

®

MANGA BOYZ



MISSION :

YES, WE CAN !

Auteur : Gabriel Féraud

Illustrateur : Kendrick Lim

Mise en page web : Jérémie L'Hostis

Relecture : Céline Figueras

Une aventure pour Manga BoyZ publiée pour la première fois en 2009, dans Les Carnets de l'Assemblée n°5.



YES, WE CAN !

Les Héros sont près de la frontière Américano-canadienne, dans la base du Caribou Rouge, un avant-poste dangereusement exposé. Pourquoi ? Parce que l'OTAN a décidé de passer à l'offensive.

L'ennemi prépare un coup tordu à Niagara, oui, aux célèbres chutes de Niagara. Les Héros vont devoir rallier à leur cause un groupe de survivants, la 7^e nation, pour faire diversion alors qu'ils iront frapper l'objectif, une mystérieuse base située dans la ville de Niagara, côté américain. Les Héros vont découvrir comment les envahisseurs envisagent de mettre un terme à la résistance américaine de New York et dans tout l'Est des Etats Unis, grâce à une machine infernale.

Note au Secrétaire de l'Otan (SdO), ou « MJ » dans tant d'autres jeux : 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. Rappelez-vous qu'un point de MANGA peut être dépensé pour relancer n'importe quel jet. Le Canada étant le territoire des Québec Killeurs, il serait bon que l'un d'entre eux fasse partie des HÉROS, les Sauveurs de l'Humanité. S'il s'agit de leur première aventure, vos joueurs doivent choisir le nom qu'ils donnent à leur commando.

SCÈNE 1 DANS LE HURON, TOUT EST BON !

La base du Caribou rouge est dissimulée dans les vastes forêts canadiennes, aux érables recouverts d'un manteau de neige. Même si nous sommes en été, considérez alors que le dérèglement climatique a perturbé la région entière. Le Canada, c'est plus joli sous la neige.

Nos Sauveurs de l'Humanité sont dans d'une maison de bûcheron aux murs de rondins impeccablement équarris. D'ailleurs, la coupe en or du trophée « Meilleur Castor 2025 » trône fièrement sur la cheminée. Le défunt propriétaire était un vrai champion.

C'est un colonel québécois qui donne les instructions. Bedonnant, la moustache frisée, il parle avec un accent à couper à la tronçonneuse.

Marcel Painlevé est un fin renard. Il le faut pour tenir une position si proche d'une frontière où les envahisseurs et leurs séides font la loi.

« Ben les BoyZ, j'suis ben content de vous voir. C'est qu'on a un paquet d'ennuis dans les environs. Y a ces saloperies venues de l'espace qui sont en train de préparer un truc qui risque bien de nous péter à la gueule si on ne les prend pas de vitesse. D'après nos agents, il se trame quelque chose de très inquiétant à Niagara. Y a un bout d'temps qu'on reluque le coin car on aimerait bien récupérer l'potentiel hydroélectrique mais j'pense bien que c'est pas pour demain. Seulement l'ennemi, il semble décidé à s'en servir pour alimenter une base d'un genre nouveau, en sachant que cette guerre elle n'est pas bien vieille. L'ordre du QG est tombé, faut attaquer avant que ça nous tombe dessus. Le tout, c'est de brouiller les pistes comme des vrais indiens, tabernacle ! D'ailleurs, va falloir en recruter, des Indiens. »

Le colonel est tout prêt à les écouter :

