

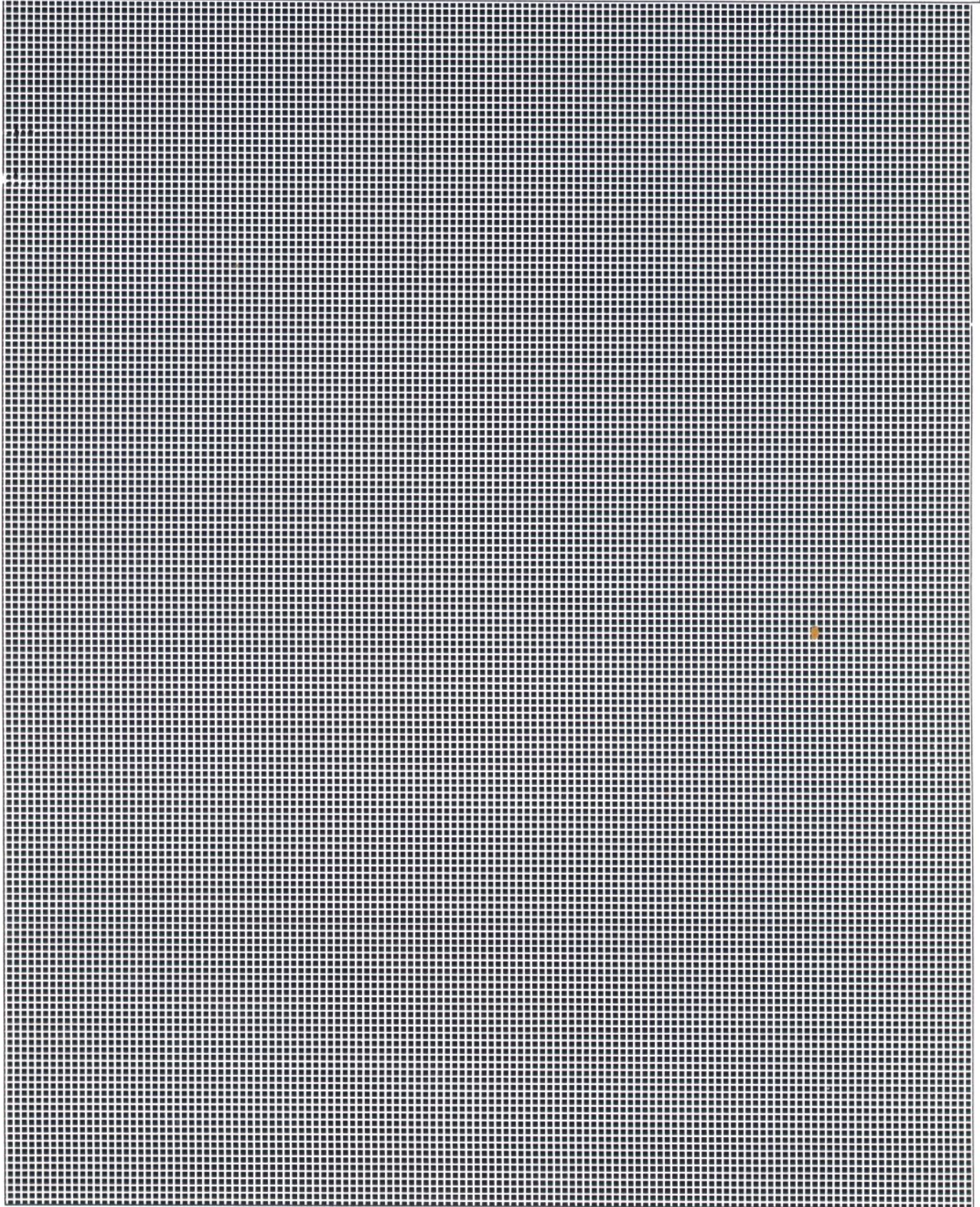
ZONET

LE PETIT COMPLICE
DU JEU QUI CARTONE !

LE CADEAU ZONET
UNE BOULE DE NEIGE
AVEC LES
MOUSEMPHEES
DE ZONET



LE CANEVAS DE MAMIE SIROZ : Quoi de plus exquis que cette splendide couverture lainée et accrochée sur ton mur, hein ? Pour ce faire, troue les petits points à l'aide d'une aiguille, puis, t'armant de patience, de fils de couleurs rouge, noir et de tout un assortiment de gris, travaille délicatement ta broderie. Tu ne verras pas le temps passer et t'amuseras bien.



AIDE DE JEU

REGLES - - - - - P. 3
Rectifications, modifications et ajouts. Il n'y manque rien.

LES COMBATS DE GROUPE - - - - - P. 5
Pas si vilement repompé sur Zonequest, vous découvrirez de nouvelles règles.

NOUVEAUX PERSO ET STREMONS - - - - - P. 9
Des classes classieuses et des Monstres Monstrueux.

DES TABLES EN BETON MASSIF - - - - - P.13
Ajouts qui fera pétiller vos parties (de jeux de rôles bien sûr !).

FIGURES MYTHIQUES - - - - - P.14
Le Who's Who pas cher.

ZONE SUD - - - - - P.16
De Paris à Marseille, les zone-kids sont partout.

SCENARIO

LE LAC DE CRISTAL - - - - - P.19
Des arrêts sans rigueurs aucunes.

LA CONFRERIE DE LA HONTE - - - - - P.25
Passera, passera pas ? Après *Je vous salue Marie* et la *Dernière Tentation du Christ...*

CHINATOWN - - - - - P.29
Des mystères asiatiques en plein Paname.

NOUVELLES

TETE DE NOEUD GORDIEN - - - - - P. 8
Où ce qui se passe sous le crâne de certaines personnes paraissant normales.

A L'EST DE PAS GRAND CHOSE - - - - - P. 5
Hemingway dilué dans de l'acide.

DIVERS ET VARIE

INTRODUCTION - - - - - P. 2
Raoul Siroz en Costard.

REMERCIEMENTS - - - - - P.38
Plus qu'un plaisir, une institution.

ZONE +

Publié par Thery-Bouchaud et Cie - 8 rue du general Gallieni 78220 Viroflay.

REDACTION

Rédacteur en chef : **Raoul Siroz**. Assisté péniblement par **Eric Bouchaud** et **Nicolas Thery**.
Secrétaire de rédaction : **Mireille B.**

MAQUETISTE : **Tata et Gogol ESTER.**

ILLUSTRATEURS :
Eric Pavillon (du moins ce qu'il en reste) et **Tapage Nocturne.**

COLLABORATEURS :
Dominique Granger,
Marlow Frazer, **Gael Mange,** **Olivier Zamora,** **Jacques Réaux.**

La rédaction n'est déjà pas responsable de grand chose, alors certainement pas des manuscrits ou dessins non-sollicités. Mais que cela ne vous empêche quand même pas de nous envoyer Scénario et aides de jeux.

ZONE est un jeu publié par **SIROZ PRODUCTION.**



ZONE+

INTAO

Alors, heureux ? heureuse ? épanoui(e) ? comblé(e) ? extasié(e) ? repu(e) ?

Il est enfin là le joli ZONE +, le si joli ZONE +, le magnifique ZONE +, l'admirable Aide de Jeu Zonesque qui s'offre tout entier à vous aujourd'hui, la deuxième oeuvre majeure incontournable de ce siècle. Et qu'est-ce qu'on y trouve dans ce ZONE + déjà mythique, hein ? Ce ZONE + qui se hisse au même rang que les plus grands dans l'imagerie populaire de cette dernière décennie du XXème siècle, hein ? Qu'est-ce qu'on y trouve ? Des Nouvelles Règles ! Des Classes de Personnages toutes plus mignonnes à croquer ! Des Monstres toujours plus criants de vérité ! Des Scénarii fascinants ! Des Nouvelles ! Des aides de jeux !

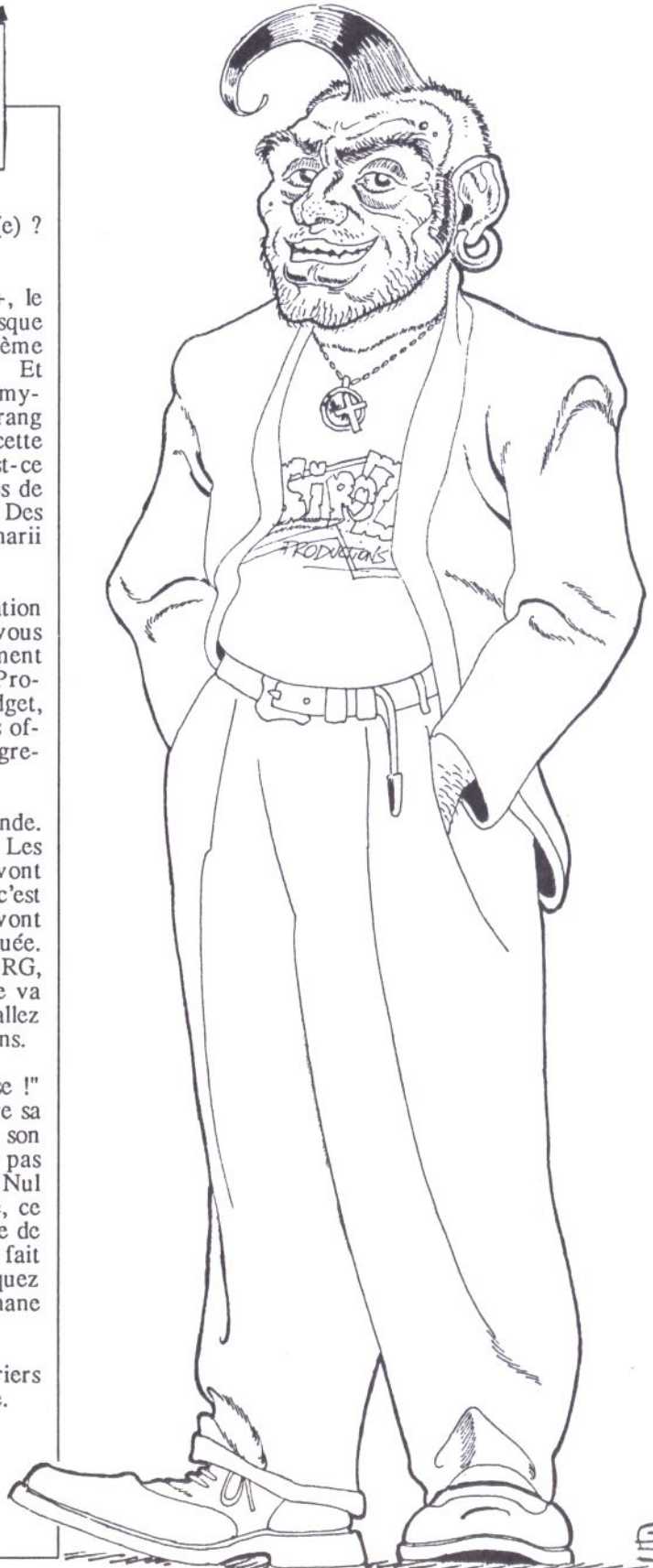
Vos délicates petites menottes tremblotantes d'excitation n'en croient par leurs yeux. Un peu plus et vous lécheriez la couverture tout en reniflant goulûment cette somptueuse rondelle vnylique que Siroz Productions, magnanime, tout en plagiant Pif Gadget, BONUX et Kinder Surprise, s'est décarcassé à vous offrir en plus à vous tous, petits crapauds et petites grenouilles zonekidesques.

Et quelle rondelle mes aïeux ! Rien que du beau monde. Du beau linge. Ca va PETER dans les chaumières. Les Satellites et Les Mouse Moment de concert vont réapprendre à vos petits derrières fatigués ce que c'est que de se trémousser jusqu'au bout de la nuit. Ils vont vous la réveiller votre libido rock'n'rollette fatiguée. Dans plus de 8000 foyers zonekidesques (Sondage RG, Chiffres corrigés), l'incendie va se déclarer, la lave va monter, faire exploser la cheminée. Vous allez l'attraper la myxomatose, la maladie des chauds lapins.

" Ah ! Le Rock Made in chez nous, c'est kékchose !" qu'il dit toujours Pépé Siroz, roulant les airs derrière sa grosse moustache en découpant chaque mot avec son opinel pour l'étaler ensuite sur sa tartine, "même ti pas qu'il a la vigueur placée au bon endroit, juste là !". Nul besoin d'en rajouter, cet esthète méconnu, ce sage, ce divin prosateur a réussi à tout dire en une économie de mots à nous couper le souffle... Une rondelle, c'est fait pour être écoutée, alors, ouvrez vos esgourdes, claquez des doigts, enfiler vos souliers ferrés, vot' banane gominée et...que la fête commence !!!

La Zone vous appelle, messieurs-dames les aventuriers du pavé. Aimez la et elle vous le rendra au centuple.

LONGUE VIE AUX ZONEKIDS
RAOUL SIROZ



REGLES

RECTIFICATIONS, MODIFICATIONS ET AJOUTS

Le présent chapitre, qui prend en considération l'ensemble des règles de ZONE, est une suite de précisions sur les divers points de règles contestés ou contestables. Il apporte aussi des variantes et des ajouts de règles destinés aux plus exigeants d'entre vous. Le tout est présenté dans l'ordre chronologique des règles présentées dans ZONE.

INTRODUCTION ET AVERTISSEMENT

Elle est superbe cette introduction, claire précise et concise. Une perle sublime, un rubis aux milles reflets, and so on. On pourrait une nouvelle fois préciser que ZONE est un jeu d'ambiance, où l'humour doit être constamment présent dans la tête du ZONEMASTER, où le squelette principal d'une partie n'est pas le combat, mais la vie des héros de la rue.

CREATION D'UN PERSONNAGE

1. LES SCORES

Au lieu de jeter bêtement les dés (car de toute façon il est très dur de les jeter intelligemment), les joueurs peuvent décider de répartir un certain nombre de points dans les différentes caractéristiques. Ce nombre de points à répartir est de $84 + 2D10$. Le minimum dans une caractéristique est de 3 et le maximum de 18, sauf en ce qui concerne la Constitution dont les minima et maxima sont respectivement de 6 et 36.

2. LA FORCE CHEZ LES MEUFS

Des remarques ont été faites sur la prise en compte de la force pour calculer le score de "Draguer" chez les Zone-Girls. Deux points à souligner pour les réfractaires et les machos :
- Tout d'abord la force ne compte que pour 1/10ème dans le score final.

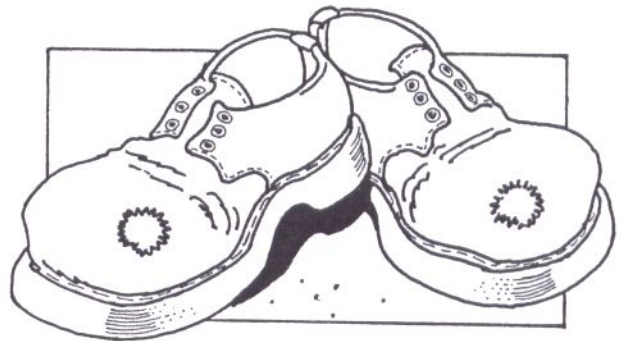
- Ensuite le score de force représente un certain maintien du corps, son "potelage" exquis. Car si une nageuse Est-Allemande a 18 de force, elle n'a que 3 de beauté. Par contre, une belle fille peut être forte sans que cela l'enlaidisse.

NOTE DE RAOUL SIROZ

Mouais, je voudrais des exemples moi, de ce qui vient d'être dit. Ils ont encore trop bu ces asticots. Pour moi, je proposerais le pourcentage de Draguer pour les filles comme suit :

$[(INT \times 4) + (Beauté \times 6)] / 10 \times 4$
ce qui se lit :

Moyenne de 4 fois l'intelligence et de 6 fois la beauté, le tout multiplié par 4.



LE COMBAT

1. LES POINTS DE VIE

Pour certaines personnes, la constitution évolutive manque de "réalisme". Yes, so bad. Effectivement. Après un intense "brain storming" au huitième étage de la rédaction, nous sommes arrivés à cette conclusion :

Avoir l'habitude de prendre des coups, et avoir l'instinct de les éviter à moitié, peut être effectivement traduit par une hausse des Points de Résistance suivant les niveaux. Par contre, avoir l'habitude de prendre des pruneaux ou des coups de surin, ne peut entraîner que des balafres. En conséquence, l'équipe de Siroz propose la règle OPTIONNELLE suivante :

- La hausse des PDV n'est plus prise en compte après le troisième niveau, tandis que les PR continuent d'augmenter de façon normale.

2. EXPLOSIFS

A la relecture des paragraphes concernant les explosifs, il semble utile de préciser la façon dont sont calculés les dégâts sur les localisations.

Les dégâts des explosifs sont répartis sur toutes les localisations, et les modifications de dégâts des localisations sont alors prises en compte. Un personnage qui reçoit un explosif directement sur lui, double les dégâts.

3. LE COUP DE BOULE

Ce type d'attaque a été délaissé lors de la création des règles de "ZONE", ce qui est véritablement une lacune, vu son omniprésence. Mais sonner musette, raisonner claironnette, à genoux majorette car ZONE + vous le livre ici.

Le Bouloshimagari (Nom technique) n'est utilisable que lors du premier coup donné dans un combat, à une exception près : Dès que l'attaquant a 4 Points de Rapidité de plus que son adversaire il peut l'utiliser au combat même si ce n'est pas le coup d'initiative.

NOM DE L'ARME	%BASE	DEGAT	Type
TETE	20 %	1D6	12
CASQUE	-10 %	+4	12

Il est évident qu'un coup de boule, si il est réussi, touche obligatoirement la tête (c'est aif pour as). Le port du casque s'il augmente les dégâts, diminue les chances de l'exécuter.

Le pourcentage du coup de boule ne peut augmenter que de 5 % maximum par niveau car c'est une technique très précise (et meurtrière) qu'il n'est pas aisé de maîtriser rapidement.

COMPETENCES

Non, encore une fois nous n'avons pas tout dit, et nous allons aussi réparer cet état de faits dans le domaine des compétences.

1. BONUS DE CARACTERISTIQUES

Au premier niveau, chaque personnage est débutant. Donc, en attribuant les points de pourcentage relatifs à leur classe, deux personnages (ayant des scores de caractéristiques différents) peuvent être du même niveau. Or, il est logique de penser que certaines personnes sont plus douées que d'autres dans quelques compétences. Ceci est déjà traduit en terme de jeu par les scores différents qu'il y a d'une caractéristique (force, intelligence...) à l'autre. Aussi, pour rétablir l'équilibre, il convient d'octroyer les bonus suivant

la compétence choisie et la caractéristique maîtresse (ou les caractéristiques).

ACROBATIE : $(FO+3DEX+2RA)/6 = \% \text{ DE BONUS}$
 ART MARTIAL : $(FO+2DEX+2RA)/10$
 CAMOUFLAGE : $(INT+DEX)/2$
 CONDUIRE : $(DEX+RAP)/2$
 CROCHETER : DEX
 ESCALADER : $(DEX+FO)/2$
 BABY FOOT : $(DEX+RAP)/2$
 FLIPPER : IDEM
 MAR. SILENCE : DEX
 PICKPOCKET : DEX
 SAUTER : $(2FO+DEX)/3$
 COURSE : $(FO+DEX+RA)/3$

Pour chacune des compétences nommées, il faut ajouter la moyenne de la caractéristique (ou juste le score de ladite caractéristique) au pourcentage de base exprimé sur la fiche de personnage.

2. NOUVELLES CARACTERISTIQUES

REPERER TRUC CHELOU : (INT)

Cette compétence est utilisée par un Zonekid pour repérer un détail incongru ou des indices subtils. Par exemple, un personnage qui aura réussi sa compétence de "Repérer un truc chelou", pourra s'apercevoir que le cadre du tableau est usé en deux endroits. Ce qui s'explique par le fait que le tableau est souvent décroché à ce niveau, et qu'il y a donc quelque chose derrière celui-ci (un coffre ?).

RP : Le zonekid remarque un détail subtil et en déduit son utilité (ou fonctionnement), comme tout véritable virtuose sherlock-holmesque.

EC : Hein ? quoi ? Ah non. J'avais juste remarqué que cette voiture n'avait pas de roues, pas de portes, qu'elle était creuse et que deux robinets la surplombaient. J'me disais aussi, y a pas de volant....

INVENTER UNE CHANSON (VARIANTE : RACONTER UNE BONNE BLAGUE)

Le tout n'est pas de savoir chanter, encore faut-il trouver une chanson (ou une musique) qui soit à propos. Pour détendre une atmosphère des plus tendues, trouver des paroles ayant trait à la situation est l'idéal (ça dédramatise). Cela peut calmer des PNJ agressifs et faire gagner 1D6 de Moral à ses amis lorsqu'ils viennent d'essayer un coup dur (c'est à dire qu'ils ont perdu du moral).

RP : Les camarades du joueurs sont rassénérés et gagnent 7 pt de Moral. Les ennemis potentiels, regardent fixement le joueur avant

qu'un large sourire illumine leurs visages et qu'ils lui donnent une tape amicale sur l'épaule.

EC : En rappelant ainsi de bien mauvais souvenirs à l'assemblée, outre un "ta gueule !" bien senti, tout le monde perd 1D4 de Moral...Face à des PNJ agressifs, le second couplet a de grandes chances d'être interrompu par une patate dans la tête.

LES COMBATS DE GROUPE DANS ZONE

Voici donc toutes les règles de combat de groupe que vous avez déjà trouvées (pour les plus fidèles d'entre vous) dans ZoneQuest, cette splendide campagne. Ces règles peuvent être utilisées de deux façons distinctes :

STYLE WARGAME

Il faudra que vous vous fabriquiez dès lors du matériel. Tout d'abord un plateau de jeu dessiné sur des feuilles possédant un quadrillage hexagonal (que l'on peut trouver chez ses détaillants habituels), puis ensuite, des pions sur lesquels vous inscrirez un chiffre permettant de différencier chaque

unité. Ensuite, sur une feuille libre, en face du numéro de référence inscrit sur le pion, vous donnez le type d'unité (Skins, CRS...), les points de force et de moral en incluant un espace suffisant pour y inscrire les modifications et le mouvement.

OPTIQUE JEU DE ROLE

Ces règles aideront le Zonemaster à décrire les combats et chiffrer les pertes pour chaque belligérant dans les luttes de masses où assistent, ou participent, les personnages. Cette façon de jouer les combats ne les ralentit pas et laisse une plus grande part aux actions personnels des joueurs.

Il est bien entendu que Zone étant un jeu de rôle, toutes les possibilités ne peuvent être quantifiées dans ce chapitre. Le Zonemaster aura à trouver les modificateurs à apporter dans la bataille suivant son grand esprit logique (c'est à dire les +1 à l'attaque, au moral, etc).

1. CREATION DES UNITES

Comme pour les personnages d'une partie de Zone, il faudra définir les caractéristiques de chaque unité. Cette fois-ci, les dites caractéristiques ne seront pas créées de façon aléatoire.



bat. Il convient dès lors d'effectuer un test de moral pour vérifier la cohésion de l'unité. Un test de moral s'effectue quand :

- L'unité vient de perdre du moral comme indiqué en 3.1.
- Elle vient de perdre 25, 50 ou 75 % de ses effectifs.
- Elle se trouve sous un feu nourri.
- Elle a infligé à son adversaire moins de la moitié des dégâts qu'elle a subies.

3.3 Comment réaliser le test ?

Il suffit de jeter un D20 sous les PM actuels de l'unité et de se reporter au tableau ci-dessous.

3.4 Le Tableau de Moral

PM actuels	Jet Réussi	Jet Loupé
20+	+2FD(prochaine att)	
17- 19	+1FD(prochaine att)	
13- 16	-1 PM	
9- 12	-1 PM	-1D4 PM *
5- 8	-2 PM *	-1D6 PM *
1- 4	-1D4 PM *	éliminé

Att: Attaque

* : Lorsqu'un astérisque apparait dans une case, consultez la table ci-dessous :

- 1 : Rien
- 2 : Recul
- 3 : perte de 25 % effectifs
- 4 : Recul + perte 25 %
- 5 : fuite
- 6 : Eliminé

Recul : L'unité part dans la direction inverse de son mouvement précédent. Si ce mouvement est rendu impossible par la présence d'ennemi, l'unité reste sur place et est désorganisée pour 2 tours.

Fuite : L'unité s'enfuiera. Si elle rencontre des adversaires, elle les combattra. La fuite prend fin quand l'unité est hors du champ de bataille.

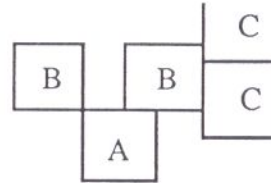
4. REGLES AVANCEES

4.1 Le Vent de Panique (LVP)

Lorsqu'une unité tombe à zéro de moral, elle propage son angoisse sur l'unité amie (ou les

unités) adjacente. Cette dernière perd la moitié des points de moral, qu'a perdu l'autre unité AU COURS DU MEME ROUND. Les autres unités adjacentes perdent également la moitié de ce qu'a perdu la seconde unité et ainsi de suite. Clair non ?

Ex :



L'unité A perd 8 points de moral et arrive à zéro. Dès lors, les unités B adjacentes perdent 4 point de moral. Les unités C (au contact des unités B) perdent, quant à elles 2 points.

4.2 L'effet de l'alcool

Certaines unités peuvent être abreuvées d'alcool lors d'un combat (c'est d'ailleurs souvent le cas...). Ces dites unités sous influence de l'alcool (SIA) sont sujettes aux règles suivantes :

4.21 La Force

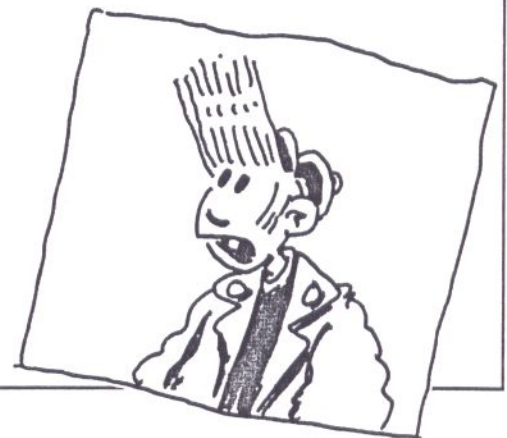
Au premier contact avec une unité adverse, une unité en SIA aura sa force multipliée par 2, avant de la voir divisée de moitié pour le round suivant.

