

®

# MANGA BOYZ



MISSION :  
**LE CHEVALIER BLANC**

Auteur : Gabriel Féraud



# LE CHEVALIER BLANC

**L**es Héros sont actuellement au Luxembourg, ravagé par l'invasion. Vos joueurs doivent choisir le nom qu'ils donnent à leur commando.  
**Attention, c'est assez musclé (y a deux Affreux).**

**Note au SdO :** quand une caractéristique est mise entre (...), c'est pour vous indiquer quel type de point un joueur doit dépenser s'il veut relancer un jet. Nous rappelons qu'un point de Manga peut être dépensé pour relancer n'importe quel jet.

## SCÈNE 1 LUXEMBOURG MON AMOUR

Du grand Duché, il ne reste plus grand chose. Les envahisseurs n'avaient que faire d'une place forte financière et les stock options n'ont protégé personne. Le sort de la ville a préparé Bruxelles à ce qui allait lui arriver quelques jours après.

Les Héros viennent d'arriver dans la cité en ruines, ils ont un point de contact à la Cathédrale Notre-Dame-de-Luxembourg.

La zone proche de la "frontière" belge plus ou moins tenue par les forces de l'OTAN est un lieu assez courant pour faire passer des résistants ou des troupes dans l'un ou l'autre sens.

Les envahisseurs se concentrent essentiellement sur l'Allemagne mais n'en n'ont pas pour autant dégarni ce front (oui, c'est très drôle).

Les Héros ont une mission très simple : prendre contact avec l'agent John Trader, de la Fondation DSK. Il a un travail à leur confier pour une récupération de la plus haute importance.

Alors que vos Héros contemplant la façade quelque peu démolie de la cathédrale, les paroles du colonel leurs reviennent en mémoire (et avec un fort accent allemand).

C'est le colonel Heinrich Hoert qui leur a fait le briefing (voir le scénario le Stalag Noir, dans MBZ 1). C'est la première fois que les Héros ont entendu parler de cette Fondation.

*"On a annulé une autre mission exprès pour aider cet agent de la Fondation DSK. Cette fondation a été créée par un mécène français afin de sauver ce que l'on pouvait d'objets d'art dans le monde, en prévision des ravages liés*

*au réchauffement climatique et aux inévitables guerres pour le contrôle des ressources mondiales. Lors de l'invasion, le réseau tissé par cette fondation a permis d'aider la résistance, et inversement. Je gage qu'il n'avaient jamais vraiment cru devoir un jour intervenir en France. Je désapprouve le gaspillage des moyens militaires pour des objectifs non stratégiques. Mais cette fondation et de l'influence et ses « sauvetages » sont bon pour le moral de l'arrière, relayé par la propagande de l'OTAN. Admettons. Trouvez l'agent John Trader et aidez le à exécuter sa mission, puis revenez aussitôt, vous êtes trop précieux pour simplement faire les courses d'esthètes mégalomanes."*

### Mots de code :

- Les Héros doivent demander :  
"Avez-vous un désir d'avenir ?"
- Ce à quoi l'agent doit répondre :  
"Je vous reçois sept sur sept !"

Ou inversement.

### Mais où est cet agent ?

Les PJ vont vite le découvrir. On se bat non loin d'ici et il y a des crissements de pneus.

### Analyse de la situation :

John Trader est sur sa moto, slalomant entre les débris de la rue. Il est poursuivi par des robots ennemis, sortent de libellules mécanisées aux élytres vibrantes.

## ELYTROPTÈRES

Robot de surveillance et de reconnaissance, les Elyptoptères sont une des plus belles réalisations des envahisseurs. Esthétiquement, on dirait de superbes libellules chromées. Au début du programme de pacification de la planète terre, certaines autorités extraterrestres émirent le souhait d'une harmonisation entre l'environnement local et la mission. Les Elyptoptères sont grands comme une 125 cm<sup>3</sup>, pourvus de deux bras d'acier pour prélever des échantillons ou saisir un imprudent. La guerre étant ce qu'elle est, un des bras mécanisés a été équipé d'une mitrailleuse, nuisant à l'aérodynamisme. Mais cela calme les échantillons récalcitrants.

**Protection :** 6 (tout de même)

**Aptitude :** Filer sur sa cible +2

**Armement :** Bras mécanique 1 dé, une mitrailleuse légère (2 dés). Certains Elyptoptères portent une mitrailleuse plus lourde

(3 dés), mais ne peuvent dans ce cas user du dernier bras mécanique.

Alors que la fumée se dissipe et que les douilles roulent sur le sol, John Trader retirera son casque pour dévoiler une coiffure blonde digne d'un Hard rocker. Tout de cuir vêtu, il remerciera les PJ.

A eux d'échanger les codes de reconnaissance.

