation.

Blyde Square, ce grand espace ouvert spectaculaire au milieu de la forêt de gratte-ciel de Steel Canyon, est aussi le lieu de rendez-

vous des super-héros désireux d'offrir leurs services à Positron, notre responsable local pour les commandos. Il est chargé des missions les plus dangereuses. Si vous voulez vraiment connaître la vie à Paragon City, c'est là qu'il faut aller. Ces épreuves ne peuvent être surmontées qu'en groupe, vous devrez donc trouver des alliés si vous voulez gagner les faveurs de Positron.

Les fins connaisseuses de Paragon City vous le diront : la menace qui pèse sur Steel Canyon est le gang très branché des Parias. Ils recrutent souvent de riches fauteurs de trouble aux super-pouvoirs, ils les déploieront donc certainement contre vous en cas d'arrestation. Ils sont sans pitié pour les héros et enfreignent la loi malgré leur look impeccable. Qui pourrait les en blâmer ? Steel Canyon est un centre de la mode sans équivalent (en tout cas dans cette dimension). Les super-héros de passage ne manqueront pas un détour par la boutique Ikon, qui taille des costumes sur mesure et conformes à vos moindres désirs. Ce n'est pas donné, mais la qualité se paie.

Et ce n'est pas tout ce que Steel Canyon peut offrir en termes de super-pouvoirs. Vous pourrez aussi examiner les améliorations puissantes et rares conçues spécialement pour vos super-pouvoirs dans les boutiques de Steel Canyon. La célèbre boutique Cooke's Electronics, par exemple, est à quelques pas de Blyde Square. Elle propose les améliorations technologiques les plus recherchées par les héros en herbe. Revendez votre vieux matériel pour vous offrir les dernières nouveautés et profitez au mieux de ces yeux laser.

Pour ceux qui préfèrent la magie, nous avons aussi le magasin original (et pour certains le meilleur) de la chaîne Pandora's Box, dans les quartiers ouest, et de l'autre côté de la ville, vers la ligne de monorail, l'enseigne de Subgenetics, la "corporation qui peut satisfaire toutes les mutations".

En parlant de monorail, il faut souligner que Steel Canyon est le quartier le mieux desservi de toute la ville, avec une liaison au sud vers la ligne verte et sa ligne jaune au nord. Cette facilité de transport a bien sûr un prix et vous sentirez certainement l'influence orientale des Mystiques du Tsou ou de la Famille, deux des cartels du crime les plus redoutables de Paragon City. Steel Canyon a beau briller comme de l'or, il regorge de dangers.

C'est aussi un quartier riche en culture : la scène musicale offre une alternative aux clubs de Kings Row et peut attirer les plus jeunes et les plus curieux, mais pour les héros, rien de mieux que la meilleure boîte qui leur soit réservée à Steel Canyon et Independence Port : Pocket D. Il n'y a pas de meilleur endroit pour vous pavaner ou boire quelques cocktails survitaminés, c'est tout simplement magique. Mais ne vous attendez pas à sortir par la porte par laquelle vous êtes entré... vous saisissez ?

SKYWAY CITY

Skyway City était autrefois la pierre angulaire de l'architecture contemporaine. Réseau tentaculaire d'autoroutes et de chemins, la ville de Skyway fut créée pour réduire les embouteillages dans les rues agitées un peu plus bas. Et en effet, l'encombrement baissa de manière significative. Mais faites un tour dans la ville et vous aurez un tout autre sentiment : vous ne ressentirez pas ces hauteurs vertigineuses mais plutôt un côté lugubre, dépravé et consternant.

Dans les années 70, les embouteillages dans Paragon City étaient devenus un casse-tête dont la solution semblait évidente : construire vers le haut ! Bâtir des autoroutes aériennes dans le ciel ! Réduire la pression des automobilistes dans les rues en déplaçant le trafic au-dessus de la ville, grâce à d'immenses ponts suspendus. C'est ainsi qu'est née Skyway City, l'autoroute aérienne la plus grande du monde.

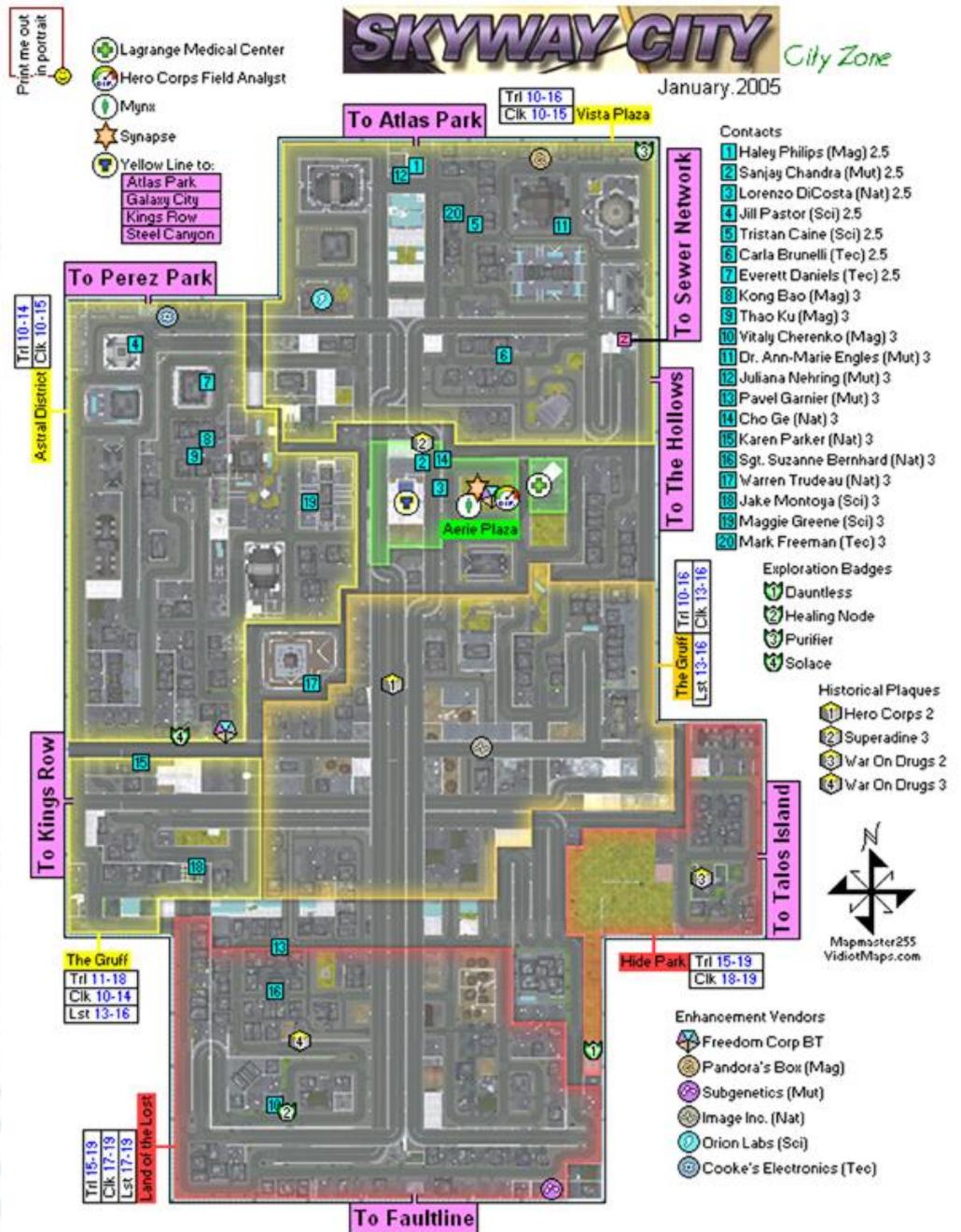
Fleuron du savoir-faire moderne, Skyway City devait être un modèle pour le futur, mais ses structures froides de béton et d'acier n'en ont fait qu'un passage sans âme vers des destinations plus attirantes. Les projets d'extension des ponts traversant la ville furent abandonnés. Aujourd'hui, Skyway City est le seul vestige de cette grande idée mal appliquée qui devait soulager les axes routiers de Paragon City.

Noyau central des déplacements dans la ville, Skyway City permet de rejoindre Atlas Park au nord, Perez Park au nord-ouest, Kings Row à l'ouest, Faultline au sud et Talos Island à l'est. Vous pouvez aussi prendre le monorail de Kings Row à Skyway City, avec des correspondances vers Atlas Park. Pour les plus aventureux (ou les plus téméraires), les égouts sont également accessibles avec une entrée dans Skyway City.

Avec son abondance de matériaux à récupérer, Skyway City est le lieu de prédilection des redoutables Ferrailleurs. Les visiteurs doivent

rester sur leurs gardes pour échapper à ces bandits mécaniques.

Récemment, Skyway City a vu l'arrivée d'un gang des rues, les Trolls. Ils campent sous les nombreux ponts qui traversent le secteur et ont fait de la Superadyne un rituel obligatoire pour tous les membres du gang. Cette drogue dangereuse mais très populaire fait désormais partie intégrante de leurs rites initiatiques, de leurs épreuves de force ou de volonté, et reste un facteur déterminant dans l'ascension des membres dans la hiérarchie. L'ingestion de doses massives a entraîné des mutations physiques et mentales chez la plupart des Trolls les plus âgés, leur conférant une force et une résistance surhumaines. Pire encore, la communauté des justiciers de Paragon City les soupçonne d'avoir des liens avec la Famille, le gang très bien organisé qui contrôle Independence Port. Toutefois, les preuves réunies jusqu'à



aujourd'hui sont très minces.

