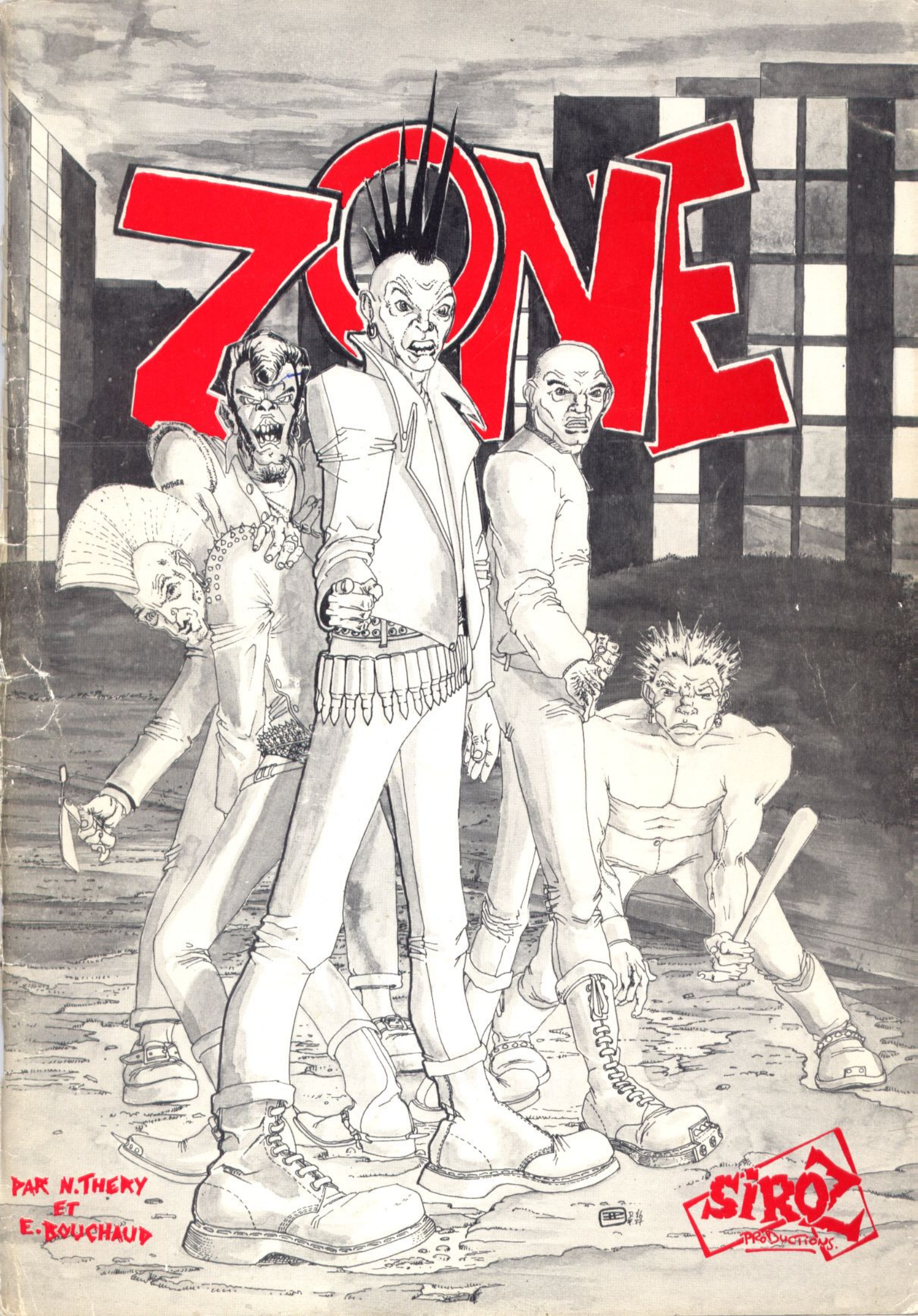
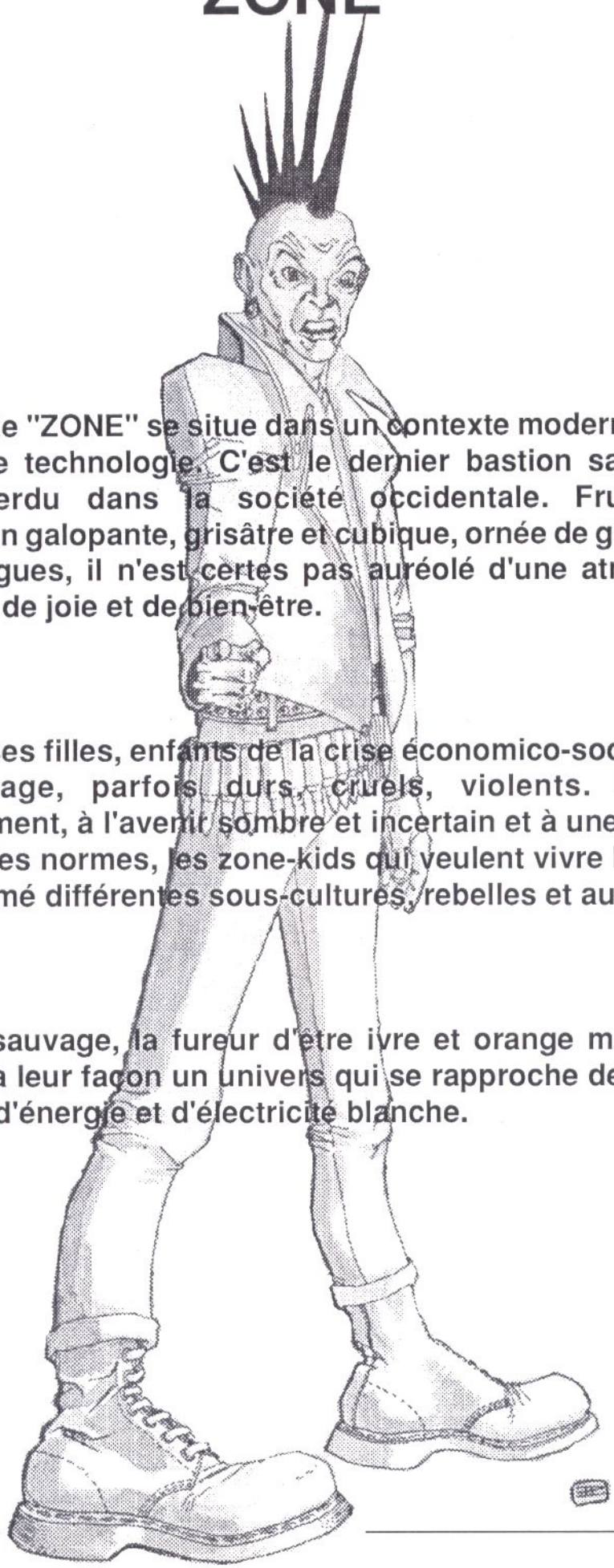

ZONE
PAR N.THERY
ET
E.BOUCHAUD
SIROZ
PRODUCTIONS

ZONE



Le monde de "ZONE" se situe dans un contexte moderne, urbain et de haute technologie. C'est le dernier bastion sauvage et barbare perdu dans la société occidentale. Fruit d'une construction galopante, grisâtre et cubique, ornée de grues et de terrains vagues, il n'est certes pas auréolé d'une atmosphère scintillante de joie et de bien-être.

Ses fils et ses filles, enfants de la crise économico-sociale, sont à son image, parfois durs, cruels, violents. Face au désoeuvrement, à l'avenir sombre et incertain et à une vie toute tracée par les normes, les zone-kids qui veulent vivre leur vie et vite ont formé différentes sous-cultures, rebelles et autres.

L'équipée sauvage, la fureur d'être ivre et orange mécanique, expriment à leur façon un univers qui se rapproche de "ZONE", débordant d'énergie et d'électricité blanche.

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION P3

I. CREATION DES PERSONNAGES P5
1. FORCE
2. INTELLIGENCE
3. CONSTITUTION
4. DEXTERITE/RAPIDITE
5. BEAUTE
6. MORAL P6
7. LES PARENTS
8. FRERES ET SOEURS P7
9. ETUDES
10. CLASSES DE PERSONNAGES P8
11. EXEMPLE
12. POURCENTAGE DE BASE P13
13. LA FICHE DE PERSONNAGE
14. L'EXPERIENCE
15. POINTS DE NOTORIETE

II.LE COMBAT P18

1. CONSTITUTION EVOLUTIVE
2. LE CORPS A CORPS
3. MALAISE A LA STOMBA P19
4. LE COMBAT A DISTANCE
5. LOCALISATION DES COUPS P20
6. ACTIONS AU COMBAT
7. CAS PARTICULIER P21
8. TABLE DES ARMES
9. LES PROTECTIONS P23
10. EXEMPLE DE CASTAGNE

III.LE MORAL P25

1. LE COURAGE
2. PERTE DU MORAL P27
3. STRESS
4. GAIN DE MORAL P29
5. ENERGIE DU DESESPOIR

IV.LES COMPETENCES P33

A. SOUS-CARACTERISTIQUES
B. COMPETENCES

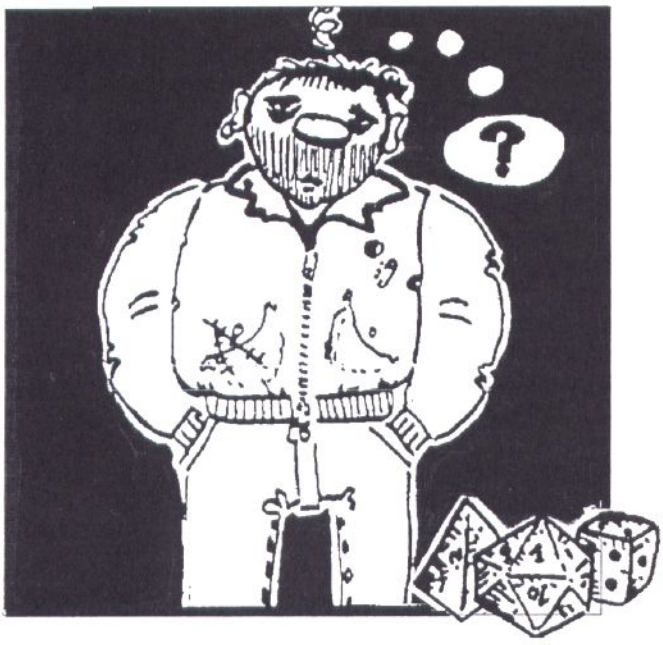
V.PNEUS ET ASPHALTE SANGLANTS P40

1. POURSUITE A PIEDS
2. POURSUITE MECANISEE

VI.LES MONSTRES P43

VII.GLOSSAIRE P47

INTRODUCTION ET AVERTISSEMENT



Vous tenez dans les mains un jeu de rôle qui, nous l'espérons saura vous divertir durant de longs moments. Si vous ne connaissez pas les jeux de rôle et que **"ZONE"** est votre première acquisition dans ce domaine, vous devez vous poser de nombreuses questions sur le but et les finalités de tels jeux.

Aussi, allons nous essayer d'éclaircir au maximum le mécanisme de ces sombres passe-temps.

"ZONE", et les autres jeux de rôle, vous invitent à entrer dans la peau d'un personnage que vous ferez vivre, tout comme vous joueriez dans une pièce de théâtre (sauf que vous n'en connaissez pas la fin). Vous allez devoir assumer la personnalité de ce personnage, lui faire donner des coups, en prendre aussi, réfléchir ou fuir, aimer ou haïr, tout cela d'une façon fort pacifique, c'est-à-dire autour d'une table.

Les jeux de rôle sont essentiellement à base de dialogues, car c'est par la voix que vous enoncerez les actions de votre personnage. Cependant ne croyez pas que vous allez parler et jouer dans un flou artistique, plusieurs règles régissent ces parties:

A.LES REGLES

Les règles existent pour limiter et contrôler les mouvements et les actions diverses. On ne peut pas concevoir un jeu sans règles, qui posent les barrières aux actions incohérentes ou impossibles.

Dans **"ZONE"**, elles sont présentées en divers chapitres afin d'aider une assimilation rapide. Il y a tout d'abord le chapitre concernant la création d'un personnage, qui permettra de générer votre aventurier, et de définir ses forces et ses faiblesses, qui risquent de le suivre pendant pas mal de temps.

Dans ce même chapitre on discute de l'évolution d'un aventurier de la zone et de l'ampleur qu'il peut prendre au cours des aventures, car les zone-kids ne sont pas contraints de rester toujours aussi "zonards" qu'au début de leur triste vie.

Le second chapitre traite des castagnes et de la sourde violence qui peut parfois envahir les rues de la banlieue. Ici les joueurs pourront choisir leurs armes, et voir les différents types d'attaque et d'action durant le combat.

Tout n'est pas baston, non, le troisième chapitre traitera des compétences diverses que peut posséder un personnage et de l'art de les utiliser (escalader, chanter, jouer d'un instrument, etc).

"ZONE" recouvre le monde physique, les coups et les compétences, mais aussi le domaine psychique, c'est-à-dire le moral. En effet la zone est un univers particulièrement stressant et la résistance morale est très importante pour ne pas sombrer et arriver aux pires extrémités.

N'oublions pas que la zone peut apporter son lot de joies et de bonne humeur (de belles filles) qui est aussi décrit dans ce chapitre.

La rue peut aussi devenir un champ de bataille formidable où se déroulent parfois des scènes de poursuites incroyables, des émeutes monstres et bien d'autres plaisirs contenus dans le chapitre cinquième.

Le tour d'horizon ne serait certes pas complet si vous ne connaissez pas la faune et la flore qui peuplent la zone. Le sixième chapitre vous en dresse une liste, loin d'être exhaustive, malgré un grand travail de zoologue.

Ces règles sont d'inégale importance et, dès le début, il n'est pas utile de les connaitre toutes sur le bout des doigts. Mais lors d'une partie, lorsqu'apparait un point de litige, il est conseillé de s'y référer; c'est le meilleur moyen de les assimiler rapidement.

Cependant, les règles ne sont pas censées recouvrir toutes les actions et événements qui peuvent survenir au cours d'une partie de jeu de rôle, car de telles règles seraient impossibles à élaborer. Alors, quand ces problèmes surviennent il faut savoir utiliser son bon sens, et surtout, savoir écouter le maître de jeu.

B. LE ZONEMASTER

Ils ont été affublés de divers noms au cours de l'histoire du jeu de rôle: Dungeon Master, gardien des arcanes, starmaster et que sais-je encore. Mais qui sont ces personnes semi-mythiques sans qui le jeu de rôle ne serait pas le jeu de rôle?

Tout d'abord le maître du jeu (dans "ZONE" nous l'appelerons Zonemaster) est le grand connaisseur des règles, et c'est souvent sur lui que repose la réussite ou non d'une partie. Le Zonemaster doit appliquer impartialement les règles et veiller au respect de la vraisemblance des actions entreprises par les joueurs.

En second lieu, le Zonemaster est le créateur du monde, ou du scénario. Son premier travail sera d'élaborer l'aventure, en inventant une intrigue définissant les personnages à rencontrer et les lieux à explorer. Pour peupler l'histoire il utilise des personnages non-joueurs (en opposition aux personnages des joueurs) qui possèdent leur propre caractère et personnalité et qu'il devra faire vivre le mieux possible.

Le Zonemaster doit donc être un comédien, en même temps qu'un arbitre, et posséder le sens de l'action et de l'aventure. Il est le réalisateur d'un film, dont les personnages peuvent lui échapper.

Nous n'allons pas dresser une série de conseils pour les maîtres du jeu, car l'art de la maîtrise ne s'apprend pas dans les manuels, et de nombreux magazines l'ont fait avant nous. Nous dirons simplement qu'il faut toujours garder le réalisme à l'esprit, ne pas être perpetuellement contredit par ses joueurs, tout en gardant leur intérêt.

C. LES DES

A l'instar de nombreux autres jeux de rôle, "ZONE" utilise des dés peu communs. Ce sont des dés à 4, 8, 12 et 20 faces, ainsi que bien entendu des dés à six faces. Ces types de dés sont vendus dans les boutiques spécialisées, dans les jeux de simulation. Afin de simplifier la lecture des règles nous avons usé des abréviations suivantes:

D6 signifiant dé à six faces, D20 dé à vingt faces et ainsi de suite. Dans la même optique 2D4 voulant dire 2 dés à quatre faces.

D. ZONE PAR RAPPORT AUX AUTRES JEUX DE ROLE

"ZONE" est avant tout un jeu d'ambiance. Il nécessite de la part des joueurs une prise de conscience totale de leur personnage, les combats n'etant pas la seule motivation des zone-kids. Chacun d'entre-eux se doit d'avoir un caractère propre et de s'éloigner des stéréotypes créés par n'importe quel système de jeu.

Le Zonemaster doit s'attacher à rendre un univers assez oppressant et toujours réaliste. La zone est un univers de violence, mais les sentiments de joie, d'amour et d'amitié sont exacerbés.

Cela dit, il est évident que **"ZONE"** aborde des sujets assez délicats, qui sans s'adresser à un public particulièrement averti, il ne doit pas tomber entre toutes les mains. De surcroit il ne faut pas oublier la dose d'humour qui a été insufflée dès le départ, même s'il ne faut pas éviter la tragèdie à tout prix.

L'aspect violent du jeu peut être mal compris par certaines personnes (du fait qu'il touche l'univers quasi-quotidien). Il ne faut pas oublier que c'est un jeu, et qui plus est, un jeu de rôle et que par conséquent il peut être joué de manières très différentes.

Enfin, les créateurs signalent que les règles et les personnages décrits ne sont ni une critique acerbe de la société actuelle, ni une enquète sociologique. Il est évident que la sensibilité des maîtres du jeu se retrouvera dans la manière de maîtriser les scénarii, une telle chose étant une idiosyncrasie. Les descriptions étant, nous l'espérons, dans les règles, d'une égale mauvaise foi.

CHAPITRE I

CREATION D'UN PERSONNAGE

Afin de mieux assimiler ce chapitre, nous préconisons d'utiliser une fiche de personnage vierge, et de la remplir au fur et à mesure de la lecture en effectuant les tirages.

Dans **"ZONE"** tout être humain est défini par des caractéristiques qui représentent ses forces et ses faiblesses. Ces caractéristiques recouvrent aussi bien le physique (force, dexterité) que le mental (intelligence).

A partir de ces caractéristiques de base, on trouvera d'autres compétences exprimées en pourcentages, qui sont étudiées plus en detail dans le chapitre IV.

En règle générale, sauf indications contraires, elles (les caractéristiques de base) sont définies par la somme d'un jet de 3D6. Afin de ne pas obtenir des personnages trop faibles et inintéressants, nous préconisons de jeter 4D6 et d'additionner les 3 meilleurs résultats.

Les caractéristiques de base sont:

1. LA FORCE

Elle représente la puissance physique d'un personnage, un 3 signifiant une faiblesse rare et un 18 une force exceptionnelle. Une grande force est un avantage non négligeable en combat, qui se traduit en termes de jeu par des bonus. Il y a 1 point de bonus par tranche de 2 points de force au dessus de 10, et un malus de 1 par tranche de 2 en dessous de 8.

BONUS= +1 par tranche de 2 > 10 pt de force.
MALUS= -1 par tranche de 2 < 8 pt de force.

Un personnage est capable de porter 7 fois sa force en Kg.

Poids portable= Force X 7

Exemple: Pascal a tiré un 16 de force, il aura donc +3 de bonus, pourra porter 112 Kg.

2. L'INTELLIGENCE

Elle représente le quotient intellectuel d'un personnage, ainsi que l'importance de ses connaissances.

Il découle deux sous-caractéristiques de l'intelligence:

-**LA MEMOIRE**: Elle permet de se rappeler d'un chemin, d'un nom, d'une conversation etc. Elle est égale au score d'intelligence multiplié par 3 (INT X 3).

-**LA CULTURE GENERALE**: Cette caractéristique parle d'elle-même. Elle est égale au score d'intelligence multiplié par 5 (INT X 5).

