

Les jeux sont faits
Scénario pour Zone
par Florent Boucharel

Année 1990.

Un pote vous a conduit dans un tripot clandestin, dans le sous-sol d'un Félix Potin. Ici les gens jouent pour de l'argent. Un gros nuage de fumée stagne sur la salle bondée, l'air est lourd et moite, ça pue la transpiration. Un distributeur de canettes de bière est situé près de l'entrée (une bière au distributeur : 15 frs).

Les jeux :

–Bras de fer

Le PJ qui souhaite y jouer tire 1D6 pour déterminer son adversaire (voyez ci-dessous : il y a 5 adversaires possibles, si le résultat est 6 on retire le dé). Les deux se mettent alors à une table pourvue de lames de part et d'autre, et, de fait, le perdant subit en raison de ces lames 3-4 PR + le bonus de force de l'adversaire. Avant de jouer, chacun des adversaires mise la même somme d'argent, obligatoirement supérieure à 400 frs (à négocier avec le zonemaster). Chacun tente sa force et le premier qui échoue seul a perdu. Le vainqueur reprend sa mise et emporte celle de l'adversaire.

Adversaires (en débardeurs ou torse nu) :

- 1 Youssef (force 16) : corpulent, borgne et barbu.
- 2 Mickey (force 17) : skin-head balaféré.
- 3 Gong (force 14) : Chinois obèse et chauve.
- 4 Maxime (force 19) : camionneur roux coiffé en brosse.
- 5 Johnny (force 18) : hirsute rocky.

–Combats de crapauds

Il y a 4 combats et les PJ peuvent parier sur un crapaud de leur choix pour chaque combat (mise entre 200 et 1.000 frs). Si le crapaud misé l'emporte, le PJ gagne deux fois sa mise, sinon il perd son argent. Les combats se déroulent normalement.

Combats :

- Hulk (58 % ; dgts 1D4 ; PV 6) c. Verrue (65 % ; dgts 1D3 ; PV 5)
Max du Marais (60 % ; dgts 1D4+1 ; PV 5) c. Vipère boutonneuse (60 % ; dgts 1D4 ; PV 8)
Détritrus (70 % ; dgts 1D3 ; PV 5) c. Gros-Louis (65 % ; dgts 1-4+1 ; PV 5)
Charognard (80 % ; dgts 1D3 ; PV 5) c. Moucham (50 % ; dgts 1D4 ; PV 6)

–La roue de l'oseille

C'est une roue à 20 numéros (de 1 à 20). Chacun mise sur un numéro à chaque lancer et si le nombre sort gagne 20 fois sa mise (de 50 à 550 frs).

–Concours de la meilleure descente

Deux adversaires (un PJ et son adversaire déterminé au D4), mêmes mises et gains que pour le bras de fer. On détermine avec le plus haut score au D6 qui commence à boire. À chaque tour,

les deux boivent un verre de téquila brute et doivent tenter un jet de résistance à l'alcool à partir du 2^e verre, et avec -5 % pour chaque verre suivant. Le 1^e qui échoue s'écroule, rond comme un pneu (celui qui a raté au D6 au départ a donc un léger désavantage).

Adversaires :

1 Pépito (rés. à l'alcool 80 %) : Mexicain basané, moustachu, vêtu d'un poncho ; il a laissé son sombrero au vestiaire mais pas son fusil à canon scié, et s'il perd, il se redresse immédiatement et se déchaîne avec son arme (40 % [à cause de son état] ; par. 30 % ; PV 13 ; PR 39 ; niv. 2) ; les autres personnes dans le tripot ne veulent pas se mêler de l'affaire, c'est aux joueurs de le maîtriser.

2 Hubert (rés. à l'alcool 55 %) : étudiant binoclard de grande école, égaré ce jour-là.

3 Dany (75 %) : ce personnage est une *private joke*, décrit comme Daniel M. adulte aux joueurs qui connaissaient ce Daniel. (Vous pouvez adapter le portrait à vos propres relations.)

4 Père Eudes (90 %) : moine défroqué qui porte encore le froc (amen).

Le zonemaster peut éventuellement ajouter des parties de flipper et/ou de baby-foot, selon les règles normales.

Les PJ peuvent jouer à n'importe lequel de ces jeux mais si l'un d'eux gagne 10.000 frs ou plus, il est accosté par un employé du tripot, Arnold, colosse de 2 mètres en smocking, qui l'informe que le patron veut le voir. Si le PJ refuse, Arnold (voyez les caractéristiques des PNJ en fin de scénario), se déchaîne contre lui. Si le PJ va voir le patron, celui-ci lui demande de rendre la moitié de ses gains ; s'il refuse, Arnold se déchaîne (et le PJ est cette fois seul dans le bureau du patron).