- De quels Indiens parle-t-il ?
« Bon, depuis l'invasion les choses sont plus vraiment comme avant. On a des Iroquois qui ont profité de cette zone sans loi, c'est à dire entre notre Québec et ce qui reste des States, pour fonder ce qu'ils ont appelé la 7^e nation. C'est des rudes gaillards. Si on peut les convaincre d'aider l'OTAN, le plan peut marcher. »
- Quels dangers nous menacent ?
« L'ennemi tient bien le coin, et la zone a été abondamment drinisée avec pas mal d'émetteurs pour contrôler la ville de Niagara. Il semble que des Terriens manipulés protègent la zone ainsi que des Bio-combattants. Il n'y aurait pas beaucoup de machines, mais ça j'en jurerai pas. Quant aux Indiens de la 7^e nation, ce ne sont pas des tendres. »
- Durée de la mission ?
« Il faut vite filer. Pas plus de trois jours. Au-delà l'ennemi saturera vite la zone de troupes. Il a la maîtrise de l'espace, quand on concentre nos forces, il est difficile de le lui cacher. C'est pour cela que l'engagement de la 7^e nation est un enjeu vital, elle est déjà prête à l'emploi. »
- Comment engager la 7^e nation ?
« Il paraît que vous n'avez pas de mal à communiquer avec tout le monde. Car évidemment, ils ne veulent parler qu'Indien. Ce qui nous arrange d'ailleurs, on pense que l'ennemi n'a pas pris le temps d'étudier les langues des minorités ethniques de notre planète. Vous pouvez leur promettre le soutien matériel de l'OTAN et l'assurance que, lors de la libération finale de la Terre, un de leurs délégués aura le droit de parole. Accessoirement, nous avons aussi des vivres et des médicaments dans ce que nous appelons des caisses de soutien. Ils ne doivent pas en avoir tant que ça. On propose 25 caisses. »
- Quel soutien matériel de l'OTAN ?
« Pour l'instant, disons que c'est vous. Nous pourrions leur offrir un soutien d'artillerie lors de l'opération. »
- Du matériel ? Des cartes ?
« L'opération a été préparée au pied levé. Il faut frapper vite et au bon endroit, la contre-attaque ne tardera pas. Voilà pourquoi nous avons besoin d'une troupe très mobile. »
- Comment se contacter ?
« Une fois avec la 7^e nation, je viendrai avec un convoi livrer ce qu'on peut. Voici une radio. »

Je vous fournis les codes avec. Lisez-les puis détruisez-les. »

- Après le recrutement, on fait quoi ?
« Vous filez avec vos Comanches à Toronto. C'est de là qu'on donnera l'assaut à Niagara. Cela devrait être bin l'fun ! »

Quand vous l'estimerez nécessaire, le colonel Painlevé termine le briefing. Si les personnages n'ont pas de véhicules, il peut fournir des 4x4 ou des motoneiges. Il leur donne un document maladroitement transcrit en Iroquois prouvant l'engagement de l'OTAN. Le colonel fournit aussi une carte indiquant le dernier regroupement de la 7^e nation et un papier indiquant le contenu d'une caisse. Dès que les Héros quittent le camp du Caribou rouge, ils sont seuls au monde. Enfin, il leur file tout de même une vraie radio de militaire.

Les codes :

- si tout est OK avec la 7^e Nation « Céline va à Las Vegas »
- si il y a une négociation « René veut augmenter ses marges »
- pour parler de caisses, on parle de « Boîte à chaussures ».
- Donc René, désigne le chef des Indiens. Céline, désigne l'OTAN (et donc le colonel). Las Vegas, c'est Niagara.
- Le terme de « Maudits Français » désigne l'ennemi.

L'information donnée par la carte est bonne. Le vrai souci est de rencontrer les membres de la 7^e nation, même s'ils sont plus méfiants envers ce qui vient du Sud, les USA, que du Nord.

Les Héros doivent ouvrir grand leurs yeux et leurs oreilles.

Heureusement, dans Manga BoyZ on ne perd pas son temps à attendre que le castor pète pour le débusquer.

Après avoir erré dans une zone forestière entrecoupée de pistes ou de routes décorées de quelques véhicules abandonnés (il y a tout de même eu un fort exode du Sud vers le Nord), nos Héros vont repérer une scène d'une rare violence.

Deux hommes, avec une coupe iroquoise, essaient de tenir à distance avec leur coutelas des monstruosité qui veulent s'en prendre à une femme enceinte, gémissant de douleur et de terreur sur un brancard fixé à un traîneau. Les chiens de traîneaux aboient courageusement, mais que peuvent-ils faire, entravés comme ils sont ?

Mettez autant de créatures qu'il y a de Héros.

WENDIGORE (Minable/Véhicule)

Ce monstre est un bipède haut comme un arbre, mais au pelage blanc gris favorisant son camouflage. Il a des bras puissants munis de griffes acérées, une gueule aux crocs jaunis, et une haleine de phoque mort depuis huit jours. S'il le faut, il déracine un arbre et le jette sur ses ennemis.