4.22 Le Mouvement

Lorsqu'un joueur désire bouger une unité en SIA, il doit tirer un D3 pour connaître la direction qu'empruntera effectivement l'unité.

4.23 Le Moral

Une unité en SIA a son moral augmenté de moitié.



TETE DE NOEUD GORDIEN

PAR E. BOUCHAUD



Nocturne et nuit sans lune, néons blafards des réverbères sur le bitume, asphalte détrempé par une pluie abondante... Duo sublime du quasi blanc et du presque sombre.

Le silence éloigné des automobiles, le vent faible et froid, confortaient Damien en de sordides rêveries, en des pensées bancales et des songes fragiles. Titubant dans cette rue oubliée de l'attraction urbaine, le blouson de cuir noir l'isolant du reste du monde, Damien fixait en plein axe des flash-backs cruels. Il s'arrêta devant le 36, ou 37 qu'importe, de cette rue crasseuse, stéréotype architectural du chaos parfait et régulier de la banlieue. Observateur impassible de la déflagration des styles, acier sec et vieilles mesures, briques saumâtres et verre poli, il alluma une Lucky Strike, cigarette filtre. L'éclat chancelant du Zippo renforça les lignes imparfaites de son visage carré. Rougeaud et appesanti par l'alcool, il n'était guère beau, mais ses yeux d'un bleu acier, trahissaient une pâle fureur mélancolique, comme deux miroirs convexes braqués sur la tristesse rageuse du destin incontournable qui conduit par la "Highway", ou la vicinale (faute de dégoût), vers un Eden noyé dans la boue.

Une porte cochère s'ouvrit. Intrigué, Damien, en s'adossant au réverbère dont la lumière formait autour de lui un halo dans l'ombre oppressante, tourna son regard vers la jeune fille qui venait de faire son entrée dans cette scène dérisoire. Entre les volutes bleutées du tabac, les détails physiognomiques s'imposèrent : Féminine engeance, cheveux bruns et longs tombant sur un pardessus, encadrant un visage fin et pâle comme une aquarelle. Ses pieds nus se dirigèrent vers Damien, qui en machonnant sa cigarette, fourra les mains dans les poches de son lourd cuir.

Elle tourna autour de lui, braquant ses yeux émeraudes injectés de sang. Fasciné, il la suivit du regard, se plongeant dans les abysses de l'égarément de la jeune fille.

Soudain, ses deux pieds nus s'arrêtèrent sur la chaussée, elle leva la tête d'un mouvement rebelle et fixa Damien. Vierge prostituée et putain puçelle, le corps et l'esprit dérivant vers une psyché échymosée, sa beauté cruelle et féminine enfermée dans un vieux pardessus gris, elle resta un instant immobile. Damien semblable à elle, observait cette fille, visiblement défoncée par quelques toxines et dérivés d'héroïne base.

- "T'as une clope ?"

Damien sortit une cigarette de son paquet souple, et tendit la nicotine. Elle eut un rire bref, bref et hystérique.

- "T'as du feu ?"

Second appel entendu et exhaussé par la flamme vacillante du briquet métallique.

- "Viens, suis moi !"

Il suivit la fille égarée à travers le porche, puis dans le long escalier de bois vermoulu. Au sixième, sans ascenseur, la fille poussa la porte d'un petit appartement, jauni et délabré, avec pour seuls meubles, un matelas et une table basse "modern style". Une seconde porte devait donner sur des chiottes, mixtes par nécessité.

Elle s'assit sur le matelas, en faisant une invite à Damien. Il hésita.

- "j'suis pas une pute tu sais", dit-elle dans un sourire figé.

- "j'm'en fous !", répondit Damien en s'asseyant auprès d'elle. Un vague odeur de moisi s'éleva d'un mouvement synchrone.

- "Tu t'appelles comment ?", interrogea Damien.

- "C'est important ?"

- "Non !" répondit-il avec un rire nerveux.

- "Mais j'ai dix sept ans, si tu veux savoir".

- "Ou 6 154 jours aurait dit Nabokov", laissa trainer Damien en fixant à travers les persiennes, un papillon noir essayant d'atteindre la lumière d'un réverbère ; gestes futiles, il cognait contre le carreau.

La fille (Lolita ?) suivit le regard du garçon ; elle dit dans un souffle :

- "Tu sais, un jour j'ai trouvé une araignée morte au fond d'un pot...elle avait tissé sa toile sur le dessus, bloquant ainsi l'entrée. Aucun insecte n'est venu...".

- "Si elle avait eu une lumière au fond de son pot, elle aurait attiré d'autres bestioles...comme ce papillon", Damien pointa son doigt vers la vitre ou s'agitait en pure perte l'animal.

- "Ou d'autres attraites..."

Damien eut une angoisse soudaine face au champ de possibilités entrevu dans cette dernière phrase.

- "Ton araignée était piégée, elle avait tissé sa propre tombe" lacha-t'il.

- "La vie n'est qu'un espoir vain, un peu comme ce papillon qui tente d'arriver au réverbère, pour ne rien trouver que la mort à l'aube... La vie n'est qu'un mensonge, orchestré par celui même qui la vit."

Lolita (est-ce son nom ?) se mit à rire, encore une fois. Rire hystérique et désagréable, désaccordé et pathologique, limotrophe du pathogène.

- "L'espoir est peut-être un mensonge, mais le désespoir n'est pas la vérité pour autant", soupira Damien en rallumant une cigarette.

La fille, fixa le garçon de sa beauté juvénile :

- "Tu fais quoi, toi ?"

- "Nothing to declare ! J'ai joué et j'ai perdu, du moins a ce que je crois. A présent plus rien, plus rien, lose to overdose..."

- "Moi, je suis née et depuis j'en crève..."

Damien observa les traits fins et délicats de la jeune fille. Ses deux yeux vert glauque...

- On fait l'amour ? Demanda la nymphe de l'asphalte, en surprenant le regard de Damien. Elle s'était offerte sur un ton glacial, médical et mathématique. Il sourit, pris la main de la jeune fille.

- Tu n'as rien à boire avant, une bière - Tu te défiles...

- Pas une seconde à perdre, donc, puisque tu veux tout trouver...

Elle éclata de rire !

Encore ce rire laid et détestable, grinçant et percutant.

- "Mais je n'ai besoin de personne".

Pointe d'ironie ou de déraison ?

- "Joins toi à moi !"

L'accord physique ne se fit pas attendre, après caresses et jouissance sous-jacentes, aller sans retour, et retour sans départ. Cris, et pincement de bouche à bouche. Mains calines en entrée, phantasmes exhaussés pour la suite, pour finir dans la crème moite et poisseuse du dessert. Essoufflés, les deux amants se séparèrent, chacun allongé sur le dos, la sueur bouillante sur les draps défaits, et à ne plus refaire. La bouche pâteuse, l'esprit dérivant, en marche arrière, sur les minutes passées, Damien se surprit à ne pas penser...le "dienk nitch" infernal, suicidaire et confortable...à la limite du non-stimuli animal.

Il se leva et se dirigea vers la porte, qu'il supposait être les toilettes. Il allait poser la main sur la poignée quand il entendit l'interrogation :

- "Tu m'aimes ?"

Il se retourna, considéra la forme nue, lovée sur le matelas crasseux qui le fixait.- "Je vais pisser", répondit-il en abaissant la poignée...

- "Merci !" répondit la fille, comme soulagée.

Damien fut assailli, dès qu'il entra, par une pauteur capiteuse, qui amena ses tripes, faute de mieux, à la nausée... Il vit deux corps jetés dans la douche, la gorge déchirée sourire kabyle, nus dans une posture grotesque, un rictus maladif aux lèvres. Devant l'atrocité purulente de la scène, il lui revint des mots (ou maux) en flasback :

" Si l'araignée avait eu une lumière au fond de son pot, elle aurait attiré plus d'insectes..."

NOUVEAUX PERSO

Nous avons entendu d'ici de là des reproches sur la non-présence de certaines classes de personnages dans Zone. Cette absence avait été motivée par le peu d'importance qu'elles avaient alors en France, mais il est bien évident qu'il y a eu et qu'il peut y avoir des minorités dans les marginalités, aussi permettez nous de vous présenter les derniers résultats de nos investigations dans le paradis des mauvais garçons.

LE PSYCHOBILLY

Fils illégitime d'un Sid Vicious putrescent, d'une Spermula sado-maso et d'un Hank Mitzell graveleux, le Psychobilly, ou Trashboy, est fasciné par la violence, les films bien Gore et l'imagerie d'horreur année 50 ("E.C Comics", "Creepy"). Il écoute du Rockabilly ultra-speedé aux amphét' où l'on parle, entre-autres, de séances de nécrophilie, d'agressions, de cimetiè-re-party, de morts-vivants, de clown psycho-killer, de maniaques, de papa vampire, de frère zombie et de poubelles (le détruit tue). Les groupes qui distillent cette musique de bon goût reconnue par l'Office Catholique sont variés et originaux. On peut ainsi rencontrer les mythiques et draculesques "Cramps", les hystériques "MÉTÉORS" et leur "Wrecking Crew" (l'équipe de démolition, ainsi que s'appellent leurs fans. C'est dire...), les rigolos "Revillos", les végétariens "Washington Dead Cats" et... nous nous arrêterons là, il y en a et eut tellement. Le "Psychose" arbore sur le sommet du crâne de longues mèches de cheveux crépées en l'air. Autour, c'est rasé. Pour ce qui est du vestimentaire, c'est du 50's tendance Punk, Creepers ou Docs, jeans javé-lisés, Teddy ou Cuir ou Bomber. Toutes les fantaisies sont permises et conseillées quand elles sont dans l'Esprit Trash. Il faut être sale, méchant, mauvais, fou, ETRANGE, dérangeant, sanguinaire. Un jour, ils se transformeront tous en chauve-souris et viendront vous sucer le sang la nuit pour vous laisser exangue au petit matin. N'oublions pas que le Trash sait manier l'humour avec la même précision qu'il utilise pour vous lacérer la gorge ou vous exploser la tête d'un coup de Batte de Base-Ball.

Habiletés : Musique - Course - Escalade - Baratiner - Reperer un truc Chelou - Armes type 1.2.3

LE RAPPEUR, HIP-HOPPER, BEASTY BOY, ZOULOU & CIE

Une chose est sûre, il est principalement branché "States", côté ghetto pour être plus précis (En fait, l'internationale Zulu va du Japon au Brésil). En majorité black ou beur, il écoute, par ordre d'apparition du Funk,

ET STREMONS

du Rap, de la Go-Go from Washington, de la House Music, du ..., de la...etc. Il n'a plus grand chose à voir avec Sydney, ce sympathique animateur télé qui égayait nos débuts de dimanche après-midi, et se rapproche de plus en plus de ces sales voyous ("Bad") d'Outre-Atlantique, élevés dans la misère, la dope et la violence. Enfin, ZONE n'est pas encore "CLASS 84" et il boit bien plus volontiers du YOP et du jus d'orange que de l'huile de vidange fermentée et enrichie à la Stardust (il est sain). Collectionneur de casquettes de Base-Ball, d'Adidas, de lacets et de fringues de sport made in US, il a fétichisé jusqu'à l'insigne VW, qu'il porte en ostensor. Il faut dire que les bijoux, il aime ça. Le fin du fin ? cette bagouse en or s'étalant sur au moins trois doigts avec son nom gravé dessus. Graffiteur de génie (parfois), c'est lui qui sème ses "tags" (littéralement signatures) un peu partout dans le métropolitain et égaye de ses bombages les murs tristounets de votre région. A ce propos, les graffiteurs se font parfois la guerre, s'amusant à saboter les fresques de leurs "collègues" en les barrant de traits noirs (bel exemple de camaraderie). Les groupes qu'il écoute ? "Fat Boys", "Run DMC", "Beastie Boys", "Afrika Bambaatta",

Ah, oui, détail d'importance. Il joue souvent au Base-Ball avec les types qu'il ne supporte pas, prenant leurs côtes ou leur tête pour ce qu'elles ne sont pas, des balles en cuir spécialement faite pour subir le choc d'une Batte. De plus, il fait souvent des sports de combat, et pas des plus gentils (Thai-Boxing, Full Contact). Gotta get it man, see you later brother. Drop the bomb and get the Fonk, get get get, the FONK !!

Habiletés : Parler Anglais - Baratiner - Insulter - Art martial - Verlan - Course - Armes Type 1.2.3.4

LE MOD

Enfant des années soixante, né en Grande-Bretagne (comme presque tout un chacun), le Mod(ern boy) ne pourrait l'être vraiment sans posséder un scooter de marque Vespa ou Lambretta datant des années (60) si possible. En découle un certain intérêt de la mécanique puisqu'il passe souvent beaucoup plus de temps à réparer sa brouette qu'à la conduire et occupe ses longs après-midi à la doter de multitudes de phares et rétroviseurs n'ayant franchement aucune utilité. Sa vie, c'est le scoot'. Certains coucheraient même avec. Nous n'avons pu vérifier cette information peut-être un peu fantaisiste. La journée, le soir, il roule avec ses autres congénères Mods. Il revêt alors son Parka vert orné de badges

et patches à la gloire des Jam, Who et autres Lambretta's, une cocarde anglaise dans le dos, afin de protéger des embruns son costard 2-pièces (veste à trois boutons) sixties. Quand il sort faire la fête, il se gave d'amphétamines qui le font piaffer pour danser toute la nuit sur Aretha Franklin, Sam and Dave, The Temptations, Wilson Picket et Booker T. Ses belles portent mini-jupes, bottines à bouts carrés blanches ou mocassins plats, et s'habillent surtout aux Puces, les Compagnons d'Emaüs ou l'Armée du Salut. Sa tenue de travail ressemble en bien des points à celle des Skins bien qu'il ait les cheveux plus longs (courts quand même) : Docs, 501, Bomber Jacket, Harrington et chemise Fred Perry ou Lonsdale. L'été, les plus branchés partent rejoindre la Convention Scooter de l'île de Wight et en reviennent avec tout plein de jolis patches originaux qui les démarquent des Mods du Dimanche. Ces plus branchés (Les Faces) n'aiment d'ailleurs pas du tout les excès de phares et rétroviseurs et ne se gênent pour rouler sur des Vespa modernes. C'est eux qui montrent la voie et ils cherchent avant tout à sortir du troupeau pour le mener. Ce sont en quelques sortes des puristes qui vivent avec leur temps (belle contradiction non ?).

Le Mod veut être quelqu'un, une sorte de New Gentleman. Il exècre les Ponk's not dead (qui le lui rendent bien), les skins (bien qu'il en ait parfois quelques copains) et tout ce qui est zonard, sale et vulgaire. Collectionneur sixties patenté, c'est une véritable anthologie sur toutes les années soixante et certains espèrent qu'un jour, ce sera de nouveau comme en 1964 (dixit "The Barracudas"). Il a la classe le mec, du moins il veut l'avoir.

Habilités : Mécanique - Conduire Bécane - Faire pitié - Musique - Inventer une chanson - Armes type 1.3.4

RAPPEL : Les Corbeaux, Blaireaux, Minos, Scouts, Niou Vaves, BôCul-BêlleGeule, Pirates, Néo-Romantik, Boy Georges Addict, Funky (avé la balle de golf, té), etc...etc...ne forment pas de



classes de Zonekids. Ils n'ont franchement pas grand-chose à faire dans la grande aventure de la rue si ce n'est être des gibiers pour à peu près 90% d'entre eux.

Voici maintenant d'autres petites trouvailles concernant notre catalogue de monstres. Découvrez donc avec joie cette palette sulfureuse composée comme un tableau de Bacon.

LE ROUTARD

De tous les festivals, fêtes et manifestations, aucun où le routard ne soit présent. Musicien, cracheur de feu, fakir mais surtout taxeur, il marche pieds nus, un chien l'accompagnant généralement. Les cheveux longs et gras, le plus souvent édenté, il se nourrit principalement de pinard et d'herbe qui fait rire. Il est très porté sur la défonce. C'est lui qui était au Népal, c'est lui qui va repartir via Beaubourg, Amsterdam etc. Les jeunes hippies ont vieilli et ceux qui sont restés sur la route ne semblent pas vouloir la quitter. "C'est de l'amour mec ! L'amour du pavé" qu'il y en a un qui dit. Les routards forment une grande famille et celle-ci se retrouve vite nombreuse. Assez cradingue, foulard et boléro, elle vous sucera jusqu'à vos dernières cigarettes, derniers centimes, dernières gorgées de bibine.

"Hé man! Ti aurais pas un ti clope, une tit'gorgée, un ti kekchose por la musique? Chu à la rue d'puis 10 ans, chu un zonard, un vrai moi, allez man, ça va ti pas t'couter grandchose (Ad Lib)."

Non-violent, le routard est malgré tout assez susceptible et les petits malins seront le plus souvent très mal reçus. On ne la lui fait pas et les situations qu'il a rencontrées sur la route n'étaient pas de la petite bière, des flics et montagnes de Turquie aux rats bouffeurs de main de New-Delhi. Pensez bien qu'avec toutes ces choses à raconter, il y a de quoi tenir la jambe pendant longtemps. Ce qui arrive fréquemment.

Niveau : 3 à 10
 PDV : 8 à 30 PR : 32 à 60
 Baratiner : 85 %
 Chanter : 35 %
 Fasa : 5
 Fave : 19

LE JEUDEROLEU

Oh que non! Ce monstre mineur fréquente rarement les zonekids et vice-versa. Qu'auraient-ils d'ailleurs à se raconter hein? L'un ne jure que par ses nains, épée elfique, pourcentage de detect-trappes et niveaux à grimper. Ecoutez donc celui-ci : "Alors tu vois, avec mon seigneur des runes 10ème, j'ai explosé 15 Perps avec mon plasma-gun et ce Maître des Arcanes tout nul, il était si mécontent qu'il a voulu me blaster avec une Goule. Mais moi

j'avais 115% au shuriken..." L'autre, la rage de vivre au ventre, n'a que faire de ces sombres calculs auxquels il trouve bien peu d'intérêt. Pour lui, la vie est déjà un jeu dangereux et si il se retrouve devant une table, c'est pour s'entraîner et ne pas recevoir trop de coups. Une conversation avec un jeuderôleu s'avère souvent ardue. Mieux vaut disposer de son Larousse, d'un Harraps & Shorter et de toute la collection des Dongeons Manuals, équipement peu aisé à transporter dans son portefeuille.



Certains vous diront que le joueur de rôles est petit, binoclard, avec des oreilles en choux-fleur et du duvet sous les bras et sous le nez. Si celà a été vrai, celà n'est plus! Méfiez-vous, bien que l'élément féminin soit très peu représenté, il se reproduit plus vite que les lapins et a appri à changer son apparence pour que l'on ne le reconnaisse plus. Il est partout, sa trousse de dés magiques dans la poche. Ne faites pas comme moi; ne vous laissez pas charmer. Bientôt, j'en mourrai. Oh oui, maudit soit le jour où j'ai rencontré, naïf et confiant, le jeuderôleu.

Niveau : 1 à 1
 PDV : 6 PR : 18
 Raconter la vie d'un "perso" : 85 %
 Jeter les dés : 50 %
 Dire n'importe quoi : 55 %
 Horripiler : 95 %
 Protester : 65 %
 Dessiner : 45 %
 Connaître les règles de "Zone" : 100 %

LE BIDASSE

Gare de l'Est un dimanche soir, tous nos piou-pious rentrent à la caserne. Ah, la forêt noire, on part tous en train pour cette région si chère à notre coeur. Tout zonekid de sexe masculin est appelé un jour ou l'autre à se retrouver sous les drapeaux et faire partie de cette classe de monstre (à moins d'être exempté). L'humour dans cette grande famille virile atteint souvent des sommets inexplorés du civil. Que ce soit dans les trains ou les bars à bidasses, les zonekids auront à le subir (Meerde ! Des bidasses ...). Le cul dans ce milieu que peu ont choisi tourne, il est vrai, à l'obsession. L'ami truffion boit, parle haut et fort et adoore se la donner dans les bastons. Les jeunes filles ravivent les frustrations de ces gaillards et il suffit qu'elles soient vos copines pour que ça dégénère (libre à vous de rentrer à la maison la tête basse et la queue entre les jambes).

Les engagés sont particulièrement insupportables avec tous ceux qui ne leur ressemblent pas (Punk, rocker, rastacouère etc.). Ils aiment leur patrie, leur première maîtresse, et, en tant que guerriers, se sentent supérieurs à la majorité des civils qui n'ont pas assez de cran pour aller au feu et connaître l'ivresse des poussées d'adrénaline (Sentiement normal si il en est). Il suffit à certains parachutistes de vous fixer dans les yeux pour que



vous sentiez tout d'un coup si petit, si petit... Certains en ont mouillé leur liquette, ce qui est très désagréable et a le don de soulever l'hilarité générale (bonjour le moral).

Niveau : 2 à 15
 PDV : 6 à 42 PR : 18 à 130
 Armes : 20 à 95 %
 Course : 20 à 95 %
 Fasa : 10
 Fave : 16

LE SERVICE D'ORDRE (S.O.)

Le S.O. se trouve dans les manifestations, qu'elles soient d'ordre culturel (d'après les milieux autorisés et les hautes sphères du pouvoir, le Rock,

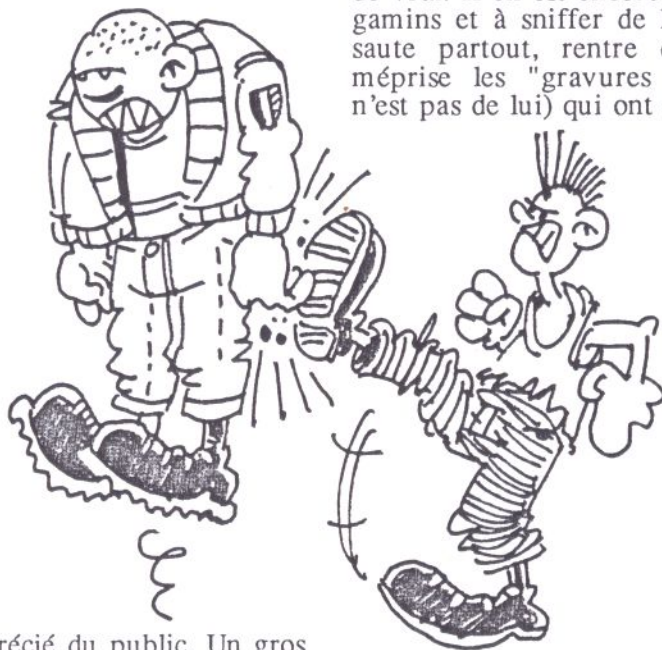
c'est bien de la culture), politique (alors que des étudiants aux syndicats, on refuse cette appellation contrôlée et j'en arrête là pour pas avoir d'ennui). Un S.O. est composé de gros bras payés pour faire régner un semblant d'ordre et éviter les débordements. Il fait les entrées de concerts, protège la scène et se défoule à l'occasion sur le public (KCP, où est tu?). Il peut aussi encadrer les militants dans le cadre d'une démonstration syndicale ou protéger les lycéens des attaques des casseurs en folie. Pour ce qui est des concerts, le S.O. est rarement apprécié du public. Un gros peu bavard bloque l'entrée, insensible aux charmes féminins comme aux tchatteurs, ne laissant passer que les possesseurs de billet. Ses compagnons sont équipés de tout un arsenal dissuasif allant de la batte de base-ball au Bas-rouge. Après la fouille quasiobligée, le jeune fan de Rock peut aller se défouler dans la salle, delesté de ses instruments contondants et offensifs. Le S.O. se fait souvent insulter et le nombre de jeunes rusés qui tentent de resquiller (hé oui, ça arrive, quelle honte nespas?) le rend nerveux. On comprend mieux alors les bavures qui peuvent s'ensuivre.

Le S.O. a quand même évolué et certains s'essaient à être plus humains qu'il y a quelques années, quand le danger et la frite venaient surtout du S.O. A la question de savoir si il peut vous sauver la vie quand la violence qui vous entoure atteint son paroxysme et se dirige droit sur votre humble personne, nous répondrons qu'il est difficile d'évoluer dans une salle remplie à craquer. Au moins, vos miettes seront ramassées.

Niveau : Minimum 4
 Caractéristique : Suivant la classe.

LE PHACOCHERE

Le phaco' est simple d'esprit. Le phaco' est même franchement con. Le phaco' n'a aucun goût. Il est bruyant, grossier et bête. Les critères de jugement du phaco' sont cristallins : Ce qu'il ne comprend pas, ce qui n'est pas comme lui, il n'aime pas. Il ne saisit pas le deuxième degré. Encore un con d'intellectuel pourra-t-il même penser face à un fin plaisantin. Il n'aime pas les "bourges", les "keufs", les "fombs" et tous ceux qui représentent pour lui la "société". Ah, la société, elle a bon dos avec lui. Lui, c'est le dernier révolutionnaire, il refuse tout en bloc. Dans les concerts, il se sent obligé de casser ses quelques sempiternelles cannettes de bière, histoire qu'on n'oublie pas que lui, c'est un "Destroi", un vrai de vrai. Il en est encore à braquer les badges des gamins et à sniffer de la colle. Dans le pogo, il saute partout, rentre dans tout le monde et méprise les "gravures de mode" (l'expression n'est pas de lui) qui ont autre chose à foutre qu'à



se mettre sur la gueule. Il crie Anarchie ! bien qu'il ne se rappelle plus exactement ce que c'est. Enfin, l'important, c'est qu'il croit avoir raison. Le phaco' est un beauf. Il y en a partout. Le phaco' est une véritable caricature. Il fait rire. Il fait pleurer aussi. Si jamais un jour, par chance, il croise l'intelligence, il lui braquera 5 francs pour s'acheter une 1664 chez l'épicier du coin et la laissera filer. C'est pas pour moi ça, c'est encore un piège à "richards".