Gavés de Superadyne et le cerveau embrumé par la drogue, les Trolls sont devenus l'une des menaces les plus dangereuses et les plus effrayantes de Paragon City. Les saccages sous l'emprise de la drogue sont devenus monnaie courante. Ces actes gratuits, cruels et violents n'épargnent plus personne dans cette zone.

Skyway City représentait jadis la promesse d'un avenir brillant, d'un essor vers un nouvel âge. Hélas, c'est aujourd'hui une tanière grouillant de monstres abrutis par la drogue. Il faut donc intervenir pour canaliser cette marée de sang et de folie ! Sans l'intervention opportune d'une nouvelle génération de super-héros, l'avenir de cette zone de Paragon City semble bien noir...

Vous remarquerez une myriade de ponts en béton tenus par des poutres fortifiées, rappelant les années 70, une époque pendant laquelle Skyway était en pleine progression. Atteignant les cieux, ces structures annonçaient un nouveau style de vie urbaine, plein d'espoir et de promesses. A la place, elles ont donné naissance à une nouvelle forme de trafic mortel.

En quelques années, les cartels distribuant la Superadyne sévirent dans cette zone et en une dizaine d'années, les ambitions galopantes des ingénieurs rattachés à la construction de Skyway furent anéanties. La Superadyne s'est répandue sur la ville comme un fléau, et il faudra une nouvelle génération de super-héros vraiment spéciaux pour l'éradiquer.

Les rêves perdus du projet Skyway offrirent un point de départ idéal aux maniaques mécaniques que sont les Ferrailleurs. Ils passèrent de nombreuses années à former un empire à partir des matériaux bruts qui étaient destinés à la création d'un nouveau type de voyage à travers la ville. Nous avons bien peur que ce rêve soit terminé mais la bataille de Skyway vient de commencer à tous les niveaux des rues. C'est une zone où le département de police ne s'aventure plus, leur contrôle du trafic ayant complètement disparu des environs.

Cela peut donc paraître lugubre et sinistre pour le touriste moyen - et en réalité, ça l'est. Si vous êtes dépourvu de tout pouvoir spécial, ne traînez pas dans les parages. Ceux qui sont dotés de talents uniques pourraient être intéressés de savoir que, malgré tous ses défauts, Skyway City possède un avantage sur les quartiers voisins. A l'instar de ses habitants, elle est incroyablement bien connectée.

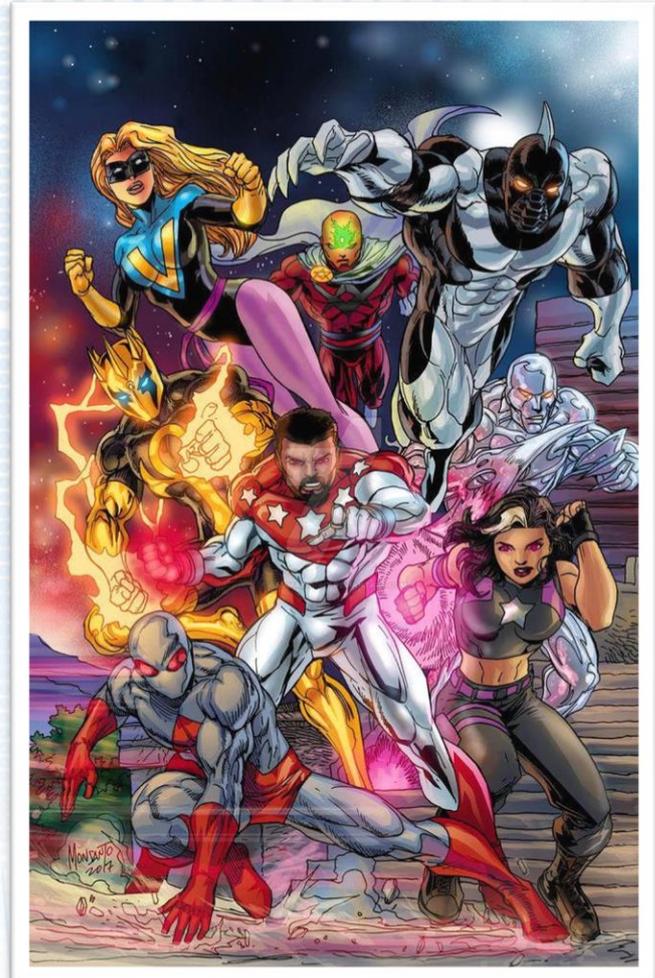
Une petite promenade à travers Vista Plaza vous emmènera jusqu'à Atlas Park, et si vous passez par Astral District vers l'ouest, vous arriverez directement à Perez Park. Les plus courageux pourront s'aventurer à l'est dans les Crevasses ou le réseau d'égouts.

Toutefois, veuillez respecter le protocole et prévenez l'un de vos amis de votre destination (ou encore mieux, emmenez-le avec vous).

Si vous aimez la hauteur, le danger se cache aussi dans les rues les plus hautes de Skyway. Faites particulièrement attention aux Trolls qui tentent d'agrandir leur territoire sur les toits et les autoponts. Les nouveaux arrivants feraient mieux de rester loin des Gardvords. Leur prise de Superadyne est devenue si incontrôlée qu'il semble qu'ils sont prêts à toute forme de sauvagerie.

Si vous allez vers le sud, vous tomberez sur un quartier sans vie appelé Terres déviées, zone de prédilection d'un nombre impressionnant de vagabonds. Si vous êtes assez malchanceux pour vous retrouver dans cette zone, ayez un but et soyez déterminé : un signe d'incertitude et ces mécréants vous feront disparaître de la rue. Nous pensons fortement que ce quartier et la plupart des zones inférieures de Skyway ont été corrompus par des dealers de Superadyne. N'hésitez pas à nettoyer les rues.

Une grande criminalité, dans tous les sens du terme, est le lot quotidien de ces quartiers. Mais si vous avez le temps de débarrasser les rues de leurs péchés et de restaurer la grandeur de Skyway City, enfiler votre costume et envollez-vous vers le ciel.



LES MENACES

Briefing sur le niveau de menace : Derrière ces quatre murs, des vies innocentes sont détruites à cause d'une brutale guerre de quartier entre gangs rivaux. Ce dossier propose un aperçu de l'étendue du mal, ceux qui seront vos premiers contacts - bien que je sois sûr que cette étendue soit plus importante, il vous aidera à bien démarrer.

Gardez la tête haute et préparez-vous, nous avons du pain sur la planche.

Blue Steel

TROLLS

Origines

Il n'y a qu'un seul terme pour désigner les Trolls : drogués. Ces andouilles sont tellement chargées de Superadyne qu'ils ne savent plus où ils sont, sans parler de celui qu'ils tabassent. Les effets de cette drogue les ont rendus physiquement immenses et mentalement incompetents, il est donc facile de se montrer plus malin que ces lambins.

Apparence

Peau verte, cornes... grands.

Lieux

Ils traînent dans le quartier de la drogue, Skyway City, ainsi que dans les quartiers alentours, les Crevasses (autrefois connues sous le nom d'Eastgate).

Astuces pour survivre

Ils ne peuvent être raisonnés qu'avec les poings - ces types n'aiment pas trop discuter. Prenez garde aux Gardvords et aux autres lieutenants, ils sont incroyablement difficiles à exterminer.



CERCLE DES EPINES

Origines

Le Cercle des Epines est une dangereuse secte qui, d'après les archives, existe depuis la fin du XIXe siècle. Ils sont experts en magie noire et peuvent infliger des dégâts mortels aux insoucients ou à ceux qui n'y



sont pas préparés - les Riktis y compris... Gardez cela en tête si vous les attaquez.

Apparence

Vêtus de robes, créatures éthérées - leur sorcellerie est capable de choses que nous ne pouvons imaginer que dans nos cauchemars.

Lieux

L'endroit où l'on a le plus de chances de trouver ces êtres surnaturels est Perez Park. La nuit tombée, ils investissent également les rues de Kings Row. N'y allez pas seul.

Astuces pour survivre

Attention à ne pas vous faire attirer dans le Cercle des Epines. Comme pour la plupart des groupes de super-vilains, éliminez les plus dangereux en premier - ici, les Mages - puis attaquez-vous aux sbires.

LES DÉVIÉS

Origines

Réseau malicieux de désœuvrés, Les Déviés tirent leur nom de la façon dont ils "enrôlent" de nouveaux membres - enlèvements impitoyables de sans-abri et de désespérés. Leurs motivations ne sont pas claires. Toutefois, le recrutement de leurs sous-fifres est assez troublant.

Apparence

Enormes, ce sont souvent de grotesques mutants, les Chefs semblent avoir accès à la technologie rikti. Plus ils deviennent puissants, moins ils paraissent humains.

Lieux

Leurs centres d'activité sont Perez Park et Skyway City. Des rapports font aussi état d'activités à Kings Row et au-delà.

Astuces pour survivre

Les Déviés sont souvent en groupe, moyen ou grand, et sont pratiquement toujours accompagnés d'un Chef. Faites le nécessaire pour maîtriser la foule, la meilleure méthode est de s'occuper du Chef en premier avant qu'il ne puisse vous immobiliser. Occupez-vous ensuite des sbires un par un.