Blindage : ①

Aptitude : Attaquer dans la neige + ②

Armement : Crocs 1 dé + ①, Griffes ②

dés ! Un arbre dans la face ④ à ⑥ dés, selon l'arbre.

Une fois les Indiens sauvés ceux-ci ne déborderont pas de reconnaissance. Ils restent sérieux, se demandant ce qui a poussé des non Indiens à aider des Indiens.

Non, ils ne sont pas des membres de la 7^e nation ! D'ailleurs les Héros pourront leur parler en Anglais/Français sans souci. Mais ils se rendent au camp de cette nation pour la rejoindre et en devenir membre. La femme va bientôt arriver à son terme, et les dernières émotions n'ont pas arrangé les choses.

Ah oui, Manga BoyZ ce n'est pas Lycéennes RPG (souvenirs, souvenirs). Si vos Héros cafouillent les Wendigores mangeront des PNJ, gardez-en juste un intact, ou presque, pour au moins les guider.

Nos trois Indiens :

Robert « SunEagle » Petrin, David « Lonewolf » Petrin, et Hélène « Worldbringer » Petrin.

Cachée derrière une rangée d'érables plus magnifiques les uns que les autres, une patrouille de guerriers de la 7^e nation viendra encercler les Héros quand ils approcheront du camp.

SCÈNE 2 : SEVENTH NATION ARMY

Si les Héros déclarent venir en paix pour parler au chef de la 7^e nation, le témoignage des indiens survivants pèse en leur faveur, mais sans plus. Après tout, cela pourrait être une ruse que tout cela ? Mais Hélène Pétrin est avec eux. Venir avec une femme enceinte sera interprété comme un signe favorable.

Les guerriers de la 7^e nation sont armés de Tomahawks d'acier et de fusils de chasse. Beaucoup arborent des cicatrices. La vie est rude dans le coin.

Si les Héros ne se montrent pas menaçants et usent de leur talent inné pour communiquer en Indien, il n'y a pas vraiment de raison de leur refuser une entrevue avec le chef. Par contre, ils devront accepter de laisser leurs véhicules sous bonne garde. Tout ce qui est trop technologique fera l'objet de suspicion, cela ressemble à un équipement d'envahisseur.

Le chef de la 7^e nation est un certain Jack White, en tenue rouge, dit « Red Stripe », à cause de la bande rouge qu'il se peint sur le front. C'est un petit indien bedonnant qui dirige la tribu avec sa sœur, une squaw musculeuse et farouche.

Le camp de la tribu se compose de tentes de type quechua ou spéciale polaire, rien de bien traditionnel. Ceci dit, en quelques mois ils étaient difficiles, sans

le budget d'un film hollywoodien, de reconstituer un campement traditionnel. D'ailleurs, les traditions sont désormais à inventer.

Jack White dispose de 200 guerriers. Homme comme femme, il n'y a aucune distinction. Sa sœur est d'ailleurs une guerrière redoutable. Elle a déjà tué deux Wendigores qui l'avait acculée.

Si vos Héros la jouent Hugh, grand sachem et powwow, ils ont tout faux. Jack White, enfin Red Stripe, négocie en vrai chef de communauté guerrière : en somme, il a tout du mercenaire.

Voici sa position :

« Avant l'invasion, on n'était rien. Juste bon à faire les idiots en haut sur les poutrelles d'acier des buildings pour le compte d'entrepreneurs mégalomanes. Les envahisseurs venus d'un autre monde, on a déjà donné. Tous les compteurs repartent à zéro. Si vous êtes venus nous trouver, c'est que vous avez besoin de nous, ok ? ».

Le courrier de l'OTAN : ça le laisse de marbre.

Le soutien matériel : moui.

Les vivres et les médicaments : OK !

Par contre, Jack veut négocier. Il n'accepte à la base que de fournir 75 guerriers pour 25 caisses, plus tout ce qu'ils pourront prendre sur place. Or, il faudrait plus de monde.

La négociation va se faire avec la radio, à grand renfort de code. Céline (enfin le colonel) peut aller jusqu'à 60 cartons à chaussures.

Faites du roleplay et des jets d'opposition (BAGOUT). Les Héros parlent au nom du colonel, et ils transmettent les demandes de Jack. Ils devront peut-être même convaincre le colonel qui ignore si les guerriers ont l'air efficace (ils le sont).