Niveau vestimentaire, il fait très mal : Rangers explosées, veste couverte de graffitis malhabiles, futsal arrivant aux genoux, crête colorée et franchement grasse. Ses tatouages sont à l'image de ses graffitis : "Mort aux cons", "Mort aux vaches", "Sid is innocent", "J'enc... la société". On pourrait trouver sa naïveté touchante mais, le phaco' est trop dangereux. Rien n'est plus dangereux que la bêtise.

Niveau : 3 à 10
 PDV : 7 à 20 PR : 21 à 60
 Baratiner : 25 % (mais il essaye souvent)
 Armes : 55 %
 Pickpocket : 25 %
 Fasa : 8

DES TABLES EN BETON MASSIF



I.

Voici, pour le bonheur des petits et des grands, de quoi rajouter un peu de sel et d'imprévus dans la grande aventure de la rue qu'ils vivent au jour le jour, le genre d'événements que personne n'attend vraiment et qui sont casse-bonbons au possible. Voici une superbe Table Evénementielle.

TABLE — EVENEMENTIELLE

D 100

01-08	Contrôle de Police (par ici la défonce et les armes)
09-10	Un allumé canarde nos Zonekids depuis sa fenêtre à la carabine. Mais que fait la Police ?
11-15	Les Cuirs ont besoin de jeunes miches fraîches. En avant à la rencontre du repas d'hier
16-19	Les gars de la milice municipale ont fini leur tournée des troquets et s'apprête à lutter contre l'insécurité. Joyeuse fin de soirée en perspective.
20-30	Radio-Ragots en fait circuler de biens bonnes sur votre compte. La chasse pour vos scalps est décrétée. 3 bandes au moins vous en veulent.
31-32	Vos parents sont pris d'une crise d'autoritarisme aigu. Vos fringues sont jetées à la poubelle, suivies des disques et de tout ce qui traîne.
33-37	Une agression a lieu devant vos yeux (D10 pour déterminer la victime -1. Une jeune fille- 2. Une vieille femme- 3. Un blaireau- 4. Un arabe- 5. Un communiste- 6. Un mutilé de guerre- 7. Vous- 8. De vagues connaissances- 9. Un membre de votre classe de Perso-10. Un contrôleur-).
38-42	L'un des Zonekids attrape une MST (Maladie Sexuellement Transmissible), sur la cuvette des toilettes par exemple (Arf ! Arf ! Arf !).
43-47	Dans le cadre de la lutte contre la petite délinquance, vous gagnez un mois avec un éducateur Socio-Cul à spirale sur le dos (visite une fois par semaine à la maison).
48-50	Votre téléphone est mis sur écoute pour ID10 jours.

51-55	Un type vous accuse d'être ses complices dans une sombre histoire de vols de caisse (ou autres). Vous ne repassez pas par la case départ.
56-59	Une des mamans de votre joyeuse bande menace de se suicider si la chair de sa chair ne s'arrête pas tout de suite de jouer au blouson noir. Bonjour le moral.
60-65	Un Hell's Angel de passage crache sur vos pompes et s'en va en sifflotant. Il existe de multiples variantes
66-70	Grève des trains surprise. C'est dur de rentrer chez soi parfois.
71-78	Des clochards vous prennent à parti. Ils peuvent selon le cas être agressifs ou très amicaux. Est-ce que l'un est mieux que l'autre, je vous le demande.
79-82	Contrôle de Police. Les types qui se font passer pour des inspecteurs ne sont franchement pas des poulets. Pourtant, ils s'expriment de la même façon (" Silence ! C'est moins qui pose les questions ici ! Tu parlera quand je t'aurais donné la permission !") et ont la même façon de se mouvoir ("Stars-kyyy et Huutch ! Lalalala..."). Ils confisquent tout ce qui traîne.
83-88	Graffitis et bombages dans vos escaliers. Vous êtes pris à parti ("X suce sa CENSURE en Enfer", "X est un CENSURE de mouches", "X est une tête de B..., ses vieux l'ont fini au P.P."...). Vos parents sont indignés.
89-92	Un maniaque s'amuse à téléphoner à toutes heures du jour et de la nuit pour proférer des insanités.
93-95	Une des mamans tombe sur la bande alors qu'ils commettent un forfait.
96-00	Un chien fou et errant vous saute sur le rable sans prévenir.

II

Prix usuels

Demi (bière)	6.80
Pack de Kro (Station service)	20.00
Perfecto	2000
Docs	350
Batte (base ball)	150
Ticket de métro	5.00
Capotes (les 3)	10.00
Zone	99.00
Mobylette	3000
Boite de nuit (entrée)	100
Concert Craignos	30
Carbu	300
Bomber Jacket	500
Bombe de peinture	50
La passe (crack crack)	500
La pipe	100

Comment gérer son porte-monnaie si on ne connaît pas le prix de ce que l'on veut acheter ? Hein comment ? Vous pouvez me le dire vous ? Non mais sans blague c'est vrai ça..Y en a qui s'foutent vraiment du monde...Moi j'peux pas les blairer les mecs comme ça...Hé mais lachez moi, arreter quoi !

Amende (Train)	170.00
Cran d'arret	200.00
Boite de conserve	7.95
Avion Rafale	350 Millions
Gros rouge	1.65
Harrington	250
Petit tatouage de couleur	300
Bottes allemandes	800
Coupe "in"	120
Tondeuse électrique	200



LA PAGE DU ZONEMASTER

Nous n'aurons cesse de clamer que ZONE est un jeu d'ambiance, que les parties doivent être vivantes et que l'humour doit être omniprésent. Dans l'absolu, ceci est fort compréhensible et aisé à concevoir, mais voilà : Alors que leur esprit est tout occupé à gérer le petit monde de ZONE, nos brillants Zonemasters, barricadés derrière leur ZONESCREEN, perdent parfois la substantifique moëlle. Comme le disait si bien le Prophète du haut du mont Sinäi, "La théorie est facile, l'Art est difficile". Afin de pallier à ces petits désagréments passagers que nous connaissons tous, nous avons demandé à plusieurs "Spécialistes de la Maîtrise du Jeu de Rôôle" de nous livrer leurs trucs et d'établir ainsi une liste de petits conseils qui, s'ils semblent anodins, vitalisent les parties s'embourbant (Blup...Blup...Blup...).

PART ONE : De l'utilisation du Chieur

Quoi de plus stressant qu'un PNJ qui n'arrête pas de se fourrer dans les pattes des Zonkids ? Prenez, par exemple, le petit frangin d'un des joueurs, mettez lui une bonne dose de réussite scolaire, quelques boutons, un appareil dentaire qui le fait bafouiller puis confiez-le, par l'entremise de maman, aux persos pour toute une journée. Plus qu'un poids, le petit frère en question se révélera un créateur d'embrouilles de premières bourres. Non content de brancher tous les craignos que les personnages cotoieront (en vantant les mérites de combattant de son frère), de s'interroger sur l'odeur et la forme des cigarettes que les Zonkids fument, de tenter d'en acheter dans un tabac, il pourra aussi se prendre discrètement une bonne cuite dès que nos héros auront le dos tourné, puis malade à en crever, gerber copieusement sur tout son entourage.

Quelques styles de chieurs "grand format" de tous les jours

Le petit frère du Caïd vous arrive sous les aisselles mais vous traîte comme une véritable bouse séchée. Son rêve le plus cher est que vous lui foutiez une bonne mandale pour qu'enfin son grand frère vous défigure à jamais. Il est à rapprocher du petit Espinguoin d'Axtérix chez les Ibères (On a la culture qu'on a, mon garçon).

Le vieux copain qui ferme jamais sa boîte à musique, ne fréquente que des ringards consommés, fait autant de bruit qu'un parterre de Hooligans du PSG et ne propose que des "Hypra-chouette-superméga Teuf avec plein de super meufs pas farouches et supra-cools" glauques et tristes comme un dimanche sans soleil. Il a toujours des plans d'enfer. Il connaît le portier de la boîte, le barman, sa soeur, la soeur de sa soeur, le patron ("c'est presque mon père, ti vas vouâr") et, bizarrement, malgré-celà, subséquemment même, ça foire TOU-JOURS. Si la compétence "Plans foireux" existait, il ne fait aucun doutes qu'il cumulerait à 200 %.

L'insignifiant "Pot-de-Glue" est, comme son nom l'indique, insignifiant et "Pot-de-glue"

("Hum, belle déduction, Watson"). Toujours collé aux basques des Zonkids, il ne parle pour ainsi dire jamais, se contentant de sourire et de hausser les sourcils. Parfois, il pousse un petit ricanement énervant et quand il se décide à lâcher une phrase, on se dit que le pauvre aurait mieux fait de se mordre sauvagement la langue. Un peu chien fidèle, un peu gentil, particulièrement énervant tant sa mollesse et son manque de caractère le font s'assimiler à une quelconque race de cucurbitacés domestiques, les remarques les plus blessantes lui glissent dessus comme un merlan sur une moquette en poissons-chats. Comme vous l'aviez compris, il tape sur les nerfs par son unique présence (insignifiante). Rien de meilleur que lui pour faire craquer un Zonkid endurci. Il est bête à manger du foin et, même si les Zonkids lui collent deux-trois baffes histoire qu'il leur lache la grappe, il revient à l'assaut dès le lendemain comme si rien ne s'était passé.

L'hystérique est la pétasse juste post-pubère qui hurle des obscénités à tout va dans les lieux publics, s'écroule dans vos bras en pleurs alors que vous ne la connaissez que d'hier, vous fait le coup du grand amour avant d'aller rouler des galoches à un peu moins de la moitié de l'assemblée, s'invente des histoires mirobolantes, fait courir d'insupportables bruits sur votre personne etc...

Le taxeur qui n'a jamais rien (sans commentaire).

Zonemaster, quand ces quelques chieurs "Grand Format" se pointeront à l'horizon et que la face de tes Zonkids se crispent maladivement, que de leurs lèvres sortira cette phrase : "Meeerde, v'là Ducon", tu pourra concourir au Trophée du "Zonemaster le plus vicieux" 89.

PART TWO : Tics et langage

Il ne faut pas hésiter, en tant que Zonemaster, à travailler beaucoup sur la voix et le langage qu'utilisent les PNJ, en veillant toutefois à bien se remémorer la façon dont ils ont parlé lors de la première rencontre. Pour cela vous pouvez copier allégrement sur des personnages connus, en utilisant même de nombreuses caricatures (le rocker de Coluche, un Pandore avec la voix de Pasqua, une crémière s'exprimant comme Balasko, etc). Si vous êtes vraiment très fort vous pouvez de surcroit

utiliser des mimiques, ou une gestuelle appropriée pour agrémenter la parole.

Certaines personnes ont de nombreux tics verbaux qu'il est recommandé d'utiliser (point trop n'en faut) : Tu vois, j'veux dire, Putain, l'horreur, et ainsi de suite. Créez-en, vos PNJ n'en seront que plus vivants. Ils faut qu'ils vivent par eux-mêmes ces larrons, qu'ils soient un peu comme tous les grands seconds rôles du cinéma français d'avant-guerre.

PART THREE : Situations incongrues

Le succès du Théâtre de boulevard se base sur le quiproquo et les méprises. Et comme c'est avec les vieilles ficelles qu'on fait les plus beaux cables, elles ne sont pas à dédaigner dans Zone. Exemple 1 : Un sosie du personnage est sorti avec une des filles les plus moches, stupides et grotesques de sa génération, et bien sûr le dit-personnage entend de toutes part des allusions fines sur sa liaison "si romantique" (Il n'est pas censé les comprendre...). Exemple 2 : Un autre peut avoir une solide réputation de coureur de jupons (Là il faut prendre le plus timide et le plus désintéressé par la chose), et il essuyera des ocellades entendues de la part de tout le monde.

Les plans foireux sont aussi une grande composante du "Gag". Exemple 1 Bis : Les personnages ont loué une maison pour leurs vacances et ont été

victimes d'un escroc. Trois autres bandes de Zonc-kids radineront à des moment variés pour occuper la dite maison durant le même mois.

PART FOUR : La carte souvenir

En tant que Zonemaster, vous êtes un peu responsable du passé de vos joueurs, c'est à dire de leur période pré-anal, post-anal et pré-pubère. Il vous faut donc, par l'entremise de la vieille institutrice, d'un voisin auquel ils jouaient des tours pendables ou de camarades de classes, que vous leur remémoriez de temps en temps anecdotes amusantes ou épisodes douloureux de l'enfance. L'effet est souvent garanti.

UN DERNIER MOT POUR LA ROUTE

Tout ces conseils sont très bons (merci, merci), mais il faut savoir les utiliser avec légèreté et humour, comme ça, en passant (Zonemaster, je sais que tu le peux). Le scénario doit rester le point central de la partie, et tous ces petits détails viennent en contrepoint, afin de créer toutes sortes de petites intrigues qui se mêlent et se s'entremêlent dans la vie des Zonekids comme une assemblée de lombrics en pleine orgie. Sur ce, passez d'agréables moments...(un peu pauvre la fin, non?).



Certains jeux très connus dont nous ne citerons pas les noms proposent des campagnes aux saveurs exotiques, en général nipponisantes, pour relancer leur intérêt; eh bien, nous aussi, nous POUVONS le faire ! Voici donc un additif Zonesque des plus exotiques possibles sur...la Zone Marseillaise !

En ce qui concerne les patelins environnant Marseille (du genre **Gardanne**, **Trets** ou **Les Milles**) dans lesquels peuvent se dérouler des scénarios de **Zone**, servez vous donc du plan de Mocheville qui se trouve dans le livret de règles du jeu ci-dessus nommé.

AMarseille proprement dit, les coins qui nous intéressent sont les quartiers nord. Principalement constitués de H.L.M, ils comprennent aussi les inévitables "Bar des Sports" et "Bar des Amis", quelques magasins et une ou deux grandes surfaces. On y trouve aussi un métro qui les relie au centre ville. Quant aux commissariats, en cherchant bien on peut en trouver mais les Pandores ont depuis longtemps pris la sage résolution de s'aventurer le moins possible hors de leurs pénates. En effet, il fut un temps où le sport à la mode au sein des bandes de loubards était de s'exercer au tir à la carabine sur les voitures de patrouille depuis les fenêtres de leurs H.L.M. Si, si, parole de marseillais ! Les quartiers nord sont comme vous pouvez le constater des endroits extrêmement vivants où règne une chaude ambiance sportive.

Votre kit Unearthed Massilia comprend tout ce qu'il faut maintenant pour vous plonger illico presto dans cet univers plein de fureur et de Ricard, à savoir : deux nouvelles classes de personnages, le Kakou et le Cremier, un nouveau monstre, le Maquereau Marseillais, un petit lexique de Marseillais courant et des amorces de scénarios.

Unearthed Massilia

LE KAKOU
(ou loubard marseillais)

Très peu sont fringués à la Renaud, préférant le survêtement Tachini ou, les jours de fête (ah, les bals du samedi soir...) un pantalon de toile (de Tergal pour les plus mal sapés) et un blouson de toile léger. Méridional, les colifichets tels que chaîne en or et gourmette sont pour lui de rigueur. Son accent est à couper au couteau et s'il est Beur, il a de grandes chances de parler couramment l'arabe. Il fume des Marlboro. Et pas seulement. L'herbe qui fait rire se mélange très

bien avec le tabac blond des cow-boys. Sa première plus "chère" possession est son 103 au guidon cintré auquel il a enlevé une pédale, de façon à faire plus "moto"; dès qu'il le peut, il le "kitera": amortisseurs boudins, phare chromé muni d'une grille de protection et, d'une manière générale, le plus de chrome possible. Sa seconde (plus chère possession) est sa meuf, sa cagole. Il peut, s'il est ambitieux, se livrer à de petits trafics tels que la revente de chaînes Hifi ou de magnétoscopes volés.

Compétences: Conduire Bécane-Escalader-Insulter-Baby Foot-Flipper- Mécanique- Connaissance du Milieu de la petite délinquance - Armes Type 2/3/4/9-

LE CREMIER

En général plus âgé, le crémier affiche un souci vestimentaire poussé. Il porte pantalon et blouson, les plus clâââsse préférant le blanc (d'où le nom). Il dispose souvent d'une voiture, indispensable pour emmener les zesses en boîte. L'époque de la R8 Gordini et de la R 16 étant révolue, il s'est rabattu sur la Golf GTI. Celle-ci est reconnaissable à la queue de renard attachée à l'antenne radio (même s'il n'y a pas de radio) et au sigle TURBO collé sur le coffre arrière. Même s'il n'a les moyens de se payer qu'une 4L, ce sigle sera toujours collé, partant du principe que ça impressionne toujours les babounettes. Et à Marseille, ça marche. Les plus raffinés recouvrent les sièges de peau de tigre synthétique et posent sur le pare-brise un bandeau pare-soleil affichant leur prénom. En ville, il roulera toutes fenêtres ouvertes de façon à faire profiter tout le quartier de ses goûts musicaux (Funk et Rock FM).

Compétences : Conduire Auto - Mécanique - Connaissance du Milieu des boîtes - Insulter - Baby foot - Flipper - Armes Type 1/2/3/6 -

NOUVEAU MONSTRE

LE MAC MARSEILLAIS

Le hareng Marseillais est reconnaissable entre tous. Le look si particulier que ses collègues de Pigalle, péniblement, essayent de se confectionner, il l'a naturellement. Sa légendaire élégance est innée mes enfants. Généralement chaussé de splendides pompes en croco verni aussi acérées qu'une aiguille; les jours de relâche, il pourra porter des chaussures de cuir blanc, mais toujours les plus pointues possible; de chaussettes de lin-pour

ZONE SUD

PAR
DOMINIQUE
GRANGER

certain à paillettes- il arbore aussi un pantalon de toile, ou autre, ça n'a pas grande importance du moment que le pli est aussi affuté que le rasoir qu'il a dans la poche, une chemise de soie -souvent noire ou mauve- se portant largement ouverte sur un poitrail bronzé et velu qui met admirablement en valeur les trois (indispensables !) chaînes en or qu'il porte autour du cou. Une veste, si possible dans un tissu du genre tapisserie ou papier peint en relief, complète son équipement. Le plus élémentaire bon goût impose évidemment de positionner les larges pointes du col de la chemise par dessus le col de la veste. On pourra toujours noter la ceinture Pierre Cardin (ou autre, pourvu que la griffe se repère à 50 m), la montre, la gourmette et au minimum une chevalière et une bague en or. Un corse pendra à une de ses chaînes pectorales une petite ile de beauté stylisée. Les maîtres mots vestimentaires sont par ordre d'apparence : cher, voyant et en or. En faisant ses poches (pour les zonekids inconscients) on trouvera un briquet Dupont, un paquet de Gitanes filtre et un coupe-choux.

Compétences : Argot - Baratinier - Conduire Auto et Bécane - Connaissance du Milieu - Insulter - Armes Type 5/6/9 -

EXCLAMATIONS COURANTES

Aâche de ! : abréviation de Fââche de con !
O bonne mère : plutôt utilisée dans la tranche d'âge 40-99 ans
Fan de chichoune !
Fan de pute !
Peuchère !
Pute vierge !
Pute borgne !
Zobi ! : prononcer "Zeubbbi !"

L'onomotapée "ô !" est souvent utilisée seule pour exprimer l'étonnement ou l'incrédulité; pour varier on pourra la remplacer par "Allez !" Pour montrer quelque chose ou quelqu'un, on dira "Vé le..." en soutenant la phrase d'un doigt fermement dirigé vers le sujet en question. Pour exprimer son assentiment ou son indignation (tout dépend du ton), on pourra dire "è, tè !". 'Culé !' et "Pédé !" sont des insultes courantes d'utilisation quotidienne. Pour faire plus autochtone, on aura intérêt à souvent utiliser "Putain" en début de phrase et "con" en fin de phrase. Ces deux mots sont les équivalents marseillais de la majuscule et du point.

LEXIQUE

Voici une petite aide de jeu destinée à vous mettre dans l'ambiance, un extrait de La Méthode à Marius, le Marseillais en dix leçons.

Avoir un vélo dans la tronche : ne rien avoir dans la calebasse; logique non?
Babounette : meuf, gonzesse
Bouillaver : exploser, fracasser, casser la tête...
Cagole : femelle du Kakou
Caguade : "être dans la caguade", être dans la m...
Charcler : voir "bouillaver"
Chibre : membre viril
Crémier : voir Classes de Perso
Degun : "Y'a plus degun", y'a plus personne
Encataner : voir "bouillaver"
Encularés : enc... (insulte de force trois sur l'échelle de Bukowski)
Engatze : embrouille
Kakou, kéke, cake : voir classes de perso
Maraver : voir "bouillaver"
Moulon : "un moulon plus douze", un sacré paquet
Muge : voir "chibre"
Pébron : individu de peu d'importance, minable
Pétole : calme plat
Séguer : éjaculer. "Va te taper une ségue", va te branler
Sguégue : voir "chibre"
Vié : idem
Zesse : gonzesse
Zob : voir "chibre"



DEBUTS DE SCENARIOS

Voici trois embryons de scénarios très simples auxquels vous ajouterez tous les détails que vous estimerez utiles ou qui vous permettront de démarrer une partie en improvisant ensuite.

Lors de la visite hebdomadaire qu'il rend à son père aux Baumettes (les géoles marseillaises), Roro apprend avec stupéfaction de son paternel qu'il a été victime d'une odieuse machination de la part de sa propre femme et de l'homme qui vit maintenant avec elle, Henri le Corse. L'actuel galant de Madame Mathilde - la mère de Roro - s'est débrouillé pour que son rival se fasse sauter par les keufs alors qu'il conduisait une camionnette volée remplie de cartons de cigarettes, elles aussi volées. Comme tous deux étaient copains avant cette lamentable trahison, ça n'a pas été trop difficile. Les flics ayant, outre les cancrattes, trouvé plein de choses intéressantes tel un flingue ayant servi dans un braquage, Papounet s'en est pris pour 5 ans. Roro va donc devoir enquêter et si possible rétablir l'ordre naturel des choses en faisant prendre à Henri la place de son père en pension complète chez les matons. Mais, sa mère coupable d'un tel crime ? Il y a décidément quelque chose de pourri dans le royaume des quartiers Nord...

Gigi, la soeur de Maurice, dit "Grosse tête" en raison de ses lectures, filait le parfait amour avec Jacques jusqu'à ce que s'intéresse à elle le "Grand Bob", caïd d'une redoutable bande. elle est maintenant tout le temps fourrée avec eux et méprise copieusement Maurice, Jacques et leurs copains. Eploré, Jacques ne se remet pas de la perte de sa dulcinée; son copain "Grosse Tête" va tout essayer pour remettre sa soeur dans le droit chemin. en fouinant, il s'aperçoit vite que si le "Grand Bob" a une réputation terrifiante, personne ne l'a réellement vu dans une situation épineuse. Et s'il n'était qu'un imposteur, une grande bouche ? Reste à concocter une situation de crise dont le "Grand Bob" ne pourra s'en sortir qu'en faisant la preuve qu'il est vraiment un dur ; il faudra bien sûr que Gigi soit présente pour assister à l'effondrement de son héros aux pieds de glaise.

Fred, Guy, Doumé et Martin se réunissent tous les samedis pour répéter dans le cabanon qu'on leur a prêté. Un samedi, ils trouvent le toit défoncé et le matériel, dont la magnifique Gibson de Guy, envolé. Le coup ne peut provenir que de quelqu'un qui les connaît, qui est déjà venu les voir répéter. Ils le retrouveront sans problème mais le matos est déjà chez un receleur du milieu, ce qui s'annonce beaucoup plus ardu. comment le récupérer ?



L'ETE MEURTRIER

UN SCENARIO POUR ZONEKIDS EN BERMUDA (DANS TOUS LES SENS DU TERME) DE GAEL MANGE ET FRAZER MARLOX, LES SAUSSISSONS BROTHERS

"Il était beau l'été 88, beaucoup plus chaud qu'on pouvait s'en douter, il était beau l'été 88, on a faillit y laisser not'peau..."

(d'après OTH)

INTRO

Les Zonekids n'ont pas été sages pendant l'année scolaire et l'autorité parentale s'est abattue sur eux. Cette année, ils sont bons pour passer deux semaines de leurs sacro-saintes grandes vacances au "Lac de Cristal", un centre "estival" tenu par le célèbre HEIMAN La Menace. Ce centre a pour première vocation de rééduquer les Zonekids indomptés. Nombreux sont ceux qui en sont sortis tels des limaces après les traitements musclés d'HERCULE, le professeur de culture physique. C'est ainsi, anxieusement, que nos petits aventuriers attendent leur départ prévu pour le 2 Aout. Que va-t-il leur arriver pendant ces deux semaines éprouvantes qui les attendent à 3 km de Mermouzes-les-oies, petit village tranquille de 200 habitants ?

NOTE AU ZM

Dans la première partie de ce scénario, il n'y a à proprement parler ni quête ni but défini. Les joueurs placés dans ce camp vont vite perdre du moral si ils ne trouvent rien d'amusant à faire, il va donc falloir qu'ils s'occupent à leur manière. Tout est bon pour s'amuser mais aucune liberté ne leur est laissée par les dirigeants du camp. Ils vont donc devoir sortir en douce pour aller traîner au café du village ou draguer les meufs du camp annexe interdit à ces derniers. Il faut s'amuser en échappant à la surveillance des

officiels du camp. Il existe quelques événements programmés mais la plupart d'entre-eux viennent de l'initiative des joueurs, qui seront récompensés si leurs bons plans se déroulent sans heurts. Sinon, c'est le trou... Le ZM doit donc encourager toute initiative de la part des joueurs en insistant bien sur leur besoin urgent d'échapper à l'ambiance malsaine du camp. Bon, vous avez compris l'idée générale, passons aux choses sérieuses...

GO ON !