### Ce que JohnTrader a à dire :

*"Bon, comme vous l'avez vu on me serrait de près. Notre mission consiste à récupérer un objet d'art à la valeur inestimable. D'après mes sources, il est caché à Nancy mais il est bien défendu par une bande d'illuminés survivalistes*

*qui tirent aussi bien sur les monstres que sur les résistants. Un précédent agent de la Fondation a payé ces informations de sa vie. Or, l'ennemi a compris l'enjeu de la Fondation DSK et le soutien moral qu'il apporte aux peuples opprimés. Il ne nous fera pas de cadeaux. D'autres agents vont s'efforcer d'effectuer une diversion pour que notre route soit libre. Fonçons !"*

### Les Héros ont peut-être des questions ?

John refusera de prime abord d'y répondre puis cédera en affirmant avoir confiance en ses sauveurs.

- Quel objet d'art ?  
*"Il s'agit de la Flambe d'eau ou l'iris, une pièce unique d'Emile Gallé, un génie de l'Art nouveau !"*
- Qu'est-ce que ce truc fait là-bas ?  
*"Il a été acheté et vendu plusieurs fois. Il a fini par être remis à un scientifique français en récompense de ses travaux. Avant l'invasion, l'état de la recherche en France était si délabré financièrement qu'il fallait trouver des mécènes pour sauver le système."*
- Quel scientifique ?  
*"Un certain Francis Ben Soussan, un généticien de renom. Il faillit avoir le Nobel, du temps où il avait encore des Nobel."*
- A quelle opposition doit-on s'attendre ?  
*"Hélas, je crains que ce soit sous la houlette de ce scientifique que cette communauté a été créée. La Flambe d'eau est devenue sacrée pour eux, une sorte d'héritage d'un passé à jamais révolu, du temps où l'homme était seul dans l'univers. Oui, cela date d'il y a peu. Mais en plus d'être généticien, ce scientifique est féru d'histoire et parle je ne sais combien de langues."*
- Où se trouve précisément notre cible ?  
*"Dans un laboratoire secret de l'armée française, à Champigneulle, au nord juste avant Nancy. Personne n'aurait jamais pensé qu'il y aurait de telles installations en pareil endroit. Ce n'est pas loin de l'étang du Malnoy."*

### COMMANDER MANGA BOYZ EN DIRECT :

Manga BoyZ peut être commandé par correspondance auprès des Editions Le Grimoire. En effet, depuis plusieurs années, un système d'expédition très efficace a été mis en place. Il permet aux lecteurs, ayant toutes les audaces, d'acquiescer directement leurs exemplaires de Manga BoyZ. Les délais de livraisons varient entre 2 et 6 jours selon le destinataire (du commando urbain au résistant traqué).

Votre participation à l'effort de guerre doit être faite par chèque (à l'ordre de «Le Grimoire») et doit accompagner votre commande ainsi que votre lettre de demande écrite dans un esprit manga. N'oubliez pas de donner votre adresse complète. Ne vous inquiétez pas, elle restera secrète aux yeux des envahisseurs ! Cela ne vous coûtera que 15 euros, les frais d'expédition sont à la charge du Grimoire.

Un bon de commande est disponible sur le site officiel de l'univers : [WWW.MANGA-BOYZ.COM](http://WWW.MANGA-BOYZ.COM)

## SCÈNE 2

# UN RACCOURCI VERS CHAMPIGNEULLES

L'autoroute est la voie la plus directe. Le souci, c'est de voyager en territoire sous contrôle ennemi. John Trader a confiance dans une diversion, mais les joueurs ?

Il vaut mieux rouler l'œil collé aux radars ou aux jumelles, voire prendre des routes moins directes. John Trader a comme information les points de contrôle les plus récents des envahisseurs, un peu comme une carte des radars, il n'y a plus qu'à les éviter.

Luxembourg-Nancy, c'est moins de 150 kms.

En théorie, ça peut être vite plié, dans la réalité c'est un peu plus rude. Mais nos Héros n'auront pas de réels soucis. Inquiétez-les avec un appareil dans le lointain, ou des formes étranges en lisière de bois.

Une chose est impérative : éviter Metz, les grandes agglomérations restent toujours des lieux dangereux. Ils seront sur la zone concernée entre deux et quatre heures, selon leur mode de progression (à fonds les ballons ou prudemment).

Si vos joueurs sont laquins et veulent casser de l'envahisseur, présentez les à des points de contrôle :  
- Trois robots modèles négriers, deux fourgonnettes avec un émetteur à ondes alpha et deux douzaines de Français moyens drinisés, armés de fusil mitrailleurs qui obéiront comme des zombies à la moindre attaque. Evidemment, s'en prendre au point de contrôle, c'est attirer le regard de l'ennemi. Embêtez les avec des Elytrophères envoyés localiser les trouble-fête.