KRÂNES

Origines

Bien qu'ils ne soient pas très différents des Hellions, ces types ont un petit côté macabre. Plutôt que de percevoir la mort comme une punition, ils la voient presque comme un rituel, quelque chose que l'on célèbre dans leurs rangs. Nous devons prendre des mesures contre ces crapules avant qu'ils ne transforment Paragon en sorte de site de sacrifices.

Apparence

Les identités exactes de leurs membres sont difficiles à trouver, mais leur masque en forme de crâne (pris sur leurs victimes) est un cadeau morbide.

Lieux

Ces crapules traînent souvent à Kings Row et Perez Park.

Astuces pour survivre

Voir Hellions.



HELLIONS

Origines

Bien qu'ils ne constituent pas une menace sérieuse pour le public, les Hellions sont de véritables plaies. C'est un des gangs de rue les plus ordinaires, composé de criminels, de voleurs, d'agresseurs... Ces sous-fifres de même souche, connus sous le nom de Frères de Sang, utilisent des instruments qui se trouvent généralement dans les garages. Faites attention aux lieutenants munis d'armes lourdes, ils frappent fort.

Apparence

Ils sont négligés, portent des jeans déchirés, des casquettes de baseball et sont à moitié masqués. Les Hellions de plus haut niveau portent des masques sataniques et une artillerie conséquente.

Lieux

Ils sont très faciles à trouver : cherchez-les à Atlas Park et Galaxy City. Ils rôdent aussi parmi les grands gangs de Perez Park.



Astuces pour survivre

Faites attention à ce qu'ils ne soient pas trop nombreux. Bien qu'ils soient faciles à vaincre, un trop grand nombre poserait problème. Occupez-vous du lieutenant et passez ensuite à ses "Frères".

LE CONSEIL

Origines

Le sombre cartel connu sous le nom du Conseil est récemment devenu un acteur majeur de Paragon City, mais il a derrière lui plus de soixante ans de fraude et d'escroquerie. Le Conseil est plutôt calme ces derniers temps, ce qui laisse penser qu'il prépare une attaque, vraisemblablement conduite depuis leur base de Striga Isle.

Apparence

Sorte de tireurs d'élite militaires, exception faite des lieutenants de plus haut niveau qui sont habillés comme les rebus d'un space opéra des années 1930. Ils sont toujours armés jusqu'aux dents et généralement postés aux coins de rues.

Lieux

Les coins de rues de Steel Canyon et d'Independence Port, et bien sûr leur lieu de prédilection : Striga Isle.

Astuces pour survivre

Les troupes du Conseil ont une puissance d'attaque importante mais leur dépendance envers les stratégies et tactiques militaires les rend prévisibles. Faites tout de même attention à ne pas vous faire submerger par un nombre trop important.

FERRAILLEURS

Origines

Un paquet d'outils puissants avides de pouvoir, cette infestation de menaces mécaniques est le fruit du Roi des Ferrailleurs. Une hiérarchie précise existe entre "les ouvriers" et les plus hautes classes de défenseurs - la seule chose qu'ils ont en commun est leur amour pour la récupération et la construction... mais que construisent-ils au juste ?



Apparence

Ce sont des robots. Des robots rutilants. Ils ressemblent un peu à des petits jouets volants, mais en bien plus meurtriers.

Lieux

Entrepôts, sites de construction - soyez attentifs aux alentours d'Atlas Park, de Galaxy City, de Kings Row et de Steel Canyon pour en trouver quelques-uns.

Astuces pour survivre

Les Ferrailleurs se rassemblent en une seule grosse machine. Lorsque vous tombez sur un groupe plus grand, essayez de vous occuper de plusieurs d'entre eux à la fois et ainsi de suite. Ces sales bestioles drainent l'endurance, faites attention lorsque vous êtes seul.

VAHZILOKS

Origines

Le maniaque médical Dr Vahzilok a travaillé dur pour élever une armée de soldats mort-vivants. Ces organismes zombies sont le résultat d'une série d'expériences tordues conduites sur des humains. Dénués de réflexion, ils sont tapis à chaque coin de rue, transmettant des maladies et kidnappant les civils pour s'en servir comme cobayes. Cette folie mégalomane doit être arrêtée à tout prix.



Apparence

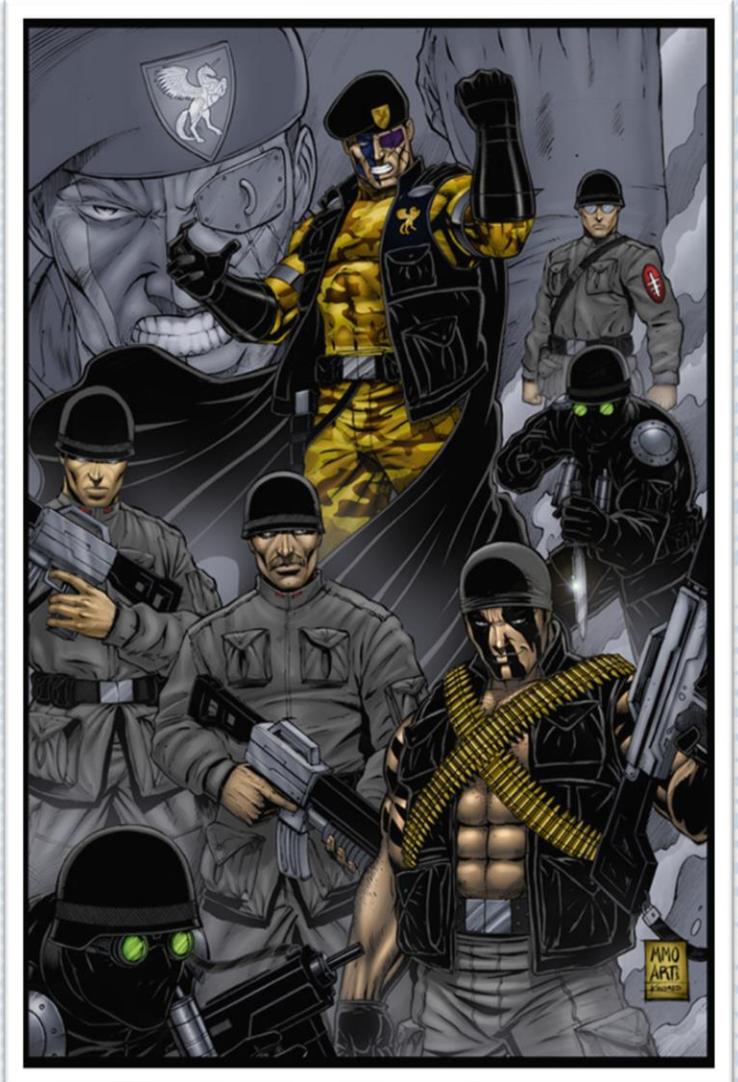
Mouches, odeur putride et chair suspendue aux os - pour faire simple, un simulacre de la forme humaine.

Lieux

Généralement à Kings Row, Galaxy City ainsi qu'à Steel Canyon.

Astuces pour survivre

Concentrez-vous sur tous les ennemis embaumés équipés d'un sac à dos explosif - ces bandits ont tendance à exploser en emportant la moitié du quartier avec eux. Mettez-vous à l'abri avant l'explosion.



LES PRINCIPAUX HEROS

STATEMAN



S'il manque bien quelque chose aux Etats-Unis, ce sont des créatures mythiques. Les Ecossais ont le monstre du Loch Ness, les Tibétains ont le Yéti et les Grecs ont le Minotaure. Où sont les nôtres ? Réveillez-vous, nous avons un personnage encore plus légendaire, et bien plus extraordinaire que n'importe quelle invention de conte de fées : nous avons Statesman.

Bon d'accord, nous avons Statesman. Personne ne sait où il se trouve mais les rumeurs que Statesman continue de mener une division de la Phalange de la Liberté alimentent les conversations à travers tout le pays. Depuis notre compétition du mois dernier, la rédaction de Héros ! a reçu des tonnes de photos, d'histoires et de comptes rendus personnels se rapportant aux activités de Statesman. Jusqu'à présent, rien n'a pu être vérifié.

Héros ! peut cependant certifier que Statesman n'a pas rejoint Elvis, qu'il n'a kidnappé personne pour effectuer des expériences et qu'il n'a jamais joué pour les Dallas Cowboys. En vérité, nous savons très peu de choses sur les agissements récents de Statesman, et bien que nous ne puissions pas le voir, nous ressentons sa présence.

Ces cinquante dernières années, Statesman a été le fer de lance des assauts de Paragon contre le mal, en repoussant l'invasion des Riktis et jusqu'à l'étouffement de l'avancée des soldats de Nemesis sur Washington. Il a déjoué la mort à maintes reprises, arrachant la gloire des mains de la défaite, administrant la justice à toutes les personnes égarées. N'a-t-il pas le droit de se reposer pendant quelques années ?

Ne croyez pas tout ce que vous entendez sur Statesman, croyez juste en lui. Bien que l'on ne puisse pas le voir, nous pouvons sentir sa présence.

CITADEL



Des informations ont filtré et un rapport confirme que le département de police a nommé DATA pour le développement de ses Drones de police non létaux. L'IA sera basée sur un sous-ensemble de ce qui est utilisé par Citadel (anciennement Bastion) et marque la première phase du programme de protection avancé du département de police.