Vous arrivez ce matin même à la colonie le "Lac de Cristal" par le train de Paris puis l'autocar. Une fois sur place, Mr HEIMAN, directeur du centre de "vacances", vous énumère les quelques règles de conduite à suivre lors du séjour :

1. Il est interdit de sortir du camp sans l'autorisation de l'un des dirigeants.
2. Il est interdit de boire, fumer, se plaindre ou être malade.
3. Quiconque sera surpris essayant de sortir en douce sera sévèrement puni.
4. Le secteur féminin est strictement interdit d'accès.
5. Tout objet non-conforme aux normes du camp sera confisqué et rendu au terme du séjour si le propriétaire s'est bien conduit (ceci comprend bien sûr les armes : crans, chaînes... les battes seront acceptées mais devront être rangées dans le vestiaire.)
6. La seule tenue acceptable est la tenue de sport, les baskets et la casquette portant l'emblème de la section à laquelle ils sont affectés (voir organisation du camp). Tout autre tenue sera refusée et confisquée immédiatement. Les "gadgets" vestimentaires (gants cloutés, bracelet de force...) sont interdits.
7. Abimer la tenue de sport fournie par le camp est un acte répréhensible. Un pyjama est aussi fourni.

NOTE : Récemment, l'intendance s'est retrouvée un peu bizarrement à court de pyjamas. Il est possible qu'un joueur se retrouve sans. Qui sait ce que cela peut entraîner.

8. Seuls les rasoirs électriques sont autorisés.

Alors qu'HEIMAN poursuit son inventaire, vous regardez autour de vous et contemplez le tristement célèbre camp du "Lac de Cristal"...

LE LAC DE CRISTAL

Brûlé par le soleil torride de cet été 88, le "lac de Cristal" semble être un véritable désert de souffrances pour les zonekids malchanceux qui ont échoué là, rejetés du nid familial. Entouré d'un grillage de 3m de haut, ce camp a vite été surnommé par ceux du village, "Le pénitencier de Mermouzes-les-oies". Il fut en son temps un terrain militaire et son sol, très sablonneux, regorge de trous d'obus (surtout dans la partie forestière). Il a pour noyau un lac (d'où le nom) qui divise la propriété en deux parties, celles des gars et celles des filles. Ce n'est pas une colonie mixte (enfin, durant la journée, car la nuit, tous les chats sont gris).

LA PARTIE NORD OU PARTIE VIRILE

Virile ? si l'on veut car il ne s'y trouve en fait que de braves petits adolescents duvetonneux entre 13 et 18 ans (non inclus).

Chaque bâtiment ou partie intéressante du camp est prise comme sous-partie puis décrite et développée. Seul un plan général du camp est donné et ce sera au ZM de créer suivant son imagination fertile et débordante l'ambiance monastéro-militaire de ce séjour.

1. LE BATIMENT CENTRAL ("L'ASILE")

D'aspect plutôt rustre de l'extérieur, c'est un ensemble de bâtiments formant un carré en bois comportant un nombre incroyable de fenêtres toutes condamnées par de gros barreaux. Deux miradors, à l'est et à l'ouest, dominent la partie nord du camp et leur accès est strictement interdit. A l'intérieur, une sorte de cour intérieure morne et pavée se propose d'être la première corvée du matin (Debout, les damnés du balais...).

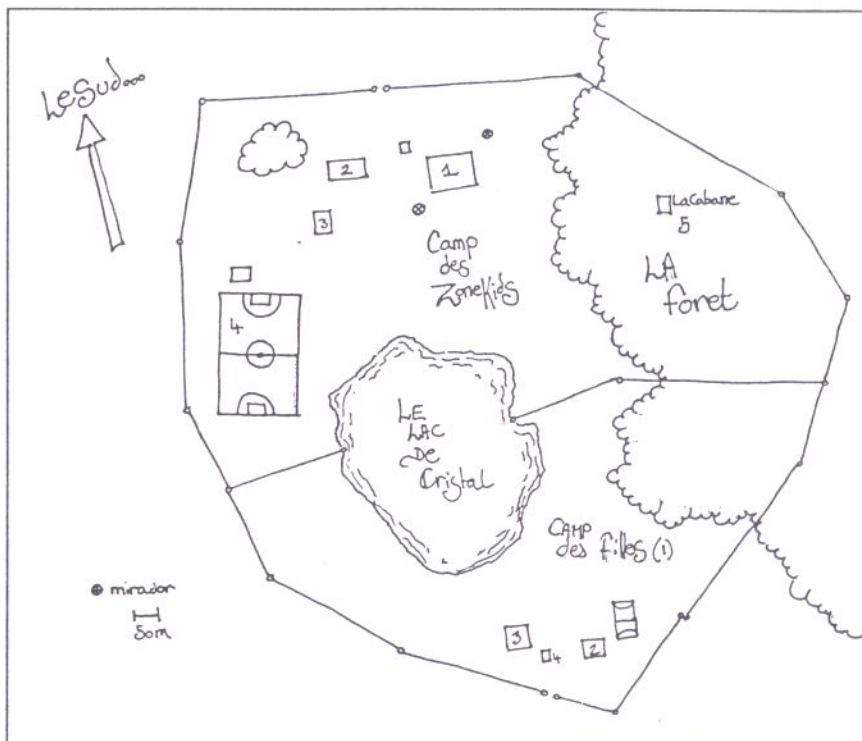
Chaque bâtiment est construit en surélévation, à 58 cm du sol, de façon à ne subir aucun dégât matériel provenant de la pluie. Cet espace d'entre-sol est le domaine réservé des rats et de quelques vipères perverses.

LE PREMIER BARAQUEMENT

Les vestiaires y ont place, lieu ô combien important puisque seul endroit discret où les Zonekids peuvent s'organiser des plans Herbe qui rend bête et autres plans foireux. Les douches communes ultraglacées où cohabitent (c'est le cas de le dire) nos héros font face à des lavabos assez répugnants et des WC à la turque. Une étrange plaque d'égout servant à l'écoulement des eaux usagées et pouvant, pourquoi pas, servir d'échappatoire vers l'entre-sol du bâtiment, se trouve au milieu de la pièce (Force minimum de 30 pour la soulever. 2 zonekids seulement peuvent essayer en même temps).

LE SECOND BARAQUEMENT

Une large pièce dans laquelle les zonekids se réunissent 3 fois par jour pour manger après avoir récité le Bénédicité fait office de réfectoire. C'est avant tout un endroit de rassemblement qui favorise les contacts et permet la circulation des rumeurs et autres renseignements qu'il est bon de connaître pour pouvoir s'amuser un peu (cf Table des Rumeurs). Joutant ce réfectoire trônent les cuisines, paradis ou enfer selon les cas, certains se tapant la vaisselle pour 40 couverts plus les gamelles, d'autres oeuvrant à la préparation culinaire et profitant des largesses de Max, le cuistot (whisky et Vodka à discrétion). Les volontaires sont tirés au sort. On trouve de tout dans les cuisines, foule d'ingrédients en tout genre, armes éventuelles pouvant être volées (jet de pick-pocket réussi car sinon, une visite chez le Dirlo est obligatoire). Les animateurs se partagent deux cham-



brettes dans ce baraquement.

LE TROISIEME BARAQUEMENT

Les dortoirs, 4 chambres de 5 lits superposés disposant chacune d'une table et de 2 armoires, y prennent place. Une ronde de nuit est organisée par les animateurs toutes les deux heures, ce qui fait une nuit de 8h. Ils doivent faire le compte des Zk présents et rattraper les éventuels fugueurs, sachant qu'Heiman doit être prévenu. La plupart du temps, ils ne se feront pas chier à aller jusqu'aux appartements du DUCE et feront d'eux-mêmes la morale aux brebis égarées. Heiman visite les dortoirs tous les matins et son inspection sera très stricte. Un lit impeccablement fait et une armoire bien rangée sont souhaités. Gare aux Objets-Cachés-Non-Identifiés dans les armoires et sous les oreillers.

LE DERNIER BARAQUEMENT

Il n'est autre qu'une salle de jeux proposant 2 vieilles tables de tennis de tables, un billard américain et un jeu de fléchettes (au nombre de 5).

2. LA MAISON DE HEIMAN ("ALCATRAZ")

Cette maison de type colonial (toute blanche avec un étage) est la tanière du fauve, de l'infâme dirlo de cette "colonie pénitentiaire" qu'est le "Lac de Cristal". Aller y faire un tour donne un sacré coup au moral de la victime (-1D10). Le RdC comprend la salle à manger dont les murs sont couverts des

photos de groupe de tous les zonards venus séjourner dans ce camp depuis sa création, le vendredi 13 Juillet 1946, ainsi que d'une véritable collection d'armes orientales (Katanas, Ninja-To, sabres de Kung-Fu (80cm de long), sabres de Tai-Chi (96cm), poignards Bojitsu (40cm), en tout et pour tout une vingtaine d'armes qui font rêver. Rares sont ceux qui y pénètrent. Une cuisine, des WC et un escalier menant au sous-sol, un autre au premier étage, un salon de cuir avec trophés de chasse en tout genre, une pièce qui sert de rendez-vous aux gentils fayots aimant dénoncer leurs camarades, appelé le salon de la Bonne Entente, et le bureau d'Heiman occupent le reste de la superficie.

Au premier étage se tiennent les appartements de Marjorie Heiman dont : une chambre, un bureau, une salle de bains, un boudoir et la chambre de Heiman. La chambre de Marjorie est bien connue de tous et une charmante comptine a été écrite en son honneur, "Façade Est-Façade Sex". Il est assez imprudent de s'y promener tard dans la nuit mais c'est tellement divertissant. Cette charmante jeune fille opérant son strip-tease journalier aux environs de 22h...

Le sous-sol est sans nul doute la partie la plus intéressante de la baraque puisqu'il comporte une dizaine de petites cellules humides comportant une pailleuse chacune et servant à loger pour quelques temps voleurs, fugueurs, fumeurs et rebelles de toutes sortes. Générale-

ment, Heiman les enferment pour 24h. Ni Marjorie, ni le gardien ne sont au courant de ces cachots et n'essaieront pas de toutes façons d'aider nos pauvres zonekids en détresse. Les animateurs ferment les yeux sur ces caves qu'ils ne jugent somme toute pas très redoutables. passer une journée dans une cave nourri au pain sec et à l'eau fait perdre 1D6+3 de Moral.

3. LA MAISON DE L'HOMME A TOUT FAIRE-GARDIEN-JARDINIER

Sur la plaque, ce nom : Frederic Cluster. Serait-ce un parent (frère, cousin...) du mythique Harry Cluster, Le Harry Cluster, celui que l'on appelle aussi STINKY le tueur de zonards ???!! Il est très difficile de passer devant chez Freddy sans se faire remarquer puisque son fidèle toutou Balthazar veille et surveille (un jet de Camouflage ou Marcher Silencieusement doit être tiré avec un Malus de 10%. Sinon, un jet de Course doit obligatoirement être réussi. En cas d'échec total, la baston avec ce féroce dogue allemand sera engagée). Freddy a 30% de reconnaître un zonekid réussissant à échapper à Balt'. Si le chien attaque le zonekid et que Freddy est dans les parages, il stoppera son chien et emmènera not' pauv' p'tit gars chez lui pour lui prodiguer quelques soins s'il en a besoin. Si par malheur Balt' reçoit un mauvais coup, le zonekid sera envoyé d'office subir un interrogatoire musclé chez l'ignoble Hercule, le prof de gym le plus redouté à 20 000 km à la ronde.

4. LE TERRAIN DE SPORT ET LA BARAQUE D'HERCULE

Le terrain de sport consiste en 1 terrain de football comprenant une piste de course de 400 m qui en fait le tour. On remarque également le départ du parcours du combattant (2km partant du terrain de foot, passant par le bois et revenant par le bord du lac, 2km de sauts de haies, de franchissements de murs de 3m de haut, de passage à plat ventre sous les barbelés...), de quoi vous tuer un zonekid bien plus habitué à l'apérobie (perte de 1D10 points de résistance à la fin du parcours. Hercule n'est un personnage sympathique que si l'on exécute à la lettre tous les ordres qu'il donne. Deux heures de Cultures physiques sont nécessaires pour entretenir la forme et donc, tous les jours, de 9h à 11h (après le déjeuner), les zonekids y ont droit.

Exemple d'une matinée sportive :

9h-9h30 : échauffement, course d'endurance de 2000m
9h30-10h : pompes, abdos...
10h-11h : Foot, parcours du combattant, rugby...

Note : les animateurs participent en tant que juges-arbitres et nos 40 "vacanciers" pratiquent tous ensemble.

TABLE D'EVENEMENTS DURANT LE SPORT (à la discrétion du ZM)

D20 EVENEMENT

01-02 Accident, un des ZK se blesse gravement. perte d'1D10 PR
03-10 Une bagarre éclate entre deux équipes, enfin un peu d'action. Baston générale.
11-15 Un des zonekids se fait déchirer copieusement son beau survet' gentiment prêté par la colo. Le temps des explications est venu.
16-20 Le chien de Freddy s'est échappé et se rue sur les équipes en train de jouer. au ZM de faire...

5. LE BOIS

C'est une pinède composée en majeure partie de bruyère brûlée par cet été toride et fuant. A l'orée du bois, et cela tous les 50m, sont placés des panneaux montrant bien le danger d'y jeter un mégot ou tout autres matériel incendiaire. Un cabanon, sorte de remise à outils de jardinage, se dresse au milieu d'une clairière. Il est fermé par une lourde chaîne rouillée qu'il est possible de crocheter. Seuls Heiman et le gardien possède la clé.

Inventaire de la remise

2 pelles, 1 vieux matela, 1 brouette, 1 bouteille de White Spirit, une autre d'alcool à brûler, 1 pioche, 1 scie, 1 kit réparation de voiture, 1 caisse de vin (6 bouteilles), 1 rateau, 1 marteau, des clous, de la peinture (1 pot de rouge, 1 pot de bleu horizon), 1 bombe de peinture anti-corrosion pour bagnoles (grises), 1 boîte de conservatifs fatigués, 1 gros rat...

LA PARTIE SUD DU CAMP OU ZONE INTERDITE

A quoi rêvent les Zk en vacances ? aux Zonegirls bien sûr ! Rien de tel qu'un amour de vacances pour remonter le moral. Mais, les filles logent dans la partie Sud et y péné-

trer n'est pas chose facile. La partie sud est entourée, tout comme la partie nord, d'un haut grillage barbelé. Celui-ci coupe le camp en

deux, laissant juste l'accès au lac. Le sol est sablonneux et les chemins sont en graviers. il y a trois bâtiments dans cette partie du camp ainsi qu'un petit terrain de Hand-Ball.

LE DORTOIR

Il est en tout point semblable à celui des garçons.

LE CABANON DES SURVEILLANTES

C'est ici que dorment les 4 surveillantes de la moitié sud. Il y a 4 chambres toutes pareilles et sans le moindre intérêt, des wc, une douche, une cuisine-salle commune. Y sont aussi entreposés les 5 canoës qu'elles emmènent parfois jusqu'au lac ainsi que les balles de Hand.

LE CABANON DE LA SURVEILLANTE EN CHEF

Il comprend une chambre, une salle de bains et un coin cuisine. C'est le repaire de Marie-Berthe Dorgés alias "La Croute" (66 ans et 6 mois). D'un physique peu aguichant et d'un sens moral des plus stricte, c'est elle qui régné sur son bataillon de jeunes damoiselles. Rex, son berger allemand à l'ouïe très fine est entraîné à chasser le Zk curieux (voir chien du Mili-chien).

LE VILLAGE

Mermouzes-les-oies est un petit village tranquille de 200 habitants à 3 km du camp. Rien que le fait d'y venir ou de s'échapper du camp en général rapporte 1D6 Pts de Moral par heure de liberté. Il ne s'y trouve que trois lieux dignes d'intérêt.

LE CAFE-TABAC

Petit et vide, on y trouve mis à part le proprio et le paumé habituel un flipper qui date de 1960 et un baby en ruines. Le flip est éteint et le proprio n'est pas chaud pour l'allumer. On y trouve les consommations habituelles mais les zonekids n'ayant pas de fric...

LE MAGASIN

Seul et unique commerce du village, on y trouve à boire et à manger. Géré par une vieille taupe, il ne sera pas difficile d'y voler ce dont on a besoin (jet de Pick-pocket + 30%).

L'EGLISE

Où les zonekids risquent de se retrouver s'ils n'ont pas de chances (voir tables des rencontres).

**TAB
LE
EVENEMEN
TIELLE AU
VILLAGE**

ID100 EVENEMENT

01-12 Heiman est sortit acheter du pain et vous a vu. Vous dormirez au trou ce soir.

13-20 Un petit vieux (ou alternativement une petite vieille) vous a reconnu et menace de vous dénoncer, à vous de dicuter...

21-30 La bande de loups du coin vous cherche des crosses.

4 loups premier niveau
F13 I12 C26 D12 R12 B12

Cran d'arrêt : 40%

Course : 20% Baratiner 30%

CE 26 PDV 6

PR 18

31-40 Le pandore du coin surgit d'une ruelle et vous demande vos papiers (que vous n'avez pas sur vous, ayant été confisqués lors de votre arrivée au camp). Il veut vous emmener au poste. Si les PJ n'arrivent pas à l'éviter, ils y resteront 3 heures (perte de moral ID3) et seront ensuite ramenés au camp pour une explication au sommet avec Heiman...

40-50 Vous croisez un des animateurs qui semble bien content de vous trouver ici. "Ah mes amis, vous aussi vous n'avez pas su résister à l'appel du seigneur. Mr Heiman dit bien que l'on peut se recueillir dans sa petite chambre mais cette église est si jolie...si...inspirante. Venez mes frères, nous prions ensemble". Sur ce, il vous emmène à l'église et vous n'osez protester de peur d'être dénoncé. La cérémonie dure 2h (Perte de ID3 de moral). Après cet interlude spirituel, l'animateur vous fait rentrer dans le camp caché dans sa caisse. Vous n'avez aucun problème pour faire rentrer des instruments répréhensibles dans le camp et vous gagnez ID6 de moral. Après cette rencontre, les PJ seront au mieux avec l'animateur en question et pourront lui demander un service ou deux (en jouant les dévots).

51-00 Rien ne vous arrive de spécial.

**ORGANISATION ET VIE DU
CAMP**

Ce chapitre traite des grandes lignes à suivre pour le DM mais il peut à tout moment utiliser son génie inventif pour essayer d'aider les joueurs à se créer un but dans le scénario qui est avant tout pretexte à passer des vacances d'enfer dans

un lieu qui n'y est pas approprié. La vie dans une colonie est le plus souvent pleine d'harmonie, de repos et de chaleur humaine mais, au "Lac de Cristal", c'est l'horreur, l'abomination, le gachis total de ce que l'on pourrait appeler des vacances.

**LES PRINCIPAUX PERSON-
NAGES DU CAMP**

Une certaine hiérarchie est à faire respecter et sentir aux joueurs.

Le directeur, **MR HEIMAN**, est un ancien militaire de carrière à la retraite. Il a fait la guerre, la vraie, celle où l'on tue. élevé à la dure, il ne supporte pas la jeunesse actuelle qu'il prend plaisir à mater à la place de leurs parents totalement incompetents en la matière. D'ailleurs, pourquoi auraient-ils mis leur progéniture sous son aile si ce n'est pour s'en débarrasser une semaine ? Im70, brun, boiteux de la jambe droite (blessure de guerre)

PDV 14 PR 45 FASA 6 FAVE 10
Baratin 80% Conduire 75% Insulter 70% Marcher Silen... 80%
Armes : Fusil de chasse 60% Pistolet 55%

HERCULE, son bras droit, est un ancien de la légion. Celà ne l'empêche pas de sentir bien plus fortement la sueur que le sable chaud. Il fait office de professeur de culture physique et de mateur de dur-à-cuir. Il est toujours présent lors des petits entretiens privés avec Heiman et l'accompagne dans tous ses déplacements. Im92, cheveux très courts blonds, yeux bleux, taillé dans le roc.

PDV 25 PR 75 FASA 12 FAVE 14
Course 95% Système D 110%
Armes : Mitraillette 70% Pistolet 80%
Fusil de chasse 40%

Les 4 **ANIMATEURS**, d'une trentaine d'année, sont munis du Bafa et d'un brevet de secourisme. Anciens camarades de classe, leur but dans cette histoire est de se faire un minimum de blé en en glandant le moins possible. Pas question pour eux de se laisser emmerder par tous ces p'tits jeunes cons, Heiman les fatiguent déjà assez. Ils vivent un peu dans leurs nuages, s'enfilant un trip de temps en temps et carburant surtout à la bière. Ex-babas, ce sont les Freaks Brothers qui auraient tournés matons à Sing-Sing.

Baba cool Niveau 5
PDV 12 PR 48 FASA 0 FAVE 3
Coup de poing 60% Conduite Caisse 65% Culture générale 70% Jouer de la guitare 75% Chanter 80%

FREDDY le gardien est bien sympathique mais, depuis la guerre, il est resté un peu loufingue. Nul ne peut vraiment présager de ses réactions, même pas Balthazar, son "gentil" dogue allemand.

Concierge Niveau 5
PDV 19 PR 58
Fusil canon scié 60% Crocheter 65%
Mécanique 30%

MARJORIE, la fille de Heiman, vient pour la deuxième fois au camp. S'étant bien amusé la première, elle a ainsi décidé de revenir. Son père, en fait un vieux papa-gaga à sa fille, a réservé tout le premier étage pour la chair de sa chair. Ce qu'elle cherche ? Rendre le plus de gars heureux. Hélas, Papa Heiman veille et ceux qui seront pris sur le fait paieront pour tous les autres. Elle est gentille, bien que franchement capricieuse, et elle compatit (un peu) sur le sort de nos héros. Enfin, c'est avant tout une enfant gâtée alors méfiance...

Dominatrice
PDV 8 PR 32 FASA 3 FAVE 8
Draguer 80% Charmer 95%
B 18

**PERSONNAGES DU CAMP
SUD**

MARIE-BERTHE DORGES, dite "La Croute", est une vieille fille doublée d'une vieille peau. elle est l'incarnation même de tous les cauchemards qui agitent les nuits des jeunes filles dont elle a la charge. Elle régit sur la partie sud du camp avec une discipline de fer et, sous l'autorité de Heiman, lui livrera tout PJ capturé.

PDV 7 PR 21 FASA 5 FAVE 9
Insulter 65% Baratiner 70% Rouleau à pâtisserie 50% (Deg : 1D4)

Les **ANIMATRICES**, douces et gentilles, répandent l'harmonie et la joie autour d'elles. Pourtant elles savent être autoritaires quand le besoin s'en fait sentir. Agées de 25 ans à peu près, elles mépriseront toutes relations avec nos jeunes adolescents mais une relation moniteurs-monitrices pourrait s'avérer riche pour le développement du scénario.

PDV 8 PR 24
Jouer guitare 24% Coup de poing 10% Cuisine 60%
B respectivement 10, 12, 13, 16

ORGANISATION

Chaque animateur est responsable de 10 garnements, soit d'une des 4 équipes (Les Ecureils, les Renards, les Loups, les Chacals). Chacun organise ses journées comme il l'entend. Les joueurs sont dans l'équipe des Chacals avec 5 autres adolescents dont Thierry, 16 ans, sans classe particulière, Marc, 17 ans, bab, Philippe, 15 ans, le fayot*, Bruno, 17 ans, Rasta 2ème niveau et Pascal, 15 ans, Punk 77 2ème niveau.

* A chaque fois que les zonekids organisent un projet foireux, il y a 30% de chance que Philippe aille cafarder.

Les autres perso peuvent être joués comme le désire le ZM. Un certain esprit de clan est tout de même souhaité.

TABLE DES RUMEURS

ID100 RUMEUR

01-10 Les Pj apprennent l'existence d'herbe qui rend nigaud chez les animateurs mais nul ne sait où elle est cachée. La trouver rapporte 2D6 pts de moral. Il faudra ensuite trouver le matériel adéquat pour s'exploser la tête (Règles sur les drogues).

11-16 Il y aurait des canettes de bibine cachées sous le baraquement des animateurs mais personne n'a le cran d'aller les chercher. Il y en a en effet...vides. Perte de moral pour ce mauvais plan : ID6. Si les Pj raient leur jet de Marcher en silence, ils sont repérés par les animateurs.

17-26 Fridolin, le chat de Marjorie Heiman s'est échappé. Le père sera très reconnaissant qu'on le lui ramène. Cet information est fausse mais il y a beaucoup de chats errants dans la colonie. Imaginez la tête du Duce quand il verra un de nos zonekids arriver avec un chaton dans les bras. Il sera chaudement remercié par un séjour au trou. utiliser la Dextérité ou la copétance "Attraper un chat errant" si le joueur est spécialisé dans cet art particulier.

25-32 Il y aurait dans la remise de quoi se faire de bons cocktails (voir inventaire de la remise). Elle serait aussi le repère d'un vieux clochard fou, ce qui est faux.

33-49 Un rendez-vous a été organisé dans les bois avec les filles du secteur sud. Il est fixé à 11h30 près de la remise. les filles viendront mais il y aura 4 mecs pour 1 minette. La lutte sera acharnée. Si un Pj emballe une fille, ce qui sera bien difficile vu la concurrence,

appliquez les bonus de moral multipliez par 3.

50-55 Heiman est un pédé. ZM : Il n'y a pas de fumée sans feu et pour quelqu'un qui marche à la vapeur...

56-59 Hercule est une choucroute garnie. ZM : Entre nous, cette rumeur est celle que je préfère.

60-65 Un des internes aurait réussi à dissimuler deux paquets de clopes, denrées rares dans le camp. Qui est-ce ? ZM : Si les Pj mettent la main dessus, il leur faudra être bien discrets car on risque de vouloir le leur voler. Leurs survêtements n'ont pas de poches adéquates et de toutes façon, ils n'ont pas de feu. les trouver rapporte ID6 pts de moral.

65-72 Marjorie a l'habitude de se dévêtir tous les soirs lumière allumée et volets ouverts, un spectacle qui vaut le déplacement. Pour accéder à ce panorama, il faut faire le tour d' "Alcatraz", ce qui comporte certains dangers. là encore, que ne ferait-on pour s'amuser un peu. ZM : Un jet de Camouflage me semble nécessaire. si le jet est raté, le Pj a 15% de chance de se faire repérer. Il faut effectuer trois jets pour aller du dortoir à la maison du dirlo. Voir Marjorie NUE rapport 3D6 pts de moral (Zone serait-il vraiment le jeu des attardés sexuels ?).