### Le repaire du mal.

Entouré d'un canal et de la Meurthe, bordé d'un étang, la zone cible est difficilement accessible. Soit par un pont routier, soit par un pont ferroviaire qui passe par-dessus la zone.

Chaque pont est miné et surveillé par une caméra. En cas de grosse invasion, ka-boum. Un Héros attentif et ingénieux le remarquera peut-être.

Si les ponts explosent : comptez 7 dés de dégâts pour ceux se trouvant dessus, 2 dés pour des personnages à proximité.

La Meurthe ou le canal ? L'intérêt, c'est que les envahisseurs ont rendu eux-mêmes l'eau pénible à franchir.

## HOEGARDONS (Minables)

Ces horribles poissons de la taille d'un frigo de 200 litres, pourvus de deux pattes arrière permettant de courir hors de l'eau, ont été lâchés dans nombre de cours d'eaux français pour on ne sait quelle raison. Il est certain que vouloir les franchir à la nage revient à se baigner au milieu d'un ban de piranhas en ayant des rélexions désobligeantes sur leur vénérable maman. Des piranhas avec une haleine d'enfer et qui n'hésitent pas à vous poursuivre sur terre.

**Protection :** 4 (de bonnes écailles)

**Aptitude :** Jouer aux dents de la mer +2

**Armement :** Mâchoire que l'y crois pas (2 dés), jet d'acide par la gueule, 3 dés (ils ne l'utilisent que contre des véhicules, pour mieux manger ce qu'il y a dedans).

**Cas de conscience :** les survivalistes, vos Héros n'auront peut-être pas le cœur de les éliminer. Rappelez-vous qu'ils peuvent choisir quand ils frappent un personnage Minable ou Terrien de le tuer, le blesser ou l'assommer. Bon, soyons clair : on ne peut pas assommer quelqu'un avec une roquette ou un obus. D'autant que John Trader veut récupérer le calice intact, un bombardement en règle n'est pas une option envisageable.

Il est donc conseillé de laisser la grosse artillerie dans un coin et de se la jouer infiltration. Evidemment, si on passe par la lotte...

## ► Présentation de l'Univers Manga BoyZ :

Suite à une invasion extra-terrestre, l'humanité a pour dernier espoir les rares individus réagissant étrangement à la Drine, cette drogue utilisée par l'ennemi afin d'asservir la population terrienne. Manga Boy, Québec Killeur et Panzer Kid sont aux premières lignes dans cette lutte implacable pour la liberté. Ces nouveaux héros sont capables de prouesses incroyables, ce qui est bien leur seul atout face à l'arsenal biologique et robotique des Envahisseurs venus des confins de la Galaxie. Enfilez votre exosquelette Yokohama et délivrez notre belle planète de l'oppresseur galactique !

### Le laboratoire :

Triste bâtiment en U, de trois étages. Officiellement, c'était une zone administrative.

Aucune patrouille ne viendra arrêter les PJ. En fait, les seuls individus à redouter dans le lot sont une douzaine de pillards. Armés assez pauvrement, ils peuvent créer quelques soucis à vos Héros. Ils sont passés par la route, sans rien déclencher. Ils ont même trouvé la porte ouverte, qu'ils ont refermée derrière eux. A l'intérieur, c'est un massacre. Vos Héros croiront peut-être que c'est là l'œuvre des pillards. Il y a des hommes en blouses blanches tachées de sang, de la cervelle par terre et du gigot le long des murs. En fait, nos pillards ni sont pour rien. Ceci dit, l'un d'eux a vu le truc s'enfuir. Le quoi ? Le truc. On va y venir.

## LA BANDE À BENET

(Paul Benet), Minables

Par contre quelques mois à la dure ont fait de ces hommes et ces femmes de vrais coriaces.

**Protection : Simple pillard, ne leur comptez aucune protection.**

**Aptitude : Avancer sournoisement +2**

**Armement : Leurs armes vont du 1 dé de jetons jusqu'aux grenades (oui, les militaires en ont laissé trainer).**

Attention, un des pillards s'occupe de l'unique poste vidéosurveillance qui marche encore (générateur autonome), le PC de sécurité. Donc si les PJ empruntent les ponts, il les verra venir et fera tout sauter.

Le professeur Francis Ben Soussan gît mortellement blessé dans les sous-sols du bâtiment.

Il est à son bureau, en désordre, agonisant.

Si des PJ l'approchent, voilà tout ce qu'il dira avant de dépasser :

*"Il... il est vivant. J'ai réussi... J'ai échoué... Nancy... il va tout..."*

Et paf, électrocardiogramme plat, encéphalogramme aussi et de toute façon il n'y a plus assez d'hémoglobine dans son corps pour ressusciter un navet.