Citadel est le premier super-héros androïde de Paragon, il a contribué à la victoire sur les Riktis. Il a subi de lourds dégâts au cours de la bataille, une réplique a donc été créée, intégrant la mémoire principale de l'original et de nouveaux composants de pouvoirs. Il travaille à présent sur Talos Island, il confie des actions commando et conseille DATA sur le développement de tous les robots dotés d'IA.

Portal Corporation devrait cesser la production des Drones de police vers la fin de l'année.

PSYCHE



L'interviewée de cette semaine n'est autre que Psyché en personne, un des Huit Héros Survivants et lumière de la Phalange de la liberté. Comme son nom l'indique, elle dispose de pouvoirs mentaux incroyablement vifs et précis. Comme vous pourrez le constater dans cette interview...

Héros ! : Psyché, nous sommes ravis...

Psyché: J'ai réalisé que je possédais des pouvoirs lorsque j'étais toute jeune. Noël, par exemple, était toujours, comment dire... sans surprise. Ce n'est qu'une fois à l'âge adulte que j'ai réalisé l'importance de ce que cela impliquait.

Héros ! : Et qu'est ce qui...

Je pense que c'est la guerre contre les Riktis. Je l'ai vue venir et je me devais de faire quelque chose. Je n'ai pas hésité un seul instant, j'étais comme poussée par une voix intérieure.

Héros ! : Cela s'est terminé...

Psyché: Exactement, j'ai poussé mes pouvoirs à tel point que je suis tombée dans le coma. Je ne pouvais plus bouger mais je pouvais tout de même penser. J'étais comme prisonnière, impuissante dans mon propre corps.

Héros ! : ...et -

Psyché: Aurora ? Bien sûr que je me souviens : c'est elle qui a proposé d'être l'hôte de mon moi mental. Nous avons transféré mes pouvoirs et nous avons travaillé en équipe pour repousser l'invasion. Une fille courageuse sous tous rapports.

Héros ! : Oui, c'est une bien belle histoire. Quel sentiment...

Psyché: C'est vraiment sensationnel d'être de retour aux commandes de son propre corps. Ces années au Bell Medical Center ont été difficiles, mais je savais que l'on trouverait un moyen pour que je m'en sorte. J'aime parcourir à nouveau les rues, au coeur de l'action.

Héros ! : Merci beaucoup Psyché, c'est la fin de l'interview... mais bien évidemment, vous le saviez déjà.

MISS LIBERTE



Jamais effarouchée à l'idée d'effectuer ses devoirs, Jessica

Duncan, alias Miss Liberty, joue un rôle essentiel dans la protection de Paragon City. Se tenant fièrement aux pieds de l'imposante statue d'Atlas, les exploits de Liberty pour maintenir la sécurité des habitants de la ville sont titanesques.

Marchant sur les pas de son illustre grand-mère, Liberty a dédié sa vie à aider les personnes qui l'entourent. Ses jours passés en première ligne, aux côtés de Statesman, lui ont permis d'acquérir une expérience et une connaissance uniques, qu'elle partage à présent avec les autres super-héros.

"Si l'on n'accorde pas de temps aux nouveaux super-héros, l'histoire peut se répéter. Nous ne pouvons pas courir ce risque. En transmettant nos connaissances, nous nous protégeons et nous assurons notre avenir".

Un sentiment entièrement confirmé lorsque l'on observe ses travaux récents à la Freedom Corps, le point de départ de la carrière de justicier pour de nombreux super-héros. L'implication de Statesman dans le projet n'est pas claire, des liens entre les deux existent indéniablement, mais les sources restent muettes.

Miss Liberty est le premier contact de nombreux arrivants à Paragon City. Allez lui rendre une visite à Atlas Park et découvrez-en un peu plus sur votre vie de super-héros.

SYNAPSE



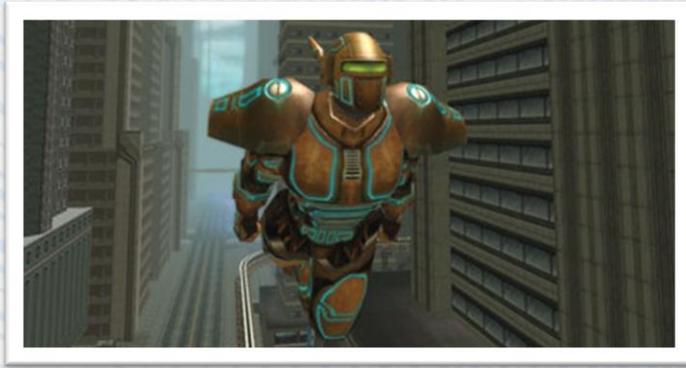
Hier, suite à une coupure de courant qui a duré quatre heures, Paragon Electric a reçu plusieurs appels de boutiques locales mécontentes à Skyway City. Les grilles d'énergie renforcées mises en place pour parer à des sautes de courant extrêmes n'ont apparemment pas été suffisantes pour résister au passage de Synapse, alors qu'il poursuivait un gang de Trolls drogués à la Superadyne.

Synapse a reçu ses pouvoirs électriques d'une prétendue expérience menée par Crey Industries. Capable de griller le plus froid des adversaires en quelques secondes, Synapse a employé

des améliorations tellement puissantes qu'il pourrait alimenter toute la côte Est d'un claquement de doigts. Pour lui, toutes les tâches sont importantes, il a donc passé la nuit dernière à fournir de l'électricité où il y en avait besoin.

L'enquête sur Grey Industries continue.

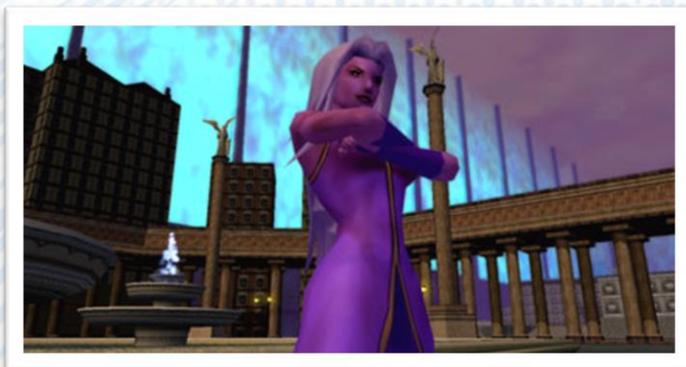
POSITRON



Qui a dit que les Blasters étaient les seuls à s'amuser ? Il y a quelques nuits, une foule d'optimistes de Paragon s'est rendu à la fête costumée annuelle d'Oublivion : Héros & Zéros. Cette nuit fut celle d'un homme, Simon Fenton, qui portait un costume ressemblant à s'y méprendre à celui d'un joueur de première ligue, Positron.

Lorsqu'il reçut son prix, Fenton ajouta : "Positron a une grande influence sur ma vie. La nuit de son combat contre les Riktis, il s'est rendu pour assurer la liberté des générations futures. En gage de respect, je n'enlèverai pas ce costume avant un mois". Pas de doutes, Positron serait aux anges.

NUMINA



N'y a-t-il aucune échappatoire aux leurs magiques de Numina, la reine de la nuit ? Aperçue la nuit dernière à Pocket D en compagnie des meilleurs combattants du crime de Paragon, il faut croire que

non. Depuis son retour du corps de l'infâme Menace Rouge, Numina s'est empressée de reprendre contact avec les Pleinelunes.

Ayant largement aidé à repousser l'invasion des Riktis, Numina n'est pas prête de raccrocher pour le moment. Rassemblez votre commando et rendez une petite visite à cette princesse paranormale. Vous la trouverez à Founder's Fall, dans le Williams Square Plaza.

COGNEUR DES BAS FONDS



Les autorités de Paragon City ont révélé la nuit dernière l'ultime phase de leur campagne anti-drogue, une opération nationale menée par le formidable Cogneur des bas-fonds. Cette mesure fait suite aux derniers chiffres rapportés par les autorités locales, indiquant un chiffre ahurissant : 34% des personnes interrogées auraient déjà consommé des produits stupéfiants.

"Il arrive un moment, un point de non-retour, où les dégâts deviennent irréversibles. Nous devons prendre des mesures immédiatement, sans plus attendre, pour arrêter les méfaits de la drogue sur la ville et ses habitants".

Autrefois officier d'application de la loi et chef du supergroupe les Régulateurs, le Cogneur s'est forgé un nom en rendant la justice avec son propre style, très personnel. Aujourd'hui, avec l'entrée en scène de nouveaux super-héros, le Cogneur des bas-fonds se consacre à l'entraînement des super-héros en devenir et à la mise en place d'excursions à travers le monde pour les écoles locales.



MANTICORE



La bataille juridique entre les nababs propriétaires de Conseil Developments, Inc. et les héritiers de Sinclair Estates s'est terminée de façon spectaculaire la semaine dernière. La Freedom Courts a donné à Manticore, seul bénéficiaire, les droits exclusifs de la terre que ses parents lui avaient léguée.

L'enquête publique, couverte en exclusivité par Héros !, a révélé une autre facette de Manticore, l'un des super-héros les plus secrets de Paragon. Il se cache bien des choses derrière le masque de ce personnage austère : une histoire de parents assassinés, un passé douloureux qui hanterait la plus forte des volontés.

Ces dernières années, et grâce à une implication grandissante dans le développement d'actions commando, Manticore s'est lourdement investi pour repousser ses limites mentales et physiques. Les effets qui en résultent sont pour la plupart inconnus.

Nous n'avons pu recueillir aucun témoignage.