73-82 Il existerait un tunnel de sortie situé sous la baraque des douches. ZM : En effet, les égouts des douches donnent sur un petit ruisseau 200 m plus loin. On peut y ramper àis il est boueux et rend affreusement claustrophobe. l'emprunter occasionne une perte de 2D6 pts de moral. On ressort sale (autant pour la tenue de sport).

83-87 Heiman possède une collection de sabres dans sa salle à manger.

87-95 Dans le grenier des dortoirs se trouveraient des caisses d'armes datant de la guerre. ZM : Totalemement faux, il n'y a que des vieilles caisses contenant des loques et une bicyclette rouillée (avec la chaîne). Cette salle est ignominieusement bruyante et ouvrir les caisses sans bruit est quasi-impossible (Jet de Marcher en Silence - 10%).

96-00 Il y aurait un tunnel qui permet de sortir en douce du camp. Son entre est juste en dessous du niveau de l'eau, au bord du lac et mène vers la liberté, à l'est.

ZM : ce plan est franchement mauvais. Un tunnel qui commence en dessous du niveau de l'eau. Le tunnel existe, complètement inondé. Quel zone kid est assez fou pour aller se noyer.

TABLE DES EVENEMENTS DIVERS 1 A 2 EVENEMENTS PAR JOUR

ID100 EVENEMENT

01-10 La caisse d'un des animateurs est en panne. Ceux-ci, qui n'y connaissent rien, demandent aux internes de les aider. Si un joueur se propose, il peut essayer sa mécanique. Chacun a le droit d'essayer une fois. si l'un d'entre eux y arrive, les ani' lui seront reconnaissants et pourront l'aider au cas-ou (intervention auprès d'Heiman pour le sortir du trou, passage de l'éponge sur une sortie, etc...).

11-35 Hercule a une crise et envoie les Pj à une tache. Lancer ID6 par joueur pour déterminer celle-ci.

1. Corvée de patates (-ID3 Moral)

2. Corvée de chiottes (-ID6 " ")

3. Balayer la cour (-ID3 " ")

4. Faire la vaisselle (-ID3+2 " ")

5. Laver à la main 40 tenues de sport (-ID3+1 " ")

6. Mettre la table pour 40 personnes (-ID3 " ")

36-43 La tête d'un des Pj (celui qui a le moins de charme) ne revient pas à Hercule qui lui colle une baffe : -ID4+3

44-49 Un interne s'approche d'un des Pj et lui souffle à l'oreille : "paraît qu't'es l'roi du flip. J'te prends au Caf' du village c't'aprém. Viens si t'es un mec". Si le Pj ne s'y rend pas, considérez le pari comme une insulte réussie (-ID8 pts de moral). si le Pj arrive au village à l'heure (le ZM peut lui placer des batons dans les roues), il pourra jouer contre l'autre interne qui a 35% au flip. le pari se tient en trois manches. Celui qui obtint la plus grande marge de réussite gagne la manche. Si le Pj se fait battre, il perd ID6 pts de Moral. Si il s'en sort vainqueur, il en gagne ID6+2.

50-60 Même type de pari mais il s'agit là de ramener un objet intime féminin provenant du secteur sud. Mêmes gains ou pertes de Moral.

61-70 Un interne s'approche d'un des Pj et lui cause en verlan. A moins de réussir un jet en verlan, le joueur n'entrave que dâle. En fait, l'interne lui apprenait que sa tête ne lui revenait pas du tout et qu'il allait lui fare bouffer ses molaires à 7h ce soir près de la remise. Si le joueur comprend et se

rend dans les bois, il se battra contre Jack le Dur.

Jack le Dur Cat Niveau 2
 F14 I10 C28 D10 R16 B11
 PDV 9 PR 26
 Verlan 40% Flipper 20%
 March.Silence 18% Batte 40%
 Poing 40%

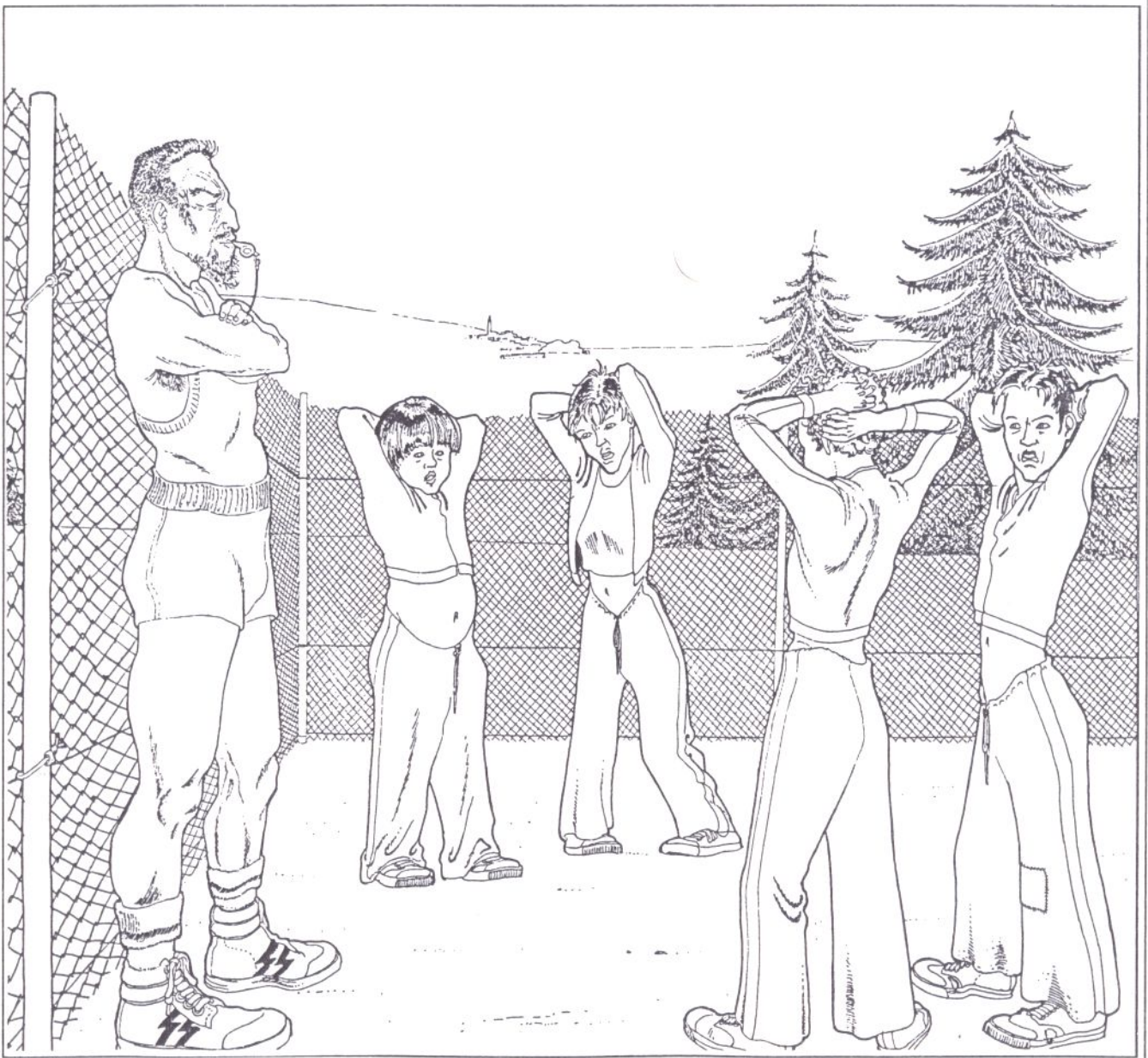
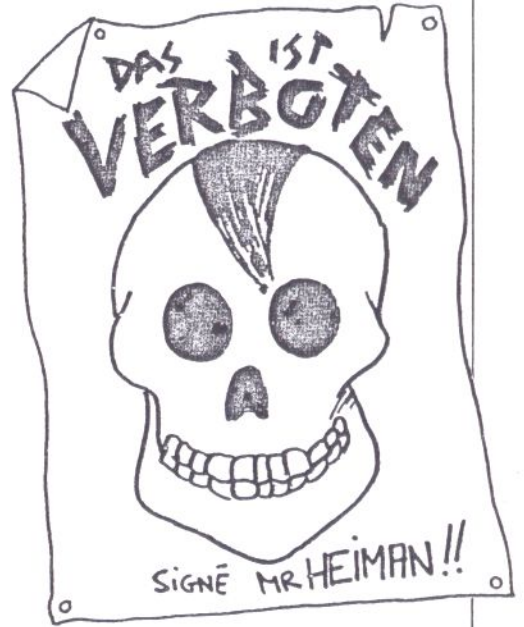
71-80 Heiman, nostalgique de ses années guerrières, apprend à ses internes à se servir d'un flingue. Chaque Pj gagne 1D3% au pistolet ainsi que l'occasion de tirer 5 fois (compter les réussites dans l'expérience).

81-90 Le soir après le repas, le ou les Pjs qui se seront fait remarquer en bien ce jour auront le droit de passer la soirée avec les animateurs pour fêter l'anniversaire de lun d'eux. Ils ont acheter 2 bouteilles de vodka et partageront leur herbe qui fait rire avec leurs invités. Cette petite fête rapporte 1D6

pts de moral plus les bonus/malus de l'herbe et de l'alcool.

91-99 Un des Pj tiré au hasard (plus ou moins) est accusé à tort d'avoir braqué dans la cuisine...Au trou, ça le meta un peu.

00 La baraque des filles prend feu au milieu de la nuit. Tout le camp est en ébullition. Les moyens pour arrêter le feu sont maigres et tous sont mobilisés. Les filles en robes de nuit semi-transparentes courent dans tous les sens, suivies par des mecs qui ont un sacré feu intérieur à éteindre. Si les Pj se montrent héroïques, Heiman leur en sera très reconnaissants. Après le "désaster", les officiels vont devoir caser les filles un peu partout. les gars sont exlusés de leurs chambres pour leur laisser l'hospitalité. Heiman se tape un stress et les zk se sont bien amusés. Chacun gagne 2D6 pts de moral plus les occas' de drague.



LA CONFRERIE DE LA HONTE.

SCENARIO POUR ZONE - LE JEU QUI CARTONNE -

DRAME SOCIAL EN CINQ TABLEAU

INTRO

Les Satellites et les Mouse Moment se retrouvent à AURILLAC, pour un concert exceptionnel qu'ils vont donner en faveur d'un de leurs amis dont l'élevage de chèvres dans les hauts plateaux du Massif Central périlite. Tous les bénéfices du spectacle lui seront versés afin qu'il puisse repartir sur de nouvelles bases.

Déjà dans le Cantal ensoleillé les affiches pour le concert sont placardées, d'Aurillac à la plus petite bourgade. La nouvelle se répand comme une traînée de poudre. L'affiche du Concert des Satellites (une vache sur fond d'espace) est curieusement interprétée par les agriculteurs profanes qui sont ravis de voir enfin un grand concert de Bourrée Paysanne.

Même le camp du "Lac de Cristal" n'échappe pas à l'annonce de l'évènement.

Ca va péter dans la province...Les Satellites et les Mouse Moment vont se donner sous un chapiteau. Ah, les Zonekids entendront-ils la musique de leur bâtiment ? C'est bien peu probable...Alors, que l'idée de faire une escapade nocturne germe dans leur esprit, il n'y a qu'un pas. Après tout, c'est un évènement qu'il ne faudrait surtout pas rater... Et si les dieux du Rock veillent, il y aura sûrement quelques jeunes filles désœuvrées prêtes à se trémousser avec nos gaillards. Encore faut-il sortir.

C'est aux joueurs de trouver un plan pour l'escapade (après tout le camp de vacances est assez détaillé pour pouvoir résoudre cette situation). C'est une fois qu'ils seront dehors que ce scénario commence. Ecoutez donc la triste et lamentable histoire de nos héros solitaires face à un monde cruel...

(Il est évident que plusieurs autres groupes tenteront également de s'enfuir, ce qui peu créer quelques encombrements sur les points stratégiques. Quant à nos amis les Fayots, il faudra que quelques uns se décident à les calmer un peu pour la nuit).

PREMIER TABLEAU

Les personnages se trouvent hors du camp, près d'une route secondaire. Il fait nuit, et au loin on aperçoit les lumières de la ville (Aurillac ?). Aurillac (Cantal) se trouve à une bonne vingtaine de kilomètres du camp de "vacances" (autant dire qu'il vaut mieux trouver un véhicule pour se rendre au concert). Les personnages ont le

choix des moyens (Voler une voiture, appeler un taxi d'une cabine...) mais le plus probable est qu'ils fassent de l'auto-stop.

Cinq minutes après qu'ils aient pris cette décision une fourgonnette grise en tôle ondulée s'arrête devant eux. A l'intérieur, deux bonnes soeurs souriantes et avenantes sous leur cornette, invitent les personnages à grimper. Elles sont très loquaces et plaisantent un peu sur tout. Dans la conversation que les personnages peuvent entretenir avec elles, ils apprendront que cette fourgonnette leur a été prêtée par les Frères Cisterciens, ce qui explique leur conduite "originale", n'ayant pas encore l'habitude. Un pourcentage réussi de "Repérer un truc Chelou" permettra aux personnages de trouver une boîte de Prophylactiques fantaisie à l'effigie de Mickey (Qui a de grandes oreilles et une grande queue) écrit en allemand.

Les bonnes soeurs déposent nos amis à l'entrée d'AURILLAC (Cantal) et s'en vont vaquer à leurs occupations. Aurillac est une charmante petite ville, verdoyante à souhait, bénéficiant d'une population accueillante. Quel bonheur de vivre à Aurillac !

Le concert se déroule place des Tertres, sous un chapiteau de toile bleu. Il y a déjà beaucoup de monde, des touristes, des paysans venus soutenir le groupe de Bourrée Paysanne et qui semblent quelque peu perdus, quelques cars de Zonekids parigots descendus pour l'évènement. Les jeunes d'Aurillac (Cantal) répondent nombreux à l'appel des pourtant Parisiens Cadavres et Satellites. Le concert débute, la lumière disparaît, des spots balayent la scène...les premiers accords font cracher la sono...c'est parti!!!!

Devant la scène, les "jeunes" gesticulent, sautent et se tremoussent à l'image de batraciens fixés et hystériques. Chaque note est goûtée avec une force inouïe, l'énergie envahit tous les spectateurs et gagne même les plus timides.

SECOND TABLEAU

Les personnages sont devant la scène où jouent leurs groupes favoris. Deux allemandes très jolies viennent d'entrer sous le Chapiteau. Autour des personnages, tout le monde danse.

Les deux allemandes, (ne s'épilant d'ailleurs pas, me souffle à l'oreille Raoul Siroz), souriantes et joviales, répondent à tous les clichés de la jeune minette. Elles portent toutes deux, un 501 Levis, des mocassins Weston, un polo Lacoste, une écharpe Burberrys et un sac Vuitton. Aucun doute, elles semblent perdues. Elles laissent traîner leur regard sur tout ce qui les entoure, un pâle sourire niais à leur lèvres carminées.

La vie menée par nos aventuriers au camp du "Lac de Cristal" étant ce qu'elle est, il est possible, si ce n'est probable, qu'ils pensent à les draguer en vue de les séduire et de les attirer vers une position horizontale où ils pourront tout à leur aise tremper leur petit biscuit. Elles ne parlent pas un mot de Français, si ce n'est "Bon-jour, comment ça Fa ?". Par contre, elles manient avec beaucoup de dextérité la langue de Shakespeare (ceci n'est d'ailleurs peut-être pas le lot de nos héros). Elles sont cependant très soucieuses de rencontrer des autochtones sympathiques. Les personnages en la jouant fine

peuvent donc commencer à se rapprocher des allemandes, qui ne seront guère farouches. Si le problème du langage est correctement franchi, elles donneront même leur adresse : Hôtel de la Truite Moqueuse, Hameau sur Goul, Cantal. C'est un gentil petit village, disent elles, qui ne doit pas compter plus de 70 âmes, 72 à la limite, 73 en cherchant bien. Il se peut que la lutte entre les joueurs pour s'attraper une belle Gretchen soit acharnée, ou tout du moins âpre, car pour ces allemandes, il ne peut y avoir raisonnablement qu'un François dans leurs bras à la fois. Pour l'heure, elles doivent retourner à leur hôtel, afin de se refaire une beauté et une propreté après la longue promenade qu'elles ont entreprise durant l'après midi. Qu'ils viennent donc leur dire "bonne nuit", juste après la fin du concert...

A la fin de la soirée, quelques joyeux participants, légèrement imbibés d'alcool, commencent à jouer les fiers-à-bras, et ont une très nette tendance à bousculer le restant du public. Rixe en l'air, castagne tout près... Les aventuriers peuvent choisir ce moment judicieux pour s'éclipser. Sinon, ils auront la joie et le privilège de pouvoir se tataner dans toutes les règles de l'art.

LES TROUBLES-FETES

Niveau : 3
PDV : 10
PR : 30

Canette 60 % - Coup de Poings 65 % - Course 55 % -

TROISIEME TABLEAU

Nous sommes aux abords d'un petit village. Il n'y a qu'une dizaine de maisons, une place et deux ruelles.

Pour arriver jusqu'à Hameau sur Goul, il faut deux heures de marche à pieds et beaucoup de courage. Le village est en effet situé en hauteur, et, il domine un Val verdoyant où coule la rivière Goule. Au loin on peut apercevoir, de jour, mais pas de nuit, un monastère, perché lui-aussi sur les hauteurs.

Malgré sa petite taille le village semble très prospère, les maisons sont superbement entretenues, la place du village est fleurie à souhait, les commerces semblent (et c'est bien le plus étrange, au regard de l'éloignement du village) faire des affaires fructueuses. Le jour, le petit peuple de Hameau sur Goul vaque paisiblement à ses occupations, fait un petit tour au café... Tout est au mieux dans le meilleur des mondes.

Qu'elle était belle la vermine dans sa robe de soie.

Les personnages, pour se rendre à l'Hôtel des jeunes teutones, peuvent choisir une des solutions décrites ci dessous :

- **LE STOP** : Les personnages sont pris, au bout de quelques minutes, par un ancien Militaire, le Sergent Edgar Cortier, qui revient de Libreville. Au volant de sa camionnette, il commence à entamer la conversation et à poser des questions : "D'où venez vous ? Rentrez chez vos parents ? ...". Elles sont de plus en plus inquisitrices, puis au bout de quelques instants, il commence à évoquer ses souvenirs :
"...Ah, les petits gars, Libreville c'était chouette. Tu

vois, p'tit gars, avec d'autres potes de la Section Aéroporté, on a fait un bon boulot. Ouais, je peux le dire. Nous on est plus balaises que les Faux laidsoux Turange (Il rit.), les Britihis ont les a coincés, et en beauté. Septs balles dans la peau à chacun...pas dégeu et pas de bavures." Les personnages seront déposés à l'entrée du joli village de Hameau sur Goul.

- **LE TAXI** : Un taxi prend 102,00 francs pour faire la course sur Hameau sur Goul. Celui qui se charge de mener les aventuriers au village, en est un habitant. Il ne répondra que très évasivement aux possibles questions des aventuriers sur le Village. Quant aux allemandes, il aura un moment de silence, avant de répondre qu'il se souvient avoir emmené deux jeunes hors du village, jusqu'à la gare d'Aurillac (Cantal). Les Zonekids sont déposés devant l'hôtel, et le taxi disparaît dans la nuit.

L'HOTEL DE LA TRUITE

Cet établissement est tenu par un couple de quinquagénaires, souriants et avenants. Le mari, Marcel Catalou, dispense avec une rare science des histoires qui se veulent drôles et des plaisanteries à n'en plus finir. Il aime par dessus tout rencontrer tout le village au Café (nommé le Café du Village), et y passer plusieurs heures en jouant aux cartes. La femme Aimée Catalou, née Yenkioul, est une personne très calme et posée. Elle porte sur toutes les choses de la vie un regard tendre empreint de dérision.

Ainsi donc, les personnages se rendent à l'Hôtel de la Truite, placé juste derrière la charmante petite église romane. Le curé, le père Balestrino, un joyeux petit homme rondouillard, donne une messe tous les dimanches. Il fait nuit lorsque les zone-kids arrivent et le père Balestrino dort dans son lit. Ils peuvent réveiller le couple Catalou en frappant à la porte vitrée de l'hôtel. Au bout de quelques instant une lumière dans le couloir carrelé, suivie de près par un trainement de savate. C'est l'épouse Catalou, née Yenkioul, qui ouvre la porte. Elle dit n'avoir jamais eut aucune allemande dans son hôtel. "Il doit y avoir une méprise, mais je veux bien aller vérifier dans mon registre." Elle montre ostensiblement aux aventuriers le registre vierge de toute inscription, et, avec un sourire rassurant, les reconduit à la porte. Si nos aventuriers insistent, elle se fâchera et appellera son mari. Dans la situation frauduleuse où se trouvent nos malheureux héros, il vaudrait mieux, en tout état de cause, qu'ils l'écrasent. Par contre, il est parfaitement possible de louer une chambre si jamais ils ont quelque argent.

Les allemandes ont bien été dans l'hôtel, dans les chambre 24 et 25 soigneusement rangées et nettoyées depuis. Il ne reste aucune trace de leur passage si ce n'est un guide touristique Allemand rangé avec d'autres magazines dans la salle à manger. Un jet de "Repérer un truc Chelou" permet de l'apercevoir. La page correspondant à la région d'Aurillac est copieusement annotée (En allemand également). Il y a une grande croix rouge devant un paragraphe nommé : "LE PIC DU VENTOU". C'est un lieu touristique à une borne du village.

VENT DE PANIQUE DANS LE VILLAGE

Le lendemain de l'arrivée des personnages, tout le village se réunit à l'église avec peur et angoisse. Le père

Balestrino a le visage grave et soucieux...

Que se passe-t'il donc dans ce petit village à l'allure paisible et bienveillante ? Un bien sombre trafic en vérité. L'économie du village est très faible, et il serait condamné à disparaître si les habitants n'avaient consenti à vendre leurs âmes... Tout le village, de connivence avec le monastère des Frères Cisterciens, fait dans la traite des blanches. Il enlève les touristes et reçoit en échange de l'argent des frères. C'est ce qui est arrivé aux allemandes convoitées par les zone-kids.

Aussi, c'est loin d'être une messe qui se déroule sous les voûtes romanes mais bien un conseil de guerre destiné à ce que tous les habitants du village donnent la même version de l'histoire aux "visiteurs" :

Elles sont arrivées au village il y a une journée, par le Taxi, se sont promenées un peu dans les alentours puis ont repris le bus pour descendre en ville, Aurillac (Cantal).

Depuis plus de nouvelle.

ENQUETE DANS UN VILLAGE

Il est donc souhaitable pour les personnages de faire un tour dans le village afin de soutirer certaines informations aux habitants. Ils peuvent apprendre, en outre, que le seul moyen d'aller au Pic du Vendou est d'utiliser un Taxi (Le bus qui vient de Aurillac pour se rendre à ce haut lieu touristique ne passe par le village). A la terrasse du café, les zone-kids se sentiront épiés. En se retournant ils verront un jeune homme d'une vingtaine d'année leur faire signe de les suivre.

PHILIPPE HEREINTE

Le jeune Philippe HEREINTE est un natif du village de HAMEAU SUR GOUL, fruit de l'union des Gérants de l'épicerie. Très tôt il se découvre un goût très prononcé pour la varape, et ses longues excursions dans les massifs escarpés de la région deviennent légendaires. Il utilise son charme et son physique pour attirer vers le village les jeunes touristes étrangères, comme le lui ont demandé ses chers parents.

Mais un jour, dans l'espoir de transformer une jeune hollandaise en marchandise pour les Pays de l'Orient décadent, Philipe trouva un beau, un grand, un magnifique amour. Du moins le pense t'il. Aussi rongé par les remords, il sombre dans un état de transe consciente, s' imagine portant des scinques lors des scénopégies tout en machonnant des salvinies. C'est dire dans quel état il est. Sa tendre et chère a été enfermée dans le couvent des moines cisterciens et il veut la revoir...mais il se heurte à l'interdiction de sa famille et ses vœux sont mis à l'index. Aussi le voit-on errant, ignorant les filles d'Aurillac (Cantal), qu'il aimait tant à voir. C'est lui qui interpelle les aventuriers.

Niveau 4
PDV : 12
PR : 36

Escalade 90 % - Pister 80 % - Premier soin 50 % - Charmer 85 % - Draguer 64 % -

S'ils le suivent, ce dernier les emmène près du petits cimetière, dont les murs de pierres grises sont couverts d'un lierre émeraude.

"Vous cherchez les jeunes filles, hein! les allemandes", lâche-t'il en fouillant les alentours de ses deux grands yeux très clairs, où passent des éclairs comme au ciel passent des nuages.

Que les aventuriers répondent par l'affirmative, par la négative ou bien par une défilade quelconque, du style : "Ca dépend", Philippe leur demandera, s'ils veulent retrouver les Teutones, qu'ils n'ont admirées que durant un court moment fugace noyé dans le Strass, de se rendre à midi au Pic du Vendou, dans la grotte de Galou. Il ne veut pas en dire plus pour le moment...

Le retenir serait inutile et dangereux, car l'attention pourrait être, dès lors, attirée par le bruit.

QUATRIEME TABLEAU

La scène se déroule sur un plateau en altitude. On peut voir, au loin, se dresser un Pic effilé cerné de nuages. Il y a une buvette portant l'enseigne "LA HALTE DU VENDOU", et un parking où des cars dégorgent les touristes.

Vent glacé, touristes épars contemplant une merveille de la nature, ou bien d'autres encore se groupant près de la cafétéria : les zone-kids sont devant le site touristique du Vendou.