Si les PJ fouillent de fond en comble, et John Trader le fera, le calice est introuvable.

Sur le bureau du professeur, éventuellement, on peut

voir la trace ou l'objet devait être posé. C'est simple, il y a une plaque « Congratulations », et de la poussière autour.

Si les PJ fouillent les bases de données, etc.

Tout d'abord tout est crypté en Neo-Pascal, un langage révolutionnaire en informatique. De quelle façon ? Seul un Français peut l'utiliser, si ça ce n'est pas révolutionnaire ! Un Héros peut y arriver avec des jets supérieurs à 9 (TECHNIQUE).

Des programmes peuvent être forcés, mais beaucoup de données restent incompréhensibles pour un non spécialiste.

Mais tout de même, on comprend une chose formidable : le projet Hibernatus.

### Le projet Hibernatus

Le professeur Francis Ben Soussan, fameux généticien, travaillait sur un ADN humain du 15<sup>e</sup> siècle. Pas n'importe lequel, celui de Charles le Téméraire ! Le Duc de Bourgogne périt lorsqu'il voulut prendre Nancy et son corps fut retrouvé dévoré en partie par les loups ; mais ce n'était pas lui. Tombé dans un étang, embourbé, il est entré en catalepsie. Le rude climat lorrain a fini de le plonger à jamais dans un sommeil sans rêve. Redécouvert lors de travaux d'assainissement, on cru d'abord à un corps du néolithique. Et là, quelle découverte ! Le Projet Hibernatus vit le jour : ranimer Charles le Téméraire et utiliser son ADN pour créer des supersoldats digne de la République ! Et oui, les séries américaines avaient commencé à influencer les généraux français.

Malheureusement, Ben Soussan a tué le cobaye lors de l'opération. Sa seule phrase fut *"Qu'est-ce que c'est cette mierdasse"*. Et il périt. Francis sauva ce qu'il put et entreprit des travaux délirants pour justifier des demandes de budgets toujours plus injustifiables. Il passa du projet Hibernatus au Chevalier blanc.

### Dernière données :

Tout ce qui est vidéo est tombé en rade peu de temps après l'invasion, hormis les caméras des ponts. Francis Ben Soussan a fédéré les membres paniqués du laboratoire, et le projet Chevalier Blanc les a tous mobilisés. Ils devaient y arriver pour sauver la France et leurs miches.

Traumatisés par la perte de leurs proches, ils obéirent tous à l'éminent généticien. Il termina sans remords son projet, n'étant plus contrarié par de vagues principes moraux à l'égard des autres humains.

### Et le projet chevalier blanc ?

Un humain hybridé avec le gène mutant de Charles le Téméraire pourrait obtenir une résistance accrue à peu près à tout ce qui est de l'ordre de la fatigue, la faim, les coups, etc.

Le hic : les PJ découvriront que le dernier cobaye, un volontaire terrifié par l'extérieur venu se réfugier ici,

comme tant d'autres, a muté convenablement sous une bonne dose de rayons gamma.

Il a verdi, doublé de volume et développé une mâchoire proéminente. En dépit d'un fort endocrinement à base de Marseillaise et de Chant du départ, le cobaye a pété les plombs. Sur la fin, il se prenait pour Charles le Téméraire, vénérable paladin devant éliminer les Gueux de la Terre. Ben Soussan était résolu à le faire abattre puis à l'autopsier. Mais le Chevalier blanc a agi le premier. Il a profité de l'intrusion d'un agent ennemi (en fait le collègue de Trader) pour ronger ses chaînes (oui ! oui !). L'intrus en fuite, mais gravement blessé, il a tout pété et s'est barré.

Les pillards l'ont vu détalé, immense forme humanoïde chantant d'une horrible voix de crécelle :

*"on m'appelle le chevalier blanc, je vais et je vole au secours d'innocent..."*

Et il serrait un truc en verre coloré contre lui.

Bref, un néo-hulk français complètement barge fonce à Nancy. Pourquoi ? Les Héros le devineront assez facilement : il va terminer l'œuvre de Charles le Téméraire et ravager Nancy.

Mais c'est déjà fait par les envahisseurs me direz-vous !

Il ne le sait pas ou bien il a tout mélangé : il se prend pour le défenseur de Nancy.

Vous l'aurez compris :

Notre hybride a le verre d'Emile Gallé avec lui. Or, vu son étrangeté, l'ennemi va vite repérer le Chevalier blanc et l'exécuter.

Pourquoi il a pris ce truc : alors là, jalousie ? Fétichisme ? Passion pour l'art nouveau ?

John Trader veut partir à la recherche de la bête tout de suite.