3. LA CONSTITUTION

Cette caractéristique mesure la résistance physique d'un personnage face aux coups et aux maladies. Un score élevé représente bien entendu un zone-kid forgé dans de l'acier. Contrairement aux autres caractéristiques, la constitution se tire à partir de 6D6, ou bien 8D6 desquels on ne retient que les 6 meilleurs scores.

A partir de la constitution on trouve:

-**LA RESISTANCE AUX MALADIES**: (expliquée en détail dans le chapitre IV)

Elle est égale à 3 fois la score de constitution (CONST X 3).

-**LA RESISTANCE A L'ALCOOL**: (Idem)

Elles est égale à deux fois la constitution ^plus la somme de 3D10 (CONST X 2 +3D10).

Enfin, au cours des règles on fera la différence entre constitution évolutive et constitution de base (patience).

4. DEXTERITE/RAPIDITE

Bien que ces deux caractéristiques soient regroupées dans le même paragraphe, il s'agit de deux choses distinctes, nécessitant donc deux tirages. Le score de dextérité montre l'agilité et la précision dans les actions complexes, tandis que celui de rapidité mesure la vitesse d'exécution et de l'étendu des réflexes.

C'est cependant à partir de ces deux caractéristiques de base que nous trouvons le pourcentage d'esquive (expliqué chapitre II).

L'esquive est égale à deux fois la dextérité plus trois fois la rapidité, le tout divisé par 5, puis finalement multiplié par 3. (((DEXT X 2 + 3 X RAPI)/ 5) X 3).

5. LA BEAUTE

Le score de beauté mesure le charme physique du personnage. Un score élevé représente un apollon (ou une vénus), un score bas un quasimodo.

Il en découle deux sous-caractéristiques.

-**CHARMER**: Cette sous-caractéristique n'apportera pas un contact soutenu avec le ou la zone-kid convoité(e). Elle prédispose à l'action de draguer. Elle est égale à 5 fois la beauté (BEAU X 5).

-**DRAGUER**: C'est en fait l'art d'emballer. Elle est égale à la force plus quatre fois l'intelligence plus 5 fois la beauté (ou score de charmer), le tout divisé par 10 et multiplié par 4. (((Force + INT X 4 + CHARMER)/ 10) X 4).

6. LE MORAL

Les score est défini avec 1 dé à cent faces, ou un dé de pourcentage. (le D100 utilise en fait deux dés à 10 faces, le premier représentant les dizaines, le second les unités).

Cette caractéristique est expliquée à fond dans le chapitre III.

N'oubliez pas que tous les détails sur les sous-caractéristiques se trouvent au chapitre IV.

Une fois tous ces tirages réalisés, votre personnage est doté de ses caractéristiques propres et commence à prendre vie. Il faut maintenant determiner son âge.

-**AGE**= 1D4 + 15

Afin de mieux situer votre personnage par rapport à la société, il est utile de connaitre mieux le caractère, le niveau social et les options politiques (si il y a lieu) de ses géniteurs. Les tables suivantes donneront les précisions utiles au mieux pour faire vivre le milieu familial, composante de la vie d'un zone-kid). Abordons donc le paragraphe des PARENTS.

7. LES PARENTS

A. TRAITS DE CARACTERES PRINCIPAUX (jet sur 1D100)

01-05	Fascisant, tortionnaire, autoritaire, inquisiteur.
06-11	Respectueux du travail et de lheure
12-35	Présent discrètement (mais toujours là), assez libéraux.
36-70	Relativement "Cool", ayant une vie propre assez agitée.
71-80	"COOL"
81-96	Laxiste et j'm'en foutiste.
97-100	Inexistant et problématique (père alcoolo, mère...

B. APPARTENANCE POLITIQUE DES PARENTS (jet sur 1D100)

01-05	:	Extrémiste de gauche
06-21	:	Communiste
22-47	:	Socialiste
48-53	:	Centriste libéral
54-90	:	Libéral
91-95	:	Capitaliste forcené
96-00	:	Extrémiste de droite

Notons que les caractères principaux et l'appartenance politique des parents servent surtout à affiner leurs actions et réactions et qu'ils ne doivent pas être pris de façon rigide. Ce sont en quelque sorte des indicateurs de tendances. De plus, les abstentionnistes, ça existe.

C. SITUATION FINANCIERE DES PARENTS (jet sur 1D100 divisé par 2)

La dernière colonne indique l'argent de poche hebdomadaire attribué aux enfants.

01-05	Prolétaire en haillons (lupen-prolétariat)	1f55
06-11	Ouvrier au chomage	3f
12-17	Chomeur au chomage	5f
18-23	Ouvrier	10f
24-30	Ouvrier supérieur	15f
31-36	Contremaître	30f
37-42	Petit cadre	60f
43-47	Cadre moyen	80f
48-49	Cadre supérieur	120f
50	vous n'avez rien à faire dans ce jeu.	

Au début le personnage est censé avoir fait des économies, dont le montant est déterminé par 1D100 X argent de poche hebdomadaire (les zone-kids seraient-ils de bons petits épargnants?).

8. FRERES ET SOEURS

Pour en connaitre le nombre, il faut tirer 1D6, un 1 indiquant que le personnage est fils (ou fille) unique. Si le score est de 2, il a un frère ou une soeur et ainsi de suite. Pour chacun des autres membres de la famille, il faut tirer 1D6 pour connaitre leur sexe, un résultat allant de 1 à 3 indiquant que c'est une fille, un résultat de 4 à 6 un garçon. Enfin tirer 1D20 pour connaitre leur âge respectif.

Les personnages sont souvent astreints à suivre des études, la table çi-dessous montre leur situation actuelle. Pour localiser le personnage dans une tranche, jeter 2D6 et ajouter le score d'intelligence.

9. ETUDES

05-07	:	Ejecté en vie active
08-10	:	1D4 ans de retard
11-15	:	1D2 ans de retard
16-25	:	Normal
26-29	:	1D2 ans d'avance
30	:	1D4 ans d'avance

Le type d'étude est laissé aux choix du joueur. Il peut décider d'entrer en vie active dès qu'il a 16 ans.

10. CLASSES DE PERSONNAGES

Une fois que le joueur a tiré son personnage et cerné son univers, il n'a plus qu'a choisir sa classe et répartir 6D6 X 5 pour cent parmi les habilités proposées pour chacune d'entres elles. Le choix d'une classe lui apportera son look et peut-être, une certaine philosophie

Le descriptif des tribus de la zone n'est nullement exhaustif. Nous ne cherchons pas à faire un remake des "bourrements à jeun expliqués aux parents".

Bien que les lignes générales se retrouvent souvent, il est évident que la description d'un groupe composé de personnes si multiples ne peut éviter de tomber dans une certaine caricature.

A. LES ROCKERS

Le rocker se reconnait à sa banane, ainsi qu'à sa démarche à la John WAYNE qui suit de près le bruit de ses bottes sur l'asphalte mouillé. Il n'est pas sans rappeler Marlon BRANDO en mauvais garçon. Fan des fifties, son appareil auditif ne peut supporter que le grésillement de son "Teppaz" sur une plaquette de vinyl "Sun records". Tous les mouvements qui lui ont succédé sont à ses yeux la bête immonde qu'il faut écraser. Il aime les belles jeunes filles et la "blouse de l'infirmière" (sous laquelle il n'y a que des bas et quelques autres ustensiles charmeurs). Frimeur, le mythe du pur et dur lui colle au cuir. Entre les différentes sous-classes de rockers règne une certaine tension, chacun croyant avoir la vérité (le vrai ROCK'N'ROLL) et il en résulte ce qu'il en résulte (comprenne qui peut). Ses lieux de prédilection sont les

fast-foods, les cafés-buralistes, les bals et tous les endroits, de façon générale, où les 50's sont élevées au rang de culte (!).

Bill HALEY et ses Comets, Chuck BERRY, Jerry Lee LEWIS, Fats DOMINO, Buddy HOLLY et ses Crickets ont lancé le rock et ses WapWapDooWap. Elvis, le king, le hissa au rang de véhicule culturel international.

Les voitures vont de la "Cadillac Eldorado" à la "Renault Floride" en passant par la "Buick Spécial 8" (notons qu'il faut se lever de bonne heure maintenant pour trouver et faire rouler ces petits bijoux). Les objets ménagers vont du ventilateur en bakélite au poste de radio en plastique, du toaster "magicmaid" tout en rondeur au fer à repasser "Voyage" au fuselage métal chromé.

James DEAN, Marilyn MONROE, mais aussi tous les Lee MARVIN et Jane MANFIELD, Kim NOVAK, Anthony QUEEN font courir les rockers pour la dernière séance.

1° LE CAT

Habillé "classieusement" 50, une houpette surmontant un crâne très rafraichi, le cat préfère décidément briller dans les fêtes et faire s'envoler les jupons de la gente féminine à trainer dans les rues en cherchant les coups. Costard et pompes bien cirées, il lui arrive de les troquer contre un "501 Levi's" et des "ParaBoots". Même s'il voit l'utilité d'un manche de pioche, c'est devant une guitare demi-caisse qu'il craque. Bien qu'il soit ouvert et tolérant, il hait les rebels car il a beaucoup d'amis chocolats. Les rasés lui rebroussent le poil et les nazi-punks le font écumer. C'est le minet, le "dandy" de la classe des rockers.

Habilités: Musique - Crocheter - Conduire bécane - Escalade - Arme type 1 (Baseball bat) - Jouer flipper - Chanter - Grimper - Marcher en silence.

2° LE REBEL

La banane méchante sous un bonnet de laine roulé, les jeans retroussés sur des bottes allemandes ou des rangers, il fait sienne le mythologie sudiste. Il affectionne les pattes bien fournies et les "DS", ce véhicule des premiers présidents de la 5° république qui est devenu le moyen de transport favori de ce voyou. Il a de plus la facheuse habitude de rouler au pas, 5 à 6 loulous débordant de par toutes les portières, l'auto-radio gueulant à fond un p'tit COCHRAN, à la recherche de quelques proies. Il vénère la force brutale et ce qu'il a à se prouver, il le fait à coups de poing US et de barre à mine. Les vendredis et Samedis soirs, quand il n'est pas à zoner en caisse (cruising), picolant quelques gnôles pour se donner du courage (comme pas mal de monde d'ailleurs), il se retrouve à infester les surprises-parties où il n'est pas attendu, les bistrots bien louches et les parkings. Il méprise le cat car pour lui ce n'est qu'une femmelette (plates excuses aux zone-girls). Antithèse du cat, le rebel est le craignos par excellence.

Habilités: Mécanique - Conduire voiture - Insulter - Jouer Baby-foot - Armes types 1.2.3 (5.6)

3° LE TEDDY BOY

Apparu en Angleterre durant les années 60, ses combats avec les mods sur les plages ont défrayé la chronique. Il a un look quelque peu "bouseux", chemise à carreaux et feu de plancher, s'ajoutent les "Creepers" et le teddy (le blouson). Pattes et banane bien luisante sont de rigueur. Le teddy boy, "perfecto" et bottes à bouts carrés, aime la

moto, et même si les japonaises sont des putes, il devient de plus en plus dur de trouver une "Triumph" ou une "Harley" et, surtout de la sauvegarder. Il écoute principalement des groupes de rockeux anglais comme Matchbox ou Crazy Cavan. Il lui est très dur de rentrer dans les fêtes de cats, la classe et l'élégance lui faisant cruellement défaut. Il est peu tolérant, affectionne la force brute et, quoi qu'il fasse, il restera toujours le pécore pour ses congénères des autres classes. Qui relèvera le défi?

Habilités: Musique - Course - Mecanique - Acrobatie - Conduite bécane - Armes types 1.5

4° LE ROCKY

"Perfecto" clouté aux couleurs de Johnny ou d'Elvis, pantalon étroit, "Santiags" aux talons rabotés, chemise col à tarte, le rocky est un vrai prolo qui vient des faubourgs défavorisés des villes. C'est l'archétype du loubard, parlant fort dans un langage peu chatié, champion de tous les jeux d'arcades, braquant tout ce qu'il y a de possible (vol à la tire, agression, etc...), créant autour de lui une aura de peur et de malaise oppressante. Considéré comme un batard des 50's, il n'a de crédible que ses poings face aux moqueries de tous ses cousins rockers. Il se déplace en transport en commun ou en "103 Custom". Les plus vieux roulent dans la Peugeot ou la Simca familiale. Il n'est pas un puriste et réstera le belou des rockers (-10 pour la situation financière des parents)..

Habilités: Insulter - Jouer flipper - Crocheter - Conduire bécane - Pickpocket - Sauter - Armes types 2.9

B. LES PUNKS

Tout le monde sait à quoi ressemble un punk et pourtant chez eux aussi la diversité n'est pas absente. Cul, dope, rock sont des constantes plus ou moins suivies (puceaux de toute la terre, unissez vous), mais cela s'arrête là.

Au début il y eut l'iguane, Iggy POP, performer fou, sauvage, violent, chantre du binaire, de l'urgent et j'en passe. Sex pistols, les Ramones et les Clash allaient faire éclater le phénomène, un état d'esprit, une rebellion permanente alliée au désir de choquer. Ensuite vint toute une pleïade de groupes inégaux; ceux-çi jouant le fun, ceux-là le bruit au service des maux de crânes, etc... Vu la relative facilité de la musique et les moyens d'expression peu couteux (collage, bombage, fanzine), le punk est d'habitude très actif. Les concerts, toujours dans des endroits plus pittoresques les uns que les autres où chacun se fait un devoir de venir, se terminent souvent en échauffourées (là où il n'y a pas de peine, il n'y a pas de plaisir). La galère est un autre plaisir du punk. Elle consiste généralement à aller de plans foireux en plans foireux pour finalement louper le dernier train et se retrouver à chercher un gîte dans une banlieue inhospitalière (bonjour l'espoir). La bière est bien entendu l'alcool de base. Le punk se déplace en transport en commun et en rangers, ses cheveux hérissés au savon ployant sous le poids du présent glauque et nauséabond. Les lieux de vie du punk sont par ordre chronologique: les bancs des jardins publics, les marches d'édifices historiques, les concerts peux chers ouverts à tous, les gares et les squats.

1° LE PUNK 77

Il est apparu avec métal Urbain, Asphalt Jungle, les Slits et les Damned. Explosif, il aime le boxon et recherche toujours le fun. Anti-hippies, il hait les gens qui s'affalent. Adepte du "Do it yourself", il n'a pas d'uniforme, mais les fringues usées, les "Doc marten's" et les objets détournés de leur utilisation première (poignée de chasse d'eau, casquette Ricard, antenne radio, etc...) le font jubiler. Le laid-beau est sa religion en matière vestimentaire et décorative. C'est un rebelle cynique qui ne cherche pas le bonheur des autres (il n'est pas utopiste). Il veut juste brûler ses dernières cartouches. Il préfère de beaucoup les groupes de rock déjantés (lignée Cramps et Meteors) à la finesse légendaire des groupes de hard-core. Tout ce qui bouge l'attire. C'est un ultra-actif radioactif (ça émane quoi!).

Habilités: Escalade - Course - Sauter - Acrobatie - Musique - Armes types 1.2.5.8.9

2° LE POUNK'S NOT DEAD

C'est un mélange de hippies mal recyclés, de jeunes en mal de frissons, d'adolescents attardés s'étant choisis une classe motivation, aventuriers de la rue trouvant dans la galère et la bière un but grandiose en lui-même. La panoplie s'achète dans tous les magasins spécialisés, pantalon motif écossais zippé et collection de badges de groupes inconnus, veste d'aviateur ou "perfecto" peinturluré, tee-shirt impression panthère et bracelet clouté. Le pounk's not dead écoute Exploited, Discharge et les groupes de Hard-core américains. Il ne recherche que le plaisir de sauter en l'air jusqu'a n'en plus pouvoir. Sa coupe de cheveux rappelle les formidables (et originaux) reportages de Paris-Match et des autres magazines sur la punkitude outre-manchesque, crête colorée ou coupe spoutnick (le crâne rasé laissant juste ci et là de grandes pointes de cheuveux dressées en l'air). Il prend de la classe en vieillissant (la valeur attendrait-elle le nombre des années?) et laisse tomber sa panoplie pour ressembler au "vrai punk" que l'on voit dans les journaux, bas résilles déchirés, chaînes et trous dévoilant quelques parcelles de chair blanche. Il supporte mal le soleil. C'est lui qui donne au monde de "**ZONE**" sa touche d'exotisme made in UK.

Habilités: Musique - Jouer flipper - Anglais - Sauter - Course - Armes types 2.9

3° LE NAZIPUNK

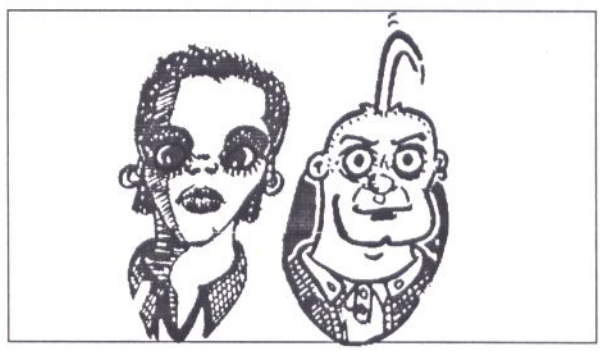
Il est décidément clean. Jeans ou treillis retroussés sur des docs, cheveux hérissés, courts quand même, ou coupe G.I., "bomber jacket" d'une autre couleur que le vert (et encore), chemisette de sport et pull de camionneur, un badge discret enjolive le tout. Passionné des armes, il connait aussi une multitude de groupes inconnus et de ce fait, sa discothèque et son ratelier sont bien remplis. Il ne supporte pas la galère et s'arrangera toujours pour l'éviter car il aime son confort (ce qui ne l'empêche pas de bouger). Ses propos sont parfois teintés d'un nationalisme exacerbé, ce truc qui flotte dans l'air qui n'est souvent qu'une provocation aux relents douteux. Il se déplace en caisse, boit de bonnes bières et de la gnôle de qualité, fréquente toutes les couches de la société, toujours à la recherche d'un bon plan. C'est le voyou chicos.

Habilités: Mécanique - Course - Conduire voiture - Camouflage - Armes types 1.5.6

C. LES SKINHEADS

Le but ultime du skin est de faire peur. Quoi de mieux alors qu'un crâne rasé, un "bomber jacket" et des jeans javélisés ou non retroussés sur de grosses chaussures à coques de fer (autrement dit des Docs), une philosophie de la violence qui en fait une fin. Le skin traîne derrière lui des relents de nationalisme outrancier très nauséabonds et une intolérance maladive. Tous ceux qui ne sont pas comme lui sont à plus ou long terme ses ennemis. Lorsqu'il est élégant, il se promène en futal "Sta-press", chemisette de sport et "Harrington" (blouson léger, intérieur écossais). Apparu à la fin des 60's, écoutant à cette époque du Ska, Prince BUSTER et Desmond DEKKER (auteur du bon mot Black et DEKKER), il avait disparu pour réapparaitre à la fin de l'explosion punk à la suite de Sham 69, groupe simpliste et diablement énergique. Ces fils de prolétaires (on en pêche en fait autant à Neuilly qu'ailleurs) se retrouvèrent vite embrigadés par les partis nationalistes qui noyautaient les concerts. Il fallait marcher la tête haute, tout en éclatant celle du voisin d'un bon coup de doc bien allongé. La naissance du mouvement Oï a facilité la reproduction du skin dans toute l'Europe. Le skin affectionne particulièrement les stades de football, les concerts punks et les camionnettes dans lesquelles il peut s'entasser avec tous ses charmants camarades pour quelques virées viriles, pleines de fureur et de traumatismes. Son registre d'invectives est très fleuri. Son cri de ralliement, Oï, est aussi une musique, qui, à la pêche du punk-rock, a allié un registre de chansons à boire et d'hymnes de supporters de foot, ponctuant le tout par des Oï!Oï!Oï!. Le skin est haine, il sera donc la teigne de service.