La grotte de Galou est juste à une vingtaine de mètres en contrebas. C'est une large grotte naturelle où coule une cascade cristalline qui sombre en bouillonnant dans les entrailles de la terre.

Il n'y a aucuns touriste qui visite, pour l'instant, la-dite grotte, et l'entrée est interdite (Chute de pierres). Le seul obstacle qui barre l'entrée est une chaîne. Philippe n'est pas (n'est plus) dans la grotte, mais par contre les personnages vont tomber sur un comité d'accueil plutôt musclé...

En effet le boucher du village et ses deux fistons, ainsi que le Patron du bar de Hameau sur GOUL leur rentrent dans le tas. Ils veulent "faire peur" aux personnages pour que ceux-ci aillent s'amuser ailleurs. Le combat risque de faire rage...Au moindre accrocs les villageois se sauvent en quatrième vitesse.

LE BOUCHER

Niveau 6
PDV : 16
PR : 48

Matraque 70 % - Camouflage 50 % - Course 60 % - Escalader 45 % - Bluffer 70 %

LES FISTONS

Niveau 3
PDV : 10
PR : 30

Matraque 60 % - Camouflage 40 % - Course 70 %

LE PATRON DU BAR

NIVEAU 8
PDV : 20
PR : 60

Barre à Mine 80 % - Coup de poing 65 % - Coup de pieds 50 % - Insulter 70 % - Camouflage 55 % - Marcher en silence 50 % - Jouer au flipper 85 %

Dans la grotte, il y a d'autres traces de lutte postérieures à l'arrivée des Zone-kids. Dans la poussière on trouve, en cherchant bien sûr, les papiers de Philippe Hereinte ainsi que le crucifix d'un moine (Un Cistercien)...

En interrogeant les responsables du point touristique du Vendou, ils pourront donner des précisions quant à de probables religieux dans le secteur. Il y a notamment une Abbaye de moines Cisterciens perchée dans les montagnes. Les religieux vivent en reclus et ne sortent pour ainsi dire jamais. Cependant il en est venu six, une heure avant l'arrivée des perso. Ils sont restés quelques instants aux abords de la grotte puis ils s'en sont retournés.

CINQUIEME TABLEAU

L'abbaye est logée sur le sommet d'une colline escarpée. Une route à semi-goudronnée mène jusqu'aux portes et rejoint la route départementale située dans la vallée. A l'horizon, on peut voir le gentil petit village de Hameau-sur-Goul.

Mr Jasmin, "L'Abbé", n'a rien d'un religieux. Il n'est d'ailleurs Abbé que depuis quelque mois. C'est en fait un Truand Tchécoslovaque réfugié en France, pour des raisons qu'il serait trop long d'exposer ici. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'il a pris possession de l'abbaye avec six hommes de mains et qu'il a enfermé tous les moines dans leurs Geôles. Ensuite, il a proposé au petit village qui

n'était pas loin et pas trop fleurissant, un marché où l'ignominie était égale aux gains.

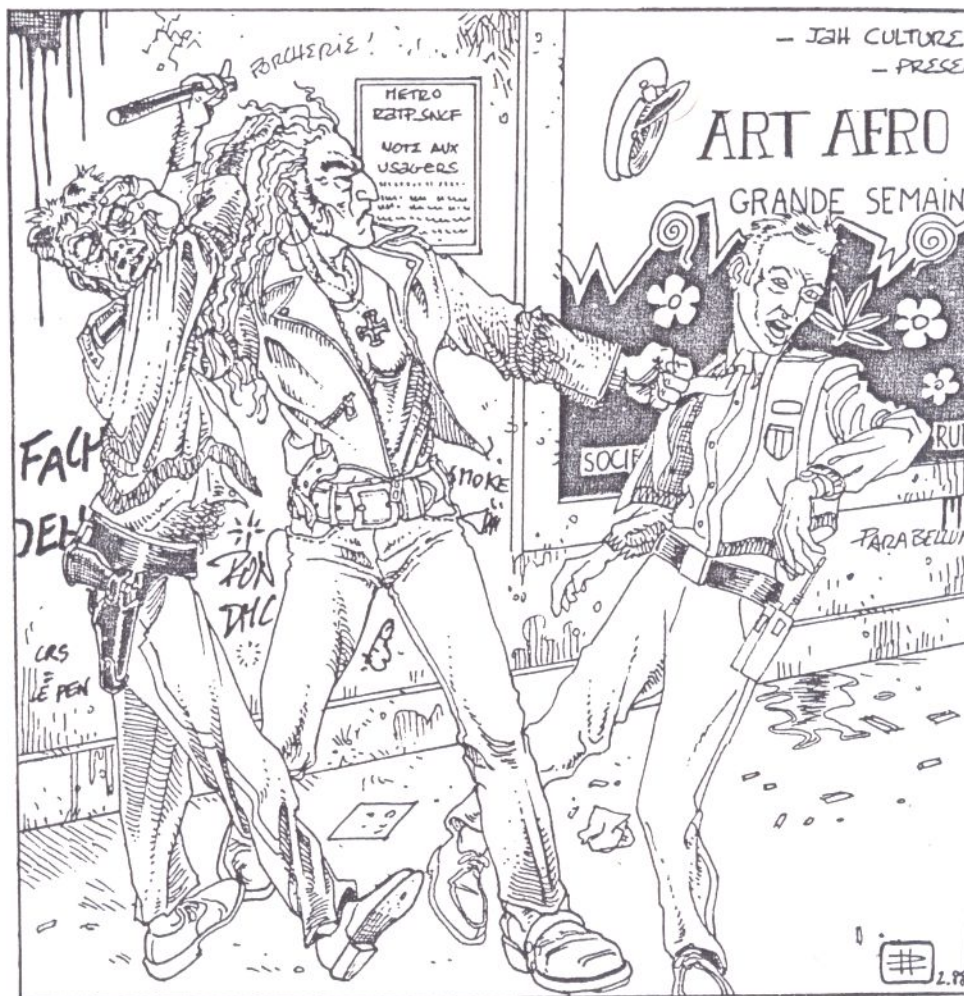
En un mot : La traite des blanches. Les habitants refoulerent leur conscience et leur moral devant les sommes d'argent promises. Car Hameau sur Goul était un de ces petits villages destinés à une mort certaine et irrémédiable. Depuis que le trafic a commencé tous les commerces peuvent rester ouverts (même s'ils ne rapportent pas d'argent), le village est devenu agréable à vivre...sans les étrangers.

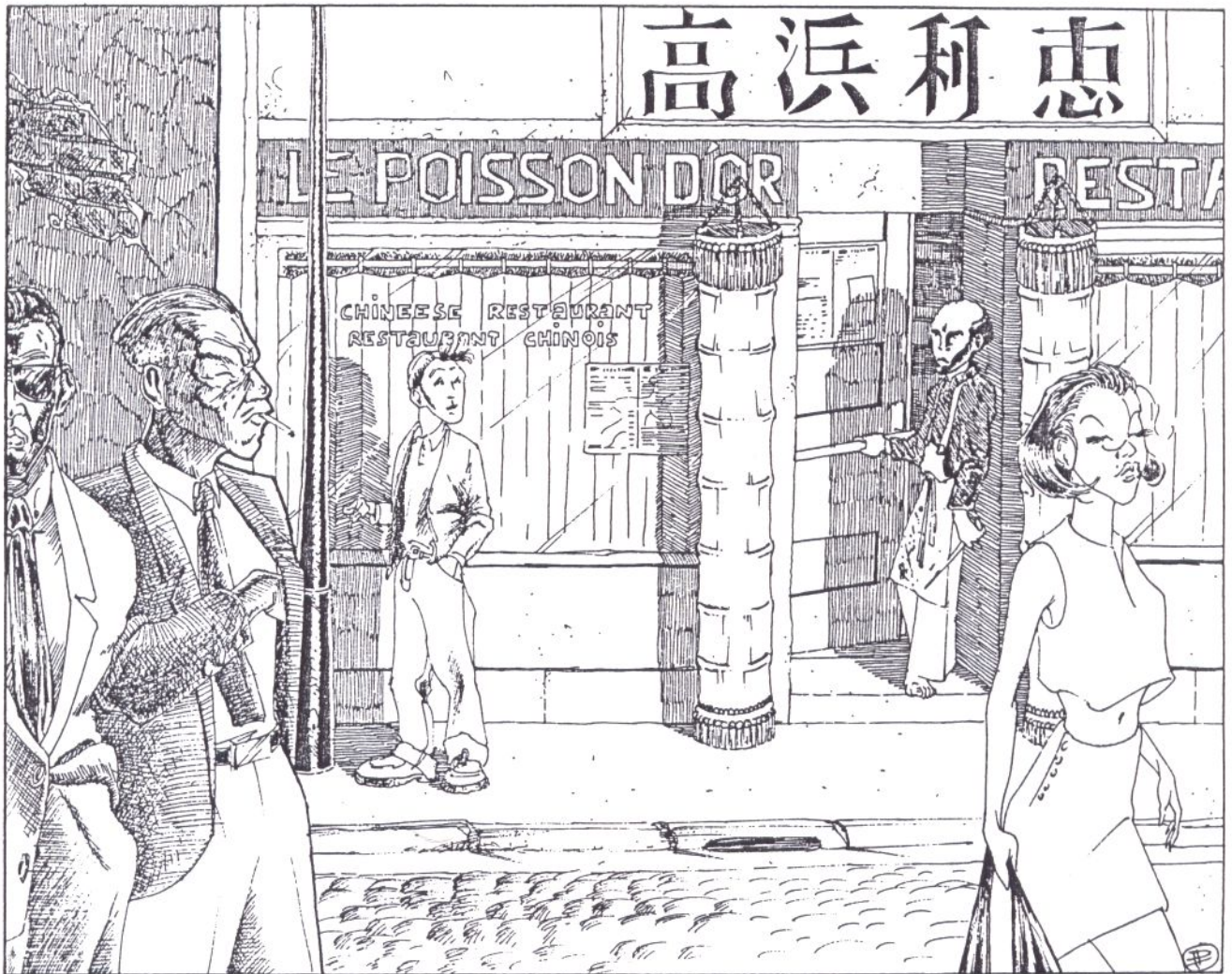
Les allemandes sont détournées vers le village, et elles y disparaissent. Tout le village s'accorde pour donner les mêmes témoignages et il n'y a pas de problèmes. Sauf en ce qui concerne Philippe qui à cause de son amour, a failli tout faire échouer. Il est enfermé dans le monastère, jusqu'à ce qu'il "se calme"...avec l'accord des parents comme de bien entendu.

Dans l'abbaye sont aussi enfermée les deux petites allemandes... Nos zones-kids vont avoir fort à faire pour démêler tout cela...

JASMIN
Niveau 10
PDV : 25
PR : 75

Revolver 80 % - Art martial 35 % - Coup de poing 95 %





INTRO

"Pour un bon plan, c'est un bon plan". Mais qu'est-ce que vous êtes allés faire dans ce quartier tenu par les jaunes. Bon, d'accord, le concert est sympa, mais là où ça bloque franchement, c'est au niveau du public. Putain, tous ces mecs qui vous matent méchamment depuis bientôt plus d'un quart d'heure, feraient pâlir de rage Buck Danny himself. Des Noachs pas catholiques sillonnent le concert Place d'Italie. Votre sixième sens de Zone-kids vous dit que cela risque de tourner au vinaigre dans pas longtemps et qu'il faudrait peut-être trouver un moyen de se casser discrètement de la petite salle de concert. Silencieusement, vous vous réunissez et vous profitez d'un pogo suvolté pour rejoindre la sortie. Avec un peu de chance les "Faces de citrons" ne vous auront pas vus; ou auront trouvé un autre "passe-temps" que celui de vous défoncer la tête à cinq contre un...

Il fait nuit et vous regardez un peu partout autour de la place d'Italie. Afin de brouiller les pistes et d'éviter une éventuelle poursuite, vous décidez de passer par le pont de Tolbiac.

SCENE UN : DES CRAPAUDS CHANTENT DU OIA TOLBIAC

Pont de Tolbiac sous l'acier blême, la voie ferrée se tord et crie. Les aventuriers commencent à emprunter cette construction tout droit sortie d'un Polar

américain des années 50. Une fois au milieu, ils entendent des bruits de Chaînes et de Nunchak' de part et d'autre du pont.

La bande de XU-YANG, le clan des Kings, leur barre le chemin. POURQUOI ? Juste comme ça, pour le plaisir de faire trembler les autres. Pour le plaisir de casser le crâne à des mecs qui n'ont rien à faire ici. Pour se sentir puissants quoi.

Si les personnages discutent et tentent d'aborder les choses sous l'angle de la diplomatie, ils ne rencontreront qu'un silence musclé. Les loubards entourent les personnages, comme pour éviter de leur offrir une quelconque retraite.

XU-YANG

Loubard 11 ème niveau
F14/I12/C28/D14/R16/B10

CE : 98 PDV : 27 PR : 71
FAVE : 21 FASA : 22

Art Martial 60 % - Nunchaku 75 % - Course 70 % - Escalader 80 % - Crocheter 80 % - Camouflage 85 % - Coup de poing 90 % - Coup de pied 85 %.

XU-YANG, dit le "Serpent de Tolbiac", est un vietnamien de la deuxième génération (On n'en parle jamais, mais ça existe). Il passe le plus clair de son temps à étudier la boxe thaï et met en pratique ses techniques de combat aussi fréquemment qu'il le peut. Très influencé par une certaine image des Chinatown d'outre-Atlantique (Amis cinéphiles, pensez à "L'Année du Dragon"), il s'acharne, ici à Paris, à tenter de se faire

"son" Chinatown. Froid comme la pierre, il tente aussi de conquérir le cœur de LI, la fille de N'Guyen, le patron du restaurant "La Pagode Dorée". Mais, n'ayant aucun don de charmeur, il essuie un échec cuisant à chacune de ses tentatives. Le cœur de la belle bat pour un autre à ce que l'on dit. Aussi, agacé, il se réfugie sur les autres filles, à qui il ne manifeste jamais la moindre marque de respect. Il est comme ça, Xu-Yang.

LE CLAN DES KINGS

Ils se battent pour l'honneur de leur Clan. Ils obéissent au Serpent de Tolbiac. Ils sont une trentaine. Ils n'ont pas d'opinion politique connue. Le plus jeune a 14 ans et le plus âgé 22. Reproduction sexuée. La gestation de la femelle dure neuf mois.

10 1er niveau . CE : 24 Arme type 1 25 % - Course 35 % - Acrobatie 25 % -
5 2ème niveau. CE : 32 Arme Type 1 30 % - Course 40 % - Acrobatie 30 % - Art martial 5 %
2 3ème niveau (La classe creuse). CE : 40 Arme Type 1 35 % - Course 45 % - Acrobatie 35 % - Art martial 5 % - Camouflage 5 %
3 4ème niveau. CE : 48 Arme Type 1 60 % - Course 45 % - Acrobatie 35 % - Art Martial 10 % - Camouflage 10 %
8 5ème niveau (Le gros de la troupe) CE : 56 Arme Type 1 65 % - Course 50 % - Acrobatie 40 % - Art Martial 10 % - Camouflage 15 % - Arme type 2 10 %
4 6ème niveau. CE : 64 Arme type 1 70 % - Course 55 % - Acrobatie 45 % - Art Martial 15 % - Camouflage 20 % - Armes type 2 20 %
4 7ème niveau. CE : 72 Arme type 1 75 % - Course 60 % - Acrobatie 50 % - Art Martial 20 % - Camouflage 25 % - Arme Type 2 40 % - Crocheter 10 %
4 8ème niveau. CE : 80 Arme type 1 80 % - Course 65 % - Acrobatie 60 % - Art Martial 25 % - Camouflage 40 % - Arme type 2 65 % - Crocheter 25 % - Conduire Bécane 15 %

Nos amis vont droit au massacre... si Dieu n'intervient pas... Vu qu'il est relativement dommage de commencer un scénario par la destruction de l'enveloppe terrestres des héros de l'histoire, moi, Dieu, le père, le seigneur, je vais faire un petit quelque chose. Le Zonemaster se doit pourtant de décrire la scène avec force détails, pour bien faire monter l'inquiétude dans les petits corps tremblant des joueurs. C'est au moment où le plus bougon d'entre eux déchire sa fiche de personnage en grognant "Pff, on est foutus... Dans ce jeu merdique faut pas sortir de chez soi si on veut pas se faire massacrer..." (O. Zamora), que le maître du jeu peut décrire ce qui suit :

Un homme vêtu d'un blouson d'aviateur, arborant une barbe de trois jours, la mèche rebelle et les yeux cernés sort de l'ombre d'une des poutrelles métalliques du pont. Il s'adosse et commence à entamer une complainte à l'harmonica tout en observant de ses yeux amusés et pétillants le Clan des Kings. XU-YANG semble soupirer et retient d'un geste sec ses hommes.
- "Qu'est ce tu viens foutre ici, toi ?" Lâche-t'il en plissant son nez.
- "Bababa, mon cher Yang, tu vas pas te salir les mains à cinq contre un" répond l'interpellé. "Ca serait con, parce que moi, ils me plaisent bien ces gars là.."

XU-YANG sourit. Silence. Il fait signe à ses gars de laisser tomber. Le Clan des KINGS se résorbe en quelques instants dans la nuit.

L'ange Salvateur n'est autre que :

Jean "DOC" Genet

Ex-Skin 13ème niveau
F15/I16/C28/D14/R18/B14
CE : 84 PDV : 21 PR : 63

Il ne parle jamais de son passé, même complètement Schlass, mais j'ai quand même appris deux ou trois trucs sur son enfance. Son père était un officier Français qui se battait toujours là où ça cognait, dans ces républiques éphémères et bananières du tiers monde. Sa mère, telle qu'il s'en souvient, était une très belle et très jeune fille de la Sierra Nevada, c'est à l'âge de six ans qu'il la perdit à tout jamais. Il fut recueilli par la Grand mère qui, telle qu'il s'en souvient, était une très vieille et très brave femme. Elle aussi le quitta alors qu'il venait d'avoir seize ans. Suivit alors une époque de voyages et d'aventures où il connu l'amour en la personne d'une Portugaise de Lisbonne. Très docte, fêru de lecture et de philosophie, de dialectique solitaire, il fut surnommé par son entourage "Doc". C'est à vingt ans qu'il décide de s'installer en France. Il écume alors les endroits les plus mal famés et les plus branchés. Joueur de Poker hors pair, flambeur excessif, poète à ses heures, toujours l'âme ailleurs, il devient gentleman-voyou, noble-délinquant, prince des mauvais garçons.

Il est probable que nos héros soient reconnaissants à "Doc" de son intervention. Ce dernier répondra aux flux de remerciements par un pâle sourire et un "y'a pas d'quoi" modeste qui caractérise les vrais héros. Il sera même plus grand que grand en invitant les personnages à boire un petit coup et à fumer un petit joint pour les remettre de leur montée d'adrénaline. Des joueurs de jeux de rôle entraînés sentiront tout de suite qu'il vaut mieux accepter pour entrer dans la scénario.

SCENE II : PARADIS ARTIFICIELS

"Doc" habite dans un bloc sur le Boulevard Massena, entre le périp'h, la p'tite ceinture et l'ennui. L'appart' est cool, décoré avec goût et peuplé de souvenirs exotiques et de livres.

Tout le petit monde s'installe autours de la table. Jean va chercher un bouteille de Porto et une d'Arquebuse ainsi qu'un petit sachet d'herbe séchée avec soin. C'est en roulant son pétard qu'il commence à détendre l'atmosphère en faisant quelques plaisanteries fines (?) sur les Noachs du XIII. Ensuite, quand tout le monde est détendu, relax et cool, il commence à tenir des propos plus sérieux (et nettement plus xénophobes).

"Les Noach du XIII sont des bouffons qui jouent les durs mais qui, comme tout les jaunes, se ramollissent très vite. Ils font peur et il est temps que cela cesse. A mort le Clan des Kings. Il serait judicieux de leur donner une p'tite leçon afin qu'ils redécouvrent l'humilité chinoise apprise lors du jous Mongol."

Si les personnages sont choqués par de tels propos, "Doc", en fin psychologue qu'il est, va changer de registre.

"Sûr que les Chinois, Vietnamiens, Laotiens, ne sont pas que des enfants de putains. Mais, chaque société génère ses détritrus qui finissent inmanquablement par la submerger (les Zonekids peuvent même se sentir

viser). Pas question non plus de faire cracher la violence et de faire un remake mal pompé de "Street of Fire". Non sens pour moi. J'imagine plutôt quelque chose de plus humiliant, de plus cassant et de plus frustrant... Faire perdre la face aux KINGS. Une fois qu'ils auront essuyé ceci, ils ne seront plus craints ni respectés par leur communauté et devront se résorber dans l'anonymat des grands ensembles, faire des gamins, trouver un Taf et se bourrer la gueule tous les soirs à six heures au "Bar des Anciens de Saïgon". Okay, est-ce que ça vous branche".

Les personnages peuvent être séduits par une revanche possible. En effet ils ont tout de même perdu un peu de leur moral après s'être sentis si près de la mort. Si tout le monde est d'accord, "Doc" propose le plan suivant :

Dans le XIIIème existent plusieurs coins où l'on peut trouver de l'Opium. Si nous arrivons à savoir où et comment récupérer la drogue, non seulement on pourra se faire un peu d'argent, mais cela prouvera que la protection des KINGS est hautement inefficace. N'allez pas croire qu'on s'attaque à la mafia. Ce ne sont que de tout petits trafiquants qui ne peuvent compter que sur les KINGS. Je resterai dans l'ombre car je suis trop connu ici... je n'interviendrai qu'au dernier moment, pour défier XU-YANG et l'humilier devant sa bande, qui ne sera plus trop populaire dans le quartier - A quoi cela sert de se faire racketter si on a encore des emmerdes ? - après on improvise...

Doc pense qu'il doit y avoir deux endroits où il doit se passer des choses "bizarres" en rapport avec l'Opium :

- Le club de Viet VO DAO, Place Jeanne D'arc.
- Le restaurant "La pagode Dorée"

CE QUE VEUT DOC

Doc veut récupérer l'Opium et le convertir en fric pour se casser retrouver la Fille qu'il a toujours aimé qui se trouve en taule au PORTUGAL. Il est déjà très ami avec le vieux Vietnamien-propriétaire de la "Pagode Dorée", et est pratiquement l'amant de la douce LI (La fille du patron) qui ne pense qu'à lui. Les rapports qu'il entretient avec XU-YANG sont donc très tendus, mais le chef du Clan des Kings n'ose pas l'attaquer directement car "Doc" est respecté dans le XIIIème. Dans le plan de "Doc", les aventuriers jouent le grand rôle de diversion. Il espère qu'ils vont foutre tellement de bordel dans la fourmilière du quartier que les Vietnamiens et chinois vont être obligés de se découverrir quelque peu et faire des erreurs qui lui permettront de récupérer l'Opium...

SCENE III : PAS DE PASSAGE CLOUTE SUR LA VOIE DU TAO

Le plus simple pour s'introduire dans le club d'art Martial est de s'inscrire aux cours, ou bien d'entrer par effraction... mais dans ce cas, il ne faut pas foutre trop de bordel car se taper une dizaine d'élève de Viet-Vo-Dao peut être profondément craignos. Le club compte une Trentaine de membre et deux professeurs. Les membres du club sont à 90 % asiatique et acceptent volontiers les étrangers.

TIM KIN TO

Tim est l'un des Profs de Viet-Vo-Dao. A 35 ans, c'est déjà un grand spécialiste du combat pur, car le cheminement philosophique de cet Art n'est pas son fort. Il

vit à 100 à l'heure et s'éclate sur les grosses Cylindres. Il mène un train de vie que sa modeste paie de Professeur ne saurait satisfaire. Aussi se salit-il les mains en faisant transiter l'opium chez lui. Sinon, c'est un personnage énergique, violent, rigolard, voire goguenard. Il plaisante souvent tout en frappant joyeusement son adversaire. C'est en quelque sorte un grand fauve sûr de sa puissance.

F16/I14/C30/D16/R16/B13

Niveau 15 - 26 ans

CE : 135 PDV : 34 PR : 101

Art Martial 90 % - Nunchaku 100 % - Escalade 90 % - Marcher en silence 110 % - Sauter 100 % - Acrobatie 95 % - Coup de poing 120 % - Coup de Pied 120 % - Conduire Becane 100 %

LOU KE YANG

Le vieux LOU KE est un petit asiatique, les cheveux coupés en brosse, le regard malin et pétillant. Calme, menant une vie bien réglée de méditation et de lecture, il représente l'antithèse de TIM KI TO, qui fut son plus grand élève, mais, il s'en aperçoit à présent, son plus cuisant échec. Il n'a sû lui transmettre entièrement son art, et TIM KI TO, n'a retenu que le côté violent de l'art vietnamien. Dans le scénario, ce personnage pourra s'opposer à son ancien élève, s'il est correctement mis au parfum par les aventuriers. Bon, généreux (Un peu niais, un peu Cake aussi), il s'apparente au héros de ce feuilleton relatant les aventures trépidante d'un moine Shaolin perdu dans les étendues sauvages du Far West à la recherche d'on ne sait pas trop quoi. Si les zonekids savent reconnaître en LOU KE un grand personnage, ils pourront s'en faire un allié.

F12/I18/C22/D18/R14/B9

NIVEAU 17 - 61 ans

CE : 110 PDV : 28 PDV : 82

Art Martial 110 % - Nunchaku 120 % - Coup de poing 130 % - Coup de pied 85 % - Sauter 65 % - Acrobatie 50 % - Marcher en silence 135 % - Shuriken 120 % -Premier soin 110 %

COMMENT TRANSITE L'OPIMUM

Le lundi vers six heures du matin, quand Paris est encore sous les brumes aurorales, une petite camionnette livre l'opium. Elle est accueillie par TIM KI TO (qui possède les clefs de la Salle). Après quoi les deux occupants retournent à l'usine d'ASSAINISSEMENT de la seine (C.F). Ensuite TIM KI TO dépose l'Opium à l'intérieur des sacs de sable d'entraînement, et retourne se coucher. Lorsque la Pagode Dorée a besoin d'opium, il vient le chercher après la fermeture des salles, n'importe quel jour de la semaine.