Comment gérer les négociations : estimez qu'une caisse vaut 3 guerriers.

Le nombre de guerriers auquel consentira Jack aura un impact dans la suite du scénario. C'est Red Battery qui mènera les troupes mais elle pourra jaillir au moment opportun pour aider les Héros.

JACK WHITE

« Red Stripe » (Gentil)

Vous n'aurez besoin que de son Bagout : 5

Soutien : 4

MEG WHITE

« Red Battery » (Gentille)

Féroce squaw, elle peut sauver la mise à vos Héros lorsque les choses s'enveniment par la suite. Elle ne parle pas, mais quand elle cogne avec ses deux tomahawk elle fait des dégâts. Quand il faut passer à la cadence supérieure, elle utilise le bazooka qu'elle porte en bandoulière dans le dos.

Agilité 5

Combat 4

Technique 4

Soutien 4

Bagout 2

Pilotage 2

Ténacité 5

Aptitude :

Batailleuse : Meg se déchaîne dès qu'elle a du public. Elle a un +2 dès qu'il y a plus de 3 adversaires au corps à corps dans un rayon de 10m.

Grande Sœur : En dépensant un point de Soutien, si elle peut mettre la main sur le front d'un personnage il regagne 1 dé jetons de santé (il échappe à la mort si c'est un Terrien), ce n'était pas si grave.

Note : on comprend mieux la survie de la 7^e Nation !

SCÈNE 3 : LA CHUTE DE NIAGARA

Désormais, il ne reste plus qu'à atteindre l'objectif et de dévoiler le plan de bataille. Voici ce qu'a prévu l'OTAN, du moins le colonel.

Les guerriers de la 7^e nation vont attaquer en traversant le lac Ontario. Alors tout de suite, on s'imagine des Indiens dans leur canoë ramant sans même provoquer de vague, le visage grave, le Tomahawk à portée de mains. Eh bien ce sera ça ou presque...

L'OTAN va déclencher un tir d'artillerie depuis Toronto pour couvrir l'approche des Guerriers dès qu'ils sont repérés. L'ennemi n'est pas prêt à repousser un débarquement, vraisemblablement parce qu'il ne l'a jamais envisagé. Il contrôle fortement les accès routiers, maîtrise quasiment l'espace aérien, alors quel être venu d'un autre monde imaginerait une bande d'indiens traversant le lac pour scalper du robot ?

L'effet de surprise passé, les guerriers auront fort

à faire une fois dans la ville. Leur mission est de s'éparpiller pour que l'ennemi ne comprenne pas l'objectif de l'attaque. Ils reflueront en se rendant sur Toronto sous le couvert de l'armement de l'OTAN à nouveau.

Pendant que ça chauffe, les Sauveurs de l'Humanité doivent agir. Eux, ils seront à bord d'un ferry que l'on a gonflé pour l'occasion. On peut très bien transporter un panzer 21, ce genre de chose. Les Héros ont pour objectif d'atteindre les chutes de Niagara et de franchir le rideau de la cascade pour attaquer la base secrète ennemie.

Leur ferry est armé pour la lutte :

- un lance-missile sol-air
- deux mitrailleuses lourdes sur pivot

Des plaques de blindage le renforcent. Les Héros partent de Toronto et doivent atteindre leur objectif coûte que coûte.

L'attaque :

Pour chaque dizaine de guerriers recrutés, les Héros disposent d'un nombre de dés équivalent dans leur Réserve d'Assaut.

Autrement dit, par exemple, 60 guerriers = 6 dés.

Une réserve d'Assaut ?

C'est le plus simple pour gérer les combats de groupes. Dès que les Guerriers rencontrent l'ennemi, faites un jet classique à 2 dés. S'ils font le chiffre ou plus indiqué à la phase (entre parenthèse), ils se débarrassent de l'adversaire. S'ils ratent, ils sont stoppés dans l'action. Ils peuvent dépenser un point de la Réserve d'Assaut et refaire le jet, comme pour une réserve de Manga.

Si les Guerriers de la 7^e nation sont stoppés à une phase, que se passe-t-il pour les joueurs ? Vous doublez le nombre d'adversaires prévus pour la phase. Ah oui, tout de même.