CITY OF VILLAINS

LES INSOUMISES

Les Insoumises sont un archipel au nord-ouest des Bermudes qui s'étend entre 30 et 70 kilomètres au large des côtes américaines. Connu officiellement sous le nom d'Archipel de l'Étoile, il se compose de dizaines d'îles.

LES ORIGINES

Géographiquement, les Insoumises sont un archipel au nord-ouest des Bermudes qui s'étend entre 30 et 70 kilomètres au large des côtes américaines. Connu officiellement sous le nom d'Archipel de l'Étoile, il se compose de dizaines d'îles. Le principal groupement

d'îles, comprenant la capitale, Spider City, se trouve à 70 kilomètres de distance du continent américain et de sa juridiction. D'autres îles, plus petites, s'éparpillent au large de la côte Est des États-Unis.

Il y a plusieurs siècles, ces îles furent découvertes par les membres des Enfants d'Enos, une secte française en fuite vers le Nouveau Monde. Ils y trouvèrent d'étranges ruines qui suggéraient un passé lointain et mystérieux. Après avoir soumis les populations locales (et soi-disant vaincu les esprits gardiens de ces peuplades), ils leur firent construire un magnifique temple gothique, qui leur servit aussi de forteresse, par-dessus les mystérieuses ruines. La base se développa au cours des décennies qui suivirent et devint le siège de la secte. Ils y mirent au point leurs plans pour combattre l'Église ainsi que leurs ennemis en France.

LA PÉRIODE COLONIALE

Au cours de l'âge d'or de la piraterie, les îles accueillirent de nombreux colons. De nombreux conflits éclatèrent, pour décider de la nation qui obtiendrait le contrôle des îles mais, à cause de l'influence des Enfants d'Enos, aucun gouvernement ne l'emporta. Bien vite, aucune loi n'y régna plus et les îles acquirent une réputation d'endroit où les biens mal acquis pouvaient être vendus et de sombres marchés conclus. Les cartographes de l'époque donnèrent à l'archipel le nom d'"Insoumises."

Les Insoumises devinrent un havre pour toutes sortes de pirates, de hors-la-loi et d'hérétiques. Les pirates anglais s'en servaient comme d'un port pour leurs raids contre les Espagnols. De nombreux corsaires et pirates payaient le Gouverneur (le nom que les dirigeants des îles avaient choisi de se donner) pour jouir de ce privilège. Grâce à la proximité des Amériques, la piraterie et la contrebande devinrent les principales industries des îles. Soucieux de ne pas s'attirer les foudres de quelque nation, les Gouverneurs fermaient un œil sur les pirates, tout en gardant l'autre bien ouvert pour les pendants, "pour l'exemple," de capitaines et d'équipages, dont la mort satisfaisait l'Angleterre, la France ou l'Espagne, et qui avaient par ailleurs oublié de payer le Gouverneur. Étant donné qu'aucune grande puissance ne cherchait vraiment à conquérir l'archipel et que toutes les grandes flottes de l'époque s'y arrêtaient pour leurs affaires louches, les dirigeants des îles étaient plus ou moins neutres, signant tout accord ou marché qui leur profitait le mieux.

LE 20E SIÈCLE

Lorsque Statesman fit sa première apparition à Paragon City, de nombreux truands locaux décidèrent qu'il était temps de

déménager. Les Insoumises constituaient la solution idéale : plusieurs d'entre eux y avaient déjà des relations et le côté "tolérant" de la petite nation n'était pas pour leur déplaire. Le président Oakes n'était pas né de la dernière pluie. Il savait que s'il s'opposait à ces nouveaux arrivants et leurs gangs, voire, pour certains, leurs super-pouvoirs, la situation s'envenimerait. D'un autre côté, il avait des arguments de poids pour marchander avec eux : citoyenneté, immunité diplomatique et autres protections contre la justice américaine, sans compter tous ses bons amis bien placés des Etats-Unis et satisfaits du statu quo. Des accords furent passés : en échange de "promesses de bonne conduite" et d'impôts divers, le gouvernement local se mettrait des oeillères. C'est ainsi que les Insoumises devinrent un havre de paix pour les truands, avec ou sans super-pouvoirs.

Les premières cellules d'Arachnos furent implantées à cette époque. En se présentant comme un groupe criminel de plus à la recherche de sécurité, l'organisation mit vite en place sa base d'opérations aux Etats-Unis. Au lieu de sabotages et raids spectaculaires, elle se concentra sur la collecte d'informations et les luttes d'influence. Lorsqu'il s'empara du pouvoir, Lord Recluse vit l'intérêt d'une telle place-forte à proximité des Etats-Unis : il y plaça des agents de confiance (pour autant que cela soit possible pour lui) et limogea les éléments dangereux pour ses plans. Il ordonna ensuite à toute la cellule de passer dans la clandestinité en prévision de la tempête à venir. Cette prudence se révélerait en effet bien utile : dès le début de la Seconde Guerre Mondiale, le président Marchand (successeur "élu par le peuple" de Oakes) déclara son pays neutre. Lorsque la 5e Colonne commença à faire des siennes aux Etats-Unis, Marchand lança des opérations "très visibles" contre ses membres sur son île, afin de s'assurer les bonnes grâces des Alliés. Ce fut la discrétion d'Arachnos qui permit à cette organisation de survivre sans problèmes.

Lord Recluse disparut peu après... Mais, pendant que l'organisation Arachnos entière sombrait dans le chaos, la petite cellule des Insoumises poursuivait ses propres objectifs. Des projets secrets étaient lancés. Des politiciens étaient achetés, d'autres éliminés, des hommes de main recrutés. Quelqu'un était aux commandes... mais qui ?

Ce n'est qu'au milieu des années 50 qu'il s'avéra que Lord Recluse était l'ombre dirigeante. A ce moment-là, il était prêt à se révéler au grand jour. Après un coup d'état sur les Insoumises, il déclara l'archipel partie intégrante d'Arachnos et commença à bâtir son empire.

De nos jours, les Insoumises constituent une terre d'opportunités pour ceux suffisamment ambitieux ou malhonnêtes pour les saisir. Lord Recluse tolère les projets des autres, dans une certaine mesure. Toute personne qui respecte ses lois, paye ses "impôts"

et accepte sans discuter ses décisions de justice est bienvenue à Spider City. En bref, tant que vous ne gênez pas les siens, vous pouvez poursuivre vos propres projets. Que se passe-t-il si une cargaison d'artefacts pour le Cercle des Epines est volée sur les quais ? Rien, tant que les dits artefacts ne sont pas utilisés contre Arachnos. Si vous volez une banque et échappez à ses gardes, tant mieux pour vous. Mais volez trop de banques, semez le désordre et les Scorpides vous traqueront sans relâche. Lord Recluse tolère l'ambition, pas l'anarchie...

Arachnos se sert des Insoumises comme terrain d'entraînement et QG stratégique. Des super-héros y viennent de temps en temps pour y sauver quelques rares innocents. Certaines personnes y recrutent des mercenaires pour toutes sortes de tâches. Même la Freedom Corp y sème quelquefois le trouble. Et, bien entendu, complots et machinations entre les multiples factions y vont bon train.

GUIDE DE L'ARCHIPEL

BAIE SANGLANTE

Une pluie de météorites qui s'abat sur Baie Sanglante, d'étranges créatures apparaissant soudainement...Baie Sanglante est le théâtre d'un spectacle bien singulier, et terrifiant.

Située juste en retrait du continent entre Paragon City et les Insoumises, Baie Sanglante a pendant longtemps été une zone de transit pour le commerce maritime. Originellement une enclave prospère pour les esclavagistes et les vils marchands, l'avarice, la subjugation et les conflits dominant l'histoire de Bloody Bay. Installée sous le nom d'OceanView en 1801, cette île était autrefois une place de choix pour préparer les esclaves à la vente. Alors que les esclaves bien portants étaient lavés, nourris et envoyés aux Amériques, les infirmes étaient abandonnés, forcés de se retirer dans la périphérie de l'île comme des réfugiés sans-abri. Souvent seuls et souffrants, peu de ces âmes délaissées survécurent. Finalement, croulant sous le nombre de cadavres de leurs semblables, les survivants décidèrent d'enterrer leurs morts dans les forêts du nord.

Durant 16 années, les marchands d'Oceanview prospérèrent, ne faisant face à aucune réelle compétition dans leur commerce corrompu. Puis, en 1817, arrachés à leur famille, traités comme du bétail, et souvent laissés pour mort, un petit groupe d'esclaves se rebella contre ses ravisseurs. S'élevant contre le traitement inhumain auquel ils étaient sujets, les esclaves assaillirent les habitants d'Oceanview. Dans un combat fort en rebondissements, les esclaves semblaient sûr le point de l'emporter lorsque les

marins se déversèrent hors de leurs bateaux et renversèrent l'équilibre de la bataille. Equipés d'un armement supérieur, les marins acculèrent les esclaves au bout des docks et les massacrèrent, animés d'une jubilation barbare. Tant de sang fut versé ce jour-là que le lagon tout entier devint rouge, lui donnant ainsi son macabre sobriquet de Baie Sanglante.

Après la boucherie, les esclavagistes restèrent au pouvoir jusqu'à la fin de la Guerre Civile Américaine. Après la guerre, beaucoup d'esclaves affranchis retournèrent dans l'île, cherchant des membres de leur famille qui avaient été abandonnés. Cet influx de nouveaux habitants changea le visage de l'île, qui était resté une source d'approvisionnement pour les marchands. S'ouvrant à de nouveaux commerces et opportunités touristiques, l'île se développa en un centre économique à succès. Au cours des 100 années suivantes, l'économie prospéra, supportée par un commerce de proximité aussi bien qu'une industrie de tourisme dernier cri, avec des lieux de séjour et des casinos.