Les aventuriers ont, bien évidemment toute latitude et longitude pour mener leur investigation. Il faut tout de même noter que TIM, s'il s'aperçoit de quelque chose, agira très rapidement (et surtout très violemment), contre ceux qui risqueraient de le démasquer. Bien sûr, TIM entretient de bonnes relations avec le serpent de TOLBIAC et les gars de ce dernier peuvent lui prêter main forte.

Dès que DOC apprend que la drogue se trouve dans l'usine d'Assainissement (C'est la seule chose qui l'intéresse) il demande aux personnages d'aller à la Pagode Dorée trouver le système avec lequel N'Guyen vend l'Opium à ses clients. Ensuite ils faut fausser la mécanique et créer un incident qui fera tomber N'Guyen. Ils ne devront pas perdre de vue qu'il est

important que le Serpent de Tolbiac soit assimilé à cette chute -toujours pour le discréditer-. Pendant que les Zone-kids se creuseront le crâne sur ce casse-tête, Doc tentera un casse à l'Usine, sans rien en dire aux personnages et en espérant que ceux-ci attireront l'attention sur eux. Si tout réussit comme il l'entend il s'enfuira avec l'Opium sans demander son reste.

SCENE IV : LES ROULES DU PRINTEMPS

La pagode Dorée est un restaurant assez chic de la place Tolbiac. Il est tenu par un grand ami de Doc, N'Guyen; sa fille, LI, fait le service. Il n'est pas rare de voir le Serpent de Tolbiac tenter de faire sa cour à LI, à la sortie du restaurant, mais elle sort, le plus souvent pour rejoindre DOC, qui est, rappelons le pour les faibles d'esprits, le seul amour de LI.

Lorsque N'Guyen a besoin d'Opium pour le revendre il passe un coup de téléphone à TIM et l'invite à manger au restaurant, car il y aura un nombre "X" d'amis. C'est, bien sûr, un code destiné aux indiscrets. "X" représente la quantité variable d'Opium.

Lorsque les habitués viennent au restaurant, ils ont dans leurs poches de faux pâtés dans lesquels ils ont glissé l'argent correspondant à la quantité d'opium qu'ils désirent. A la fin de l'entrée, ils laissent le faux pâté dans l'assiette qui est raménée dans la cuisine. Bien sûr, le reste est autopsié par N'Guyen, qui balance l'opium au dessert dans des beignets. Le tour est joué.

A part N'Guyen qui est un bonhomme aussi inoffensif que couard, sa fille qu'on dirait sortie d'une bédé d'Hugo Pratt, il y a trois employés qui peuvent faire office de S.O :

Employé Pouvant Faire Office de Service d'Ordre (E.P.F.O.S.O) 6 ème Niveau
 F14/I12/C26/D14/R13/B12
 CE : 58 PDV : 14 PR : 44

Coup de poing 80 % - Batte de base ball 80 % - Course 65 % - Sauter 50 % - Art martial 10 %.

Les personnages doivent rivaliser de discrétion pour parvenir à leur but. Surtout que Doc a fixé la barre très haut. Au moindre faux mouvement, ils risquent de se prendre le clan des Kings sur le coin de leur petit visage d'adolescent boutonneux. Mais en comptant sur le fait que DOC intervient pour s'occuper du Serpent (Ce qui est faux), cela peut leur donner du courage.

SCENE V : Sakai : V.T japonais, littéralement "IL FAIT FROID".

Lorsqu'il se sera passé trois jours depuis leur dernière entrevue avec DOC, et si ils ne se sont pas fait écarteler entre quatre mobylettes, les Zone-kids le rencontrent de nouveau. Il a un bras en bandoulière et l'air fatigué. Son braquage a foiré et il s'est ramassé une balle d'un des gardiens de l'usine d'Assainissement. Mais ceci il le garde pour lui, et raconte aux aventuriers, en affectant la tête d'un vétéran du Viet Nam, qu'il a rencontré un de ces anciens ennemis, Ferzatolli, et que ce dernier a voulu le buter. "Il était rapide, mais mes reflexes ont été les plus prompts et j'ai eu...sauté d'histoire, enfin revenons à nos moutons..." Revenons-y en effet. DOC demande aux personnages de laisser tomber l'affaire du restaurant (sauf si elle réussit) et d'aller voir ce qui se passe à l'usine d'assainissement, histoire de récupérer l'Opium...

NOTA BENE : Il faut tout de même préciser au M.J

débutant que le pourcentage de chance que les aventuriers gobent toutes ces craques depuis le début est relativement minime et que le pourcentage de chance que le scénario se passe comme il est décrit est infime. Il faudra donc une bonne dose d'improvisation dans le jeu des Personnages Non Joueurs pour que tout continue à se tenir. Merci de votre attention.

Nous retrouvons donc les personnages devant l'usine d'assainissement. C'est la nuit. Il fait noir. Au loin, on entend des moteurs qui disparaissent dans l'ombre. Les machines ronronnent paisiblement. L'intrigue se noue, ou se dénoue.

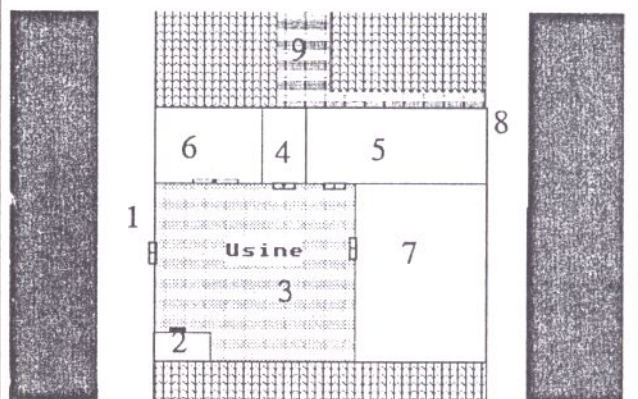
DOC propose d'aller seul, ou avec un personnage (même avec un bras H.S, il est sûrement le plus expérimenté dans ce genre de coup). De leur côté les personnages rentreront dans les bureaux et devront neutraliser les gardes. D'après l'enquête que Doc a menée, l'Opium se trouve dans les poubelles (la camionnette devrait le prendre ce matin à 5 heures).

PLAN DE L'USINE D'ASSAINISSEMENT ET DE L'ACTION

- 1- Un mur de brique, décoré de graffitis, protège la cour de l'usine. Deux hautes portes en fer barrent l'entrée. C'est par là que les personnages peuvent entrer.
- 2- Maison de garde. Deux vigiles partent de ce bâtiment pour faire des rondes toutes les heures.

Niveau 8
 F14/I9/C28/R14/D12/B6
 CE : 77 PDV : 19 PR : 58
 Revolver 75 % - Course 75 % - Camouflage 50 % - Marcher en silence 65 % - Escalader 75 % - Coup de poing 85 %.

- 3- Cour boueuse (Elle est toute mouillée tellement il a plu). Une camionnette bleue est garée près de l'entrée.
- 4- Les poubelles. Dans un sac en plastique il y a 10 kilogrammes d'Opium. Mais il y a 10 sacs de même accabit contenant de délicieux détritrus.
- 5- Locaux administratifs. Une alarme protège ces lieux.
- 6- ateliers de maintenance.
- 7- Machines d'assainissement. Dans l'obscurité, elles font penser à Beaubourg. Doc et l'aventurier éventuel attendent sur le toit de ce bâtiment.
- 8- La rue Adjacente. Il y a la voiture de Doc. Ford escort (Voiture Classe).
- 9- Cour intérieure de vieux bâtiments sordides.

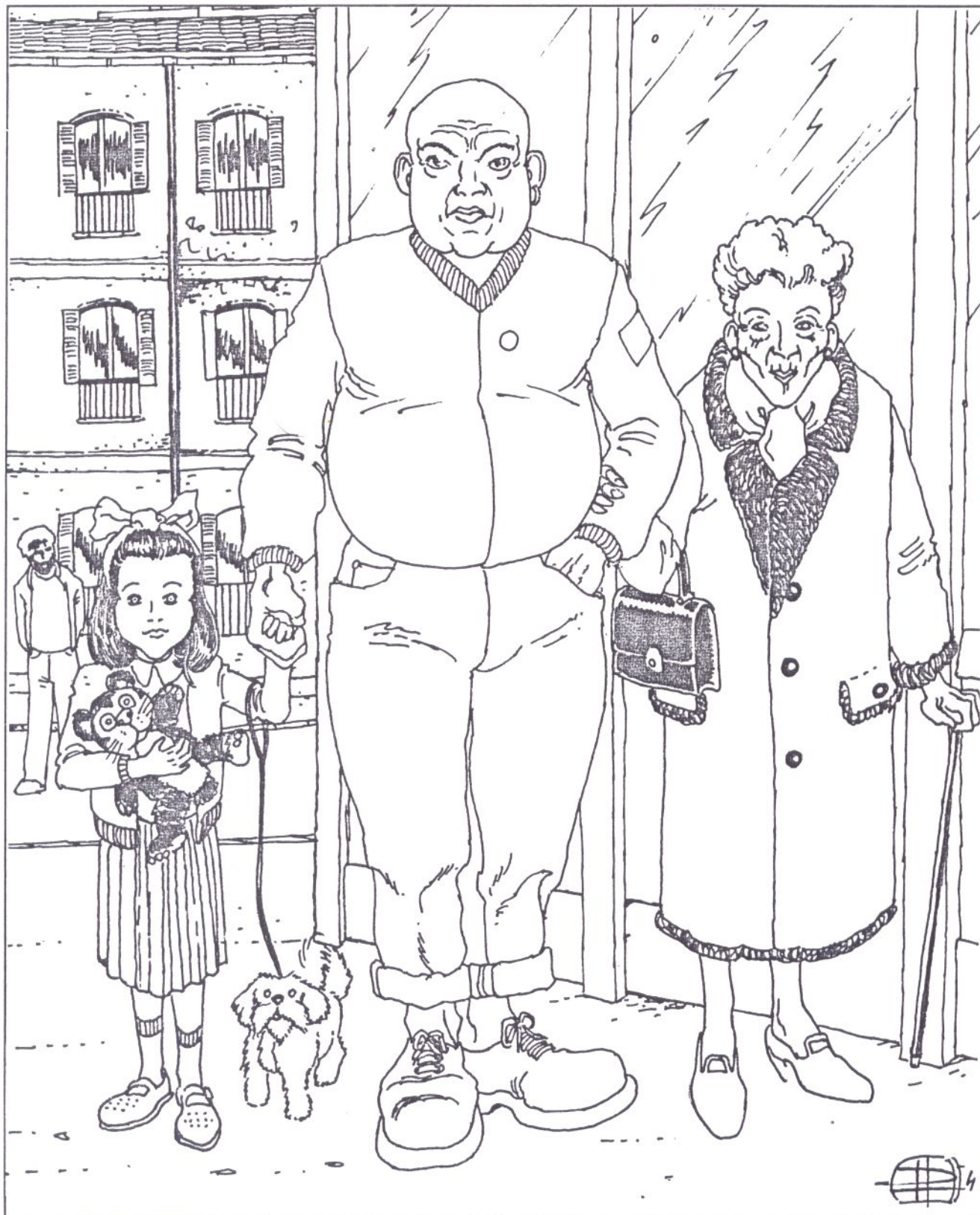


EPILOGUE

DOC veut récupérer (Vous l'aviez compris) tout l'Opium pour lui tout seul. Le personnage qui est avec lui lors de l'opération risque d'en pâtir sérieusement. Il demandera aux personnages de lui jeter la drogue sur le toit et après il tentera de s'enfuir dans sa Ford Escort. Si les Zone-kids ne le font pas, il descendra pour essayer de la leur reprendre. Afin de semer la confusion, il a prévenu le Clan des Kings qu'il se passe quelque chose de louche à l'usine et ceux ci arriveront

trois quart d'heure après le début des opérations. Nous laissons au Zone-master le soin de démêler le sac de noeud qui survient dans ce Chapitre final.

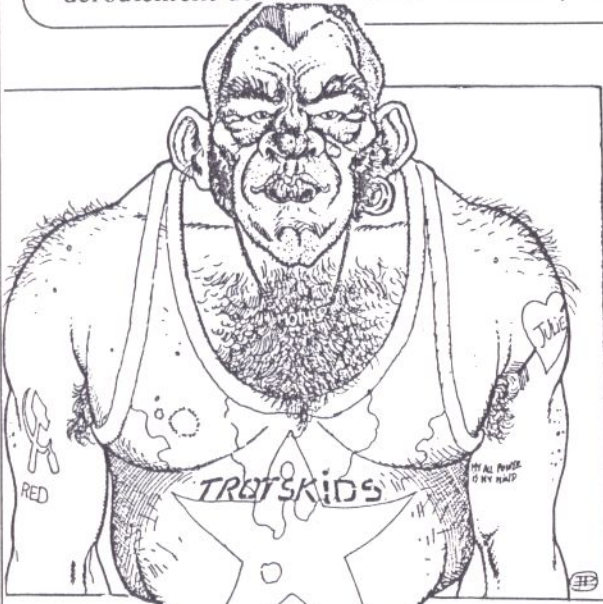
A la fin de l'histoire, il est peu probable que les personnages arrivent à se tirer de ce scénario aussi blanc qu'ils y étaient entrés. Surtout que leurs buts et motivations sont loin d'être clairs pour la communauté. Aussi auront-ils intérêt à se faire oublier un peu en allant rôder en banlieue pendant quelques temps...



QUELQUES FIGURES MYTHOLOGIQUES DU TOUT PANAME

"Quand un zone-kid rencontre un autre zone-kid, keskissraconte hein?(air connu)"

Les histoires et légendes de la zone font partie intégrante du jeu, mettent du sel et occupent les longues soirées zonekidesques. La mythologie de la rue et ses héros lient entre eux nos mauvais garçons, ils peuvent ainsi ragoter et se tenir au courant des actions perpétrées par les petits et grands craignons des faubourgs. Vous avez déjà rencontré Kolhkoz le Redskin (in "Frère de Sang", un scénario passé dans Casus Belli) ainsi que Britanicus et tous ses skinheads (in "Britanicus Remake", le scénario du Zone Screen). Zone + se propose ici d'étudier plus en détails quelques autres grandes figures que vous ne pourrez éviter si vous traînez à Paname. Elles peuvent être utilisées à tout moment et infléchir dans le déroulement de vos scénarios. Attention, ces PNJ ne sont pas jetables après emploi.



PINKY

Cet énorme phacochère de 95 kg est un redskin. Oui, les redskins peuvent aussi être des phacos. Imbibé à la gnôle la majeure partie du temps, il s'exprime dans un français hésitant d'où il ressort sa haine des fachos et des bouffons. Quand à savoir s'il vous tapera sur l'épaule pour, entre deux postillons et un rot élégant, vous appeler son "ami" (because vous êtes assez gentil pour le laisser têter à votre bouteille), ou, simplement, pour vous taper juste après dans la tête ("il a une gueule de facho c'merdeux"), c'est selon l'humeur du moment. Il est très lunatique, ce garçon. Etant de tous les concerts craignons, il viendra bien un jour où vous aurez l'occasion de tailler la bavette avec lui. Bonne chance...

REDSKIN - niveau 13
F16/I9/C32/R12/D12/B7
PDV : 34 PR : 102
FAVE : 18 FASA : 29
POINTS DE NOTORIETE : 60

Crocheter 75 % - Mécanique 70 % - Jouer Baby foot 65 % - Premier soins 70 % - Course 70 % - Docs 70 % - Chaîne de vélo 85 % - Cran d'arrêt 75 %

MESCALITO

La moue à la Billy Idol (lèvres retroussées montrant la canine droite), la banane crépée, Mescalito est bien peu bavard. Il est dans la Pogo comme un poisson dans l'eau, distribuant coups de poing et coups de tatanes avec régularité. Ses camarades faisant de même, le pauvre zonekid coincé au milieu finit presque toujours dans le rôle de la balle de rugby. Très susceptible, s'il se met à vous dévisager avec de gros yeux ronds, c'est que vous l'avez froissé. Pourquoi ? Comment ? ça c'est votre problème. Il est déjà en train de vous embrouiller.

PSYCHOBILLY niveau 9
F14/I12/C31/D14/R18/B10
PDV : 23 PR : 70
FAVE : 13 FASA : 18
POINTS DE NOTORIETE : 45

Escalade 75 % - Course 80 % - Sauter 70 % - Acrobatie 70 % - Guitare 70 % - Docs 70 % - Matraque 80 % - Poing US 65 % .



LEONE

Habillé très classiquement, jeans et Harrington, ce grand noir a, qu'on se le dise, un grand air de famille avec Afrikaa Bambaata (en plus athlétique) et Mohamad Ali. Si le sourire ébréché qu'il vous a décoché lorsque vous lui tendiez votre billet d'entrée (Il est de tous les S.O.) vous interpelle encore dix minutes après l'avoir croisé, ne vous inquiétez pas. Cette figure mythique a un FASA si impressionnant qu'on a du mal à l'oublier. Assez calme, quoique moqueur, il se met à distribuer des paires de claques à la volée dès que la moindre embrouille surgit lors d'un concert dont il a la charge. Le mieux est alors de s'écarter le plus possible parce que ça fait plus que décoiffer. Son Harley, "Jolly Jumper", n'est jamais très loin de lui et le jeune inconscient qui rôde autour de trop près (1m50) risque fort de se voir offrir un aller simple pour l'espace.

BIKERS niveau 15
F17/I10/C30/D12/R16/B8
PDV : 34 PR : 101
FAVE : 20 FASA : 9
POINTS DE NOTORIETE : 80

Conduire bécane 110 % - Mécanique 95 % - Crocheter 80 % - Fusil 90 % - Bottes allemandes 95 % - Matraque 85 % - Repérer un truc chelou 70 % -



FARINE

Ce beur de 24 ans fut l'un des premiers skinheads de Paris et il ne supporte pas la nouvelle génération qui tète le sein de notre Jean-Marie National. Il va jusqu'à leur arracher leurs patches tricolores quand il les rencontre. Il connaît à peu près tout le monde dans le petit peuple de Paname et sa réputation a fait dix fois le tour des banlieues. Cynique et moqueur, il adore provoquer la "jeunesse marginale" et gare à l'imprudent qui voudrait en découdre avec lui. Balezze comme un moineau il pratique assidument la boxe française et la canne, ce qui lui donne un net avantage en baston. Quand il n'est pas en taule, on peut le rencontrer dans le ventre de Paris, les Halles.

SKINHEAD niveau 13
 F13/I12/C26/D14/R16/B9
 PDV : 26 PR : 78
 FAVE : 17 FASA : 27
 POINTS DE NOTORIETE : 86

Art martial 65 % - Docs 75 % - Batte 85 % - Course 80 % - Baratiner 85 % - Insulter 90 % - Cran d'arrêt 70 %.



MORLAI

Du haut de son mètre 55, il domine dans cet art majeur que l'on appelle "la Fauche". Il n'a pas son pareil pour dévaliser un magasin ou un blouson en un temps record et sait, à l'occasion, se transformer en Edlinger (le roi de l'escalade) pour passer par les toits, en Carl Lewis (la fuite) ou en Louis Acariés (la boxe). Tout ce qui traîne (et même ce qui ne traîne pas) finit dans ses poches, qu'il a volumineuses. Devenir son compagnon de route est très intéressant puisqu'il subvient à tous les besoins matériels qui peuvent survenir. Hélas pour vous, la bande avec laquelle il oeuvre est déjà très nombreuse, et les places sont chères. Attention à vos portefeuilles.

BELOU niveau 9
 F13/I12/C24/D18/R18/B13
 PDV : 19 PR : 59
 FAVE : 14 FASA : 18
 POINTS DE NOTORIETE : 40

Camouflage 70 % - Escalade 70 % - Pickpocket 80 % - Course 70 % - Cran d'arrêt 85 % - Poing US 70 %.

MENOPAUSE

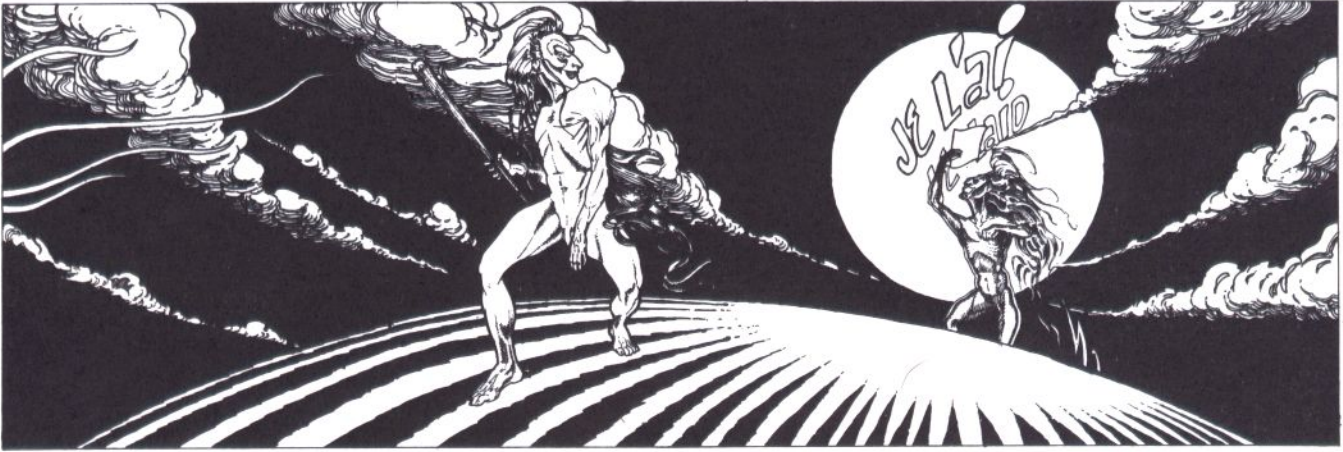
Ex-membre des Amazon City, plus d'un gars tremble sur son passage bien qu'elle soit d'un naturel calme et bon. Cette jeune postière de 26 ans est, en effet, une véritable force de la nature. Elle a tellement "zoné" dans la scène rock parisienne que cette dernière n'a plus aucun mystère pour elle et on la rencontre partout où il se passe quelque chose. Elle ne supporte pas les jeunes prétentieux qui ont tout vu, tout fait, et peut, à l'occasion, se montrer extrêmement cassante en public. Gare au moral.

ROCKY(e) niveau 11
 F14/I8/C28/D14/R14/B7
 PDV : 24 PR : 74
 FAVE : 17 FASA : 24
 POINTS DE NOTORIETE : 45

Connaissance du milieu 75 % - Poing US 80 % - Insulter 75 % - Conduire bécane 75 % - Chaîne 80 % - Cran d'arrêt 75



ZONE



A L'EST DE PAS GRAND CHOSE

RAOUL SIROZ

Le saxo était vraiment trop crade. De larges taches avaient attaqué le cuivre avec voracité, les mécaniques avaient du jeu et Rémi n'arrivait pas à sortir plus de trois couacs d'affilé. Cela faisait 1 mois qu'il en avait fait l'acquisition à prix d'or et ses talents de musicien se faisaient vraiment attendre pensait-il. Ses yeux se détournèrent de l'objet et ses longs doigts agiles se mirent alors en quête du matos : 2 feuilles plus un clope plus un peu de salade qui rend nigaud plus..., recette que l'on trouve difficilement dans le GROS et BILLAU, formule chimique bien peu étudiée au lycée, cocktail breveté tout faux Rémi, tout faux. La radio vomissait pour la énième fois les bêtises de la mère Paturel.

"Si tu changeais de fréquence, ça serait plus COOOOL!" aboya-t-il. La chose informe recroquevillée dans l'obscurité, entre le mur et l'armoire jaune douteux, reprit petit à petit forme humaine.

"T'excites pas, mec! J'veais la changer TA radio!". Empaffé! pensa Zazibelle, tu me GONFLES Rémi, tu me GOONNFLES. Ses yeux étaient d'un beau rouge 12 degrés, le bout de son blair prenait aussi cette teinte délicate. Dans son crâne, ses neurones fredonnaient leur chant-culte, "Singing In The Brain". Un lourd climat orangeux envahit la petite chambre. Rémi finissait son oeuvre quand elle se décida finalement à éteindre le transistor, préférant mettre une galette sur le tourne-disque, "The Boiler" de Rodha DAKKAR, pour bien se foutre la haine. Et l'autre qui fumait et refumait sa mixture. Ca n'allait pas les sortir de leur merde, ça c'était sûr. La bande, ils appellent ça une bande pensa-t-elle avec plus de désespoir que de mépris, les avaient lâchés. C'était la guerre et ils étaient seuls, tout seuls, tous les deux, à se bouffer le nez depuis bientôt 4 heures!

Rémi tirait lentement sur le cône turgescent, recrachant par les naseaux la fumée bleutée et maronnatre qui ne s'était pas accrochée aux alvéoles de ses poumons. Ce qui sembla durer l'Eternité ne prit en fait qu'1 minute 15 secondes. Puis, il se leva, tendit l'objet de toutes les convoitises à Zazibelle et se dirigea, lourd et maladroit, vers le coin cuisine, histoire de sortir quelques canettes et la bouteille de vodka, cette dernière se sentant un peu seule dans le freezer. Zazibelle était belle. C'est vrai que dans son regard et sa voix, il y avait quelque chose de déchiré mais, en fait, c'était le truc qui faisait qu'on

était attiré par elle, son corps, ses audaces, ses manières et son putain de caractère. Les yeux, elle les avait noisettes. Du moins quand elle n'était pas raide, alcoolo qu'elle était. Rémi sourit en entrant dans la pièce, les bras chargés de carburant.

"Hé, Baby, on va pas commencer à se faire la tronche hein? On arrête les frais?"

"Hé MERDE! lâcha Zazibelle désabusée. Tu rigoles ou QUOI? C't'enfant de salaud me prend pour une conne..."

"On arrête... S'il-te-plaît. Rémi sentit sa raison, qu'il avait déjà défaillante, s'effondrer par pans entiers.