Les Héros récupéreront sans doute les travaux du professeur... pour découvrir que l'essentiel n'y est pas. Il avait une sauvegarde personnelle... Mais où a-t-il bien pu la mettre ?

Dans le laboratoire, que trouve-t-on : tout est renversé et fracassé. Le cadavre pourrissant de Charles le Téméraire embaume une pièce où son « clone » l'a jeté.

Il n'y a plus rien à espérer trouver ici. Les Pillards auront achevé le travail de destruction.

## ► Les Personnages des Joueurs : les Sauveurs de l'Humanité.

Les personnages font partie des survivants aux premiers assauts. Comme des milliers d'autres quand les machines ennemies ont fini par déposer des barres alimentaires vertes et des bouteilles au liquide mauve, ils se sont jetés dessus. Les scientifiques ont depuis isolé un élément particulier composant la boisson : la Drine. Pour le commun des mortels, elle rend obéissant aux ondes alpha diffusées par les transmetteurs des robots envahisseurs. Quand ils le désirent, vous n'êtes plus qu'une poupée obéissante entre leurs mains.

Mais pour d'autres, la Drine a eu des conséquences physiologiques très particulières, qui se traduisent par les aptitudes fantastiques des personnages. Il semblerait que ces contre-réactions à la Drine soient un mélange de réactions physiologiques et psychiques, car on a pu constater que les résultats différaient selon l'aire culturelle. Les distinctions physiques inhabituelles sont rares, mais il arrive qu'un personnage Manga Boy/Girl par exemple ait une chevelure bleue, verte ou rouge...

Pour jouer à Manga BoyZ, vous devez incarner un Sauveur de l'Humanité (SdH) ou un Héros de la Planète, un véritable Héros dont le théâtre d'opération n'est rien moins que le Monde. Vous pouvez choisir parmi les profils suivants. L'un d'entre vous jouera le rôle du Secrétaire de l'OTAN (SdO), c'est lui qui racontera l'histoire. Son rôle est détaillé dans les pages de Manga BoyZ.

## ► Les scénarios :

L'univers de Manga BoyZ est développé à travers de nouveaux scénarios et aventures intitulées "Missions". La plupart d'entre elles sont répertoriées dans la rubrique dédiée du site internet. Ces Missions sont facilement assimilables par le Meneur de Jeu (le Secrétaire de l'OTAN), qu'il soit novice ou meneur confirmé et ne nécessite qu'une préparation de 20 minutes environ pour chacune d'entre elles. Une partie de Manga BoyZ laisse la part belle au fun et aux délires des joueurs.

**RAPPELEZ-VOUS,  
UN SEUL EXEMPLAIRE DE MANGA BOYZ SUFFIT POUR JOUER !**

## SCÈNE 3 POSE MON CHIEN !

(Spawn, in Spawn de Mark A.Z. Dippe, 1997)

« On m'appelle le Chevalier Blanc...  
Yé vé zé yé vole au secours d'innocents!  
Quand dans la campagne résonne la poudre,  
Yé vé zé vole plou vite qué la foudre!  
Mon épée est prête à servir,  
L'ennemi n'a qu'à se tenir.  
Dé chacun yé souis respecté,  
dou paysan au chevalier... »

On m'appelle le Chevalier Blanc...  
Yé vé zé yé vole au secours d'innocents!  
Cent fois ma tête fout mise à prix,  
Mais yamais personne ne m'a prit.  
Les soldats ne me font pas peur,  
Yé pour moi la force et l'honneur.  
La youstice guide mon bras,  
Yamais rien ne l'arrêtera... »

(Serge Gainsbourg / Coluche / Jeff Jordan) 1977

Le chevalier Blanc erre, monstre fou avide d'idées incompréhensibles. Le pister ne sera pas trop difficile. Il a fui par une sortie secrète du laboratoire donnant de l'autre côté de l'étang. Ses empreintes sont fraiches et particulièrement caractéristiques.

Il s'est bien dirigé vers le sud. Pour tout dire, il a dû mal à reconnaître l'endroit. Pour une raison obscure, le cobaye se croit au 15e siècle et a donc oublié comment lire un panneau routier, etc. Il a traversé le grand parc du stade et fonce vers Maxéville, s'arrêtant parfois pour fredonner des chansons.

Inévitablement, (que l'on soit le jour et la nuit, cela dépend comment vous avez fait évoluer les choses et si vos Héros sont plutôt lièvres ou tortues), l'ennemi a repéré ce qu'il a pris pour un de ses modèles de créatures génétiques ratés. Oui, ça arrive. Il a dépêché une équipe analyser la bête.