Habilités: Insulter - Conduire auto - Connaissance du milieu - Sauter - Escalade - Art martial - Armes types 1.2.4.5



(VARIANTE)

C'. LE REDSKIN

Il a la belle apparence du skin, mais comme vous l'avez deviné il y a red devant. Le red ne suit les preceptes du superbe immeuble de la place du colonel Fabien que de loin. Dans sa tête sont ancrés la tradition prolétarienne de gauche, le refus des totalitarismes et de l'exploitation de beaucoup par peu. La révolution par le rock est son leit-motiv. Il écoute du ska, musique multi-raciale, specials et selecter (mélange chocolat et lait concentré assuré). N'oublions pas que les créateurs du mythique "Skinhead moonstomp" n'avait rien du teint rose de Maréchal nous voilà. Il n'a rien contre les punks du moment qu'ils ne font pas chier, mais il est humain malgré tout (boum!boum!). Il n'est pas question de se laisser marcher sur les pieds. Il sera donc le cogneur ouvert et révolutionnaire.

Habilités: Chanter - Crocheter - Mécanique - Jouer Baby-foot - Premiers soins - course - Armes types 2.4.8

D. LE LOUBARD, LOUB, BELOU

Black-Blanc-Beur, né dans la zone, il est d'extraction modeste (on retirera 30% à la situation financière des parents). C'est l'as de la chourave, de la mécanique et de l'arnaque en tout genre.

Les loubards n'ont pas de look précis. Certains seront habillés en survêtement TACHINI, polo col roulé, avec chaîne en or, d'autres se rapprocheront plus du style RENAUD: cuir, tiags etc...

Le verlan est la langue natale du loubard, bien qu'il soit parfois entrecoupé d'argot ou d'arabe. Les flippers et les divers jeux d'arcades sont leur hochet de bambin.

Les loubs écoutent à peu près tout: du rock poussif au reggae en passant par la soul et tout ce qui en découle (funk, go-go music, rap et break).

Le 103, moyen de locomotion favori est entre leurs mains un véritable bolide.

Habilités: Mécanique - Conduire bécane - Baratiner - Pickpocket - Jouer flipper - Course - Escalade - Armes types 2.3.9

E. LES HARDROCKERS

Nés à la fin de la grande époque du rock'n'roll, aux alentours de 1975. Le hardrock est une musique violente, dure, tissée de métal. Avec lui est apparue une sous culture, presque un mythe, qui regroupa très vite ses premiers fans, c'est-à-dire les hardrockers ou hardos.

Ceux-çi prirent en fait la relève des troupes fatiguées des rockers, et adoptèrent, grosso-modo, leur idéologie, en plus speed mais pas forcément en mieux.

Cette même musique qui engendra le mouvement hard, sépara en clans nos néo-rockers. Le seul point commun des différentes tribus c'est cette haine pour les autres musiques et sons qui habite ces chevelus cloutés aux allures de babs qui se seraient trompés de trip.

1° LES GRAISSEUX

Ce sont surement les plus jeunes parmi les familles hardrocker, car ils ont en général moins de 17 ans. On les reconnait à leurs cheveux longs, leur veste de jean ou perfecto décoré d'une myriade de badges, patches, clous divers, acquis à prix d'or chez plus malin qu'eux.

Dans le monde de "ZONE", ils ont la bonne réputation d'être des têtes à claques et chacun s'amuse à les dépouiller, ou à leur faire peur. Il appartient aux zone-kids

de faire changer cette image peu reluisante. Il faut tout de même souligner que ce mouvement a plus une aspiration musicale qu'autre chose.

Leurs groupes sont principalement MOTLEY CRÜE ou SCORPIONS, et aussi ce qu'on appelle le hard FM. Mais pour eux la musique n'est pas vraiment une fin en soit, seulement un moyen pour aider à s'affirmer sous l'attaque de l'acné.

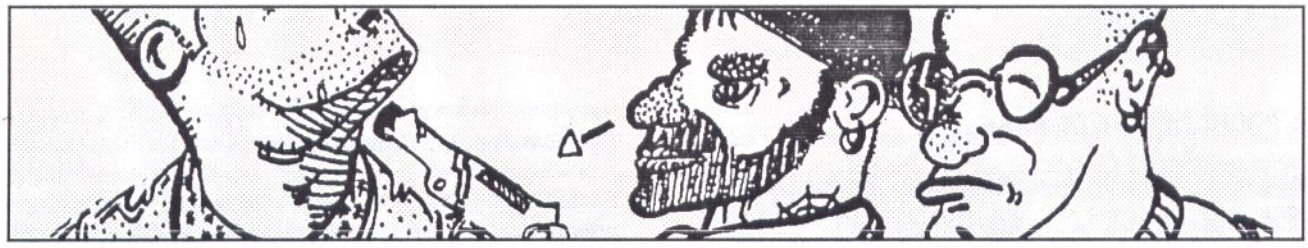
Habilités: Course - Musique - Chanter - Faire pitié - Baratiner - Armes types 2.3

2° LE BEER DRINKER

C'est le père peinard du hardrock, aux oreilles défoncées ou ravies par Z Z TOP, TEN YEARS AFTER, LYNYRD SKYNYRD, MOLLY HATCHET et tout ce qui se rapproche du rock sudiste. Ces confédérés ne sont pas forcément générateurs de boxon, mais il ne faut pas trop les gonfler quand même.

Le rêve sudiste fait vibrer leur coeur (de rocker), et ces grands enfants se surprennent parfois à parler anglais, avec un accent rauque.

Ce qu'ils aiment par dessus tout c'est la bière, qu'ils boivent à s'en faire pêter la panse, les belles voitures américaines et les flingues d'époque.



Leur accoutrement de base: les vestes à franges ou se trouve le drapeau confédéré, les bottes du même nom et le jean éternel. De plus ils portent souvent une barbe épaisse et de long cheveux hirsutes.

Dans les lieux publiques ils parlent haut et rient fort.

Habilités: Mécanique - Parler anglais - Conduire bagnole - Crocheter - Armes types 2.3.5.9

3° LE HARDKILLER

Ces fans de SLAYER, METALLICA, VENOM (bref tout ce qui fait le maximum de boucan le plus rapidement possible) et tout le SPEED-BLACK-TRASH-METAL sont les dignes héritiers de nos bons vieux rocky, la poésie en moins.

Le travail répugne au dernier degré à ces grands enfants de la France. Ils vivent dans la rue et si je puis dire, sur le terrain. La depouille est en effet leur maison gagne pain (ça eut payé...), bien que cela soit devenu une habitude si ce n'est un réflexe. A ce propos, les graisseux sont d'ailleurs une de leurs cibles favorites.

Le hardkiller est vêtu de cuir un peu zone, de bottes allemandes et le plus souvent d'une lourde cartouchière.

Ces grands buveurs de bière de second choix, sont accoutumés aux galères les plus diverses. Le point positif: ils arrivent à pouvoir dormir partout, et dans n'importe quelle position.

Habilités: Baratiner - Système D - Connaissance du milieu - Conduire bécane - Mécanique - Armes types 3.9

11. EXEMPLE DE CREATION D'UN PERSONNAGE

Bob veut créer son aventurier de la zone. Il doit d'abord jeter une série de dés pour définir ses caractéristiques de base:

- En force il réalise un score de 11. C'est-à-dire que son personnage, sans être d'une grande faiblesse, n'a rien d'un Hercule. Il peut porter 77 kilos, ce qui est raisonnable.

- En intelligence par contre il réalise 17. Son personnage a un haut quotient intellectuel. De surcroit, il a donc 51% de mémoire (17X3) et 85% de culture générale (17X5)

- Bien qu'il ait 6 dés pour définir sa constitution, il ne parvient qu'a réaliser un 17. Il se fait des frayeurs en calculant sa résistance aux maladies: 51%. Ouille! Ce perso ne doit pas sortir les jours de grand froid. En jetant 3 dés 10 il réalise un 4, ce qui donne 38% de résistance à l'alcool (2X17+4). De plus il devra rester au lait de chèvre.

- A ce moment Bob hésite entre déchirer sa fiche de personnage ou continuer. Mais il persévère... Bravo!

- Dextérité: Il effectue un tirage moyen, 12, sans commentaire.

- Rapidité: ah ! joie, il tire 18. Ce personnage est donc très rapide à réagir, cela pourra être utile. Ensuite bob prend sa machine et calcule son esquive... 46.8% arrondi à 47%, c'est pas mal.

- Beauté: Celle-ci est de 10, et le personnage ne sera pas un adonis, tant pis. IL charmera à 50%, et draguera à 52%, comme quoi on peut reconnaitre son génie.

- Age de départ: il tire un 2 sur le D4, ce qui lui donne 17 ans.

- Moral: Il jette 2D10 (D100) pour évaluer son moral. Le dé des dizaines donne 2, celui des unités 3. En tout cela fait 23. C'est pas fameux. On comprend qu'il soit si bas, quand on doit se promener avec cette résistance de moineau.

- Pour les parents il se retrouve avec de cool ouvriers supérieurs socialistes.

- Frères et soeurs: Comble du bonheur, le personnage est fils unique.

- Etudes: Sur les 2D6 il réalise un 12 qui s'ajoute à son intelligence et qui donne 27 sur la table des études. Il a donc 1D2 ans d'avance. Il vient de passer son bac, pas mal non?

- Classe de personnage: Ensuite vient le moment délicat de choisir la classe de son personnage. Mais avant tout, bob doit tirer 6D6X5 pour connaitre la somme totale des pourcentages à répartir dans les habilités proposées. Les 6D6 donnent 24, multipliés par 5 on trouve 120%. Après plusieurs recherches, bob opte pour la classe de teddy boy (famille des rockers). Vu son chiffre de constitution, bob décide d'avoir un personnage qui sache bien courir. Il met 60% en course. Il lui reste encore 60% à répartir. Il met 40% en mécanique et 20% en musique. Ensuite bob n'a plus qu'à donner un nom à son personnage. Il le baptise Ernest Dupont, dit "Flèche bleue". Enfin il lui choisit des fringues, un équipement de base (montre, briquet, etc...) et des armes. Notons que bob n'a pas donné de pourcentage aux habilités de combat.

12. POURCENTAGE DE BASE

Chaque habilité possède un pourcentage de base. C'est-à-dire que le zone-kid qui n'a pas réparti les pourcentages dans une habilité, a tout de même une chance de base de la réussir.

Cette base est définie pour les habilités dans le chapitre IV, et pour les armes dans le chapitre II.

Lorsque le personnage fait la répartition de ses points de pourcentage, il doit prendre en compte la base. Ainsi, l'habilité course a une base de 10%, bob a ajouté dans l'exemple précédent 60%, cela donne en tout 70% en course (60+10).

Certaines habilités n'ont pas de chance de base, c'est-à-dire qu'il n'y a aucun espoir de réaliser celles-çi sans expérience.

13. LA FICHE DE PERSONNAGE

La fiche de personnage permet d'aider à la réalisation du zone-kid. Toutes les informations principales étant déjà inscrites, le joueur n'a plus qu'à remplir les cases vides. Une fiche représentant l'exemple de bob est fournie, ainsi qu'une fiche vierge pour votre propre aventurier.

14.L'EXPERIENCE

Au fil des aventures les personnages peuvent devenir plus puissants ou plus habiles. Le critère d'évaluation de cette puissance est le niveau. Un personnage débutant se trouve au niveau 1.

Le passage au niveau supérieur se fait par rapport à un certain nombre de points de réussite (ou points d'expérience) que le personnage peut amasser au cours d'une partie.

A.LE GAIN DES POINTS DE REUSSITE

A chaque fois qu'une compétence est utilisée et réussie, le zone-kid reçoit 10 points d'expérience. Si cette compétence s'est réalisée parfaitement, il gagne alors 100 points (la réussite parfaite est expliquée dans le chapitre IV).

Abattre des adversaires rapporte aussi un lot de points d'expérience. Pour tout ennemi mis hors de combat, c'est-à-dire mort ou dans le coma, le zone-kid ramasse 100 points d'expérience par niveau de la victime.

A la fin de chaque partie, le zonemaster additionne les points recueillis par tous les joueurs, divise le total par 10. Ensuite, il fait la moyenne du résultat par le nombre de joueurs et redistribue les points entre chaque personnage. L'expérience des uns peut bénéficier aux autres. Assister à des choses nouvelles, ou mieux, réussies, enrichit.

Exemple de calculs d'expérience:

Ernest "Flèche bleue" Dupont, a réussi au cours de sa première aventure 10 compétences (6 "courses", 2 "musique", 2 "mécanique"). Il pose:

10 (nombre de compétences) X 10 (experience) = 100 points d'expérience.

De plus, il a réalisé 5 compétences parfaitement (voir chapitre IV) = 5 X100 = 500 points d'expérience.

De surcroît, ses pôtes d'aventure (lui compris) ont amassé en tout 5000 points d'expérience.

Le maître du jeu divise le résultat par 10, ce qui donne 500. Ensuite il divise 500 par le nombre de joueurs (en l'occurrence 5), ce qui donne 500/5, soit 100. Chacun des joueurs recevra donc 100 points d'expérience supplémentaires.

Pour Ernest, le total est de: 100+500+100= 700 points d'expérience.

En sortant de chez lui, un rocky l'accoste pour lui braquer son zomblou. Ernest le met hors de combat (voir chapitre II), et comme le rocky était troisième niveau, Ernest gagne (3 X 100) 300 points d'expérience.

B. PASSAGE A UN NIVEAU SUPERIEUR

Points d'experiences	Niveau	Bonus %
0-1000	1	Base
1001-2000	2	1D3
2001- 4000	3	2D3
4OO1-8000	4	3D3
8001-16000	5	4D3
16001-30000	6	5D3
30001-50000	7	3D6
500001-100000	8	3D6+1D3
100001-160000	9	4D6
160001-220000	10	4D6+1D3
Chaque +60000	+1	+1D6

Le tableau ci-dessus montre les points d'expérience nécessaires pour chaque niveau. Dès qu'un personnage a les points requis et qu'il a plus de 50 en moral (voir chapitre III), il passe au niveau supérieur. Après le 9ème niveau il faut 60000 points pour passer au niveau supérieur. Le nombre de niveaux est illimité en théorie, mais limité en pratique; les points d'expérience sont difficiles à obtenir et les personnages de très haut niveau sont inintéressants, dans la majeure partie des cas, à jouer.

La troisième colonne indique un nombre de dés à tirer suivant le niveau. Le résultat des dés devra être multiplié par 5% dès que le personnage passera à un niveau supérieur.

- Un zone-kid ne peut attribuer que 15 % maximum dans une compétence par niveau (sauf pour l'art martial où le maximum est de 5% par niveau). Ceci n'est pas valable pour la répartion de base du premier niveau (l'art martial est limité à5%), Les compétences de combat sont limitées à10 % de progression par niveau.

-On ne peut répartir les pourcentages que dans les compétences signalées au bas de la classe de personnage. Les autres compétences ne sont accessibles que par un professeur. S'il accepte d'apprendre u zone-kid, ce dernier pourra alors y répartir ses pourcentages (ils devront être au minimum inférieur de 5% au pourcentage du professeur dans la compétence choisie).
- Si le zone-kid a d'autres compétences que celles indiquées sur la feuille, il peut les augmenter normalement (chimie, électricité).

- Le zone-kid peut aussi augmenter certaines de ses sous-caractéristiques (Voir chapitre IV).

Chaque niveau supplémentaire a une incidence sur la constitution. Cette modification est définie par la constitution évolutive. Celle-çi est distincte de la constitution de base, bien qu'au premier niveau les deux soient égales. La constitution de base (CB) représente la résistance réelle du personnage à tous les niveaux d'expérience; elle ne bouge pas, et le score est définitif. La constitution évolutive (CE) représente l'expérience qu'à eue le zone-kid dans l'art de se prendre des coups et de mieux résister à ceux-ci. LA CE AUGMENTE DU QUART DE LA CB A CHAQUE NIVEAU. L'utilisation de la CE est décrite en détail dans le chapitre II.

Exemple:

Comme nous l'avons vu, Ernest "Flèche bleue" Dupont, a vaincu un rocky ce qui lui a rapporté 300 points d'expérience. Avec les 700 qu'il possédait avant, celà lui fait 1000 points. Encore 1 point et il passera au niveau 2. Admettons qu'il l'ait fait, et qu'il ait un moral de 55: il passe donc de niveau.

Du fait il réalise les opérations suivantes:

- Il jette son dé à 3 faces et obtient 3. 3X5%=15% à répartir dans les compétences. Il met 5% en course afin de satisfaire à son surnom, et un de ses copains lui apprend "premiers soins", dans lesquels il met les 10% restant.

- Sa CB étant de 17, il gagne 17 X 1/4 en CE (qui etait aussi de 17) qui passe à 21.

15. POINTS DE NOTORIETE

Les nouvelles vont vite dans la "ZONE", et lorsqu'un personnage fait beaucoup d'actions d'éclat, et donc qu'il monte de niveau, il peut être surpris de sa propre notoriété, en bien ou en mal.

A. GAIN DES POINTS DE NOTORIETE

Tout d'abord, les points de notoriété (PN) ne sont comptés qu'à partir du 5ème niveau d'expérience, le zone-kid devant déjà avoir une certaine ampleur. Par chaque total de 3 niveaux d'expérience des ennemis mis hors de combat, le personnage gagne un PN. C'est-à-dire, pour les personnes les moins perspicaces et les plus "tout nase" : 3 PN pour un perso du 9ème niveau.

Certaines actions faites au grand jour, et dont peuvent parler les médias, 1 à 20 PN à la discrètion du zone-master.

Et enfin, par niveau au dessus du 5ème, le zone-kid gagne 1 PN.

B. INFLUENCE DE LA NOTORIETE

Lorsqu'un personnage devient un notable de la "ZONE", il peut en retirer certains avantages:

- Suivant sa notoriété, il pourra impressionner les autres zone-kids non-joueurs. Le quart des PN s'ajoutant alors au FASA (voir chapitre III), s'il est reconnu.

- Arrivé à 80 PN. il y aura 1D6 zone-kids 1er niveau de la même classe que notre héros, qui voudront faire partie de sa bande.

- La moitié des PN montre les chances sur 100 d'être reconnu, avec des malus possibles si le zone-kid n'est pas dans la même banlieue (les malus étant à la discrètion du Zonemaster).

La notoriété a aussi un lot de désavantages:

- Les postes de police sont des endroits particulièrement branchés.

- A l'instar de la conquête de l'ouest, le zone-kid se retrouvera provoqué par des personnes convoitant sa position et son prestige. De toute manière, la notoriété est inéluctable, dès qu'un zone-kid arrive à être puissant.

CHAPITRE II

LE COMBAT

Dans le milieu ô combien cruel, sauvage, barbare et violent que cotoient les zone-kids, il est souvent nécessaire de se battre, pour sauver ses biens, sa vie, et aussi histoire de se faire un peu d'argent de poche (penchant bien naturel).

1. CONSTITUTION EVOLUTIVE, POINTS DE VIE ET DE RESISTANCE

Les points de vie (PDV) et les points de résistance (PR) mesurent la résistance aux coups et aux meurtrissures. Ils sont calculés à partir de la constitution évolutive qui est, rappelons le, au 1er niveau égale à la constitution de base (chapitre I).

A. LES POINTS DE RESISTANCE (PR)

Les PR sont égaux aux trois-quarts de la constitution évolutive (CE). Ils montrent la résistance face aux armes de catégories 1, 2, 3 et 4 (voir plus loin). Chaque coup porté par ces armes fait diminuer le total des PR. Lorsque ce total arrive à 0, le zone-kid est sonné, c'est-à-dire qu'il reste certes debout, mais incapable de la moindre action. En dessous de 0, le personnage est dans le coma. Quand les PR sont négatifs, les dégâts sont reportés dans les PDV. Les PR se récupèrent à la vitesse de 2D10 par heure de repos.

B. LES POINTS DE VIE (PDV)

Les PDV représentent un quart de la constitution évolutive (CE). Elles expriment la résistance face aux armes de types 5, 6, 8, 9, 10 et 11. Comme pour les PR, chaque coup porté par ces armes fait diminuer les PDV. Cependant ceux-çi dès qu'ils ont été touchés continuent de baisser à la cadence d'un PDV toutes les 10 minutes, et ce jusqu'à ce que le personnage soit soigné (caractéristiques "premiers soins" ou "médecine"). Lorsque le total des PDV est égal à 0, le personnage tombe dans le coma, et à -6 PDV il est mort.