"NON! Ca ne fait que commencer! Comment comptes-TU nous sortir de là? Hein? Toi qu'est SI fort, SI sûr de toi, SI inébranlable. Tu crois quand même pas que j'veais rester là à attendre de me faire hacher menue sur place par ces fils de putes du quartier Rachalo. Alors? Rambo?! Et tes copains, huumm, de chouettes types. Ils ont même réussi à se défilier avec diplomatie. Ils peuvent avoir la conscience tranquille maintenant. Tu sais quoi? Dans la vie, y a des jours pourris, et qui-ci, tu peux me croire, il en fait partie. Les autres risquent de l'être encore plus.

-De quoi?"

"Pourris!!!!"

Rémi avait déjà décroché, détaillant avec fascination l'étiquette rouge et argent de la bouteille de Vodka. Bloqué, coincé, l'herbe à nigauds l'avait pris dans sa cage nauséabonde.

"Tu m'as pas trop l'air réveillé, vaillant guerrier.

-Oh, laches-moi la grappe.

"Tiens, récupère ton joint, ça peut plus te faire de mal. Et ouvre moi une p'tite mousse, tant qu'à être dans la mousse, autant s'y enfoncer carrément, qu'elle rentre par tous nos orifices, dans nos narines, dans notre bouche, qu'on s'en gave, qu'on en crève. Se Noyer dans la merde, huumm...(silence). C'est ça ta philosophie, non?"

La Garce ne comptait pas le lâcher aussi facilement. Elle s'était réveillée. Elle allait combattre. Elle se sentit subitement grandir, grandir. La tour Babel n'était déjà plus qu'une saloperie de construction Lego. Elle dominait la ville, la France était à ses pieds. Elle distinguait encore l'Europe quand elle manqua de se cogner à la lune."Faudra faire gaffe de pas me cramer les tifs quand j'approcherai du soleil" pensa t-elle en souriant. La Haine était avec elle. La Haine était en elle. Elle était la Haine.

Un cafard s'étant égaré sur le lino en fit les frais. Un tout petit crac et il se re-

trouva gluant, collé au sol. Un si petit crac et pourtant il était mort. Rémi se leva et alla fourager dans l'ex-boîte à biscuits recyclée boîte à couture. Il en sortit une épingle à tête ronde. Zazibelle laissa encore couler un peu de son fiel, comparant les mérites respectifs de son homme et de l'ustensile ci-dessus cité. Elle s'en foutait bien de raser les pâquerettes, là n'était pas le propos. Il transperça avec circonspection la blatte trucidée puis la planta sur le mur, à côté des autres."Welcome au cimetière des cafards". Il avait décidé un jour que c'était le meilleur moyen de les dissuader d'envahir l'appart. Le résultat n'était vraiment pas probant. La vermine leur courait toujours dessus quand ils dormaient et, d'après certains, mauvaises langues devant l'Eternel, la casbah de Rémi n'était ni plus ni moins que la grande "Méga-Cafard City", la mythique capitale cafardeuse.

"-A n'en point douter, le roi des cloportes c'est bien toi..."

-Oh, casse-toi.

-Casse-toi, casse-toi, casse-toi...Et pour aller où? Comment? T'inquiètes pas que j'en crève d'envie de me tirer de cette putain de cité, de plus voir ces faces de cons et la minable vie qu'ils mènent. Et dans dix ans on sera pareils. On se dira bonjour bonsoir, on enregistrera au magnétoscope tous les épisodes de "Marie Pervenche", on procréera le jour de "Sexy Folies". Têtes d'enclumes qui feraient mieux de se faire sauter le caisson mais qui ne le feront jamais parce que c'est de l'anti-matière qu'ils ont à la place de la cervelle et du coeur. Pour changer, on se bourrera la gueule. On marchera plus à la Kro mais au gros rouge qui tache. On nous appellera la famille Kiravi. De temps en temps, Mami Zazibelle s'habillera en pute et Papi Rémi testera avec elle un nouveau truc vu dans "Union". Ils se seront mis à écouter Richard Clayderman parce que la musique classique c'est ça la vraie musique. Ils écriront au courrier des lecteurs de "Télé 7 Jours", liront "Le Parisien", "L'Auto-Journal" et "Femme Actuelle"...

-Qu'est-ce que tu délirés? On sera jamais comme eux. Ils sont dans la merde, comme nous tous. Ca s'arrête là. Et puis, s'ils sont contents comme ça.

-Ouais. Si ils sont contents comme ça. Et alors? Il n'est pas question que j'y reste moi... dedans. Tu m'entends Rémi ?!!!

-Ouais.

Silence. Zazibelle laissa errer son regard par la fenêtre. Il y avait déjà

quelque temps que le disque s'était arrêté. Le voisin du dessus tira sur sa chasse d'eau. Ça décrispa le silence. Dehors, les gniards, juste sortis de l'école, cavalaient partout. C'était le milieu de l'automne, il faisait frisquet et c'était à celui qui se démènerait le plus. Les rares brins de gazon ayant résisté à l'usure demandaient grâce. Pour eux, l'hallali sonnait depuis déjà belle lurette. Les gamins de la cité Marcharup n'avaient rien à envier à Attila, le fléau de Dieu. Derrière eux, rien ne tenait à repousser. Sur un banc, Zazibelle reconnut "Gros Crapaud", Riton, Sylvain et quelques-uns de leurs comparses : la Bande. les jeans feu de plancher sur les Docs, pull camionneur, Perfecto ou teddy, ils s'essayèrent à décapsuler leurs cannettes avec un briquet.

"- Oh, c'est si "in" de déguster de la Kronenbourg entre amis autour d'un banc lâcha la peste de sa voix la plus empruntée.

- Hum ?

- Rien. Il y a juste tes petits copains en bas. M'est avis qu'ils n'osent plus monter nous voir".

Rémi saisit son Harrington noir, doublure écossaise.

"- J'y vais.

- Pfiuuu...T'as toujours pas compris qu'il n'y a rien à attendre d'eux". Et toc ! Elle était repartie. "Dans l'art de la tirade elle est redoutable" se surprit à penser Rémi.

"- Tu comptes trop sur les autres, mec.

C'est ce qui t'a toujours perdu. l'amitié, les copains; quel truc d'abruti. J'ai jamais eu d'amies et ça ne me dérange pas. J'aime pas les filles. On se fait la bise, on échange les derniers potins, on se fait la gueule parce que machine a dit tel truc sur untel, Oh, quelle jolie robe tu as là, et c'est quoi ton rimmel, et il te baise bien ton jules parce que moi, en ce moment... Et Christophe Lambert, qu'est-ce qu'il est beau, et t'oublie jamais ta pilule. Allo, chérie, il ne m'a pas téléphoné alors qu'il me l'avait promis, je n'en peux plus, tu crois qu'il ne m'aime plus ? Ta gueule pauv'fille ! Qu'est-ce que ça peut être con les minettes. Les mecs, c'est déjà plus supportables tu me diras. Enfin, quand ils parlent pas baston ou défonce. Parce qu'alors là, excuse moi, ça revient au même : raconter des conneries pour combler le vide ambiant, histoire d'oublier qu'on a beau avoir 20 ans, on est déjà des crou..."

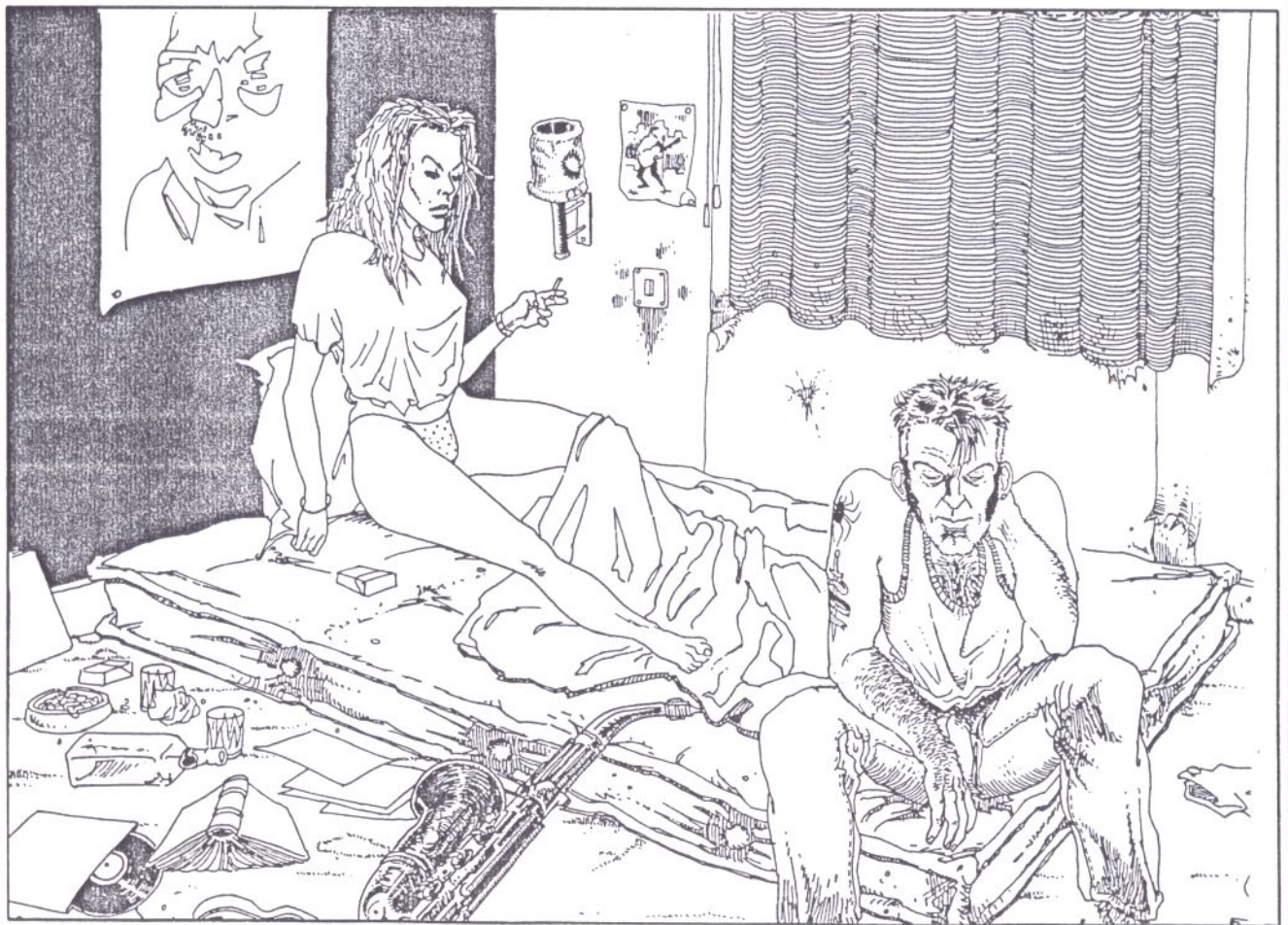
VLAM !

C'était la porte. Plus de Rémi dans la baraque. Plus de tête de turc à proximité, plus de brave gars pour l'écouter casser du bois sur le dos des autres. Rage. Ce type l'avait coupée dans son élan. Elle se décida à le rejoindre, enfila son manteau, bien déterminée à faire souffrir cet ersatz des "Copains D'abord" qu'était la bande. Elle posa sa petite menotte sur la poignée quand : Fizzzz...Hop ! Plus rien.

Le Vide...

Son plus fidèle compagnon, son brasier intérieur, ce lance-flammes qui la rendait si vénimeuse, si forte aussi, venait de l'abandonner. le ressort s'était soudainement cassé sans que rien ne le laisse présager. Elle se laissa tomber dans le fauteil en cuir rapé qu'ils avaient récupéré un soir de Juillet. Il était si imposant que Rémi avait dû aller chercher son vélo. Ils l'avaient ensuite hissé sur le porte-bagages et étaient rentrés comme ça, elle qui le tenait en équilibre, lui qui poussait sur le guidon. Arrivés au bas de l'immeuble, leur équipage avait déclenché l'hilarité générale chez les mômes et les gugusses de la bande présents. C'était le bon temps qu'aurait dit la mère-grand. Qu'elle aurait dit si elle était encore là.

Ce fut Sylvain qui les vit le premier. Rachalo au grand complet, les pompes bien cirées, les barres à mines lustrées et les crans aiguisés. Tous comprirent alors que, quoi qu'ils disent, quoi qu'ils fassent pour repousser ce moment désagréable, cela ne servirait strictement à rien. Riton se mit à gémir. "Gros Crapaud" chantonait : "nickés, nickés, on est tous nickés, nickés, on va bien s'amuser, nickés, on va rigoler, on est nickés, nickés". Mais... ils étaient dans leur cité. Ils la connaissaient par coeur et pouvaient encore s'enfuir. Ces têtes de moues séchées de Rachalo se croyaient toujours un peu trop au cinéma, c'est ce qui les perdrait. En at-



tendant, ils avaient quand même fait l'effort de cerner tout Marcharup, débouchant de partout. Surtout, ils avaient été chercher ceux de la Rive Nord. Ce qui faisait beaucoup. Beaucoup trop. Rémi, "Gros Crapaud" et quelques autres sentirent leur organisme se préparer à l'épreuve. De tous leurs muscles et tendons ils prirent conscience. Leur cervelle ne pensait plus qu'au meilleur moyen de s'en tirer. Leur perception du monde extérieur s'élança vers des sommets. Adrenaline.

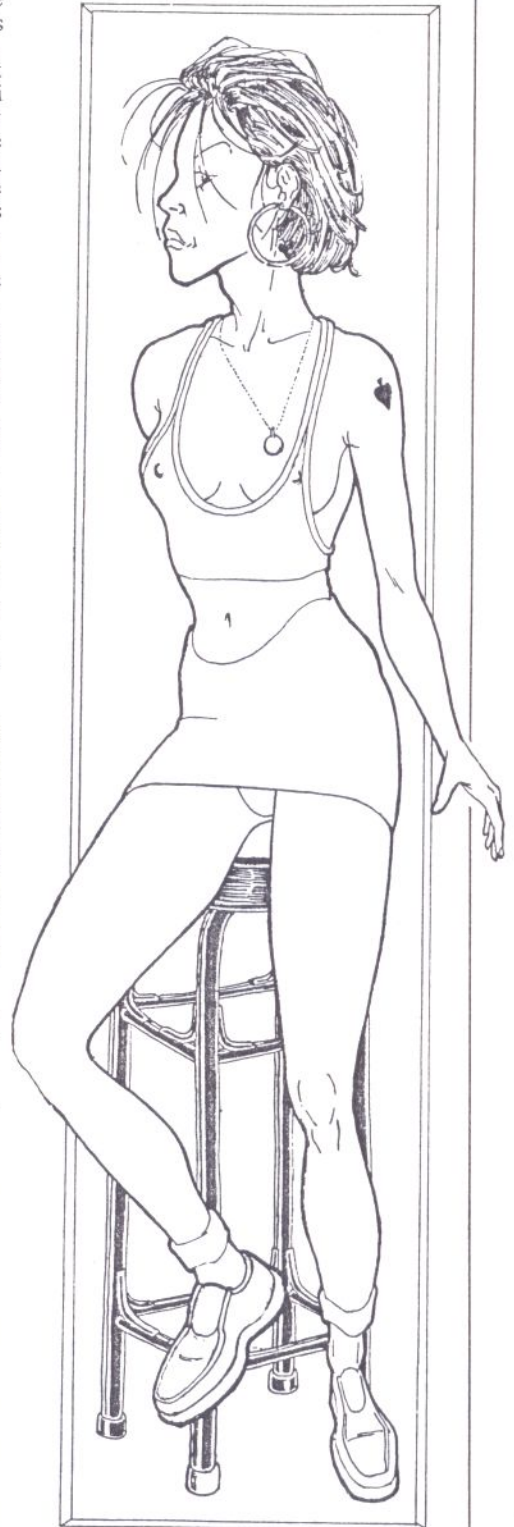
Riton, quant à lui, se sentait en coton, paralysé. Son estomac jouait au noeud gordien, sensation très déplaisante s'il en est. Il aurait eu envie de crier, de pleurer, d'implorer on-ne-sait-qui, on-ne-sait-quoi. Il avait déjà mal avant même d'avoir reçu un seul pain. C'était trop con quand même. Ils partirent d'un coup, vol d'hirondelles, direction les caves les plus proches. Riton, encore incapable de quoi que ce soit quelques instants plus tôt, se sentit des ailes lui pousser quand il vit les autres s'élançer. "Merde ! J'veis pas rester tout seul ici comme un abruti". L'instinct de conservation, date limite, avait pris le dessus. La flammèche de l'espoir avait juste fait mine de s'évanouir. Tant qu'il y a de la vie... Rachalo se mit à cavalier aussi. La bande se rapprochait de la porte. Riton osa jeter un regard derrière lui. Les gamins trouvaient que c'était bien mieux qu'à la télé. A Rome, au même moment, un chien se faisait écraser. A Paris, une coiffeuse tombait amoureux.

"Non ! Moi seule ait le droit de lui faire du mal ! C'est mon Rémi et je ne vous ai pas donné la permission. Rachalo, vous allez vous retrouver le nez dans le ruisseau !". C'est ce que crut entendre Pierrot la Fourgue avant de culbuter la tête en avant, scié en deux par une décharge de chevrotine. Zazibelle, passionnara des cités, écumante, se tenait là, devant l'entrée de la tour Babel, les phalanges couleur papier cigarettes de serrer contre elle le fusil du vieux Barcollo encore fumant. La dernière pensée de Pierrot fut pour la rubrique des faits-divers du "Parisien Libéré". Il vit en un éclair le titre, en caractères de 48 : "Un jeune loubard mort lors d'un affrontement entre deux bandes". Ca le fit pleurer. Après, il décrocha. La détonation avait tout figé, comme l'hiver quand il tombe sur la forêt, la-haut dans le grand nord. La bande s'était arrêtée. Rachalo de même. Un lourd sentiment d'impuissance saisit la majorité d'entre-eux, quoique, depuis qu'ils étaient sur terre, ils avaient pris l'habitude que tout finisse toujours mal. Les contes de fées, c'est pour les gniards, pas pour l'armée des pauv' cafards. Rémi se mordit le poing à en crever. Zazibelle. La conne. Quelques gars de Rachalo se rapprochèrent lentement de leur pote, inscrit à jamais aux abonnés absents. Des sirènes hurlèrent. Quelqu'un avait applé. Zazi-

belle frissonna. Puis, elle posa le fusil contre le mur et s'assit sur la première marche.

Quand Rémi sortit de la cave avec la bande, il vit les ambulanciers charger un brancard, une dizaine de loubards de Rachalo en ligne, les menottes aux poings et, comme en ralenti, des flics les encercler, les pousser contre le mur. "Zazibecelle ! Zazibecelle !". Ses cris déchirèrent le coeur de ses copains, leurs tripes, comme si ils avaient tous en eux une petite part de Rémi qui avait mal, si mal. "Tu vas la fermer ta grande gueule !" lui aboya à la face un fonctionnaire de police, sûrement méridional vu son accent. Il sentit le froid contact métallique des bracelets pénitenciers sur ses poignets. Il chercha à la voir, crut discerner sa grimasse derrière la vitre et les grilles d'un J 9. Une part de lui-même disparaissait et il en souffrait tant qu'il en était comme paralysé. Exactement comme si il avait perdu une bonne part de sa propre barbaque, genre une entrecôte ou un bon filet. L'effet que fait la mort, quoi. Son visage était figé en une grimace grotesque, ridicule, véritable anthologie de tous les tics nerveux de l'humanité. Il hoquetait et sa respiration devait être montée à mille-tours-minutes non synchrones. En l'espace d'une minute et 35 secondes, il avait atteint le point de non-retour, était retourné à l'état larvesque, Kafka n'a rien inventé. Et, ainsi, tous partirent vers leur destinée.

Simon Grobar achète comme à l'accoutumée son quotidien préféré chez le libraire joutant son Union Commerciale. Hier soir, ils se sont offerts un extra avec Josiane, sa moitié devant l'église et la loi. Ah ça, on peut le dire, il a touché le gros lot en l'épousant. Elle est travailleuse et a un ces tempérament, tudieu ! Une vraie fournaise. Aussi, ce matin-là, Simon Grobar, épicié, se sent on ne peut plus guilleret. Il va s'offrir un café au bistrot du coin avant de rejoindre son épouse qui fait l'ouverture. La vie est belle pour Simon Grobar, tenant commerce à proximité. Tout en s'enfilant son petit noir, il survole le journal. Il regarde les résultats des courses, du Loto sportif puis saute sur la rubrique de sa ville. A sa droite, accoudé au comptoir, le facteur papote avec trois employés de l'abattoir : "ça mon gars, parfois, j'me d'mande pourquoi j'ai une quèquète entre les jambes, vu qu'avec ma femme, c'est juste un prétexte pour me faire faire tous les trucs à la con, genre descendre les poubelles ou monter la tente devant la caravane quand on va en vacances à l'île d'Oléron, 'cause que c'est des trucs pour les hommes". Des éclats de rires explosent dans le Bar-Tabac. Page 10, en-tête Mocheville, un titre laconique : "Règlement de comptes entre loubards : 1 mort". Pierrot la Fourgue ne s'est trompé que de peu. Il doit quand même en chialer, dans son frigo à la morgue. Il n'est pas le seul. A l'est de pas grand chose, la vie suit son cours. ET MERDE !



ZONE+ LE PETIT COMPLICE DU JEU QUI CARTONNE

SIROZ PRODUCTION EMBRASSE GOULUMENT

Le Général Bigeard, 54 % de Français, Paf la girafe, Tivoli Garden, Francis Huster, le mystérieux tueur d'Austerlitz, le Vélocipédiste Astygmato-Presbyte au sourire ravageur, le rédacteur en chef extraverti de CB, Super-Redskin, Michou le Maléfique (Bro d'eau pour les cafetiers, bon dos pour sa femme, Lourdaud pour les écri-vaines...), les banlieuemen, ce bien bon Mathey, l'Equateur, Goetz, le féroce Dr Destroy, le visionnaire Zaninetti, Phillippe M..... 22 ans, drogué, prostitué, les XXIème et XXIIIème arrondissements, Chanchan le terrible, Toufirk la tchatche, Maman, Igor (le plus célèbre des Reds après Punkoche), KK, Claramoche, Miss RelouStyle,.....*, les Greta du monde entier et particulièrement les Mimolettes d'Andros, amies en trois jours, le Roi d'Utrecht, sa statue, ses amours, le football, les Beach party, tous ceux qu'on a déjà embrassé et qui se reconnaîtront, Benoit le videaste (c'est comme ça qu'on dit, non ?) qui a de la cornée, Miss Véroniquenique "Chalumeau" Hukulélé, les gastéropodes qui fréquentent leur auberge espagnole, Johnny Walker, Johnny Rocker, le centre de sélection de Blois ("La rigueur du service fait la grandeur de l'homme"), L'Adjudant-chef Raymond, la Dame Blanche, le petit négre lunatique, les filles de Lesbos, Sylvie Rodriguez, ses pupuces, son mari, la légendaire momie miteuse, le Six-Cent-Soixante-Sixième Cercle Si Six Saussissons se coupent en Six, six-cent-soixante-six saussissons se coupent en Six-cent-soixante-six saussissons fois six, le laid Goni, Musclor, la gourmandise, le centre péno-culturel de Boulogne, et toujours la Meuf et les boudins peu farouches.

* (mets ton nom dans l'espace laissé libre en l'appliquant puis montre le à tes amis. Tu verra, ils seront tous fous de jalousie)

ZONE + ne peut être vendu sans le disque 45 T gratuit.

SIROZ PRODUCTION embrasse encore plus goulument messieurs Arnold, Miel, Roro, Poulpe, Jeff, Paulo et Mademoiselle Sabina pour avoir daigné voir le jour, un jour, sur notre bonne planète Terre. Que ces sympathiques jeunes gens plus connus sous le nom des "SATELLITES" soient remerciés à jamais de nous avoir offert si gentiment leur "voisin du dessous". Zonekid, si jamais tu les vois passer par chez toi, ne laisse pas filer ta chance. Ta vie en sera bouleversée à jamais (Discographie : "Les grandes Familles" 45t et "Du Groove et des

Souris" 33t. Production Bondage Records). SIROZ PRODUCTION tient de même à rouler une bonne galoche à Christina, François, Nicolas et leurs petits copains Rhythm'n'Bluesmen pour avoir sut saisir quintessence et sainte essence, vilebroquin et galurin, sur le vinyl et sur la cire, en moins de temps qu'il le faut pour le dire, un de leurs rudement chouettes de morceaux. "MOUSE MOMENT", c'est leur nom, ont été à cet égard aussi gentils que les Satellites. Conclusion : Ils sont donc tous très gentils. Et comme un jour, la grande conspiration des Gentils fera tomber tous les sales batards de grands

cons méchants qui font chier les enfants et les grands, nous ne pouvons que les en féliciter.

SIROZ PRODUCTION
@ 1988

SIROZ production est une
marque déposée Thery-
Bouchaud et cie.

La loi du 11 mars 1954 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part que "les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant droit ou ayant cause, est illicite" (Alinéa premier de l'article 40). Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal.

REVES DE CARTON

OU "DIX-SEPT (17) FIGURINES ORIGINALES POUR UN JEU QUI NE L'EST PAS MOINS"

Si tu ne veux pas abimer ton joli Zone +, il te suffit de photocopier ces petits personnages autant de fois qu'il te plaira puis de les coller sur du carton un peu fort avant de les découper selon les traits. Avec un peu d'astuce (d'espégleries ?), tu arrivera même à trouver la façon de les plier pour les faire tenir debout. Il t'est aussi possible de les colorier selon tes goûts, ainsi que tous les autres merveilleux dessins qui ornent Zone +. Amuses-toi bien...Salut...

Titine	iCe	RATUS	Sylvestre	Alex	Roger	KARIM ABDUL	KEUF	la Vieille cloche
BROZER	johnny	ViPERE!	Marcus	DIESEL	fenni	MAX*	SYLVAIN	