On fait toujours le jet de dés pour la phase d'Assaut des Guerriers avant de passer à la progression des Héros, pour savoir combien d'adversaires ils vont rencontrer.

Si les Guerriers ont été bloqués, si vos Héros n'attendent pas qu'ils les rattrapent ils verront devant eux encore le double d'adversaires.

Attention : quand la réserve d'assaut tombe à 0, lancez un dé à chaque fois que les Guerriers font un jet. Si vous faites plus de 3, une riposte aérienne des envahisseurs a lieu. En somme, des nuées de missiles viennent s'abattre d'on ne sait où, mettant les Guerriers en déroute. Le Ferry des Héros n'y résistera pas, ils ne pourront certainement plus poursuivre l'attaque.

Sur le Ferry, les Héros bénéficient d'un équipage de l'OTAN (20 soldats), qui sert juste à manœuvrer ou à prendre un jeton.

Le Ferry « la Tunique rouge »

Blindage 0 (s'il est détruit, il commence à couler)

• LES PHASES D'ASSAUT •

PHASE 1 : APPROCHE (6)

● Pour les Guerriers

Les canoës à moteurs filent sur le lac, alors que des tirs sporadiques venus de la rive ponctuent la surface de grandes gerbes d'eau. L'artillerie de l'OTAN tonne, et de la fumée s'élève des points d'impacts. Sur le lac, d'étranges robots, surf en mains, se jettent à l'eau.

Opposition : les tirs viennent d'humains « chairs à canons » soumis aux ondes alphas.

● Pour les Héros

Le ferry traverse le lac, alors que des tirs sporadiques venus de la rive ricochent sur le blindage.

L'artillerie de l'OTAN tonne, et de la fumée s'élève des points d'impacts

Opposition : aucune

PHASE 2 : DÉBARQUEMENT (7)

● Pour les Guerriers

Les Guerriers sautent des canoës sous un tir plus nourri, alors que l'ennemi se regroupe pour les repousser. Les canons de l'OTAN allongent leur tir.

Opposition : les tirs viennent d'humains « chairs à canons » soumis aux ondes alphas, les Surfeurs d'Inox essaient d'enrayer le débarquement.

● Pour les Héros

Le ferry s'engage dans la Niagara (basse Niagara)
Opposition : (nbr de Héros) Surfeurs d'Inox, 6 Balfight dont 3 porteuses de bombes !

PHASE 3 : ENGAGEMENT (8)

● Pour les Guerriers

Les Guerriers affrontent l'ennemi au corps à corps ou à bout portant, ça barde.

L'artillerie s'est tue.

Opposition : humains « chairs à canons » soumis aux ondes alphas ainsi que de Servaux et de Balfight.

● Pour les Héros

Le ferry remonte la rivière au milieu de la ville, l'ennemi tombe de partout.

Opposition : 10 Balfight (5 porteuses de bombe), (nbr de Héros) Servaux bondissent des rives

PHASE 4 : DIVERSION (9)

● Pour les Guerriers

Les Guerriers s'éparpillent en petit groupes, tirent à vue, montent des embuscades alors que la contre-attaque ennemie se prépare.

Opposition : humains « chairs à canons » soumis aux ondes alphas, Servaux, Balfight, Négriers et Miradors.

● Pour les Héros

Le ferry arrivent aux chutes (la chute du fer à cheval, sur 900 m de large, les chutes américaines sur 300 m, le tout avec une hauteur de plus de 20 m), ne lésinez pas sur le bruit (tirez la chasse d'eau pour l'ambiance !)

Opposition : 10 Balfight (5 porteuses de bombe), (nbr de Héros) Servaux bondissent des rives, (nbr de HÉROS) Surfeurs d'Inox

PHASE 5 : REPLI (8)

● Pour les Guerriers

La concentration des forces ennemies devient trop importante, les Guerriers décrochent en se couvrant les uns les autres. L'artillerie de l'OTAN ouvre le feu sur les concentrations ennemies.

SURFEURS D'INOX

[Robot/Minable]

Unité robotique humanoïde capable d'utiliser un étrange hydroglisseur, ils sont pourvu d'un « œil » cyclopéen duquel peut jaillir un rayon laser. Vif et précis, ces Surfeur d'Inox sont aptes à dérouter plus d'un résistant aux envahisseurs. Ils peuvent bondir à un endroit (un ferry par exemple), leur surf tourne autour en attendant, ils peuvent même sauter dessus sans risque, la classe !