En l'honneur de ces sombres jours, les gens de Baie Sanglante gardèrent la tradition d'enterrer leurs morts dans les forêts

protégées du Nord. Les bois obscurs, touffus, couvrant ce vaste cimetière anonyme étaient réputés pour puiser une énergie surnaturelle des corps de toutes ces générations de morts tourmentés.

L'île resta un centre économique important même après que Lord Recluse prit le contrôle des Insoumises. Bien qu'initialement il se soit emparé de la totalité de Baie Sanglante, vers 1984, Lord Recluse décida qu'elle se trouvait trop près de Paragon City à son goût. Espérant rester hors de portée des héros de Paragon, Recluse vendit l'île à un super vilain du nom de Malocchio. Bien que l'on ne connaisse que très peu de choses concernant Malocchio, la croyance veut qu'il fût un pion de Lord Recluse. Malocchio fut emmené en prison par les héros peu de temps après avoir acheté Baie Sanglante, et son arrestation laissa l'île dans un vide juridique.

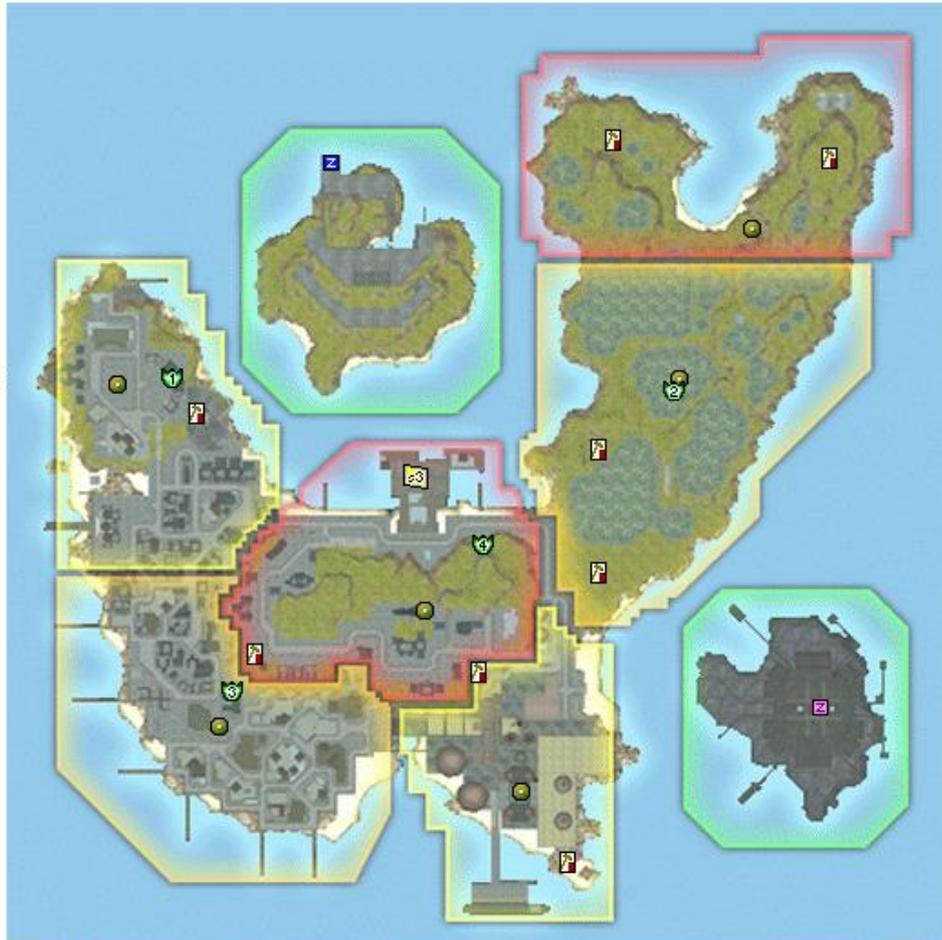
Baie Sanglante resta sans propriétaire pendant 5 ans, puisque les tentatives pour en reprendre le contrôle avaient avorté à cause de la pluie de météo de 1989. Ce fut par une longue soirée d'été que le désastre s'abattit. Depuis les plages jusqu'en haut des immeubles, les touristes et les indigènes étaient en admiration devant

Print me out
in landscape



VidiotMaps.com

-  Fire base
-  Meteor
-  Lobbyist / Crooked Politician
-  Hungry / All Consuming
-  Imploding
-  Ghoulish
-  Cap au Diable
-  Skyway
-  Swashbukler Plaque 3



PVP
ZONE

BLOODY BAY

MINIMUM
SECURITY
LEVEL: 1.5

l'éclatante lumière qui était soudainement apparue dans le ciel. Ce n'est que trop tard qu'ils réalisèrent ce qui se passait.

Les uns après les autres, les météorites brûlantes s'écrasèrent sur la terre, faisant trembler toute l'île. Terrifiés par les secousses et la destruction généralisée, les gens s'enfuirent. Ceux qui avaient de l'argent furent évacués par la mer ou les airs, mais, une fois encore, les plus démunis furent abandonnés à leur destin. Le peu qui survécurent à l'impact initial souffrirent de sévères empoisonnements dû aux radiations. L'île toute entière fut rendue inhabitable pour le genre humain. Tous les êtres vivants désertèrent l'endroit, bien que d'étranges créatures, aperçues depuis les bateaux qui s'éloignaient, s'attardèrent près des météorites toujours brillantes.

Incapables d'expliquer l'empoisonnement par les radiations, les médias titrèrent : « Baie Sanglante, un terrible accident nucléaire ». La plupart acceptèrent cette explication. Lord Recluse suspecta un bien plus grand danger et, espérant utiliser ces êtres étranges à ses fins, envoya quelques sondes pour enquêter. Après confirmation de ses soupçons concernant les pouvoirs des météorites, Recluse et Arachnos se préparèrent à d'infiltrer l'île.

Vers 1995, le niveau des radiations était suffisamment bas pour que Recluse se décide à envoyer une équipe d'ingénieurs et de scientifiques dans Baie Sanglante. Incapable de réclamer l'île comme sienne, il se contenta d'y installer une base protégée depuis laquelle il pourrait surveiller la zone, envoyant de temps en temps une équipe d'exploration. Après avoir perdu de nombreuses équipes d'expédition à cause des êtres étranges et brillants nommés « Shivans », Recluse ordonna la construction de Bases de Feu près des météorites afin de repousser ces créatures agressives.

Pendant qu'Arachnos établissait sa propre station de recherche, Longbow démontrait aussi un certain intérêt pour cette île surnaturelle, installant leur propre base au nord. Les groupes n'hésitent pas à s'affronter même sans provocations, ce qui a abouti à une impasse concernant les enquêtes sur les mystères de Baie Sanglante. Récemment, les citoyens de Paragon City et des Insoumises sont revenus à Bloody Bay, formant des bandes de gangsters, s'appropriant le peu de zones encore habitables et non envahies par les Shivans.

Les Shivans semblent être un peu plus qu'une simple gelée ectoplasmique animée par la destruction et la haine, et composée de résidus de terre, de débris et de cadavres. Le lien entre eux et les rocks extraterrestres qu'ils cherchent à protéger reste inconnu. Alors que les agents de Longbow et Arachnos continuent leurs enquêtes, il est devenu clair que ces météorites n'ont pas seulement changé la vie de cette île à jamais, mais semble aussi

avoir eu d'étranges effets sur les héros et les vilains qui surveillent désormais Baie Sanglante.

PORT OAKES

Les recrues d'Arachnos qui survivent à l'épreuve de l'île de la Clémence continueront leur carrière de malandrins dans Port Oakes, l'une des premières colonies installées dans les Insoumises. De nos jours, les environs servent de forteresse à un syndicat du crime connu en tant que "La Famille".

L'histoire pleine de violence et les luttes de pouvoir actuelles dans Port Oakes procurent beaucoup d'opportunités aux meta-vilains en devenir...

Dominé par Fort Hades et la Tour de Guet Arachnos, Port Oakes se situe au cœur de l'empire maritime de Lord Recluse. Un mélange de tours résidentielles modernes, de taudis informes et de commerces douteux, Port Oakes est un repaire de malandrins dont l'histoire s'écrit en lettres de sang.

Le pirate connu sous le nom de BlackBeard venait juste de capturer le Concorde et l'avait rebaptisé Revanche de la Reine Anne. Il cherchait un endroit pour lui faire passer le baptême du feu, et jeta son dévolu sur une île en particulier, qui avait vu s'établir récemment un fort français. Peu approvisionné en fusils, le fort et ses défenseurs français ne purent faire le poids contre cet assaut sanglant orchestré par BlackBeard et son équipage.

Les soldats encerclés se rendirent et implorèrent la clémence, mais en vain. Le fort devint une horrible scène de carnage massif. Ce n'est qu'à la vue d'une frégate croisant à l'horizon que la boucherie cessa. Bien que le navire ne s'approchât jamais de l'île, BlackBeard et son équipage s'esquivèrent et entamèrent leur désormais célèbre route en mettant tout à feu et à sang.