Que fait le Chevalier blanc avec le calice ? Il le remplit de leurs. Subconsciemment, il veut se rendre à la croix de bourgogne, place de la Croix de Bourgogne, pour le déposer en l'honneur de feu Charles le Téméraire. Si les PJ l'observent, ils le verront serrer l'objet contre lui. Un obus dans le dos, ça peut être tentant mais redoutable pour le calice. La bête est intelligente mais folle. Il est possible de l'aborder et de la défier (que ce soit un mensonge ou pas), avec des jets bien sentis (en BAGOUT). Charles avait le sens de l'honneur.

### LE CHEVALIER BLANC

(Hulk Français)

Agilité 5                      Combat 6  
Technique 2                  Nuisance 4  
Bagout 4                      Pilotage 1  
Ténacité 6  
Protection : blindage 0

#### APTITUDES

- **Charge** : le chevalier Blanc gagne un +2 en corps à corps dès qu'il assez de place pour courir ou sauter sur un adversaire (même un véhicule).
- **Human Being** : S'il peut hurler « je suis un être humain ! » il fait un jet (BAGOUT) en opposition avec tous ceux pouvant l'entendre. Ceux qui échouent ne peuvent lui faire d'attaque pendant 1 dé rounds. Il faut dépenser 1 point de Nuisance/Manga si on souhaite lever ce cas de conscience.

**Armement** : Poings surdimensionnés (2 dés chacun, soit 4 dés s'il décide de faire une attaque jumelée !), Mâchoires à faire peur (2 dés !)

**Protection** : blindage 0 (oui, ça va être long vu qu'il encaisse des dégâts comme un Affreux).

#### Le verre d'Emile Gallé :

Si on n'arrive pas à convaincre le Chevalier blanc de le poser un instant, il le tiendra toujours serré contre lui (et donc ne se bat qu'avec un bras). Si dans sa colère il éprouve le besoin de taper des deux poings (contre un panzer par exemple) il pose le calice et fonce. Certes, le calice est posé mais gare aux jetons !

John Trader : dès que l'objet est accessible, il fonce le récupérer et le mettre en sécurité. De plus il découvrira ce qu'il y a au fond.

Il va sans dire qu'il faudra éliminer tout de même le Chevalier blanc car il n'aura de cesse de se battre tant qu'il n'aura pas récupéré son bien.

Si un PJ récupère l'objet, en regardant au fond (s'il vire les leurs), il verra une petite boîte. Elle contient le disque de sauvegarde des travaux du professeur Ben Soussan. Comment savoir que c'est à lui ? Il y a ses initiales « FBS » avec une date (la veille).

## SCÈNE 4 LA TRAHISON DE DSK !

Hélas, nos Héros ont-ils à peine triomphé qu'une équipe d'envahisseur vient sur les lieux.

Ne vous privez pas :

Elyptoptères (c'est la nouveauté du jour), autant de Négriers que de PJ.

Il y a même un couple de Bâfreux attirés par l'agitation.

Envoyer la sauce ! Ils ne doivent pas se reposer.

John Trader demande à être couvert, il appelle du renfort, il faut qu'il puisse se cacher.

Aux PJ d'assurer sa couverture.

John Trader met les bouts comme un rat, s'il a le calice. Il faudra que les PJ s'inquiètent de lui pour le retrouver dans une clairière en train de recevoir une céleste visite.

Si pour une raison X ou Y les PJ gardent le calice, John appellera son renfort en pleine bataille pour agir.

John Trader va appeler un secours d'un genre particulier. Un Autogyre inconnu va foncer depuis l'ouest (il vient en réalité de Paris). L'appareil est gros comme une maison de deux étages.

S'il intervient en plein combat, quelques missiles bien sentis élimineront les robots et les créatures génétiques. Il utilise aussi un laser. Tout ça, on dirait une technologie... alien !

Si l'appareil rejoint John dans un coin peinard, il ne fera pas feu. Mais les joueurs ne se cacheront pas longtemps à ses détecteurs.

Dans tous les cas, l'autogyre va se rapprocher le plus possible au niveau du sol, et une rampe d'accès va s'abaisser.

Un robot chenillé, trapu et pourvu d'un laser et d'une pince va en descendre.

*"John Trader, remettez nous l'objet comme convenu, immédiatement ! Notre accord sera tenu !"*

Il est à noter que John Trader ne semble pas vraiment surpris.

La tourelle laser suit les PJ s'ils sont présents, elle ne fait feu que s'ils sont hostiles.

Si Trader a le calice, il a découvert ce qu'il y avait au fond :

*"Cela vaut plus que prévu, j'ai des choses qui intéresseront même vos chercheurs. Montrez-vous généreux."*

Or, le robot va émettre alors dans une langue inconnue. Ne respectant pas les procédures de

sécurité habituelle, l'envahisseur qui collectionne les œuvres d'arts terriennes a envoyé un robot traducteur directement au contact des terriens. Il a donc dans ses données les informations pour traduire la langue extra-terrestre ! Les Héros ne verront peut-être pas l'incroyable importance que cela peut avoir. C'est la vie.