Protection : 7

Aptitude : Surfer avec style + 2

Armement : rayon laser (portée pistolet, dégât 2 dés), surf suicide (ils peuvent projeter leur surf contre une cible, dégât 3 dés), mains d'inox 1 dé

SERVAL

[Terrien/Minable]

Un Serval, des Servaux. Les Servaux sont un croisement odieux entre des terriens drinisés et quelques expériences des envahisseurs, sous la conduite de l'affreux individu de la scène 4. On a doté ces « volontaires » de griffes d'acier rétractiles et on a boosté leur glande surrénale de manière à les rendre très agressifs, comme des catcheurs croisés avec des loups enragés.

Protection : 5 (oui, on a mis quelques plaques de blindages ici et là, un défaut d'un squelette en adamantium)

Aptitudes : Catcher avec des griffes + 2

Armement : griffes rasoir 2 dé ! Peut faire deux attaques dans le même round mais perd son bonus de Catcher avec des griffes.

● Pour les Héros

Il faut s'enfoncer sous les chutes américaines, là où a été creusée une base secrète du temps du Maccarthysme (années 1950)

Opposition : personne, laissez les Héros entrer...

BATFIGHT

[Bio-Combattant/Minable]

Horrible chauve-souris de trois mètres d'envergure, la Batfight est une monstruosité génétique. Son système d'écholocation rend ses attaques très précises, ses griffes et ses crocs sont mortels. Elles sont suffisamment intelligentes pour saisir entre leurs pattes des explosifs et les larguer sur un objectif. De plus, certaines peuvent être enrégées.

Dans ce scénario, les Batfight jaillissent toutes du repaire secret sous la cascade.

Protection : 5 (un sacré cuir !)

Aptitude : attaque éclair + 2

Armement : griffes 1 d+1,

crocs 1 dé, une bombe (6 dés, aire d'effet un quart de ferry)

Une Batfight sur deux est équipée en bombe, il vaudrait mieux les abattre en premier. Un Héros qui tire sur une bombe en train de chuter et qui la touche la fait exploser avant qu'elle n'atteigne son objectif, ne jetez que trois dés.

SCÈNE 4 : LE GÉANT BLEU

Horreur et damnation ! L'ennemi a bien installé un immense hangar sous les chutes du Niagara, dont il exploite l'énergie hydroélectrique pour élaborer une arme de destruction massive tirée, selon lui, typiquement de la culture nord américaine : Dr Broadway.

Oui, un colosse de 15 mètres de haut, d'un bleu électrique, est branché de partout. Des dizaines d'ingénieurs humains esclaves (soumis aux émetteurs alpha) s'échinent pour le mettre en fonction.

Si vos Héros arrivent ici après 10 phases d'Assaut, il est opérationnel, alors ça va barder !

Sinon, ils doivent « simplement » neutraliser le savant fou qui a créé ce monstre après s'être vendu aux envahisseurs.

Dr Broadway n'est pas autonome, il y a un poste de pilotage situé dans le crâne.

Le Professeur Magnétite est prêt à tout faire sauter pour que son œuvre d'art ne tombe pas entre de mauvaises mains, de son point de vue. En tant que responsable du projet, il a très bien compris une chose de ses rapports avec les robots ambassadeurs des envahisseurs : l'ennemi évite d'intervenir directement, il a de plus en plus besoin de faire faire le sale boulot à d'autres, voire même de faire croire que les Terriens ne s'en prennent qu'aux Terriens. Tiens, donc, mais pourquoi ?

Cette information, les Héros pourront aussi l'apprendre d'ingénieur humains capturés (et donc libérés) : tout devait être fabriqué quitte à pousser les limites des capacités techniques des Terriens, les envahisseurs ont simplement fourni la « pile » qui, une fois chargée grâce aux chutes du Niagara, alimenterait le Dr Broadway. Tout le monde connaît l'objectif de ce robot géant : écraser la résistance New Yorkaise.

Ah, la pile, on ne pourra pas l'extraire (système d'autodestruction, avec compte à rebours ressemblant à la Lettre à Elise de Beethoven).