*

À la sortie, les PJ sont abordés par un individu, Norbert, qui ressemble à s'y méprendre à un cat (banane, pompes bien cirées, anneau dans l'oreille) et qui veut leur parler un instant :

« Je connais vos exploits et je sais donc que vous pourrez m'aider. Vous serez récompensés : 500 frs chacun. Je me suis marié il y a à peine deux mois avec Gisèle, la sœur d'un rebel, Jacky. Hélas, Jacky et moi sommes ennemis depuis toujours et quand il a appris que j'avais épousé sa sœur il est entré dans une colère noire et a tué mon meilleur ami, Alain. Gisèle a voulu le raisonner mais il l'a kidnappée et nous n'avons plus aucune nouvelle d'elle à l'heure qu'il est. Je n'ai pas prévenu la police car j'ai trempé dans de sales affaires, alors je vous demande de retrouver ma Gisèle. Jacky travaillait au garage, vous pourrez certainement obtenir des informations là-bas. »

*

Les PJ recherchent donc la femme de Norbert, sœur de Jacky kidnappée par son propre frère.

Jacky est un rebel : veste à franges, Santiags, bracelets de force, banane gominée noire, anneau dans l'oreille. Fan de Johnny Halliday et d'Eddie Mitchell. Armé de : Santiags avec fers de combat, poing U.S., pistolet et fusil classique.

Chef d'une bande de neuf voyous : Alphonse, Ulrich, Samson, Rachid, Mimoun, Fiacre, Wilfried, Fouad et Zaire. Tous travaillent au garage. Sa compagne, connue sous le nom de Zamba la Noire, est très dangereuse elle aussi : c'est une grande femme noire et musculeuse,

aux cheveux rasés, qui a l'habitude de ne rien porter sous son perfecto noir. C'est une pro des arts martiaux. Elle est entièrement dévouée à Jacky.

Cette bande, les Benzène Boys, possède un camion 9 tonnes noir et rouge, sur le pare-chocs avant duquel ils ajoutent parfois une grille garnie de pieux d'éventration (lors d'un choc, ces pieux font perdre 1D6+3 points de stabilité).

*

Au garage

Si les PJ se pointent au garage, ils rencontrent trois Benzène Boys (au choix du zonemaster, sauf Rachid et Zaïre) en tenues de mécano, qui leur demandent ce qu'ils veulent. Si ceux-ci font savoir qu'ils cherchent des informations sur Jacky ou Gisèle, ils trouveront cela louche et diront ne rien savoir, c'est-à-dire ils diront que Jacky travaillait bien au garage mais qu'il en est parti et que personne ne sait où il est à l'heure actuelle. Bien sûr, c'est faux.

Si les PJ réussissent à les faire parler, ils crachent le morceau. Jacky est le chef de la bande des Benzène Boys dont ils font partie. Il a en effet kidnappé Gisèle et la tient enfermée dans son appartement à la cité, rue des églantines, bâtiment C, 4^e étage.

L'adresse en question est fausse. Il ne s'y trouve qu'un couple de prolétaires retraités (Robert et Lucienne), qui n'ont aucun rapport avec cette histoire, mais ce quiproquo peut causer pas mal d'imbroglios pour les PJ.

Si ceux-ci retournent au garage, ils se feront accueillir par les Boys au complet (du moins, le cas échéant, ceux qui restent), sauf Rachid et Zaïre restés avec Jacky. Zamba la noire est avec eux. Combat féroce, à l'issue duquel les PJ ont intérêt à se faire indiquer où se trouve réellement Gisèle.

De ce combat, s'il tourne à l'avantage des PJ, Zamba s'enfuira nécessairement, couverte par les Boys. Si les Boys vaincus sont interrogés, ils diront cette fois la vérité. Jacky a caché sa sœur dans le sous-sol désaffecté de l'ancienne gare, dont une partie sert de repaire à cette crapule de Jacky.

*

La vieille gare désaffectée se trouve en périphérie de Mocheville. En chemin, Zamba et tous autres Boys encore valides se mettront à la poursuite des PJ à bord de leur camion, pour les broyer sous les roues du 9 tonnes.

*

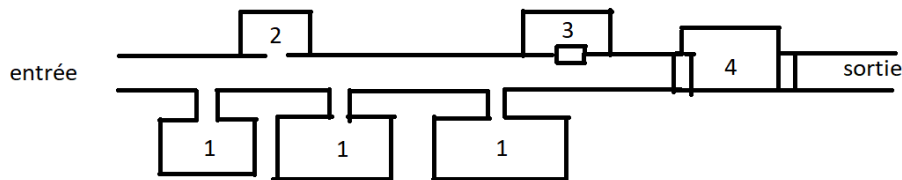
La vieille gare

Pour accéder au sous-sol, il faut d'abord entrer sur le site barré par une grille qu'on peut surmonter avec un grimper, un escalader ou à la rigueur une acrobatie, ou tout simplement par une courte échelle.

Il faut ensuite forcer une porte pour entrer dans la gare. L'accès au sous-sol se fait par un escalier au bout d'un couloir.

Vu que le repaire est occupé pour garder Gisèle, des lanternes éclairent le couloir central. Au bas des escaliers, les joueurs entendent la musique qui provient de la salle 2, dont la porte est ouverte.