Quand les français arrivèrent finalement avec le reste des canons du fort, ils ne trouvèrent que mort et destruction. En dépit du voile inquiétant qui flottait sur l'île, les canons furent installés et le navire resta pour renforcer la garnison du fort.

Les apparitions se manifestèrent dès la première nuit. L'esprit des soldats français massacrés sortirent des ténèbres et attaquèrent les marins. Les marins terrifiés abandonnèrent le fort aux mains des fantômes et jamais ne revinrent. Abandonné et hanté, le fort resta relativement peu utilisé pendant plus d'une centaine d'années. Plusieurs bandes de pirates y élurent domicile, mais à chaque fois, les esprits en colère exécutèrent leur implacable vengeance. La plupart des victimes rejoignirent les rangs des fantômes dès le lendemain, en tant qu'esprit servants. Au fil du

temps, les esprits originels sont devenus les "Mains Rouges" à cause des traces qui tachaient leur forme éthérée. Leurs servants prirent le nom de "Hallucination Nocturne".

Dans les prémices du 19ème siècle, le havre depuis longtemps oublié reposant aux pieds du fort procura un repaire de choix pour les équipages mutins et autres racailles en quête d'une cachette. Cette communauté de rebuts finit par former un jour un village simplement appelé « les Docks. » Les indigènes tentèrent d'occuper le fort à plusieurs reprises, mais les Mains Rouges étaient toujours autant impitoyables.

Finalement, un vieux prêtre Jésuite du nom de Padre Gerard Henri décida de nettoyer le fort de d'apporter la paix à ces âmes troublées. Henri accomplit une sorte d'exorcisme sur le lieu. Lorsqu'il mit fin à la cérémonie, les esprits connaissaient à nouveau la quiétude.

Ou du moins le croyait-on. En vérité, les esprits avaient été repoussés hors de la forteresse seulement de jour. Ils revenaient chaque nuit pour se venger.

Les colons de l'île utilisèrent le fort en tant que résidence mais ne possédaient aucun armement moderne pour l'équiper de façon décente. Ainsi, les Docks furent une proie facile pour les Sergent Westin Oakes lorsqu'il « libéra » le village en 1901. Il rebaptisa l'île Port Oakes mais les Docks eux-mêmes gardèrent leur nom. Les compagnons de Oakes réoccupèrent le fort et l'utilisèrent pour surveiller la racaille meurtrière qu'il surplombait. L'ordre remplaça le chaos et en dépit de la nature draconienne des dirigeants (ou plutôt à cause de celle-ci), les Docks prospérèrent. Les libertins criminels de la ville furent rassemblés et utilisés pour la création d'un nouveau marché pour les produits de contrebande. L'arrivée d'Arachnos n'était pas un mal pour les gens des Docks. Arachnos procura la sécurité contre plusieurs mercenaires, super-héros, et agences gouvernementales qui menacèrent de nettoyer les Docks à plusieurs reprises. Plusieurs nouveaux bâtiments furent érigés dans le centre-ville avec l'avènement d'Arachnos, néanmoins les constructions ralentirent peu après. Les super-héros qui ne pouvaient plus menacer directement les Docks mirent alors la pression sur ceux qui faisaient affaires avec eux depuis l'autre côté de la mer – généralement en déroutant tous ceux qui commerçaient avec Port Oakes.



Cela eut finalement un impact sur les Docks à la fin des années 1980, alors Arachnos occupa et réaménagea le vieux fort et lui donna son nom – Fort Hades, car celui-ci était vraiment une terre de désolation.

Les agents de Lord Recluse prirent bonne note des Mains Rouges de Fort Hades. Ils les avaient étudiés pour savoir s'ils pourraient être utilisés comme une armée éthérée. Le problème est que les Mains Rouges sont liés au site de leur affreux massacre. Si ces chaînes pouvaient être brisées, cependant, ils constitueraient de redoutables assassins.

En ce moment, Port Oakes n'a aucun gouverneur. Le précédent a été arrêté par Interpol, laissant derrière lui un pouvoir vacant qui a déclenché une guerre de gang entre son fils, Emil Marcone, et son ancien conseiller, Guido Verant dit le « Taxeur ». Emil proclame qu'il lui revient par droit du sang. Guido a une vue plus « éclairée » de la situation et dit qu'il n'existe aucun droit de lignée dans la « république » d'Arachnos.

Lors Recluse pourrait facilement mettre un terme à ce conflit sans intérêt s'il voulait bien mettre un gouverneur en place. Il trouve le combat amusant, toutefois, et croit fermement en la « loi du plus fort ». Il attendra et jugera qui mérite le droit de gouverner. Il n'y aura pas de mal à éroder un peu le pouvoir de la Famille durant le procédé – ils commençaient à devenir un peu trop fort au goût de Recluse.

ILES CLEMENCE

Tous les aspirants super-vilains seront bien vite familiers avec l'Île Clémence, puisqu'elle n'est autre que le point d'arrivée de toutes les nouvelles recrues d'Arachnos.

Vous vous rendrez aussi vite compte que ses rues emplies de décombres, ses bidonvilles et ses places autrefois magnifiques sont tout sauf clémentes. Des gangs rivaux s'affrontent pour des bouts de ficelle. Les mystérieux Serpents, créatures aussi vicieuses que puissantes ayant survécu à toutes les tentatives d'extermination, rôdent sans relâche, à l'affût de toute proie qui ne serait pas sur ses gardes.

Avant l'arrivée d'Arachnos, la Clémence était une ville isolée sur le rivage d'une grande île. On y trouvait des groupes de pêcheurs et plus de pirates qu'il n'en fallait, mais de fréquentes disparitions et



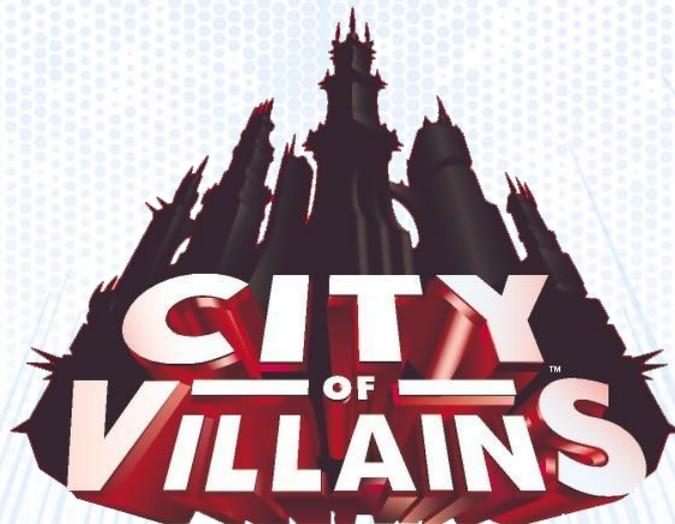
des récits de créatures reptiliennes dissuadèrent les gens de s'y installer.

Lord Recluse revendiqua cette zone de terre isolée après son arrivée au pouvoir. Le Fort Cerbère fut érigé et des patrouilles dépêchées pour découvrir la vérité sur ces "hommes-serpents." On trouva un grand nombre de ces créatures, mais la force de frappe colossale d'Arachnos les repoussa bien vite dans leurs terriers.

Dans la décennie qui suivit, la Clémence s'étendit et on oublia jusqu'à l'existence des hommes-serpents. Cependant, ils n'étaient pas morts : ils s'étaient simplement retirés plus profondément dans les entrailles de la terre. Lord Recluse avait sciemment laissé quelques "Serpents" survivre pour pouvoir les étudier un jour, voire pour les utiliser dans ses projets de conquête du monde.

La Guerre des Riktis et les nombreuses opportunités qu'elle présenta changèrent le point de vue de Recluse sur le nouveau millénaire. Les Serpents tombèrent dans l'oubli et leurs rangs grandirent. Un an après la défaite des Riktis, ils sortirent de leurs terriers et se répandirent sur la Clémence. Arachnos repoussa les mutants mais, sans s'en expliquer, Lord Recluse laissa la partie basse de l'île aux Serpents. Les créatures s'étaient montrées plutôt puissantes et il pensait qu'elles pourraient être étudiées et utilisées dans nombre de ses opérations secrètes.

La zone de la Clémence infestée de Serpents s'est avérée utile à Lord Recluse pour une autre raison : en tant que zone de 'test' pour les super-vilains. Les plus prometteurs y sont amenés et on leur assigne une série de tâches pour juger s'ils sont aptes à la survie. Ceux qui réussissent le test sont suivis pour un éventuel enrôlement dans les rangs d'Arachnos. Les autres sont livrés à eux-mêmes, rien de plus que des proies pour des êtres plus puissants.



