

*Un week-end d'enfer*  
**Scénario pour Zone**  
**par Florent Boucharel**

Année 1990.

Nos zone-kids sont réunis au bar *Chez Kiki*. Le juke-box gueule un petit rock et l'ambiance est calme, les joueurs s'assoupissent devant leurs bières. Il est vingt heures.

Un des zone-kids était attendu chez ses parents pour dîner ce soir-là et il ne les a pas prévenus du changement de plan. Alors les parents ont envoyé son petit frère dans les troquets du quartier. Celui-ci finit donc par se pointer chez Kiki et, avisant son grand frère, crie à la cantonnade : « Papa et Maman veulent que tu rentres tout de suite, sinon ils vont se fâcher ! » Les clients éclatent de rire : -1D6 de moral pour le joueur en question.

\*

Les joueurs rentrent chez eux. Tirer « une table en béton massif » et continuer jusqu'à ce que l'événement soit clos.

\*

Le scénario commence.

Papa et Maman partent en week-end et confient au joueur son petit frère : « Ne le laisse jamais seul ! »



Or c'est aujourd'hui que les Météores passent en concert à Mocheville pour pas cher en faveur des enfants d'Afrique ! Il ne faut pas rater ça. Bien sûr, le petit frère doit venir, sinon il dit qu'il dénoncera cet abandon aux parents.

\*

À 22h00, le concert commence. Les joueurs sont vidés de leurs armes (sauf bottes et canettes) par le service d'ordre et peuvent entrer. Il y a une centaine de personnes dans une salle éclairée aux spots mobiles, et le groupe qui chauffe pour les Météores gueule sur la scène. Mais le petit

frère n'est pas là pour rien : il commence par aller dire à un Hell's Angel que son grand frère a dit que les Hell's Angels étaient une bande de nuls. Aux joueurs de calmer le motard qui n'apprécie pas le compliment.

Même avec des baffes, le petit frère ne sera pas calmé. Si un joueur drague une fille, il profitera du moindre instant d'inattention pour aborder la fille et lui dire que le mec est un pauvre type (au zonemaster d'imaginer le genre de détails qui pourrait desservir le joueur auprès de cette belle) (n'oublions pas non plus que le petit frère a 105 % en baratin !). La fille deviendra immédiatement froide à toutes les avances du zone-kid (-1D6 points de moral).

Si le frère du petit le néglige trop à cause, lui aussi, d'une rencontre féminine, le frère s'en plaindra. Soit le zone-kid laisse tomber avec la fille (-1D4 moral) soit il cherche un coin plus tranquille avec elle, mais le moutard les suivra discrètement et trouvera un moyen de se moquer d'eux au moment opportun : la fille humiliée prendra ses cliques et ses claques (-1D6 au moral du joueur).

N.B. Si les zone-kids décident de larguer le mioche, au retour des parents ça ne passe pas du tout : le joueur sera étrillé (-1D8 au moral), privé de sortie, fringues et armes seront jetées à la poubelle, avec en prime le morveux qui se tord de rire (-1D4 au moral). Le joueur est prévenu. En revanche, si le joueur se tape un stress à cause du petit, c'est ce dernier qui se fera étriller, valant +1D4 au moral du stressé (car il y a quand même une justice).

\*

Le concert touche à sa fin. Mince, le petit a disparu ! Si les joueurs le recherchent, ils le retrouveront aux abords de la salle, en train de se saouler ; il a en effet volé une bouteille au bar, en rampant pour passer inaperçu.

Il vomit sur les joueurs ainsi que sur un passant, lequel s'avère est quelqu'un de peu accommodant qui n'apprécie pas du tout, et si les zone-kids (ne comptez pas sur le mioche, il est complètement sonné par sa cuite) ne s'excusent et n'essuient pas (« mieux que ça ! » -1D4 au moral pour tous les joueurs), il entre dans une colère noire et sort son cran d'arrêt (peu importe le nombre de joueurs qu'il a en face de lui).

FULBERT

Fave / ; Fasa 06 ; Rap 15 ; PV 11 ; PR 33

Esq 28% ; Cran d'arrêt 1D4+2 50 % ; Pick-pocket 80 % ; Crocheter 60 %

Niveau 2

\*

Le lendemain, l'un des zone-kids reçoit un coup de fil ; le téléphoneur anonyme ne dit qu'un seul mot : « Mort. »

C'est que Funk Radio Onde-Mocheville en a raconté de bien bonnes sur nos joueurs : « Un nouveau complice dans la bande de nos chers amis, un gamin. Un gamin de plus ! Il dit des redskins que ce sont de pathétiques loseurs. Ils ont aussi un nouveau slogan : Hell's mes fesses. »

Les redskins et Hell's Angels ne sont du tout contents de ce qu'ils entendent. Le bruit s'est propagé dans Mocheville et nos zone-kids sont bien les seuls à n'en rien savoir.

\*

Dehors, en plein jour, une bande de 6 redskins dirigés par Kolkoz, le chef skin du mouvement communiste révolutionnaire, s'en prennent à nos zone-kids (avec le morveux).

#### REDSKIN

Fasa 5 ; PV 12 ; PR 36

Esq 30 % ; Nunshaku 65 % ; Shuriken 40 %

Niv 1

#### KOLKOZ

Fasa 8 ; Rap 14 ; PV 22 ; PR 66

Esq 30 % ; Pistolet 60 %

Niv 8

Si Kolkoz voit que sa bande est en train de perdre (se contentant quant à lui d'y participer de loin en tirant au pistolet), il déguerpira. Si les joueurs font un Red prisonnier et lui demandent la raison de cette attaque, il répondra qu'on n'insulte pas les redskins impunément. Il ajoutera, si on lui fait un peu mal, que c'est Funk Radio Onde-Moncheville qui répand le bruit.