Réponse du QG (si le robot a le temps de la donner) : *"D'accord. Nous accorderons plus de liberté de mouvement à la Fondation DSK et nous ne vous oublierons pas quand la Terre sera à nous. Vous serez notre Premier Conservateur. Dans l'immédiat, un compte sera crédité à Sidney au nom convenu"*.

Vous pensez bien que pirater des données bancaires, c'est un peu de la blague pour un envahisseur, vu la technologie humaine et l'habitude des humains de laisser faire n'importe quoi à leurs banquiers.

John sera satisfait et apportera le calice au Robot. Chose épatante (si les PJ n'agissent toujours pas), aucun laser ne pulvérisera John Trader. Il aura même droit à un « A bientôt ! ».

Si les PJ agissent, la tourelle de l'autogyre se focalise en priorité sur tout ce qui est véhicule (pour elle, un exosquelette c'est pareil).

De l'autogyre seront envoyés d'autres robots chenillés, les Tankzers. Ceux-là n'ont aucun module de traduction. Il n'y en a que six.

Le problème c'est John, qui va évidemment prendre le parti de ses véritables maîtres.

Comment jouer la scène ? Dans la grande tradition des films de King Fu, le calice devrait valser à droite à gauche, être récupéré in extremis par un robot, John, un Héros etc. Comme un fragile ballon de rugby.

Le récupérer intacte nécessite un jet supérieur ou égal à 9 (AGILITE).

S'il est brisé, c'est dommageable mais en fait sans plus pour les PJ. Ils y découvriront peut-être alors la sauvegarde de Francis Ben Soussan. Ce truc-là, faut pas le laisser traîner. Bien que, vu l'horreur que ça a engendré, autant le détruire.

Les PJ peuvent même décider de pulvériser le calice : après tout, pour eux il ne signifie rien, non ? Rappelez-leur que c'est une œuvre d'art de plus d'un siècle. Après, évidemment, à la guerre comme à la guerre.

**Capter John Trader** : difficile mais bonne option. Il a sûrement plein d'informations à donner sur les magouilles de la Fondation DSK. Notamment sur ce phénomène très intéressant : les envahisseurs ne

sont pas tous d'accord sur l'exploitation de la Terre.  
**Capter le robot Traducteur** : c'est à lui seul que John, ou un autre robot, doit remettre le calice. Il est en liaison directe avec l'être qui veut authentifier le bien et l'acquiescer. Le capturer est un atout très sérieux pour l'OTAN.

**Capter l'autogyre** : ne rêvons pas. Fabriqué à partir de pièces terriennes, il est prévu pour agir en secret (notamment à l'insu des autorités extra-terrestres). Il est donc prévu pour se saborder et faire boum. La lettre à Elise, ou une sonnerie approchante, en émanera si jamais un PJ prenait pied à l'intérieur. Une odeur de plastique brûlé sera le seul avertissement, après boum (7 dés de dégâts !).

**Détruire l'Autogyre** : défoulez-vous !

Prenez garde, tout ceci finira par attirer des Elyptères sur les lieux.

La fuite de John Trader : il n'est pas exclu qu'il parvienne à fuir (l'autogyre refusera sa venue). Les PJ le croiseront alors un autre jour (ne vous privez pas).

## TANKZER (Minable)

Petit robot chenillé (enfin petit, comme un lave-linge), armé d'un laser et d'une pince. Il n'est pas programmé pour faire de quartiers et se comporte souvent comme s'il était un véritable tank. Ce qui lui joue parfois des tours. Ce n'est pas son seul défaut de conception pour être honnête. De fait, après quelques loupés lors de l'invasion, tous les modèles ont été retirés du service... mais pas spécialement mis au rebut.

**Protection** : 8

### APTITUDE

- Se prendre pour un panzer +2
- Pince à Humain (2 dés),
- Lazer de Tankzer (aléatoire : lancez 1 dé pour un résultat de 1 ou 2, 1 dé jetons, pour un résultat de 3 ou 4, 2 dés de jetons, pour un résultat de 5, 3 dés de jetons et pour un résultat de 6, 4 dés !)

**Note du concepteur** : le Tankzer avec le module traducteur est piloté par un extra-terrestre à distance, son comportement est plus réléchi.

## AUTOGYRE « Fleuron de l'Est » (Véhicule)

**Blindage** 3

**Tourelle laser** (5 dés, ouille !)

**Lance-missile** (8 dés, ne l'utilise que contre des véhicules, si le calice n'est pas à proximité)

L'autopilote de l'Autogyre a pour ordre de ne pas endommager de pièce fragile.