Les dégâts causés par les armes de types 1 à 4 sur les PDV (c'est-à-dire quand les PR attaquent les chiffres négatifs) ne font pas perdre 1 PDV par 10 minutes.

Le zone-kid récupère la moitié de ses PDV perdus par jour de repos et de soins (caractéristique "médecine").

Exemple: Un personnage ayant perdu 8 PDV en récupère 4 le premier jour, 2 le second, 1 le troisième et peut sortir le quatrième. Notons qu'il a perdu 1 PDV dans cette opération. Pour ce genre de division on arrondit à l'entier naturel (pour 5,6 on prend 5).

La compétence médecine doît être réussie tous les jours, et, en cas d'échec cuisant (96-100 sur D100), le zone-kid perd 1D6 PDV. En cas d'échec bénin, l'état reste stationnaire. Quand un personnage est dans les négatifs (jusqu'à -6 où il meurt), il doit être hospitalisé.

Enfin, si le zone-kid perd d'un seul coup les trois-quarts de ses PDV ou de ses PR, il tombe dans le coma. Dans le second cas, il reviendra à lui dans les minutes suivantes, dans l'autre il continuera de perdre ses PDV et restera dans le coma pour autant de dizaines de minutes qu'il a perdu de PDV.

Cas des armes de type 8: vu la nature spéciale de ces armes, la moitié des points de dommages est enlevée aux PR, l'autre aux PDV.

2. LE CORPS A CORPS

Ce chapitre concerne l'utilisation des armes blanches qui causent des dégâts aux PR (matraque, bottes) et aux PDV (lames diverses). Comme le titre le laisse supposer, le cas du lance-pierre n'est pas envisagé ici.

Le combat est un échange de coups, d'esquives, parades, contre-attaques, cris, beignes et fureur.

Les combats sont divisés en tours, qui durent 6 secondes pour les règles de base. Donc, dès le début du corps à corps, les deux protagonistes se trouvent face-à-face. Il convient de déterminer lequel des deux frappera le premier.

L'initiative est définie comme suit: Chacun jette un D6. Au résultat de ce dé, est ajouté le score de rapidité du personnage. Celui qui obtient le plus grand chiffre détient l'initiative. Ensuite pour chaque tour, l'attaquant jette 1D100 et doit réaliser un score inférieur ou égal à sa compétence de combat pour toucher son adversaire (principe du JET DE POURCENTAGE). Si le score est supérieur, le coup va se perdre dans les airs. Si l'adversaire est touché, il a le loisir d'esquiver ou de parer (compétence "art martial" pour la parade). S'il réussit (toujours principe du jet de pourcentage), le coup est dévié. Il ne se prend pas de points de dégâts. Ensuite, c'est à lui d'attaquer, et ainsi de suite jusqu'à la fin du combat.

Lorsqu'un coup n'est pas paré, l'attaquant jette les dés de dégâts indiqués pour son arme et ajoute ses bonus de force. Le résultat constitue les points de dégats (PDD). Ensuite, il détermine à l'aide d'un D20 la localisation de son coup (voir tableau de localisation), et le Zonemaster applique les conséquences décrites dans la table.

3. MALAISE A LA STOMBA

Un personnage qui vient de réussir à porter un coup à son adversaire, doit ensuite jeter 1D100. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal aux points de dégats (PDD) qu'il a infligés, il cause un malaise à la stomba et détermine avec un autre D100 la nature de ce malaise. Les malaises à la stomba ne concernent que le combat au corps à corps.

TABLE

01 : l'ennemi est légèrement déséquilibré, sans plus.
02-04 : il perd 1 point de rapidité.
05-07 : il recule d'1 mètre.
08-18 : il perd 1D4 points de rapidité.
19-25 : perte de l'arme tenue (couteau, barre à mine, etc.)
26-30 : il est rejeté d'1D3 mètres en arrière.
31-35 : idem que ci-dessus, perte de 4 points de rapidité.
36-50 : il est sonné.
51-60 : il est sonné pour 6 points de rapidité minimum.
61-70 : il est sonné et il chute.
71-80 : il est sonné, il chute, il perd son arme et est rejeté à 2 mètres.
81-90 : il est assommé et il tombe au sol.
91-00 : il est assommé et rejeté à 2 mètres.

Le malaise à la stomba intervient avant la localisation du coup.

EXPLICATION:

- **Perte de rapidité**: valable uniquement pour le tour de combat (voir "actions au combat").

- **Recul/Rejet**: le personnage envoyé en arrière ne perd pas de rapidité et peut se ressaisir de suite sauf imprévus (du style précipice derrière soi). Si le personnage est rejeté contre un mur (ou voiture, porte etc..), il perd 1D3 de rapidité.

- **Chute**: Il lui coute 4 points de rapidité pour se relever (voir "actions au sol")

- **Sonné**: le personnage peut être frappé à nouveau sans qu'il puisse esquiver ou parer. Au tour suivant, il doit réussir un score inférieur ou égal à la moitié de sa consitution (de base) sur 1D20 pour pouvoir se ressaisir. S'il n'y parvient pas, il pourra se faire frapper à nouveau sans qu'il ait le loisir de parer.

- **Assommé**: Le personnage tombe au sol, inanimé. Il est mis hors-combat pour 6D10 minutes.

4. LE COMBAT A DISTANCE

Il y a 2 types de combat à distance:

A. LE TIR

Pour utiliser une arme il suffit de réussir son jet de compétence dans le type d'arme possédée, puis de localiser la blessure, et de determiner les dégâts. Lorsque la cible visée est à une distance inférieure au quart de la distance maximum, les dégâts sont multipliés par 2, pour les armes à feu uniquement.

B. LE LANCER

Il est des objets, non prévus à cet effet, mais qui conviennent parfaitement en tant qu'arme ou projectile (canette, cendrier, table, tabouret....). Le lancer consiste à propulser à la main un objet lourd en vue de faire mal aux guignols d'en face. Mais on peut aussi s'en servir pour jouer au base-ball ou à la balle au prisonnier...

Le Zonemaster devra fixer les dégâts par rapport à une arme de forme et de poids équivalent à celle donnée dans la table des armes. La distance maximale du jet est déterminée en divisant le score de force du personnage par le poids de l'objet. Le résultat est en mètres:

Force du lanceur/poids de l'objet (en Kg.) = Distance en mètre

En règle générale, un objet fait 1D6 de dégât par tranche de 3 kilos. On ajoute bien sur les bonus de force. La précision du jet de tels objets se calcule en multipliant la dextérité par 3%.

5. LOCALISATION DES COUPS

Il existe deux tableaux de localisation, un pour le combat, l'autre pour les tirs.

A. LOCALISATION POUR LE CORPS A CORPS

Cette localisation est déterminée en lançant 1D20:

D20	Localisation	Conséquences
19-20	Tête	Dommage X2
16-18	Bras droit	Voir note 1
13-15	Bras gauche	Voir note 1
12	Coffre	Voir note 2
10-11	Bide	Voir note 3
09	Bas-ventre	Voir note 4
05-08	Jambe droite	Voir note 5
01-04	Jambe gauche	Voir note 5

EXPLICATION

- Lorsqu'un coup est porté à la tête, les dégâts sont multipliés par 2. Un coup parfait à la tête assomme automatiquement.

- **Note 1**: Lorsqu'un coup porté au bras fait plus de 10 points de dégâts, la victime est susceptible de lâcher l'objet tenu avec ce bras. Elle doit réussir un jet inférieur ou égal à la moyenne de sa force et de sa dextérité sur 1D20 pour garder l'objet. Cette chance est diminuée d'un point par PDD au dessus de 11.

D20 < (force+dextérité)/2.

- **Note 2**: Pour les personnages féminins les dégâts subis sur cette zone sensible sont multipliés par 2 (et oui mesdames !). Par tranche de 2PDD reçus dans le coffre, le personnage perd un point de rapidité.

- **Note 3**: Chaque PDD au dessus de 15 fait perdre autant de points de rapidité; le personnage restant plié en deux (et pas de rire !).

- **Note 4**: Pour les personnages masculins, les dommages sont multipliés par 3 (qui vient de dire: "ça se paie" ?).

- **Note 5**: Si le coup fait plus de 12 PDD, le zone-kid doit tirer 1D20 et réussir un score inférieur ou égal à la moyenne de sa force et de sa dextérité. Si il n'y parvient pas, il se vautre. Voir formule Note 1.

Notons pour finir que si un zone-kid supporte en 1 coup les 3/4 de sa CE sur un membre, le dit membre est cassé net. Il existe des protections (voir tableau) qui soustraient des PDD aux coups reçus. La multiplication des dommages est faite après soustraction de la protection. Pour soigner un membre cassé il est indispensable de passer par l'hopital et de porter un plâtre par la suite.

B. LOCALISATION POUR LE TIR

A distance les probabilités de toucher sont différentes de celles du contact (où les membres ont plus tendance à parer). C'est pourquoi il existe une seconde table:

D20	Localisation	Conséquences
20	Tête	Dommage X2
18-19	Bras droit	Voir note 1, tab A
16-17	Bras gauche	Voir note 1, tab A
12-15	Coffre	
08-11	Bide	
07	Bas-ventre	
04-06	Jambe droite	Note 1
01-03	Jambe gauche	Note 1

- **Note 1**: au dessus de 5 PDD, le personnage boite. Ne pas oublier d'appliquer la règle concernant la perte d'un membre. Cette table est particulièrement étudiée pour les armes à feu (bien qu'il faille l'utiliser pour tous les tirs), aussi si une arme à feu est utilisée au corps à corps, il faut utiliser la table A pour les localisations, et la table B pour les conséquences.

6. ACTIONS AU COMBAT

Afin de rendre les combats plus vivants, ces règles décrivent des actions possibles, et font entrer en jeu la caractéristique "rapidité" d'une manière plus importante. Les actions nommées çi-dessous sont exprimées en points de rapidité. Chaque personnage a un total de rapidité défini dans le chapitre I. A chaque action entreprise, le total (des points de rapidité) est réduit pour le round.

Au début d'un combat, chaque joueur inscrit le nombre de points de rapidité qui lui est alloué pour le round (qui dure une minute) et le diminue en fonction des actions entreprises. Lorsque tous les protagonistes sont à 0 en rapidité, un nouveau tour commence où chacun retrouve son maximum de rapidité.

Une personne n'ayant pas participé au combat (et n'ayant logiquement pas perdu de points de rapidité) qui veut engager le combat au milieu du tour subit tout de même des pénalités. En effet, elle perd 2 points de rapidité par action de base entreprise par les combattants.

Exemple: Un teddy boy regarde son copain rocky se battre avec un skin. Le rocky et le skin ont frappé chacun deux fois et paré d'autant, soit 4 actions de base pour chacun. A ce moment le teddy boy veut intervenir pour aider son copain rocky. Il perdra 8 points de rapidité (4X2) sur son total.

Au corps à corps, un personnage doit toujours préciser s'il pare ou non avant que son adversaire ne frappe.

S'il y a une différence de 4 ou plus entre la rapidité de 2 adversaires, celui qui a la rapidité la plus haute a le droit de frapper sans que le zone-kid qui lui fait face ait le loisir de parer, et ceci à chaque fois qu'il aura cette différence.

Les règles de rapidité servent à établir un avantage tout au long du combat pour les personnages rapides qui peuvent ainsi placer certains coups avec grande facilité. La règle sur la rapidité peut être utilisée pour les poursuites et en pusieurs autres actions.

LISTE DES ACTIONS

-Attaque	2 PDR
-Parade	2 PDR
-Déplacement de 2M (en combat)	2 PDR
-Sauter	1 PDR
-Escalader	4 PDR
-Marche rapide (par 9 mètres)	1 PDR
-Course (par 50 mètres)	1 PDR
-Dégainer	2 PDR
-Recharger	5 PDR
-Armer	1 PDR
-Viser (cible fixe)	1 PDR
-Tirer	1 PDR

7. CAS PARTICULIERS

A. AU SOL

Un perso au sol perd ses bonus de force et la moitié de ses pourcentages de parade (esquive) ou d'attaque. Il lui faut 2 PDR pour se relever (sauf pour les malaises à la stomba où il en faut 4). Un personnage allongé et éloigné fait perdre 25% au pourcentage du tireur qui voudrait le canarder.

B. DE DOS

Lorsque l'on arrive dans le dos d'un personnage il est plus facile de l'entuber (bastonnement parlant). Ainsi le zone-kid surprenant son adversaire de dos aura 25% de bonus au toucher, ou pourra viser une localisation précise. En ce qui concerne le coffre et le bas ventre, les dégats ne sont soumis à aucun multiplicateurs.

C. VISER

Quand un personnage veut viser une localisation précise, il voit son pourcentage réduit de moitié. Cependant, par PDR dépensé à viser, il gagne un bonus de 2%.

D. COMBATTRE AVEC DEUX ARMES

Un personnage peut utiliser 2 armes en même temps si tel est son souhait. Les malus que donne cette technique de combat sont en fonction de la dextérité.

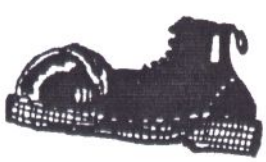
DEXTERITE	MALUS
03-06	Pourcentage de combat /10
07-10	Pourcentage de combat /5
11-14	Pourcentage de combat /3
15-17	Pourcentage de combat /2
18	Pourcentage identique

La réduction du pourcentage de combat s'applique pour les deux armes. De plus ce malus n'est à prendre en compte que si le personnage veut frapper avec 2 armes au même moment. C'est-à-dire en ne dépensant que 2 PDR. On peut en effet tenir 2 couteaux et frapper à tour de rôle avec l'un ou l'autre.

E. LA CHARGE

Cette technique consiste soit à foncer sur un adversaire pour le déséquilibrer, soit à l'empaler avec une lame ou les deux en même temps.
Pour tenter cette action, il ne faut pas être trop loin de sa victime de manière à pouvoir la surprendre. La cible chargée aura à réaliser un premier jet qui déterminera si elle est surprise ou non. Elle devra réaliser sur 1D20 un score inférieur ou égal à la moyenne de sa dextérité, rapidité et intelligence, à laquelle sera soustrait un point par point de rapidité que possède l'attaquant au dessus de 16 ((1D20 < ou = (dextérité+rapidité+intelligence)/3).

Nom de l'arme	% base	Dégâts	Portée	Maîtrise
Matraque C.R.S	25	1D6	-	01
Barre à mine	25	1D10	-	01
Canette	25	1D4	-	01
Coup de pied	25	1D6	-	02
Santiag	25	+3	-	02
Docs	25	+2	-	02
Bottes allemandes	25	+4	-	02
Fer de combat	--	+2 cum	-	02
Coup de poing	25	1D4	-	03
Poing US	25	+4	-	03
Gants cloutés	25	+2	-	03
Chaîne à vélo	20	1D8	-	04
Nunshaku	05	2D4	-	04
Fouêt	20	1D8	-	04
Revolver	30	2D6	250m	05
Pistolet	30	3D4	200m	05
Fusil à pompe	30	3D8	80m	06
Fusil à canon scié	30	3D8	15m	06
Fusil classique	30	3D6	900m	06
Grenade	40	5D6	3m rayon	07
Dynamite	35	4D6	2m rayon	07
Cocktail molotov	40	2D6	.5m rayon	07
Shuriken	05	1D6	10m	08
Lance-pierre	40	1D3	20m	08
Cran d'arrêt	25	1D4+2	-	09
Poignard Rambo	20	1D8+2	-	09
Razoir	20	1D6	-	09
Hachette	15	1D8	15m	10
Machette	15	1D10+2	-	10
Cognée	15	1D8+2	-	10
Mitraillette	10	2D4	20m	11
Fusil mitrailleur	05	3D6	100m	11



Si ce premier jet réussit, la victime a le droit à un jet d'esquive. Les charges se faisant de face donnent toujours droit à un jet d'esquive (D100). Si le coup touche après une charge, les dommages sont multipliés par 2.

Pour faire basculer un adversaire, il faut réaliser un jet sur 1D20 supérieur ou égal à la moyenne de la force et de la constitution de l'adversaire.

Les bonus de force du personnage sont utilisés comme bonus au D20:

(force+constitution)/2 <= 1D20+bonus

8. LES ARMES

A. MAITRISE

Sur le tableau des armes une colonne montre un chiffre de maîtrise qui va de 1 à 11. Plusieurs armes ont le même chiffre de maîtrise, elles appartiennent donc à la même famille. Lorsqu'un zone-kid choisit une arme pour y mettre ses pourcentages d'expérience (ou ceux de départ), c'est comme si il les donnait à toutes les armes de la même famille. Car quand on sait se servir d'une matraque, on sait grosso-modo se servir d'une barre à mine.

Exemple: Ernest "flèche bleue" arrive au 5° niveau, il veut répartir ses pourcentages dans une arme. Il choisit le cran d'arrêt et y met 10%. La compétence "cran d'arrêt" arrive à (25+10)=35%. Mais les compétences "rasoir" et "poignard rambo" arrivent à (20+10)=30%

B. NOUVELLES ARMES

Le tableau des armes n'est nullement exhaustif, car il est impossible d'établir une liste complète de toutes les armes, et surtout de tout ce qui peut servir d'arme. J'entends par cette dernière catégorie, les antennes radio, les chandeliers, briques etc. C'est au zonemaster de définir les caractéristiques de telles armes, en rapport avec celles qui se rapprochent dans le tableau.

C. EXPLICATION

Nunshaku: Si le zone-kid possède en même temps la faculté "art martial", il gagne une attaque par tranche de 20% dans cette compétence.

Exemple: Lee "le teigneux" a 80% d'art martial et il aime à se battre avec son nunshaku. Du fait

Exemple: Raoul, un hell's, envoie une grenade sur un groupe de keupons, du genre chelou. Dans les 3m il fait 16 points de dégâts (PDD), puis dans les 4m seulement 8PDD, dans les 5m 4PDD, dans les 6m 2 PDD et dans les 7m 1PDD. Autant dire que les keupons sont has-been.

Dynamite: Les caractéristiques données dans le tableau sont valables pour un seul pain de dynamite. Donc il suffit de faire une multiplication pour un nombre supérieur de pains. Les règles pour les zones d'effet sont les même que celles de la grenade sauf que les dégâts sont divisés par 4 par mètre supplémentaire.
il a (80/20=4) 4 attaques par deux points de rapidité dépensé (2PDR).

Fouet: Si le zone-kid qui manoeuvre le fouet réalise un coup parfait, son arme s'enroule autour de la localisation touchée.

Fusil à canon scié: Cette arme, redoutable quand elle tire, forme un cône qui touche tout sur une aire de 3m de large sur 10m de long. On ne localise pas les dommages.

Grenade: Au dela des 3m, les dégâts de la grenade sont divisés de moitié par mètre supplémentaire. La distance de lancer se rattache aux règles sur le tir.

Mitraillette: Elle lance des rafales qui peuvent toucher jusqu'à 3 personnes autour de la cible première. Le pourcentage de toucher est rabaissé de 20% si le personnage tire sur plusieurs personnes.

Fusil mitrailleur: Il est utilisable comme la mitraillette ou le fusil. La portée en tir automatique est de 40m.

D. ARMES DE PROTECTION

Des armes dites de défense, sont pratiquement en vente libre. Vu l'importance qu'elles occupent dans la société moderne, et les dégâts spéciaux qu'elles occasionnent, nous les avons étudié plus en avant.

1° LA BOMBE LACRYMOGENE

Formidable invention des années 80, cette petite bombe peut se trouver sur n'importe qui, et se révéler en fait aussi offensive que défensive. Une bombe lacrymogène projette un nuage qui reste en suspension 1D3 tours en exterieur et 1D8 en intérieur. Elles s'attaque perfidement aux yeux et à la gorge. Toute personne se trouvant dans un nuage perd 3D6 de rapidité. Lorsqu'un personnage sort de son nuage, il perd à nouveau 1D6 au tour suivant. Le nuage est projeté à 1 mètre de la bombe dans un rayon de la même longueur.