Pour se protéger, le Professeur Magnétite est entouré des 10 derniers Servaux. Il les envoie au corps à corps pendant qu'il essaye de griller les Héros à distance.

Ingénieurs captifs (20 anciens Geeks, Terriens/Minable)

Le Professeur peut leur ordonner d'attaquer, ils ont des outils comme armes improvisées (mettez 1 dé) et juste 1 point de protection (casque de chantier). Il serait barbare de les exécuter, faites-le comprendre à vos Héros. Par contre, on ne peut plus faire grand chose pour les Servaux.

LE PROFESSEUR MAGNETITE. [Affreux]

Ce savant, un ancien des laboratoires secrets américains, a été traumatisé par les comics et les films de super Héros, pour lui une sous-culture de dégénérés. Pour plaisanter, ses collègues l'ont un jour soumis à des rayons gamma, achevant de le rendre haineux. Il a décidé que les envahisseurs étaient pour lui une chance de ramener l'humanité dans une nouvelle ère de conservatisme, notamment en utilisant les ex-idoles d'une jeunesse américaine indigne.

Protection : 4

Agilité : 2

Combat : 4

Technique : 6

Nuisance : 6

Bagout : 3

Pilotage : 4

Ténacité : 3

Aptitudes :

Sadique : il bénéficie d'un +2 pour faire craquer les autres.

Cobaye vivant : il s'est personnellement testé plusieurs branchements, lui octroyant d'étranges capacités de lévitation ou de télékinésie, du moment qu'il y a du métal. En dépensant un point de Nuisance, il peut générer une attaque faisant 1 dé de dés de dégâts, soyez imaginatifs !

Armement : pistolet laser (générateur branché dans le dos), dégâts modulables selon portée (3 dés portée pistolet, 2 dés portée fusil)

DR BROADWAY [Véhicule]

Blindage : ③

Armement : Poings Broadway (génère une onde de dislocation moléculaire, il faut lancer ② dés pour obtenir le nombre de dés de dégâts, oui l'effet est incertain mais redoutable).

Le pilote du Dr Broadway se tient dans son crâne.

Nos Héros ne pourront pas mettre la main sur le Dr Broadway. Seul le Professeur Magnétite sait le piloter de toute façon.

Il vaut mieux tout faire sauter, le bon vieux générateur près des stocks d'acétylène servant pour les chalumeaux est tout désigné.

Le Dr Broadway est trop gros pour être emmené autrement. Libérer les Ingénieurs et leur permettre de s'enfuir est le plus simple.

Dans le Hangar, il y a quatre émetteurs à ondes alphas (un dans chaque coin, situé en hauteur, on n'est jamais trop prudent.). Si les Héros les détruisent, les Ingénieurs retrouveront leur libre arbitre.

Émetteur à ondes alpha, Protection 8
Vous la dépassez, et c'est boum !

EPILOGUE :

Pour fuir, si le ferry est naze, il y a plusieurs hors bord et un remorqueur (qui devait traîner le robot à l'extérieur s'il ne fonctionnait pas)

Le Hangar secret n'est accessible qu'en passant sous la cascade, la fuite se fera donc par l'eau, quitte à rejoindre la rive plus loin et s'enfuir par la route jusqu'à Toronto. Vous pouvez mettre un peu d'opposition à vos Héros mais aidez les avec la sœur de Jack s'ils traînent trop, normalement ils devraient être proches du zéro en MANGA.

Plus ils ramènent d'Ingénieurs, mieux c'est. Le Professeur Magnétite serait un plus indéniable.

L'OTAN se voit confirmer que, certainement à cause d'une pression quelconque, les envahisseurs n'ont plus les coudées franches comme lors de leur attaque initiale et doivent trouver les moyens de continuer la guerre sans le faire voir. Cela ouvre des perspectives : qui fait pression ? Peut-on s'en faire un allié ? Pouvons-nous les repousser ? Yes, We Can !

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 V1.1 ISBN 13 : 9782951420885
Manga BoyZ Les Sauveurs de l'Humanité V1.5 ISBN 13 : 9782917730003
Manga BoyZ Les Héros de la Planète ISBN 13 : 9782917730010

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

WWW.MANGA-BOYZ.COM



인류의 구세주

MANGA BOYZ[®] 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