## JOHN TRADER (Affreux)

Sorte de néo-dandy, il a toujours su naviguer dans les eaux troubles du trafic d'art. Avec l'invasion, il a bien cru que tout était perdu, que la Fondation DSK ne s'en remettrait pas. Mais de riches terriens, réfugiés en zone non-envahie ont repris leurs bonnes vieilles habitudes de thésaurisation. Alors qu'il crut y passer lors de sa dernière mission, l'ennemi lui expliqua qu'il avait tout à gagner en jouant double jeu. D'ailleurs, de hauts responsables de la Fondation seraient au courant.

**Protection** : sous son cuir, il a en plus un gilet pare-balles (5)

**AGILITE** 3

**COMBAT** 4

**TECHNIQUE** 3

**NUISANCE** 4

**BAGOUT** 6

**PILOTAGE** 4

**TENACITE** 4

### APTITUDES

- Trouver ce qu'il cherche +2
- Enchères : s'il dépense un point de NUISANCE, le John peut augmenter de 1 dé points la difficulté du prochain jet d'un adversaire. Oui, c'est possible même en plein combat, même en corps à corps.

**Armement** : un uzi (2dés), une paire de grenades (4 dés)

## **EPILOGUE :**

Le retour au Luxembourg devrait se faire dare-dare, balancer quelques Elytrotières s'il le faut, porteuses d'une roquette sous l'abdomen, pour bien montrer aux Héros qu'en France ils sont loin d'être les bienvenus !

Le colonel Heinrich les accueillera en personne. Il sera tout prêt à accueillir leur debriefing et à croire la trahison de Trader. S'ils l'ont capturé, Hoert dira qu'il le remettra aux autorités compétentes. L'affaire est très sérieuse... car aussi politique. La Fondation a des relations à l'OTAN et certainement avec le Grand Ours Russe.

Si les PJ ont ramené le robot traducteur, le colonel comprend immédiatement l'atout et le transfert du robot est immédiat.

Si les PJ ont la sauvegarde de Francis Ben Soussan, il sera intéressé au plus au point mais vite écoeuré si on lui parle du sort réservé au super soldat. Néanmoins, il transmettra à ses supérieurs : à la guerre...

De plus, on dirait bien qu'il y a différents points de vue chez les envahisseurs et que certains n'envisagent pas la conquête de la même façon.

Ah, si les PJ ont la Flambe d'Iris : pour Heinrich Hoert, ce n'est que du sable fondu porté à haute température. Oui, ce n'est pas un individu très sensible. Si un PJ veut garder l'œuvre d'art, il n'y verra aucune objection. C'est plutôt un joli souvenir, non ?

## **CRÉDITS :**

Auteur : Gabriel FERAUD

Artiste : Kendrick LIM

Graphisme : Jérémie L'HOSTIS

Sous la direction de : Sébastien BOUDAUD

## **INFORMATIONS LÉGALES :**

Le Jeu de Rôle Manga BoyZ est Copyright (c) 2008-2010 Gabriel Féraud pour Le Grimoire, tous droits réservés. Reproduction, totale ou partielle, de ce document est faite avec l'autorisation du titulaire du copyright et de l'éditeur. Pour jouer à Manga BoyZ, un seul exemplaire de Manga BoyZ suffit. Première édition de Manga BoyZ 1 imprimée en France en Août 2008 par Elkotec à Palaiseau (France), première édition de Manga BoyZ 2 imprimée par Noao (Paris).

**Pour plus de renseignements sur l'univers de Manga BoyZ - le Jeu de Rôle, contactez :**

LE GRIMOIRE  
Place Kennedy  
30 Avenue Bourgain  
92130 Issy les Moulineaux  
FRANCE  
Tél. : 01 46 62 94 22



## **RÉFÉRENCES DISPONIBLES :**

Manga BoyZ Les Sauveurs de l'Humanité ISBN 13 : 9782951420885

Manga BoyZ Les Sauveurs de l'Humanité V.I.1 ISBN 13 : 9782951420885

Manga BoyZ Les Sauveurs de l'Humanité V.I.5 ISBN 13 : 9782917730003

Manga BoyZ Les Héros de la Planète ISBN 13 : 9782917730010

**SAUVEZ LA PLANÈTE ! RETROUVEZ L'UNIVERS MANGA SUR LE SITE :**

**WWW.MANGA-BOYZ.COM**



인류의 구세주

# MANGA BOYZ<sup>®</sup> 2.0

Les Héros de la Planète



Manga BoyZ, enfin un Jeu de Rôle  
pour jouer dans un univers manga !  
**SAUVEZ LA PLANÈTE !**

LEGRIMOIRE.net

millennium  
www.millenniumdist.com

Retrouvez l'univers de Manga BoyZ sur le site Officiel : [www.manga-boyz.com](http://www.manga-boyz.com)