2° LE PISTOLET D'ALARME

Lorsque le pistolet d'alarme contient des balles lacrymogènes, la règle rejoint la bombe du même nom. Le nuage alors est projeté de 1D4m autour de la cible. Le pistolet d'alarme peut être chargé de la limaille de fer, qui cause 1D8 de dégats à moins de 2m et 1D3 jusqu'à 10m.

9. LES PROTECTIONS

Afin de diminuer les dégâts subits, il est possible de porter certaines protections. Le chiffre de protection diminue d'autant le chiffre de PDD reçu.

Les localisations sont basées sur le tableau du combat au corps à corps.

Nom	Protection	Localisation
Perfecto	4	10 à 18
Bombardier	5	10 à 18
Veste en jean	3	10 à 18
K-Way	1	10 à 18
Bomber jacket	2	10 à 18
Donkey jacket	5	10 à 18
Coquille	5	9
Casque	7	19 à 20
Gilet pare-balle	(8)	10 à 18
Futal de cuir	2	01 à 09
Jean	1	01 à 09
Bottes	+1	01 à 08
Docs	+1	01 à 08

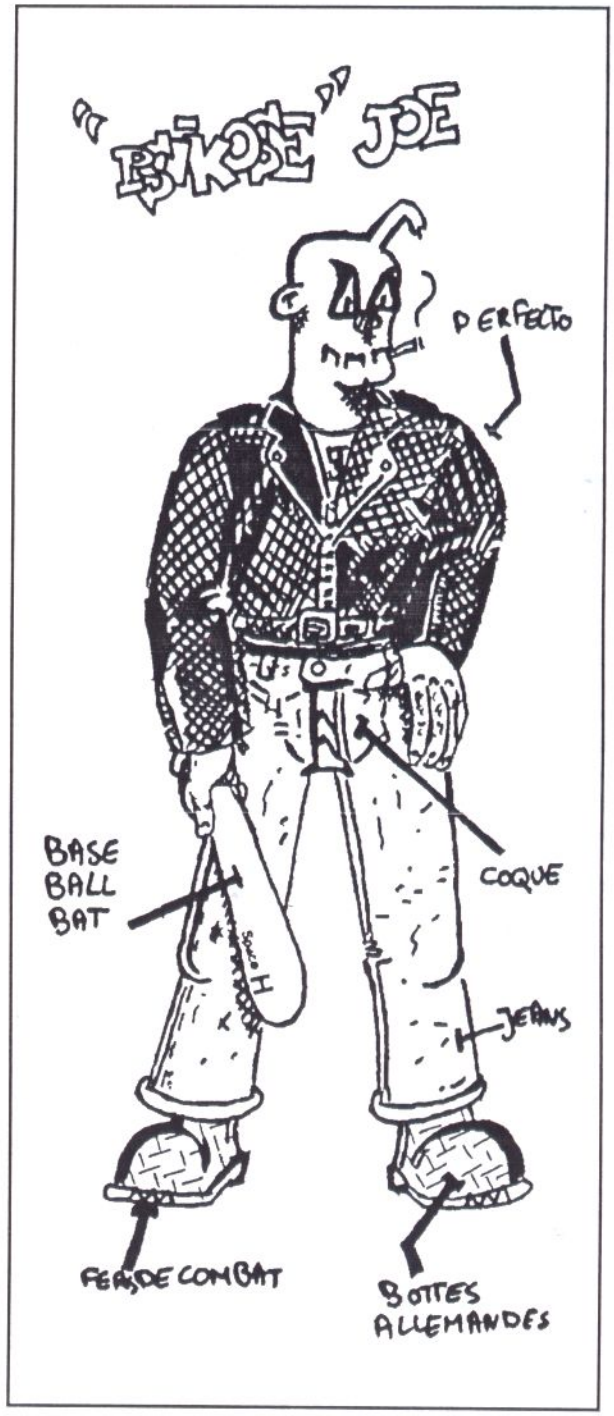
10. EXEMPLE DE CASTAGNE

Ernest "flèche bleue" Dupont arrête sa bécane devant "Chez Bebert", un rade où il a rendez-vous avec sa petite amie, Brigitte. En entrant dans le troquet, il voit son ennemi juré Gorki le rasé, visiblement en train de l'attendre en se frappant la paume de sa main gauche. Deux costaux tiennent sa poule.

"flèche bleue" fonce sur le skin (moins 2 PDR), celui-ci se lève (moins 2 PDR). Chacun tire une initiative, Ernest fait 6 et y ajoute les 16 PDR qui lui restent. Gorki fait 1 auquel il ajoute 10 PDR. Il a 11 d'initiative. "Flèche bleue" commence donc sans que l'ignoble skin ne puisse parer.

"Mon héros" sussure la blonde Brigitte. Au jet d'attaque, il fait un score de 35 et touche son adversaire. Il frappe avec des docs et fait 5 (1D6) +2 (des docs), soit 7 PDD. Ensuite il jette 1D100 et fait 1 (!). Il y a donc malaise à la stomba. Il tire ensuite 96 sur la table et Gorki tombe comme une masse, assommé.

Les deux acolytes de gorki n'ayant rien fait pendant cette séquence perdent 2 PDR (ainsi que "flèche bleue" qui arrive à 14) mais vont contre-attaquer.



CHAPITRE III.

LE MORAL

Le moral est un élément essentiel pour les aventuriers. En effet celui-çi peut fournir la pêche nécessaire à n'importe quelle action, ou bien au contraire, ralentir les zone-kids et les empêcher de faire quoi que ce soit. Au cours des aventures, le moral peut monter, sans excéder 100, ou descendre bien en dessous de zéro.

1. LE COURAGE

De nombreuses créatures de la zone sont affreuses et peuvent inspirer une crainte respectueuse, seulement voilà, il arrive parfois qu'il devienne nécessaire de les affronter. Lors d'une rencontre avec une créature, le zone-kid doit vérifier s'il a le courage de la combattre.

La mesure du courage est le facteur de véhémence (FAVE), qui se calcule comme suit:

FAVE= ((Points de moral actuel) + (8 X niveau)) / 10

Donc à chaque fois qu'un personnage perd 10 points de moral, il perd 1 point de FAVE.

Le critère qui mesure l'impression que donne un monstre, ou un zone-kid, est le facteur de sauvagerie (FASA). Ce dernier se calcule de la façon suivante:

~~N~~iveau du personnage X1.5

Chaque point de beauté en dessous de 10	+1
Chaque point de beauté au dessus de 14	-1
Tatouage apparent (et réussi)	+3
Chaque année en dessoous de 16	-1
Arme apparente (bottes...)	+2
Chaque point de force au dessus de 14	+1
Sans look particulier	-5
Balafre apparente	+2

Le courage nécessaire pour attaquer une créature se mesure grâce à la formule suivante:

FAVE (du personnage) - FASA (du monstre) = X

Ensuite, il faut multiplier X par 5% et l'ajouter à 50%. Ainsi, si X est négatif, on obtiendra un pourcentage en dessous de 50, et dans le contraire un même pourcentage au dessus de 50.

Le personnage devra réaliser un score inférieur ou égal sur 1D100 pour réussir sa "résistance" à la peur, il devra ensuite regarder le tableau çi-dessous:

VALEUR DE X	JET REUSSI	JET LOUPE
-9/-10	Tu restes à une bonne distance du monstre que tu as en face de toi. Si tu dois le provoquer, tu auras un malus de 30% au combat, dû à la peur que tu ressens.	Tu fuis à toute vitesse et le plus loin possible de cette horreur cauchemardesque. S'il t'attrapes tu n'oseras pas résister et tu te laisseras dépouiller. -50% au combat.
-7/-5	Tu essayes de ne pas te faire remarquer par cet individu douteux. Si tu dois l'attaquer, tu subiras un malus de 10% au combat.	Tu sortiras discrètement de l'endroit où se trouve ce personnage. En cas de combat, tu auras un malus de 30%. A la première blessure: -50%
-4/-2	Craignos, certes, mais pas invincible, tu n'iras pas le brancher sans raison. Mais s'il joue aux cons, tu frapperas, sans malus.	Encore un affreux ! Tu resteras à bonne distance de lui, et tu n'iras pas le provoquer, mieux tu essayeras de te sauver. En cas de combat, tu auras un malus de 10%.
-1/+0	Tiens, un Keum ! Sans aller le brancher obligatoirement, tu n'hésiteras pas à lui faire passer le goût du pain.	Pourquoi tant de haine ? Il a l'air d'un craignos endurci. Mieux vaut l'éviter, mais enfin, tu pourras tout de même le combattre si besoin est.
+1/+3	Aucun problème face à cet abruti. Tu ne ressens aucune peur.	Bon, calmons nous. Ce personnage a l'air bizarre, mais il y en a tellement.
+4/+6	Tu ne peux résister à l'envie de prendre la tête au bouffon que tu vois.	Tu n'iras pas le brancher si ce n'est pas primordial. Mais s'il te provoque, tu taperas.
7 et +	Ahahahaha ! tiens prend ça.	Enfin quelqu'un de normal.

La nécessité d'attaquer un personnage est donc laissée à l'appréciation du maître de jeu, suivant le déroulement de son scénario. En effet, si pour le besoin d'une aventure il est nécessaire de faire faire prisonnier ou d'amocher un zone-kid, le zonemaster peut autoriser les personnages à attaquer. Il peut aussi interdire une action offensive si tel est le résultat tiré dans le tableau.

2. PERTE DU MORAL

Comme nous l'avons dit, les zone-kids sont susceptibles de perdre des points de moral au cours de mauvais plans. Nous avons donc tenté d'établir une liste de "galères" qui font mal. Le zonemaster peut faire perdre des points de moral s'il lui semble que telle ou telle situation dans laquelle se trouvent les zone-kids s'y prête, la liste ne pouvant être complétée.

Perte d'un(e) petit(e) ami(e)	-1D10
Par nuit au poste	-1D6
Se faire insulter sans pouvoir raisonnablement répondre	-1D8
Une personne très chère (maman, papa, copine, pote...) meurt	-1D20
Se faire taper et allonger (baston)	-1D10
Dormir dehors (par nuit)	-1D6
Zoner sans fric ni maison	-1D8
Lendemain de cuite	-1D4
Avoir une bonne embrouille (vengeance, mec à rembourser)	Variable
Se faire voler	-1D8
Se faire violer	-5D10

PERTES DU MORAL

Ces petites joies de la vie quotidienne peuvent faire baisser le moral bien en dessous de 0 car si celui-çi est limité au maximum à 100, il n'y a pas de minima.

3. STRESS

Quand un zone-kid est à zéro ou moins de moral, il se voit offrir un stress qu'il gardera jusqu'à qu'il soit revenu à 10 de moral. Il attrape de plus un stress supplémentaire par tranche de 5 points de moral en dessous de 0.

TABLE

1	Alcoolisme
2	Sauvagerie
3	Lunatisme
4	Haine
5	Tristesse infinie
6	Peur
7	Défaitisme
8	Inconscience
9	Impuissance (frigidité)
10	Goinfrerie

Le maître de jeu peut coller d'office un stress si il juge que la situation s'y prête. Autrement le joueur le tire sur la table avec 1D100.

1. ALCOOLISME

"De toute façon, ceci me fait profondément ch..., j'vais m'offrir une triple murge." se dit le zone-kid en se jetant au fond du premier rade venu ou au goulot de la première boutanche. Il va boire, boire à s'en faire pêter la panse, boire à en être ivre-mort, boire pour tout oublier. Plus rien n'a d'importance pour lui. Il veut être saoul et dépensera jusqu'à son dernier sou pour y arriver.

2. SAUVAGERIE

"Par toutes les putes de St Denis, je vais péfra!!!" rugit le zone-kid en se ruant sur le premier blaireau venu pour le rouer de coups jusqu'à que l'un deux soit mis hors de combat.

Ce stress pousse le zone-kid à tuer d'une manière sanglante dans le pire des cas et à attaquer tout ce qui bouge de manière générale. Le zone-kid en état de sauvagerie n'a aucun jet de courage à tirer et gagne un bonus de 10% au combat. Il gagne normalement des points de moral par adversaire abattu (voir plus loin "gain des points de moral").

Ses potes n'ont aucune influence sur lui et si le sauvage loupe un jet d'intelligence + 3 (Jet 1D20+3 < Intelligence), il ne reconnaitra plus rien ni personne et foncera dans le lard.

3. LUNATISME

"Mouapphhh..." soupire le zone-kid en fixant l'astre nocturne. "Tout est futile, la nature est mon seul réconfort...". Il aimera se promener seul et ne prendra goût à rien d'autre qu'à la vie d'ermite. Il ne voudra plus voir personne et s'enfermera dans son bunker.

Si l'on parvient à le trainer avec soi, il se perdra dans de muettes contemplations et ses réactions seront plus que lentes (-5 en rapidité).

Si il est forcé de se battre, il n'aura certes pas le coeur à l'ouvrage et subira un malus de -10% au combat.

4. HAINE

"Je hais ce type de pauvres chêvres à la gomme" maugrée entre ses dents le zone-kid. Celui-çi haïra particulièrement une classe spéciale de personnage, ou de créatures en fonction de ce qui lui est arrivé. Il attaquera à vue tout personnage générant sa haine féroce.

En dépit de ce léger inconvénient susceptible de créer quelques petits problèmes avec son entourage, le personnage jouera tout à fait normalement.

Si le personnage haï est en position de force, il faudra réaliser un jet d'intelligence pour avoir la possibilité de ne pas l'attaquer.

Le stress "haine" annule les tirages FAVE - FASA.

5. TRISTESSE INFINIE

"Sniff, sniff, sniiiffff..." pleurniche le pauvre zone-kid en s'asseyant à même le sol (non il ne s'adonne pas à quelques pratiques illégales). Tout est noir et inutile, il n'y a plus d'espoir.

Si rien ne vient remonter le moral du zone-kid, il continuera à perdre 1 point de moral par jour. Le zone-kid consentira à suivre les autres membres de la bande mais ne dira mot et restera prostré dans son coin.

A ce stade, seule la rencontre avec une charmante jeune fille pourra contrecarrer l'effet de la "tristesse infinie".

6. PEUR

"Maman, Mamaaannn ! je veux rentrer à la maison". Tout terrorise le zone-kid, dès qu'il y a un combat ou une action risquée, il perd tous ses moyens et n'a qu'une envie, fuir.

La peur ressentie par l'aventurier se traduit par une grande timidité à l'égard de quiconque. Il ne pourra parler sans acquérir l'exquise couleur rouge de ces célèbres crustacés. En d'autres termes, il ne pourra jamais engager quelque action de sa propre initiative, même ayant subi les pires vexations.

Le FAVE du personnage sera de 0.

7. DEFAITISME

"...Toute façon, j'sais pas pourquoi vous vous cassez le cul. C'est foutu d'avance..." bougonne le zone-kid en trainant le pas.

Un personnage souffrant de défaitisme aigü ne pourra décider d'aucune action, mais il suivra les autres dans leurs plans "craignos et nullissimes".

Toute compétence utilisée par le défaitiste sera réduite de 20% et il ne tentera celle-çi qu'une seule fois en cas d'échec. Il en va de même pour les combats où il se rendra l'air désabusé dès qu'il aura reçu un coup un peu "méchant".

Toute personne écoutant son discours devra réussir un jet inférieur ou égal à son moral (sur 1D100) pour ne pas perdre 1D4 de moral.

8. INCONSCIENCE

"Hein ? Keskispasse ?" demande l'aventurier en traversant tranquillement la voie rapide.

Le zone-kid perd toute notion de ce qui est dangereux ou non. Il insulte les gardiens de la paix, sort des bouteilles de whisky au nez et à la barbe des vigiles, dit tout haut ce qu'il pense des "hell's of malack'" devant-eux, etc.

Le zonemaster ne donnera que peu de détails au personnage inconscient, afin que ses actes se retournent contre lui. C'est la vision de la réalité qui est totalement faussée chez lui.

9. IMPUISSANCE (FRIGIDITE)

"désolé chérie, j'peux pas..." dit d'un air débité (c'est le cas de la dire) le zone-kid à l'adorable jeune fille lovée contre lui.

Et oui, ça arrive. Et plus le personnage essaiera de se livrer aux simulacres de la reproduction, plus ul perdra de moral (1D6 par essai).

"Qu'est ce que je me fais chier. Aïe, il me mord en plus! Conard!" se plaint la zone-girl en subissant les assauts éffrénés de son partenaire. Les plaisirs de la chair vont être oubliés pour un certain temps et il va falloir chercher ailleurs de quoi s'amuser. Comme pour son homologue masculin chaque nouvel essai lui coutera 1D6 de moral.

10. GOINFRERIE

"attendez les gars, j'ai la dalle..." s'écrit le zone-kid en freinant brutalement devant la première boulangerie venue. Celui-ci mangera tout ce qui se trouve à sa portée et dépensera tout son argent en nounours en sucre, fraises haribos, chamallows, etc. Il ne se lèvera pas de table pour combattre et encore moins pour suivre sa bande dans des virées arides en mangeaille. Ce qu'il veut c'est manger et il fera tout pour y arriver.

La goinfrerie fait perdre 1 point de beauté tous les 3 jours et risque d'entrainer des complications médicales (résistance aux maladies) du genre cardiaque, diabète, etc.

4. GAIN DE MORAL

Il est évident que la perte du moral n'est pas inéluctable, et que l'on peut gagner des points de moral durant les aventures.

Un moral élevé apporte des bénéfices au FAVE, mais également une sécurité contre les stress.

A. BONS PLANS

En principe le gain de moral est laissé à l'appréciation du zonemaster en ce qui concerne la réussite de bons plans, puisque ceux-ci sont d'origine très variée.

L'estimation d'un bon plan est très relative car si des personnages de premier niveau abattent un personnage dixième, c'est un bon plan. L'inverse est une petite rigolade.

La maître de jeu devra guetter les réactions des joueurs et selon leurs réactions vis-à-vis d'un bon plan ou d'une galère, accorder ou non des points de moral supplémentaires.

Cependant, il faut veiller à ne pas en distribuer à tire-larigot. Trop de bonheur peut blaser (mais faire très mal une fois parti).

Le gain de moral n'est pas uniforme dans une bande et certains pourront être plus sensibles que d'autres, suivant les situations.

B. L'AMOUR

L'amour, la chair, peuvent redonner aux zone-kids un moral d'acier. En ce qui concerne le texte suivant, nous prions les zone-girls de rectifier les sujets et compléments d'elles mêmes.

Quoi de plus charmant que de profiter des avantages d'une jeune fille en fleur, au corps doux et ferme, sentant les mille et une nuits, le désir brûlant à même la peau.

Avant de se reporter à la table ci-dessous, les personnages devront avoir correctment séduit leur proie, puis passé aux actes. Dans la majeure partie des cas, les compétences de "charmer" et de "draguer" sont nécessaires pour trouver l'âme soeur.

Suivant le pourcentage de charmer du personnage, le gain de moral est différent. Etant donné qu'un personnage fort séduisant ne sera pas surpris outre mesure d'avoir conquis le coeur de son choix, un affreux aura plus de joie en réalisant ses fantasmes.

Ce gain de moral est seulement valable pour leur premier rapport, ou dans les cas où le zone-kid a besoin d'un gros calin.

Plus le niveau de la personne convoitée est élevé et le pourcentage de charme du personnage bas, plus le gain de moral monte.