Welcome to PARAGON CITY

"Birthplace Of Tomorrow"



- ☆ Instructeur
- ⊕ Hôpital
- ⊞ Magasin
- ⊞ Ferry
- Monorail
- Zone à risque
- Zone d'épreuve

- | | | | |
|----|-------------------|----|------------------|
| 1 | Atlas Park | 11 | Astoria |
| 2 | Galaxy City | 12 | Terra Volta |
| 3 | Kings Row | 13 | Founders' Falls |
| 4 | Perez Park | 14 | Brickstown |
| 5 | Steel Canyon | 15 | Venice |
| 6 | Skyway City | 16 | Woodvale |
| 7 | Boomtown | 17 | White Plains |
| 8 | Overbrook | 18 | Eastgate |
| 9 | Talos Island | 19 | Peregrine Island |
| 10 | Independence Port | 20 | Striga Isle |

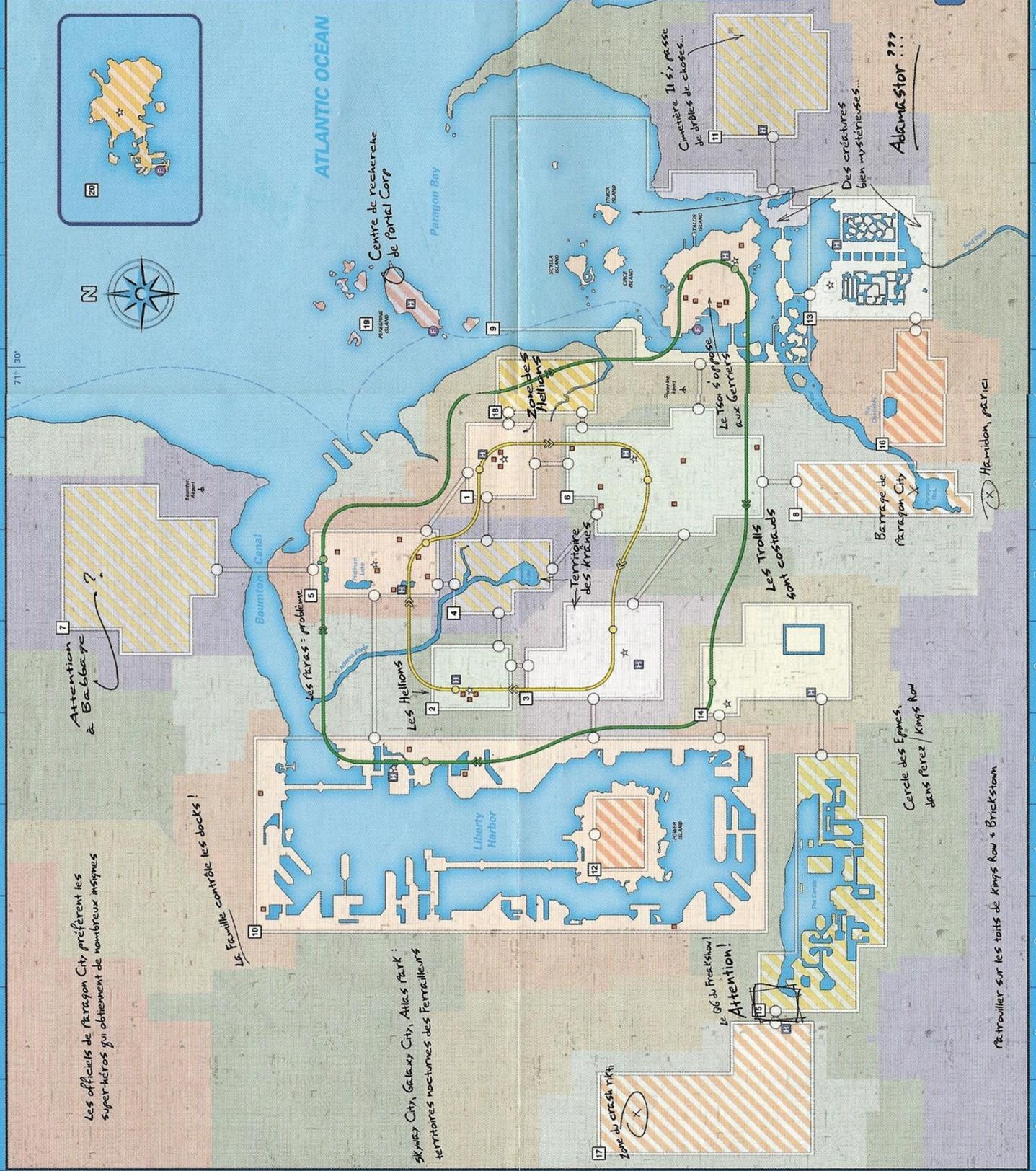


Paragon Transit Authority
Un bon bout de chemin ensemble.



© 2004 Crystal Dynamics, Inc. et Nicheo Corporation. Tous droits réservés. CITY OF HEROES est une marque déposée de Crystal Dynamics et Nicheo Corporation. Les noms de lieux et de personnages sont des marques déposées de Crystal Dynamics et Nicheo Corporation.

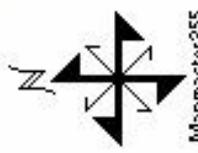
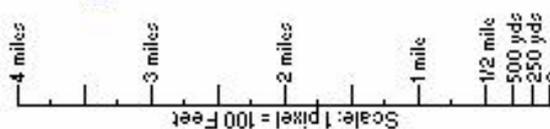
COHELDWRAP



71° 30'

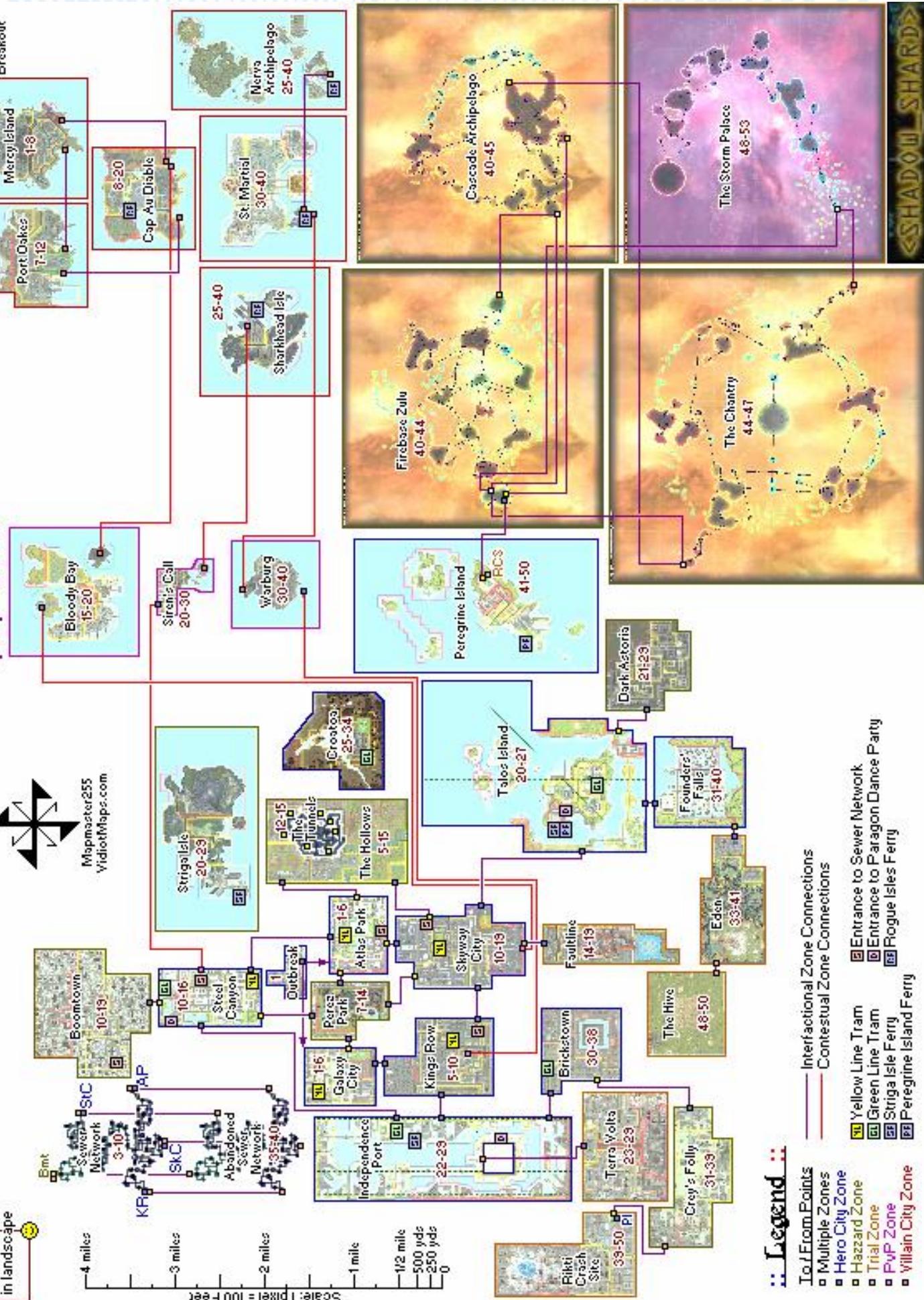
A B C D E F G H I J K L M 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

Print me out in landscape



Mapmaster255
 VidiotMaps.com

PvP Zones



:: Legend ::

- To/From Points
- Multiple Zones
- Hero City Zone
- Hazard Zone
- Trial Zone
- PvP Zone
- Villain City Zone
- Interactional Zone Connections
- Contextual Zone Connections
- Yellow Line Tram
- Green Line Tram
- Striga Isle Ferry
- Peregrine Island Ferry
- Entrance to Sewer Network
- Entrance to Paragon Dance Party
- Rogue Isles Ferry

The logo for 'City of Heroes' is centered in the image. It features the words 'CITY' and 'HEROES' in a bold, metallic, 3D font. The word 'OF' is smaller and positioned between 'CITY' and 'HEROES'. The entire logo is set against a background of numerous blue light rays radiating from a central point behind the text, creating a sense of depth and energy.

CITY OF HEROES

RÉALISÉ PAR PRETRE
POUR CITY OF HEROES JDR