Plan du sous-sol principal :



1 : Ces salles sont absolument vides, il n'y a que poussière et toiles d'araignée (non, pas de squelette en armure).

2 : Porte ouverte, depuis l'extérieur on entend de la musique de Jerry Lee Lewis. Ici se trouvent Rachid et Zaïre, les deux Boys les plus forts, qui jouent aux fléchettes en buvant de la bière. Une bagarre s'ensuit si les joueurs se font remarquer, assourdie par la musique.

3 : C'est dans cette pièce (fort peu romantique) que Jacky a l'habitude de recevoir sa bonne amie Zamba (entre autres). On y trouve un lit, des accessoires érotiques, une cravache, une télé, un magnétoscope et des cassettes de films X.

4 : La salle du fond. Gisèle y est maintenue ligotée sur un canapé défoncé. (Elle n'est pas mal du tout, Gisèle : yeux verts, cheveux noirs, beauté : 16.) Jacky est assis les pieds bottés de Santiags, de la pointe desquelles dépasse une lame, sur une table à côté. Il fume une cigarette et écoute lui aussi de la musique (de Jerry Lee Lewis). Sur la table se trouve un fusil classique à la crosse tronquée, une bouteille de whisky et un magazine de charme (comme on dit).

Pénétrer dans la pièce ne donne lieu à aucune question de sa part : il s'empare immédiatement du fusil. S'il voit qu'il a le dessous, il prendra la fuite par la porte du fond qui mène au quai de la vieille gare par un escalier (le sommet de l'escalier est bloqué par une grille, mais il a la compétence grimper).

Les PJ ont délivré Gisèle. En se retrouvant, Norbert et Gisèle se roulent une pelle ; l'amour a de nouveau triomphé. Norbert remet à chaque joueur l'argent convenu entre eux et les invite au restaurant avec sa femme, où ils font plus ample connaissance. Les PJ ont désormais un nouvel ami, qui leur rendra volontiers service si l'occasion s'y prête lors de prochains scénarios.

Quant à Jacky, si les PJ ne l'ont pas pris en chasse et mis la main sur lui, il s'en est tiré de peu. Les PJ gagnent quand même $\frac{3}{4}$ des XPS qu'il rapporte, car il a fui la queue entre les jambes.

XPS finals : 250

+ coups perfects ou jeu excellent

- très mauvais jeu

*

PNJ

ARNOLD : videur

PV 15 ; PR 35 ; RAPI 11 ; p.ex 50 (niv. 5)

Rasoir 1D6 80 % ; Force 17 dgts +3

Esq 30 % ; Smoking protection 1

Système D 50 % ; Médecine 40 % ; Conduire voiture 65 % ; Connaissance du milieu 80 % ;

Anglais 100 %

JACKY : rebel

PV 35 ; PR 105 ; RAPI 15 ; p.ex 100 (niv. 10)

Tiags + fer de combat 1d6+5 50 % ; Poing U.S. 1D4+4 45 % ; Pistolet 3D4 40% ; Fusil (balles explosives) 3D6+3 70 %

Esq 40 % ; Veste à frange 3 ; Jean's 1 ; Coquille 5

Conduire voiture 90 % ; Insulter 65 % ; Course 110 % ; Escalade 95 % ; Mécanique 50 %

ZAMBA LA NOIRE : skin (meuf)

PV 30 ; PR 90 ; RAPI 17, p.ex 80 (niv. 8)

Nunshaku 2D4

Esq 43 % ; Perfecto 4

Arts martiaux 120 % ; Conduire auto 75 % ; Sauter 55 % ; Course 86 %

BENZÉNE BOY standard : loubard

PV 8 ; PR 24 ; RAPI de 6 à 15 ; p.ex 10 (niv. 1)

Cran d'arrêt 1D4+2 ; Poing U.S. 1D4+4 42 %

Esq 25 % ; Salopette de mécano 2 ou bombers (3) 2, k-way (4) 1

Mécanique 50 % ; Pickpocket 60 % ; Flipper 50 %

RACHID, Benzène Boy + : loubard

PV 20 ; PR 60 ; RAPI 08 ; p.ex 30 (niv. 3)

Cran d'arrêt 1D4+2 70 % ; Gants cloutés 1D4+2 85 % ; Bottes allemandes 1D6+4 30 %

Esq 30 % ; Donkey jacket avec épaulières cloutées 5 ; Fute en cuir 2 ; Bonnet de laine roulé 1

Mécanique 100 % ; Conduire bécane 30 % ; Pickpocket 30 % ; Verlan 100 %

ZAIËRE, Benzène Boy + (comme son nom ne l'indique pas, Zaïre est d'origine maghrébine, mais de peau particulièrement foncée) : loubard

PV 25 ; PR 75 ; RAPI 13 ; p.ex 40 (niv. 4)

Esq 35 % ; Veste à frange 3 ; Jean's 1 ; Cagoule baklava 1

Couteau Rambo 1D8+2 75 %

Baratiner 80 % ; Argot 30 % ; Crocheter 45 %