% de charmer du personnage	Niveau de la personne convoitée									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
00-95	0	1	2	3	3	D4	D4+1	D6	D6+2	D8
94-91	1	2	3	4	4	D4+1	D6	D6+2	D8	D8+2
90-81	2	3	4	4	D4+1	D6	D6+2	D8	D8+2	D10
80-76	3	4	4	D4+1	D6	D6+2	D8	D8+2	1D10	D10+2
75-71	4	4	D4+1	D6	D6+2	D8	D8+2	D10	2D6	2D6
70-61	4	4	D4+1	D6	D8	D8+2	D10	2D6	2D6	4D4
60-51	5	D4+1	D6	D8	D8+2	D10	2D6	2D6	4D4	2D8
50-46	D4+1	D6	D8	D8+2	D10	2D6	2D6	4D4	2D8	2D10
45-36	D6	D8	D8+2	D10	2D6	2D6	4D4	2D8	2D10	2D10
35-26	D8	D8+2	D10	2D6	2D6	4D4	2D8	2D10	2D10	6D4
25-16	D8+2	D10	2D6	2D6	4D4	2D8	2D10	2D10	6D4	5D6
15-01	D10	2D6	2D6	4D4	2D8	2D10	6D4	5D6	3D10	2D20

De plus, si la personne convoitée est d'une grande beauté, on peut rajouter les bonus suivants:

Beauté de la personne convoitée	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
BONUS	0	0	+1	+2	+3	+4	+5	+5	+6	+7	+8	+9

C. LES STUPEFIANTS

Il a été vu précédement que les zone-kids peuvent perdre des points de moral. En dehors des événements positifs qui font monter celui-ci, il existe des produits stupéfiants qui peuvent (pas toujours) faire la même chose.

Ils ont bien sûr des effets négatifs et c'est au zone-kid de savoir se limiter. Les habilités diminuent en général pour la durée d'action du poison choisi (comme quoi la drogue c'est de la merde !).

Pour certains produits, l'accoutumance physique et psychique peut déboucher sur la dépendance. Le zone-kid accroché est alors obligé de s'en procurer par tous les moyens, suivant des durées de temps dégressives. En effet, l'état de manque fait perdre 1D10 de moral par 12 heures de retard. La seule solution dans ce cas est de faire un séjour à l'hopital, section désintox (durée: 1D6X semaines).

Les drogues citées ci-dessous ont le bon goût de n'exister que dans la tête de leur créateur.

TABLE DES STUPEFIANTS ET DE LEURS EFFETS

Stupéfiants	Rapidité	Intelligence	Musique	Habilités	Moral	Durée	Coût
Herbe qui fait rire	-2	-1D6	+5%	-1D10%	+1D4	40mn	10fr
Herbe qui rend bête	-4	-2D6	-1D10%	-1D6%	+1D6	50mn	10fr
Stardust Inhalation	+3	-	+7%	+2D6%	+3D8	360mn	100fr
Injection	-5	-2	+7%	-1D20%	+2D20	12h	100fr
Champignon aluminium	+2	Texte	+10%	-10%	+3D20	12h	50fr

Sauf indiqué les durées du tableau sont en minutes.

Herbe rigolote et herbe qui rend nigaud:

Après la première "prise" de cette herbe, le moral augmente d'1 point tandis que les malus sont cumulatifs pour les prises suivantes. Par contre la compétence "musique" ne peut avoir un gain supérieur à 10.

Stardust:

Danger !

Ce produit peut rendre très vite accro (on considèrera un malus de 15% au tirage de la résistance aux maladies), et qu'importe un moral haut une fois mort et six pieds sous terre. A partir de la seconde inhalation dans un laps de temps inférieur à une heure, le personnage doit jeter 1D20 afin de déterminer son état, avec le tableau ci-contre.

01	Mort !
02-03	Coma (1D20 heures)
04-10	Stoned, c'est-à-dire incapable de prendre une décision cohérente, ou même de combattre sans un malus de 75%.
11	Euphorie, le personnage est secoué par une crise de rire qui lui fera perdre tous ses moyens (pour 4D20 minutes) sauf en cas d'attaque, qui lui fera perdre son allègresse.
12-15	Soudainement angoissé, le personnage se ramasse un stress.
16-17	Gain d'1D4 points de moral
18-19	Le bicarbonate n'a réellement jamais fait aucun effet. La honte de vous être fait rusé suffit. Vous êtes OK, ni mieux, ni moins bien.
20	Vous pouvez en reprendre une troisième fois, bien que celà soit l'autoroute 4 voies vers le cimetière (et sans péage).

Champignon aluminium:

Votre perception du monde est tout à fait changée. Votre raisonnement peut avoir des conséquences néfastes. A

chaque action vous tirez 1D6 pour voir avec quel potentiel d'intelligence vous éxécutez l'action en question. Vous retrouverez votre intelligence initiale à la fin du temps d'effet.

5. ENERGIE DU DESESPOIR

Il peut sembler au zone-kid, lorsqu'il est au combat et qu'il vient de perdre son dernier point de moral, qu'il est foutu et bien foutu.

Cependant, à ce moment là, son esprit peut engendrer une force née de l'abîme. Cette faculté a une chance sur cent (01 sur D100). Elle accorde un bonus de 1D4 en force et 2D6 en constitution, et permet de doubler les dégâts que le personnage pourra infliger durant une minute de combat. En contre-partie la parade est divisée par 2 et un point d'intelligence est retiré définitivement (dû au choc émotionnel!).

CHAPITRE IV.

LES COMPETENCES

Dans le premier chapitre nous avons vu qu'il était possible d'augmenter les compétences. En ce qui concerne les sous-caractéristiques, l'opération est un peu différente:

Chaque "point de pourcentage", habituellement réservé aux talents normaux peut être utilisé pour les sous caractéristiques, avec un rapport bien inférieur à 1 pour 1.

Mémoire	1 pour 4
Culture générale	1 pour 4
Maladie	1 pour 8
Alcool	1 pour 3
Esquive	1 pour 3
Charmer	1 pour 3
Draguer	1 pour 2

Dans le chapitre I, plusieurs noms de compétences ont été utilisés, il convient de les étudier plus en détail à présent.

Avant toute chose, il faut définir deux notions qui interviennent au moment de jeter les dés:

- **Coup ou réussite parfaite**: lorsqu'un jet de pourcentage est réalisé, si le score est inférieur ou égal à un vingtième du chiffre de la compétence, il y a coup ou réussite "parfaite" (1D100 < ou = 1/20 de la compétence).

Pour les compétences de combat, celà signifie que les dégâts potentiels d'une arme (y compris les divers bonus) font le maximum. Il est donc inutile de jeter les dés pour connaitre les dégâts.

Pour les autres compétences, les effets d'une réussite parfaite sont expliqués pour chaque habilité.

- **Echec cuisant**: Il y a échec cuisant lorsque les dés font 96-00. Dans les combats, même si le pourcentage du personnage est supérieur à 95, le coup est loupé.

Pour les autres compétences, les explications sont données séparément.

A. COMPETENCES DECOULANT DES CARACTERIISTIQUES DE BASE:

Celles-çi ont été définies dans la première partie du chapitre I. Calculées à partir des caractéristiques de base, on les appelle aussi sous-caractéristiques.

-1°- BONUS DE DEGATS

Le chiffre de bonus indique le nombre de points de dégâts (PDD) à ajouter lorsque l'on tire les dégâts causés. Il va sans dire que les bonus ne sont pas comptabilisables avec les armes à feu. Par contre ils comptent pleinement pour les projectiles (poignard, cailloux, briques, etc.) non lancés par des armes (arcs et frondes).

-2°- MEMOIRE

Le score de mémoire est le pourcentage utilisé par le personnage pour se rappeler une conversation, une adresse, etc...

Chaque jour, entre la chose à se rappeler et l'utilisation de cette compétence, engendre un malus de 2%. Cependant, le pourcentage de mémoire ne peut descendre en-dessous de 15%.

Réussite parfaite (**RP**): Le zone-kid se souvient de tout dans les moindres détails (au zonemaster d'apporter les éléments).

Echec cuisant (**EC**): Si les souvenirs sont présents dans la tête du zone-kid, ils sont plus que faux (au zonemaster de raconter des conneries).

-3°- RESISTANCE AUX MALADIES

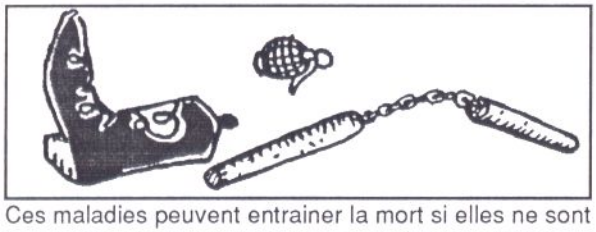
Suivant la situation affrontée (orage, nuit dans les égoûts, séance de copulation par -10°, etc.) le personnage devra tester sa résistance. En cas d'échec, il n'échappera pas à la maladie correspondant à la situation.

Les exemples de maladies ci-dessous aideront le zonemaster à infliger des handicaps aux joueurs:

-**Rhume, grippe, bronchite**: le zone-kid perd un-quart (1/4) de ses points de résistance (PR), 1D20 de points de constitution (CB ou CE), et aura tendance à tousser (45% de chance) dans les situations les plus délicates. Il perdra 1D4 de points de rapidité (PDR) dans les combats.

-**Infections bénignes**: Le zone-kid perd 1D6 PDR et voit son membre infecté utilisable à 50% (c'est à dire que pour un bras, il n'aura que la moitié de sa force et de sa dextérité).

-**Virus épidémiques**: Nécessitant le plus souvent des soins intensifs, le personnage ne sera plus qu'à la moitié de sa constitution (après la période d'incubation durant 1D12 jours) et il sera incapable d'assurer, pris trop souvent de violents maux de tête (-1D6 pour chaque habilité).



Ces maladies peuvent entrainer la mort si elles ne sont pas traitées rapidement. Dans le cas où le zone-kid ne se fait pas soigner, il faut tirer la résistance à la maladie tous les jours sans soins. Si le jet est loupé, il perd 1D10 points de constitution.

Les soins durent le double de la période d'incubation plus 1D10 jours.

Pour de plus amples détails sur les maladies, n'hésitez pas à consulter un dictionnaire médical qui vous donnera tout ce dont vous avez toujours révé savoir sur les maladies les plus atroces avec en prime d'alléchantes photos.

RP: Le zone-kid gagne 5% de bonus pour sa résistance aux maladies si il se retrouve confronté à la même maladie.

EC: La maladie devient chronique et les malus augmentent de 10% pour toutes les habilités.

-4°- RESISTANCE A L' ALCOOL

Pour chaque 12 centilitres de 12° absorbé, le pourcentage de résistance doit être tiré. Ceci, afin de déterminer si le personnage subit les effets néfastes de l'alcool. Chaque "dose" supplémentaire fait diminuer le pourcentage de base de 10%, même si le premier jet était réussi.

Le tableau çi-dessous montre l'état dans lequel se trouve le zone-kid.

Quant.	Grammes	Jet réussi	Jet loupé
50cl à 12°	0.5 à 0.8	Légère euphorie, votre FAVE augmente de 3. Aucun malus	Valse viennoise qui vous emporte FAVE+4 RA-3/Att-20%
150cl à 12°	0.8 à 1.5	La terre danse mais vous pas! FAVE+5 RA-3	Ivresse légère FAVE+5 RA-5 Att-35%
200cl à 12°	1.5 à 3.0	Ivresse légère FAVE+8/RA-5 Att-35%	Ivresse nette FAVE+9 RA-6/ Att-50% **
300cl à 12°	3.0 à 5.0	Ivresse très nette FAVE+11/RA-8 Att-50 **	Ivresse profonde FAVE illimité **** Risque de mort *****
300cl (1)	+5.0	Ivresse profonde FAVE illimité ****	

RA: rapidité.
Att: pourcentage d'attaque.

** Le personnage doit tirer un pourcentage de résistance aux maladies ou bien souffrir de vomissements et être incapable de faire des actions cohérentes.

**** Le zone-kid doit faire sa résistance aux maladies à moins 25% ou bien sombrer dans le coma.

***** Le personnage meurt s'il n'est pas soigné et envoyé en désintoxication dans l'heure qui suit. Il peut tirer un pourcentage de résistance pour chaque quart d'heure suivant moins 10% cumulatifs à tous les jets.

Enfin, dernier point, 50cl de 12° équivaut à 1,5l de 4° c'est-à-dire de la bière blonde de mauvaise qualité, ou 12cl d'un alcool à 45° (Ricard).

-5°- CHARMER

La caractéristique de charmer s'utilise pour donner une impression favorable à la proie convoitée. Elle prédispose à l'action de draguer. En effet, on ne peut draguer avant d'avoir charmé.

RP: L'objectif est non seulement charmé mais aussi conquis (nul besoin de draguer).

EC: Il est vain d'aller plus loin, le dégoût et la répulsion se lisent sur son visage.

-6°- DRAGUER

Une fois la cible charmée (ou pas trop dégoûtée), il faut disons "l'emballer", et pour se faire, réussir son pourcentage de draguer tout en étant convaincant vis-à-vis du zonemaster (hé-hé). Si le poisson n'est pas ferré, mais qu'il ne s'en va pas importuné, le zone-kid peut reessayer 10 minutes plus tard avec un malus de -15%, cumulatif à chaque tentative. Une fois dragué, le gibier doit être un peu plus travaillé afin que le zone-kid récolte les fruits de son labeur, surtout les défendus.

RP: L'objectif devient profondément amoureux et ne vit plus que pour le zone-kid.

EC: Le zone-kid se fait jeter en beauté, se ramasse une veste monumentale, et se trouve dans la position du roi des glands. Il serait vain de faire un autre essai. Il subit en plus une perte de 1D8 points de moral.

Cette seconde partie regroupe toutes les autres compétences qui peuvent être choisies par le zone-kid et bénéficier d'attribution de points d'expérience.

-1°- Acrobatie

L'acrobatie représente la faculté d'opérer des mouvements de haute-voltige, de sauter d'une liane à l'autre, d'entrer par les fenêtres à la manière du G.I.G.N., etc...

Les acrobaties doivent rester dans les limites du raisonnable, sinon du plausible.

RP: La manoeuvre est éxécutée avec brio, no problems.

EC: Objectif manqué, chute sans aucune possibilité de se rattraper, BOOM!

-2°- Argot

Il est parfois bien utile de pouvoir dialoguer avec son pote sans que les flics de la brigade des stups qui boivent un café-calva à côté puissent comprendre (quoi que...).

RP: Les personnages environnants n'ont aucune chance de saisir la moindre idée de ce qui a pu s'échanger.

EC: L'argot utilisé ressemble trop à celui du cinéma et toutes les cloches qui vous entourent saisissent tout à fait le problème.

-3°- Art martial

L'art martial regroupe des techniques de combat très diverses. Avantage conséquent pour celui qui le possède, c'est une arme plus que puissante dans la rue.

En principe, le-zone-kid possédant art martial n'attaque pas en premier, mais attend les coups pour parer et frapper à nouveau.

Dans ce cas seulement les actions possibles sont:

a) **Attaque**: Le zone-kid peut frapper tous les adversaires qui l'entourent, y compris ceux qui se trouvent dans son dos. Il utilise sa compétence d'attaque normale avec un bonus de 5% par tranche de 30%.

S'il frappe un personnage situé dans son dos, il y a un malus de 30%.

Enfin s'il fait une attaque avec les pieds, il peut se déplacer d'1 mètre sans que celà lui coûte le moindre point de rapidité.

b) **Blocage**; le zone-kid tente d'immobiliser son adversaire qui a la ressource d'esquiver. Si celui-ci y parvient (à esquiver), il ne peut y avoir d'essai d'immobilisation. Réussir une immobilisation est assez dur, le zone-kid devant assurer un jet d'art martial auquel sont soustraits la force, la constitution et la rapidité de l'adversaire (jet art martial < % art martial - force, constitution, rapidité de l'adversaire).

c) **Désarmer**: le zone-kid tente de désarmer son opposant si celui-çi tient une arme à la main. On ne peut raisonnablement retirer des bottes ou des docs à un type avec lequel on se frappe. Celui-ci peut esquiver une telle attaque. Le zone-kid doit assurer un jet d'art martial auquel sont soustraits la dextérité et la rapidité de l'adversaire (jet art martial < % art martial - dextérité, rapidité de l'adversaire).

d) **Projeter**:

-**Projection violente**: même chance de réussite que pour le blocage, l'adversaire qui a échoué son esquive est envoyé à 1 mètre par 5 points de force du zone-kid. De plus, il se prend 1D8 PDD (sur PDR) et a 25% de chance de se taper un malaise à la stomba.

-**Perte de l'équilibre**: Il s'agit de faire tomber l'adversaire. Il faut assurer un jet d'art martial auquel est soustrait le pourcentage d'esquive de l'adversaire.

e) **Parade**: elle est utilisée pour arrêter un coup porté. Il suffit de réaliser son jet d'art martial.

Les types d'actions étudiées ci-dessus ne sont réalisables qu'en riposte.

Celles étudiées ci-dessous peuvent être réalisées avec l'initiative du premier coup.

g) **Multi-attaque**: avec le même nombre de points de rapidité que pour une attaque rapide, c'est à dire 1 point, le zone-kid peut délivrer jusqu'à 3 attaques (donc 3 PDR) sur des adversaires différents. Le pourcentage est divisé par le nombre de coups. Le pourcentage de parade est, quant à lui, aucunement réduit.

h) **Esquive rapide**: Celle-ci permet de ne dépenser qu'1 seul PDR ou d'éviter une attaque rapide. Le pourcentage est divisé par 2.

-4°- Baratiner

Cette compétence permet de faire avaler n'importe quelle couleuvre avec grande facilité à n'importe qui, pourvu que celà reste dans les limites du raisonnable. Elle s'utilise pour noyer le poisson dans l'eau, faire croire à une histoire ou marchander.

RP: Le zone-kid arrive au-delà de ce qu'il croyait possible. Le crétin qui lui fait face est encore plus crétin qu'il n'en avait l'air.

EC: Le zone-kid reçoit une petite tape amicale sur l'épaule. La politique ne sera jamais sa vocation.

-5°- Camouflage

C'est l'art de se dissimuler et de se cacher dans le moindre recoin d'ombre, derrière un arbre ou un buisson, un lampadaire ou une poubelle. Si le jet est réussi, le zone-kid est pratiquement invisible sur le moment. Une fouille plus poussée démasquera malgré tout le plus adroit des caméléons.

Un déplacement sous camouflage divise les chances de réussite par 2.

RP: Le zone-kid ne subit pas de malus dans ses déplacements.

EC: Bien qu'étant persuadé d'être indetectable, le zone-kid est aussi repérable qu'un éléphant dans un magasin de porcelaine, dommage.

-6°- Chanter

Si le scénario de "ZONE" donne dans le "West Side Story", cette compétence se révélera très utile. Dans un autre cas, elle agrémentera le scénario de chansons et servira pour d'hypothétiques concerts.

Il est évident que si le jet est réussi, le zone-kid chantera d'une belle voix racée et que dans le cas contraire, ses couinements ne manqueront pas de rappeler le goret qu'on egorge.

RP: Le zone-kid charme son auditoire et certains de le comparer à Presley ou à la Callas.

EC: Le zone-kid produit le même effet que la Castafiore vis-à-vis du capitaine Harrock'N'roll.

-7°- Conduite auto & bécanes: (voir chapitre V).

-8°- Connaissance d'un certain milieu

Cette compétence permet de mesurer la quantité de personnes que connaît le zone-kid dans les différents milieux. Elle est utile pour trouver des armes à feux, des revendeurs, serrer des paluches à tout le monde dans les concerts, etc...

RP: Le zone-kid est célèbre aujourd'hui, il connait plus de monde qu'il ne le croyait.

EC: Le zone-kid ne peut rencontrer que ses pires ennemis, ou plus atroce encore, se diriger vers des mecs qui se refusent à le reconnaitre ("qui t'es toi?!?!?!).

-9°- Crocheter

Cette compétence nécessite un matériel minimum obligatoire. Le pourcentage mesure les chances de forcer une serrure de toute nature. Suivant la compléxité ou la simplicité de celle-ci, le zonemaster pourra accorder des bonus ou des malus. Forcer une serrure prend environ 3 minutes, et le double pour le faire silencieusement.

RP: Le personnage crochète silencieusement en moins d'1 minute.

EC: Non seulement la serrure n'est pas forcée, mais le zone-kid dans sa grande maladresse ameute tout le secteur.

-10°- Escalader

Cette compétence permet de franchir de petits obstacles (grillages, palissades, etc.) sans perdre plus d'1 point de rapidité. Si le pourcentage est loupé, ce même obstacle coutera 2D4 PDR pour le franchir.

-11°- Etranger

C'est la faculté de maitriser ou non une langue étrangère, parler le franglish ou saisir toutes les subtilités des textes de Nina hagen par exemple. Il faut un minimum de 70% pour vraiment bien parler et comprendre.