\*

Les zone-kids n'ont pas fini d'en voir de toutes les couleurs : les Hell's se sont eux aussi mis en chasse. L'un d'eux les trouve, Bernie le Hell's, qui écumait la ville sur sa Harley. C'est d'ailleurs le même que le petit a insulté au concert des Météores. C'est un gros la boule à zéro couvert de cuir clouté noir, avec plusieurs cicatrices au visage.

#### BERNIE LE HELL'S

Fave 14 ; Fasa 25 ; RAP 10 ; PV 42 ; PR 126

Esq 25 % ; Chaîne à vélo 1D8 140 % ; Bottes allemandes 1D6+4 130 % ; il a également une grenade (5D6) avec 30 %, qu'il n'hésitera pas à utiliser si les choses tournent à l'aigre pour lui

Protection 9 de 10 à 18 (5 sur le reste)

Niv 15

Si les joueurs, à un moment ou à un autre, décident de prendre la fuite, vu le méchant à qui ils ont affaire, il les prendra en chasse sur sa Harley et dès qu'il se trouvera à leur niveau frappera de part et d'autre avec sa chaîne. Il lancera aussi sa grenade.

La police alertée par le bruit de l'explosion débarquera et Bernie fera demi-tour, la voiture de patrouille à ses trousses.

Le petit, bien qu'essoufflé, se prendra pour un héros, pour avoir survécu à ces aventures (auxquelles il n'a d'ailleurs participé qu'en spectateur), et racontera tout à ses copains de classe.

\*

Si les joueurs vont faire un tour à Funk Radio Onde-Mocheville pour se plaindre, ils finiront par se faire jeter à coups de pied au derrière par le service d'ordre (aussi nombreux que de besoin).

\*

Le petit frère n'a pas fini de persécuter nos joueurs. Les parents ne rentrent que demain soir, il n'y a pas de raison qu'il s'en tienne là.

Nos zone-kids sont invités à une surprise-party potentiellement très bonne pour leur moral (en raison des filles qui doivent s'y trouver), et le petit doit venir, forcément, sinon gare aux parents.

La soirée se passe chez Lucien, l'épicier solitaire dans son combat contre les grandes surfaces. C'est à la cave que ça se passe. Elle est aménagée illégalement avec un bar et des banquettes, spots, amplis, platine. Le petit qui n'a jamais été à une boum de sa vie est fasciné par le matériel stéréo. Si un joueur tente un « repérer un truc chelou », il se rendra compte que le petit tient caché quelque chose sous son blouson.

Il disparaît pour aller revendre illico le fruit de son larcin (du matériel stéréo, à déterminer) à un trafiquant qu'il connaît, Gino. Gino paye le petit en fausse monnaie et celui-ci retourne à la boum.

Lorsque la boum est finie, les filles rentrent chez elles, donc nos zone-kids rentrent chez eux, et le petit montre à son frère les 1.000 francs qu'il a reçus de Gino.

Le frère voit que les billets sont faux (c'est du très mauvais travail). Ahuri, le petit raconte alors toute l'affaire.

Un joueur reçoit la nuit même un coup de fil de Lucien qui dit que quelqu'un a vu le petit qui accompagnait la bande avec son matériel stéréo. Il demande qu'on lui rende le matériel (auquel il est attaché sentimentalement car c'est un souvenir de sa grand-mère).

Gino dirige une station-service à la sortie de Mocheville, à l'entrée de la nationale, avec trois pompes et une boutique, mais il se livre aussi à toutes sortes de trafics au marché noir : films X, armes...

#### **GINO**

Fasa 03 ; Fave 13 ; RAP 14 ; PV 10 ; PR 30

Esq 35 % ; Mécanique 80 % ; Médecine 45 % ; Flipper 65 % ; Insulter 50 % ; Santiags 1D6+3 70 % ; Révolver 2D6 35 %

Coquille 5 ; Bombardier 5

Avec lui s'occupe de la station Bernadette, une amie, hommasse, portant lunettes et foulard, en plus de la combinaison de mécano, toujours une cigarette à la bouche quand elle ne se bat pas, ce qu'elle sait faire.

#### **BERNADETTE**

Fasa 04 ; Fave 15 ; RAP 11 ; PV 13 ; PR 39

Esq 20 % ; Mécanique 70 % ; Être gentille -90% ; Barre à mine 1D10 55 %

Combinaison de mécano 2

Gino et Bernadette n'hésiteront pas à se battre et à appeler la police. Si cela se produit, les joueurs resteront une nuit au poste avec interrogatoire (-1D6 moral).

Si une première tentative des joueurs échoue, Gino planquera tout son marché noir (dont le matériel stéréo de Lucien) chez lui. Il pourra éventuellement parler. Aux zone-kids de démêler l'affaire.

### **HAPPY ENDING**

Les parents rentrent de leur week-end à la campagne et le zone-kid est libéré de son petit frère. Lucien récupère son matériel. Kolkoz, pas remis de sa dégelée, fait profil bas. Bernie le Hell's passe quelques jours heureux derrière les barreaux. Gino et Bernadette sont balancés à la police par un dénonciateur anonyme. Funk Radio Onde-Mocheville n'est écoutée par plus personne (en outre, si les joueurs sont allés faire un peu de tapage sur place, ils cessent de faire courir de méchants bruits sur eux). Les Météores vont sortir un nouveau disque. Et le chat du boulanger vient de se faire écraser et ne viendra plus pisser devant la cage d'escalier.

XPS : 300 pour tout le monde + les misérables victimes rapportant quelques xps supplémentaires.