Suivant les études suivies par le zone-kid, si études il y a, le pourcentage de base pourra varier de 10 à 40%.

RP: Non seulement vous êtes compris et comprenez, mais en plus, vous faites gars du crû.

EC: Vous donnez l'impression de parler avec un yahourt dans la bouche. On vous regarde gentiment avec un air de profonde incompréhension. Ce qui se dit est absolument intraduisible.

-12°- Faire pitié

Si cette compétence attaque beaucoup l'amour propre du zone-kid, elle lui permet au moins de se tirer sain et sauf de situations critiques.

Le zone-kid qui sera sur le point d'être dépouillé, frappé ou trainé vers le poste de commissariat le plus proche pourra utiliser cette habilité. Si le jet est réussi, les protagonistes hésiteront durant 1D4 minutes. Ils garderont tous les yeux ouverts, prêts à réagir.

RP: L'adversaire se met à pleurer légèrement et c'est tout juste si il ne vous file pas un billet de 50.

EC: Non, vraiment rien ne peut attendrir le monstre qui vous fait face et qui de plus abat son poing sur votre face, "'faut pas se foutre de la gueule de gens comme ça".

-13°- Insulter

Cette caractéristique permet de trouver le quolibet ou l'insulte qui piquera au vif la cible visée et la vexera au plus haut point. Suivant le rapport FAVE/FASA, la personne trainée dans la boue essayera de châtier l'abominable profanateur ou de fuir la queue entre les jambes.

L'insulte (si elle est réussie) ne laisse jamais froid. Si le personnage ne peut raisonnablement répondre, il perd 1D6 de points de moral.

Le zonemaster peut faire appel à l'imagination des zone-kids et juger de la réussite de l'insulte (si celle-ci est bien salée).

RP: Le personnage insulté charge vers le zone-kid au mépris du rapport FAVE/FASA. Il perd malgré tout 1D8 de moral.

EC: Le zone-kid s'est rendu ridicule en pronoçant maladroitement l'insulte, il perd 1D8 de moral.

-14°- Grimper

Si l'on utilise "escalader" pour franchir de petits obstacles, il faut grimper (eh oui!) lorsqu'il s'agit de surfaces plus grandes ou plus abruptes (mur, paroie rocheuse, etc...). Il faut réussir son jet pour commencer, le retirer tous les 4 mètres et compter 5 PDR pour s'élever à cette hauteur. Il est possible d'ajouter des bonus ou des malus suivant la difficulté de l'obstacle.

RP: Le zone-kid s'élève de 4 mètres en 2 PDR, et n'aura à retirer son pourcentage qu'au bout de 8 mètres.

EC: Chute parfaite, qui coute 6 PDD par tranche de 3 mètres. La compétence "acrobatie" ne peut être utilisée dans le cas de l'échec cuisant.

-15°- Jouer au baby-foot

Chacun des adversaires tire son pourcentage. Celui qui fait le plus petit score gagne le point (jet réussi). Dans le cas ou le plus petit score est au-dessus du pourcentage de baby, le point est à remettre en jeu.

RP/EC: Le zonemaster a tout le choix pour décrire les

figures qu'éxécute la balle.

-16°- Jouer au flipper

Cette compétence est utile pour frimer dans certains endroits et briller en société.

Il faut tirer 3 fois le pourcentage par partie:

-3 réussites: 2 "spécos", la partie est claquée aux points, 1 extraballe.

-2 réussites: 1 "spécos", la partie est claquée aux points, 1 extraballe.

-1 réussite: La partie est claquée aux points.

-Extraballe: Le personnage retire son pourcentage. Si celui-ci est réussi, il compte pour une réussite. Dans le cas ou le zone-kid a déjà 3 réussites, il a une nouvelle partie claquée.

-Loterie: A la fin d'un partie, on jette 1D10. Si celui-ci fait 10, il y a une partie gratuite.

RP: C'est vous le dieu du flipper: 3 "spécos", 2 parties claquées aux points, 1 extraballe. Vous gagnez de plus 1D6 points de moral.

EC: TIIILT!!! Vous perdez 1 réussite au total.

-17°- Marcher silencieusement

Il s'agit de ne pas faire de bruits en se déplaçant, afin de surprendre, de passer sans être découvert, cambrioler, etc...

Suivant les chaussures portées, il y a des malus:

-Bottes allemandes: -15%
-Santiags: -10%

Les fers de combat annulent toute chance de "marcher silencieusement". Se déplacer de cette façon rend le mouvement 3 fois plus long (3 X PDR / mètre parcouru).

RP: Le personnage se déplace à vitesse normale dans le plus profond des silences, à l'instar des chats et autres félins.

EC: Le bruit réalisé suffit à ameuter tout l'entourage.

-18°- Mécanique

De la mobylette au Poclain lourd de chantier, les moteurs sont censés être quasiment les mêmes pour les As de la mécanique.

Cette compétence permet de faire des dépannages rapides mais provisoires, de démarrer une voiture sans clef et même assurer une vaste réparation.

RP: C'est rapide, sûr et solide.

EC: C'est nul, fragile et long. Aucun essai suplémentaire n'est possible.

-19°- Médecine

Cette compétence permet de reconnaitre une maladie (en appliquant les éternels malus pour la rareté). Elle permet aussi de trouver les médicaments les plus aptes à la combattre.

Un bon niveau (80%) procure une connaissance approfondie sur le fonctionnement du corps humain, sur les médicaments et la chimie.

RP: C'est sauf, c'est sain, c'est sûr et ça rassure.

EC: L'erreur est humaine, mais dans ce cas elle peut coûter cher (-1D10PDC).

-20°- Musique

Il n'y a pas de pourcentage de musique à proprement parler. En effet, il faut subdiviser celui-çi entre les différents instruments que le zone-kid désire prendre. Avant de faire un concert, il faut que les membres du groupe aient réussi au cours des 8 dernières répétitions, 5 jets chacun. Ils ont aussi intérêt à réussir leur jet le jour du concert pour ne pas se faire siffler où même agresser par un public chahuteur et mécontent.

RP/EC: voir "chanter".

-21°- Pickpocket

Cette compétence permet de soulager l'entourage de ses fonds de poches, portefeuilles, clefs, porte-monnaie, etc...

Si le jet est réussi, nul ne s'en aperçoit. Autrement, le zone-kid est pris la main dans le sac. Il y a un malus de 1% par niveau du personnage visé (à haut niveau, on est habitué à ces petites manigances).

RP: Sans tirer de pourcentage supplémentaire le zone-kid peut subtiliser un objet supplémentaire sur la même victime ou une autre.

EC: La main se coince dans les dédales du sac à main ou du blouson. Le zone-kid est grillé, tout le monde l'a vu, la victime en premier lieu.

-22°- Premiers soins

Comme son nom l'indique cette habilité permet de porter secours à autrui, ou à soi-même (à condition de ne pas être dans le plus profond des comas). La réussite de cette compétence entraine l'arrêt des hémorragies et un gain de 1D6 PDR. Une fois les premiers soins dispensés, il est impossible de les réitérer sur la même personne, avant une bonne heure. Premiers soins peut servir à faire un diagnostic assez léger, mais peut être combiné avec médecine pour soigner quelqu'un qui doit rester alité durant un certain temps.

RP: Les premiers soins font regagner 7 PR.

EC: Un boucher aurait sûrement fait un meilleur travail. Le "soigné" se prend 7 PDD. arg !

-23°- Sauter

L'habilité "sauter" permet au personnage de bondir d'1 mètre 40 + 1cm par point de force + 1D4 X 10cm, et cela sans élan. Le personnage peut sauter en longueur jusqu'à trois fois sa taille avec élan. Si le pourcentage n'est pas réussi le personnage manquera son objectif d'1D6 X 10cm.

RP: Le bond fait le maximum possible.

EC: Le personnage se mélange les pédales lors du saut et tombe à mi parcours.

-24°- Système D

La France serait la patrie de cette compétence à ce que l'on dit, quant à moi je le crois sur parole. "Système D" est une habilité qui octroie la possiblilité de se sortir de n'importe quelle situation, sans avoir la compétence requise. Ses limites sont au bon vouloir du zonemaster.

RP/EC: Suivant le cas.

-25°- Verlan: voir argot.

-26°- Course

Lorsque le zone-kid veut semer un indésirable, il se met parfois à courir. Cette compétence ne mesure pas la vitesse de course, mais plutôt le sens pratique, éviter les obstacles tout en les retournant contre les poursuivants, tourner dans les ruelles au moment opportun, s'accrocher à un avion et que sais-je encore. Si le pourcentage est réussi le zone-kid a réussi à semer ses poursuivants, à moins que ceux-çi l'ai réussi également, auquel cas il faut déterminer le plus rapide en course.

RP: Le zone-kid sème automatiquement les poursuivants.

EC: "coucou toi. Mais où cours tu ainsi?". Le zone-kid est bloqué. Certains connaissent mieux le quartier que lui.

CHAPITRE V.

PNEUX ET ASPHALTE SANGLANTS

Avant ou après les combats, il y a souvent une phase de poursuite qui peut se dérouler à pied, en voiture ou en moto. Ce chapitre présente les règles relatives à ces poursuites.

1° Poursuites à pied

Il a été vu dans la première partie que la vitesse était surtout définie grâce à la rapidité (il faut 1PDR pour franchir 50 mètres). Pour ceux qui veulent approfondir le mécanisme des poursuites à pied, le sytème suivant prend en compte un nouveau facteur: la force.

La vitesse de course est donnée en mètres par point de rapidité. La base de 50 est modifiée comme suit:

Le modificateur indique le nombre de mètres à ajouter ou soustraire à la vitesse de base pour 1PDR.

L'endurance se calcule en multipliant la constitution par

Force	Modifications
18-16	+5
15-13	+3
12-09	+1
07-08	+0
06-05	-3
04-03	-5

3. Le résultat donne le nombre de minutes durant lesquelles le personnage peut courir. Au delà de la moitié de ce chiffre d'endurance, le personnage subit 1D4 PDD par 10 minutes de course.

Mouvements et manoeuvres durant la course:

Tourner dans une rue large	-1PDR
Tourner dans une ruelle	-2PDR
Eviter de petits obstacles (ne nécessitant qu'un pas)	-0.5PDR
Eviter un gros obstacle (voiture)	-3PDR
Compétence utilisée durant la course	-1PDR

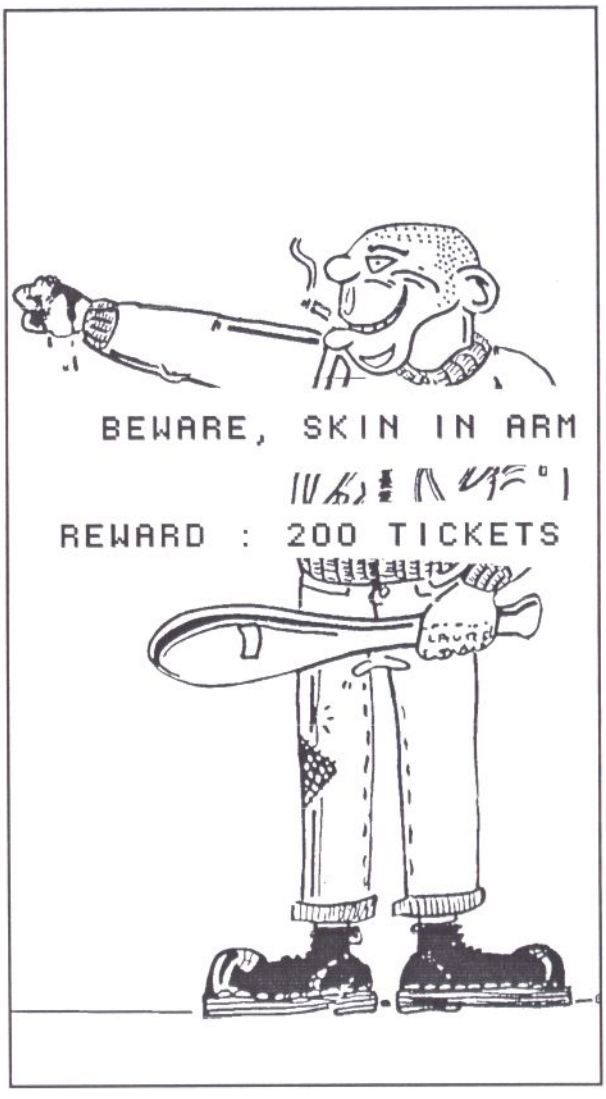
Les malus donnés ci-dessus sont à soustraire au chiffre de rapidité.

La course d'endurance double le score d'endurance, mais réduit de moitié la vitesse.

2° Poursuites mécanisées

Etant donné qu'il serait non seulement ardu, mais aussi fastidieux, de donner une liste exhaustive des caractéristiques des véhicules existants, nous avons créé différentes classes qui regroupent les différents types

La vitesse montre le nombre de mètres franchis avec



Type	Vit.	Stab.	Rapidité
Voiture bas de gamme	106	6	15
Voiture moyenne	138	7	18
Voiture classe	183	9	20
Voiture sport	212	9	22
Mobylette	62.5	3	12
P'tite moto	107	4	14
Bonne moto	135	5	16
Classe moto	150	5	18
Super classe moto	190	6	23
Moto d'enfer	230	6	23
Camionnette	106	10	15
Petit camion	106	10	16
Camion normal	140	11	14
Gross bahut	150	15	16

1PDR (celui du véhicule).

Les véhicules ont leurs caractéristiques propres:

- **La vitesse**: ce chiffre est variable suivant les véhicules et les modèles.

- **La stabilité**: qui lors des cascades peut diminuer.

- **La rapidité**: semblable en tout point à celle des zone-kids dans son principe.

Dans le cas où le véhicule est utilisé uniquement pour faire de la route, il n'y a aucun problème, ni de pourcentages particuliers à tirer. Cependant, il arrive parfois qu'il soit nécessaire de poursuivre quelqu'un, de l'envoyer valdinguer dans un précipice, de semer des poursuivants etc. Dans ce cas précis, il faut utiliser les règles qui suivent:

a) **L'accélération**: le chiffre de vitesse de chaque véhicule représente le maximum. Il est bien évident que la vitesse maximum ne peut être atteinte au démarrage. Le chiffre de vitesse divisé par 5 montre la vitesse d'accélération maximum pour 1 PDR.

Exemple: la DS "général lee" de Fred et Bob (2 rebels) est considérée comme une voiture "classe" (étant donné que le moteur est gonflé). La vitesse d'une voiture "classe" est 183. L'accélération est donc de (183/5) 36.6, arrondi à 37 mètres. Avec le premier PDR la "général lee" parcours 37 mètres, puis 74 avec le second, 111 avec le troisième et ainsi de suite tant que Fred appuyera sur le champignon.

b) **Le virage**: suivant le degré du virage abordé, il y a des malus pour la stabilité, expliqués dans le tableau ci-dessous.

Comme vous le remarquez, la stabilité diminue suivant le type de virage. Le chiffre de stabilité revient au maximum tous les 10 points de rapidité et peut baisser à nouveau pendant les 10 suivants et ainsi de suite...

angle du virage	stabilité
12°	-0.5
25°	-1
35°	-1.5
45°	-2
60°	-4
90°	-5

Un véhicule est obligé de se déplacer à la même vitesse durant le PDR utilisé.

c) **Les manoeuvres**: à l'instar des virages, les manoeuvres font subir des malus à la stabilité.

Note 1: la queue de poisson fait perdre à la victime 1D4 points de stabilité.

Note 2: idem, 1D6.

Manoeuvres	Stabilité	Note
Queue de poisson	-2	1
Choc	-2	2
Demi-tour	-5	3

Note 3: le demi-tour consiste à faire un dérapage contrôlé pour se retrouver dans le sens inverse. Il n'est possible qu'à 50 km/heure maximum.

d) **Freiner**: suivant la réduction de la vitesse par point de rapidité, le personnage est susceptible de perdre le contrôle de son véhicule (en perdant ses points de stabilité). Le tableau çi-dessous montre la perte de points de stabilité en fonction de la décélération effectuée (en mètres par point de rapidité).

e) **Zéro de stabilité**: si le personnage a son véhicule qui

Mètres	Stabilité
de 0 à 19	-0
de 20 à 30	-2
de 31 à 40	-3
de 41 à 50	-5

est descendu à zéro ou moins, il doit tirer son pourcentage de conduite, et consulter le tableau ci-dessous:

Stabilité	Jet réussi	Jet loupé
0	-	Derapage 1
-1	-	Derapage 2
-2	-	Derapage 3
-3	Derapage 1	Derapage 4
-4	Derapage 2	Tonneau 1
-5	Derapage 3	Tonneau 2
-6	Derapage 4	Tonneau 3
-7	Tonneau 1	Tonneau 4
-8	Tonneau 2	Tonneau 5

Dérapage: le véhicule glisse en diagonale dans la direction qu'il empruntait auparavant. Le nombre de mètres parcourus avant de pouvoir reprendre le contrôle est égal à: 1D10X Coefficient de dérapage.

Tonneau: si la distance parcourue est la même que pour le dérapage, elle s'effectue sur tous les cotés du véhicule. Le nombre de tonneaux est égal à 1D4X Coefficient de tonneau. La distance est égale au nombre de tonneaux X 10 en mètres.

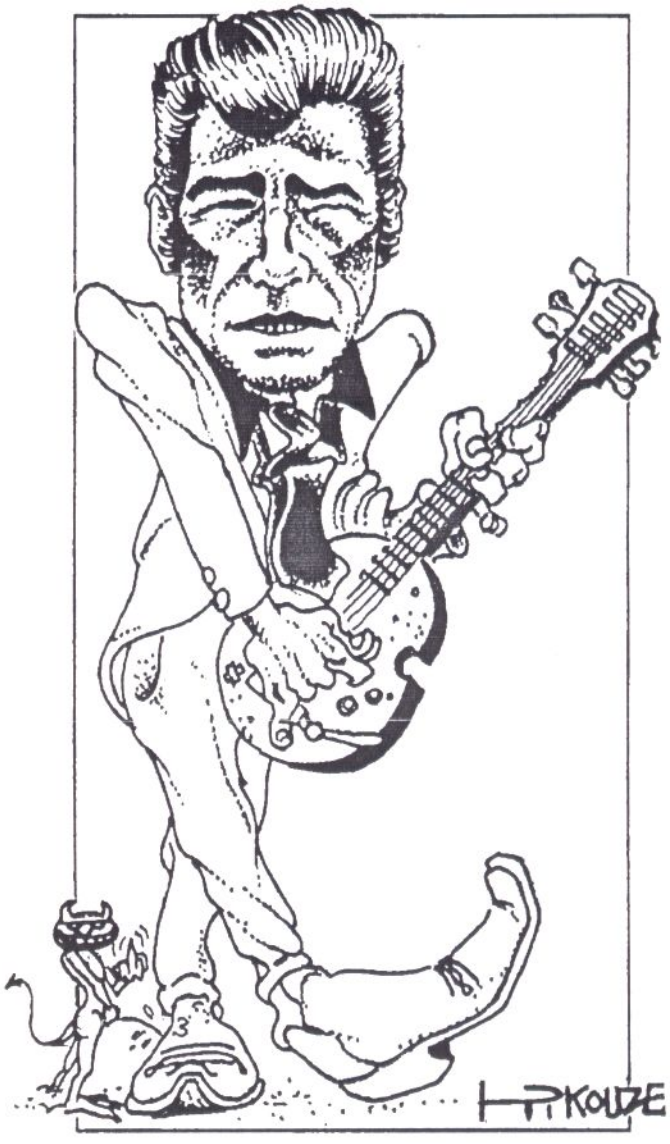
Lorsqu'un véhicule effectue des tonneaux, le joueur doit tirer 1D20 auquel il soustrait le nombre de ses tonneaux. Si le résultat est négatif, le véhicule prend feu.

f) **Dégâts**: lorsqu'un véhicule rencontre un obstacle (par exemple à la suite de tonneaux ou d'un dérapage) il subit des dégâts.

Ces dégâts sont égaux à 1D6 pour chaque 10 mètres de vitesse (en points de rapidité). Les voitures absorbent 75% des dommages, les camions 85% et les motos 5%. Le reste des dommages est distribué aux occupants du véhicule.

Lorsque deux véhicules se rencontrent de face on additionne les deux vitesses pour calculer les dégâts.

Il faut noter que le pilote d'une moto a une chance de glisser sans dommage, égale à un cinqième de son pourcentage de "saut".



CHAPITRE VI.

LES MONSTRES

"ZONE" n'est pas uniquement peuplée de zone-kids, non, la faune de la zone est autrement plus diversifiée et intéressante.

Le terme "monstre" regroupe donc ces dites créatures. Il faut comprendre ce mot comme étant un clin d'oeil à un autre jeu bien connu.

Les monstres, puisqu'il faut les nommer ainsi, sont définis grâce aux caractéristiques utilisées pour la création des personnages. Mais afin de limiter une liste de chiffres, qui pourrait se révéler fastidieuse, nous n'avons gardé que les plus importantes.

Les compétences données pour chacun d'entre eux, ne représentent qu'un ordre d'idées, qu'il est facile de modifier.

Quant à la psychologie, comme vous pourrez le remarquer, elle est taillée à coups de hache, et i l y aura peut-être un travail d'affinement à réaliser.

Ces monstres sont en effet des personnages non-joueurs, qui ne sont pas forcement de la chair à canon, ou des destructeurs sans foi (ni logique) ni loi. Ils peuvent être employés en tant qu'indicateurs, entitées salvatrices etc.

LE BOEUF

Le regard aussi expressif que le bovin dont il porte le nom, il en a aussi l'intelligence. On le rencontre dans les bars à boeufs, les campings et les cités. Très dangereux en groupes, les boeufs isolés oublient rapidement leur courage. Portés sur la bière ou sur le pinard, le boeuf est aussi un joyeux drille dont le sens de l'humour s'exerce surtout sur les pinks et autres tarés. Ses armes favorites sont la cannette de Kro, la barre-à-mine et le canon scié. Il se déplace en Simca 1000, R12 et camionnette Peugeot. Beurs, blacks, mesdemoiselles evitez les tout particulièrement entre minuit et quatre heures du matin ou il pourrait vous en coûter.

Niveau: 6 à 10
PDV: 17 à 30
PR: 42 à 81
Conduite: 80%
Arme (au choix): 80%
FASA: 8
FAVE: 6

LE CUIR

Le macho aimant les machos se rencontrent dans les bois et quelques autres endroits privilégiés. Ces oiseaux de nuit sont des mines à exploiter (cuir, dope, fric) et sont donc attirants à plus d'un titre. Mais méfiance, ils sont rapides à dégainer face aux beaux adolescents virils, et en bande il leur arrive d'abuser de ceux-ci.

Ils sont principalement armés de santiags, nunchaku et bombes lacrymogènes. Ils rodent parfois en harley, ce qui a le don d'énerver les hell's.

Dernier point, ils haïssent les casseurs de pédés et particulièrement les boeufs dont ils sont la risée. Pour évoluer dans ce milieu, une certaine souplesse d'esprit est nécessaire.

Niveau: 4 à 10
PDV: 12 à 30
PR: 36 à 60
Conduire bécane: 75%
Armes: 55 à 95%
Protection: 4 (cuir)
FASA: 7
FAVE: 6

LE HELL'S ANGEL

On le trouve dans les faubourgs des grandes villes. Tatoué, le camboui est sa seconde peau. Il roule en harley ou en triumph d'époque et n'a que mépris pour les automobilistes. Il se plait à utiliser ses bottes allemandes, son poignard, sa chaîne de vélo ainsi que son fusil à pompe tout en écoutant Motorhead. L'hiver est une très mauvaise saison pour le motard de l'enfer, le rendant infiniment irritable.

Niveau: 15 à 20
PDV: 42 à 52
PR: 126 à 156
Conduite bécane: 130%
Mécanique: 130%
Arme: 140 à 180%
Protection: 9 (graisse + cuir)
FASA: 25
FAVE: 14

L'IRRADIE

"Merci monsieur le député maire..." . On le trouve autour des riantes centrales nucléaires (Tchernobyl, 3 miles island) qui ont emergé ces dernières années sur notre planète et notre territoire. D'aspect humanoïde, chacun a des caractéristiques spécifiques que le zonemaster se fera un plaisir de définir. Un halo de couleur bleue l'enveloppe la nuit et le rend particulièrement visible. Le rencontrer peut choquer profondément (dégâts sur le moral 1D20).
FASA: 19
FAVE: 3

L'EDUCATEUR SOCIO-CULTURO-PENALO A SPIRALES

Pire qu'un chancre, quand il s'accroche à sa proie c'est pour longtemps. Son action joue sur le moral. Il est capable de créer de nombreuses embrouilles administratives et, de ce fait, c'est grâce à lui que vos rapports avec la justice peuvent être relativement cool ou profondément angoissants. Il ne faut pas mépriser ses rendez-vous car poser un lapin peut coûter très cher. Armé principalement de bonnes paroles et de formulaires il n'en délaisse pas moins la bombe lacrymo. Son rôle est de vous sortir de la délinquance. Ne jouez pas "distorsss" avec ses nerfs. Le lourd sentiment d'impuissance qui le saisit parfois le fait entrer dans une rare folie meurtrière. Casser sa tête coûte très cher. En règle générale, face à lui, le charme et la dissimulation sont nécessaires.

Niveau: 2 à 6
PDV: 8 à 12
PR: 24 à 36
Conduite (2CV): 65%
Intelligence: 12
Culture générale: 70%

LE MEDECIN LOUCHE

Sorti tout droit d'un voyage au bout de la nuit, c'est lui qui répare les bidoches trouées et les têtes cassées sans poser de questions. Il est indispensable de posséder une grande connaissance du milieu pour le trouver (40% minimum) et son prix est énorme. Les conditions hygiéniques et opératoires laissent souvent à désirer et le médecin est parfois moins bon qu'il n'y paraissait au premier abord.

Ses armes ? Le bistouri et la scie.

Niveau: 5
PDV: 17
PR: 51
Médecine: 100%
Chirurgie: 100%
Premiers soins: 130%
Connaissance du milieu: 70%

LE CONCIERGE IRASCIBLE

Quand il est femelle, faites lui confiance pour faire se propager les rumeurs les plus saugrenues sur votre compte. Reine de la délation, il est préférable de se faire passer pour un blaireau afin d'éviter d'être réveillé par les pandores au petit matin parce que ça sent tout drôle dans le couloir. Elle tient la jambe avec une rare science.

Le mâle est peu bavard. Il pousse à l'occasion quelques grognements qui ne brillent ni par le goût ni par l'esprit, de concert avec son chien (gros, méchant et peu nourri de préférence).

C'est une sorte d'épée de Damoclès qui pendouille au dessus de votre petit paradis douillet.

Femelle:

Niveau: 1 à 3
PDV: 6 à 13
PR: 18 à 39
Chanter: 75%
Baratiner: 95%
Insulter: 65%

Mâle:

Niveau: 4 à 8
PDV: 17 à 24
PR: 51 à 72
Fusil canon scié: 60 à 70%
Crocheter: 55 à 70%
Mécanique: 30%

LES CANIDES

Tous les chiens allant du berger allemand au dauberman à poil ras sont compris dans cette catégorie. Très démoralisants, ils ne possèdent pourtant comme arme que leurs machoires. On les rencontre seuls ou à plusieurs dans les terrains vagues ou les rues sinistres. De garde, ils gueulent avec conviction tout en poursuivant les indésirables. Ne pas perdre à l'esprit qu'un coup de lacrymo met fin à toute vélléïté.

PDV: 7 à 12
PR: 21 à 30
Course: 90 à 130%
Sauter: 90 à 125% (moins d'1 mètre 50), 45 à 60% (jusqu'à 2 mètres)

En plus les canidés apportent les malus suivants aux compétences des zone-kids.

Conduire bécane: -10%
Marcher silencieusement: -15%
Camouflage: - 90%

LE MILICHIEN

Ce moustachu fin et beau montre à quel point l'homme et la nature s'entendent. Une vieille complicité unit l'homme et la bête dans la lutte contre la petite délinquance. Le maître possède de superbes chaussures à clous (équivalent docs) et une magnifique matraque C.R.S. Un flingue peut se rajouter à cette panoplie élégante. Le

monstre est souvent lâché sans prévenir et le maître achève parfois la besogne (votre vie !) avec sa matraque. Bien qu'on le trouve surtout dans les opérations de grande envergure, certaines municipalités aimant l'ordre l'utilisent en petit nombre.

Niveau: 6 à 11
PDV: 20 à 33
PR: 60 à 99
Docs: 80 à 100%
Matraque: 75 à 95%
Premiers soins: 30 à 50%
FASA: 8
FAVE: 7

LA MARECHAUSSEE

les gardiens de la paix se subdivisent en 3 grandes catégories:

1/ LE PANDORE

Vétu de l'uniforme Pierre Balmain, la casquette vissée sur le crâne c'est le roi de la petite embrouille qui craint. Bien qu'il soit RELATIVEMENT aisé de le ruser, il vaut mieux éviter d'être en situation irrégulière quand on le croise. Il se reproduit plus vite que vous ne le croyez et certains endroits en regorgent. Toucher à un pandore coûte très cher car ses petits camarades le supportent très mal. Certains le comparent à la cavalerie, arrivant toujours quand on en a plus besoin. Il peut cependant être d'un grand réconfort quand pour vous il n'y a plus d'espoir. Armé de revolver, matraque, annuaire et mitraillettes pour les grandes occases, il lui arrive de faire quelques bavures.

Mode de déplacement: du 102 au fourgon
Niveau: 6 à 13
PDV: 20 à 35
PR: 60 à 105
Conduire automobile: 21 à 35%
Arme: 60 à 90%
Connaissance du mileu: 40 à 55%
FASA: 8
FAVE: 10

2/ LE C.R.S.

"Ah quel plaisir cela serait de se friter un C.R.S. pense toute l'amicale des zonards. Difficile ? Courage, pensez aux précédents dont la presse a fait ses choux gras. Grand, méchant, il aime l'odeur du sang séché au petit matin quand sa matraque infuse dans le café. Docs, matraques longues et courtes, grenades fumigènes et lacrymo, fusils sont ses principaux instruments de travail. Il tire le plus généralement à la balle en caoutchouc (dégât sur PR). On le trouve dans les manifestations, émeutes , match de foot et autour des centres stratégiques. L'esprit de corps est puissant et vous pouvez toujours rêver au jour où vous serez dix fois plus nombreux qu'eux après la charge. Attention à leur formation militaire, en combat urbain ils sont très forts. Stratèges de la zone à vos cervelles.

Niveau: 8 à 15
PDV: 28 à 42
PR: 84 à 130
Armes: 90 à 95%
Art martial: 40 à 65%
Course: 60 à 75%
Camouflage: ???
FASA: 10
FAVE: 16

3/ LE G.I.A.Z

Le Groupe d'Intervention Anti Zonard dirigé par le mythique capitaine Tonneau a une inaptitude totale à entrer par la porte. Faut-il barricader en priorité les fenètres et la cheminée ? Nous ne pouvons vous apporter de réponses (nos recherches continuent). Rompu à tous les arts de combat, le membre de ce corps d'élite est au top niveau. Irascible lorsqu'on touche à son amour propre, il sait sortir de la légalité. Courageux, tête brulée, il aime l'amitié chaude et virile et s'il devient votre ami c'est pour (presque) toujours. Il est influent dans les milieux poulardins et peut éviter beaucoup d'ennuis. Mais, d'ici que vous vous en fassiez un ami...

NIveau: 15 à 21
PDV: 42 à 55
PR: 126 à 162
Armes: 120 à 180%
FASA: 6
FAVE: 20
Conduite: 90%

LE TERRORISTE PRO-PALESTINIEN A TENDANCES MARXISTE-PROGRESSISTE

Les motiviations profondes qui le poussent à faire sauter des bombes dans des endroits publics, déchirant nos fils et nos compagnes, sont cachées derrière les circonvolutions de son petit cerveau. Fanatisé il a perdu sa capacité de penser par lui-même en touchant sa première Kalatch'. Il se prend pour un héros alors qu'il n'est qu'un pion manipulé depuis le début par les puissances de ce monde. N'ayant que peu de respect pour la vie humaine surtout celle des innocents (les zone-kids non-compris, leur morale est trop déficiente). Il est tout-à-fait imprévisible. On le rencontre rarement si ce n'est dans les aéroports, les gares à consigne, les magasins et les locaux sionistes et américains. D'apparence banale, il faut un oeil exercé pour le reconnaitre (peut-être une étincelle dans ses yeux ?). Les armes à feu et les explosifs

peuvent se procurer grâce à lui, mais gaffe.

Niveau: 6 à 11
PDV: 20 à 30
PR: 60 à 90
Armes: Mitraillette 80%, Pistolet 80%
Course: 95%
Système D: 110%
FASA: 5
FAVE: 16

LA DOMINATRICE

Belle comme l'enfer, bandante à faire barrir les éléphants, intelligente et méchante (quand il le faut), elle est telle l'araignée qui tisse sa toile autour de sa victime. Ce sont son charme et son cul (magique) ses principaux atouts. Elle cherche petit à petit faire de vous son esclave. Elle n'en est pas moins femme et de mauvaise elle peut devenir bonne entre les bras du zone-kid qui saura la conquérir (moins du 18ème niveau, casse-toi!). Elle reste toujours indépendante. Ses dominés sont prêts à tout pour elle.

Draguer: 95%
Charmer: 110%

LES AMAZON CITY

C'est la bande la plus redoutée à l'ouest du pécos. Quasiment imbaisables, les membres (membrettes?) dépités se sont tournés vers le trip routier, gros à col roulé qui parle jamais. Se faire coincer la nouille entre leurs jambonneaux est un passage rituel assez peu ragoûtant. On peut y gagner un soutien indéfectible et un profond dégoût de la chose (durée: 3D10 jours). Rambo n'est qu'une lopette pour ces demoiselles qui lui préfèrent Igor Poupoulovitch, le célèbrissime record-man du monde de lancer de marteau qui créa la technique dite du "boum-boum-tac-tac" (?). Cuir clouté, reins d'airain et acné de championne, quand elles frappent, il devient vite frustrant d'être un mec. Elles haïssent les petites minettes bien roulées qui n'ont rien dans le cigare. Elles ont été formées pour la plupart aux S.O. (Service d'Ordre) des M.L.F., lesbian league et autres "castration, maintenant et demain". A défaut d'être pures, elles sont dures, très dures.

Niveau: 1 à 10
Caractéristiques: Similaire à la classe des "Rocky" (voir chapitre 1)

LE BABA COOL

Pataugas, patchouli, fromage de chèvre et herbe qui rend bête, le baba-cool est un monstre mineur. Il n'a pour lui que l'odeur, son carnet de chants et une rare faculté à endormir son entourage proche. Méprisé, moqué, il porte sur ses épaules tout le poids de la contre-culture des années 70. On le trouve en Ardèche et de manière générale dans ce que l'on appelle le desert français. On peut le croiser dans les M.J.C., au coin des feux de bois, sur les nationales peu fréquentées et aux concerts des dinosaures (Joan baise, Maxime le fox-terrier etc.). C'est l'espoir de l'auto-stoppeur qui n'a pas envie de coucher dehors, l'éternel grand frère qui a mal tourné (autant du point de vue des parents que du zone-kid). Non violent, pacifiste, il est quasi-insupportable quand il se rappelle ses différentes campagnes du Larzac, soutien aux agriculteurs etc. Son action joue principalement sur le moral. Il existe deux options femelles:

a) Frustrée, névrosée, un poids à porter.

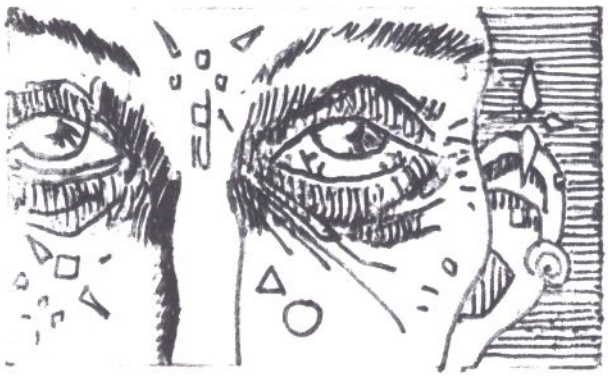
b) Libérée, amour-copain etc, bonjour les maladies !

Niveau: 3 à 8
PDV: 8 à 18
PR: 32 à 70
Coup de poing: 60%
Chanter: 80%
Jouer guitare: 75%
FASA: 0
FAVE: 3

LES BRESILIENNES

Décidement les petits copains de Pelé sont de plus en plus mauvais. A croire que courir après un ballon rende con. Ils ont maintenant tourné leur fessier musclé vers des joies autrement plus lucratives que celles du sport (n'est pas Platini qui veut), chantées par Michel Sardou dans l'hymne "Femmes des 80's". Les joies de collagène, hormones, chirurgie esthétique et ablative ont attirés nos sportifs en goguette et à leur suite tout une frange de la population ne pouvant rien espérer d'autre. Devenues femmes, leur lieu de pélerinage semble être d'après les spécialistes le Bois de Boulogne. Il n'est plus un taillis où on l'entende chanter "mon piti bambino" le soir venu.

Niveau: 3 à 6
PDV: 8 à 11
PR: 32 à 44
Sac à main: (1D6 PDD) 50%
Matraque C.R.S.: 80%
Premiers soins: 55%
FASA: 3
FAVE: 8



GLOSSAIRE

Accro: toxicomane invétéré devant toujours avoir sa dose de poison.
Alcoolo: alcoolique.
Assurer: action de bien réagir au bon moment, Quelqu'un ou quelque chose qui assure est positif.
Baston: bagarre.
Beur: fils ou fille d'émigrés d'Afrique du Nord, la 2ème génération.
Biquette: jeune fille.
Black: personne de couleur noire.
Bombardier: lourd blouson de cuir doublé de peau de mouton porté par les aviateurs de la 2nde guerre mondiale.
Bomber jacket: blouson d'aviateur US en nylon, vert, bleu ou noir.
Branleur: personnage qui se livre uniquement à l'onanisme.
Bouffon: branleur qui n'assure pas un caramel.
Calter (se): s'enfuir.
Castagne: baston.
Craignos: petit bouffon ou gros méchant suivant le cas. Situation peu encourageante.
Crosses (chercher les): chercher la bagarre.
Destroy: expression punk. personne ou situation explosive.
Docs (Doc marten's): chaussures de cuir montantes ou basses dont l'une des particularités est la semelle en plastique remplie d'air et l'autre d'être munie (pas toujours) d'une coque en acier.
Donkey jacket: lourde veste de toile généralement bleue avec des pièces en cuir que portent les prolos anglais.
Fixer: s'adonner aux paradis artificiels à l'aide d'une seringue.
Flipper: avoir peur ou être stressé.
Grognasse: terme péjoratif pour qualifier un membre du sexe féminin.
Grosse: terme un peu moins péjoratif qui peut être tendre parfois.
Grue: aguicheuse, chienne ou salope.
Gniard: gamin, morveux, petit enfant.
Jaffer: manger.
Kepon: punk en verlan..
Koeurs: rocker en anglais.
Kro: bière Kronenbourg.
Larfeuille: porte-feuille.
Manouche: gitan, romano.
Mousse (une p'tite ..): demi de bière.
Nanard: anarchiste.
Naze: personne, situation, objet se rapprochant la médiocrité de très près.
Noâch: chinois en verlan.
Nounours: personne impressionnante mais très douce.
Nématodes: principales classes de l'embranchement des némalthelminthes.
Paraboots: lourdes chaussures de cuir à semelles épaisses.
Pébroque: parapluie.
Pédoque: terme péjoratif pour qualifier un homosexuel.
Perfecto: blouson de cuir à large col.
Picrate: vin de table 12° de mauvaise qualité.
Rapia: parasite, égoïste, attiré par le gain, même petit.
Rupin: riche.
Santiags: bottes à bouts pointus et talons tronqués.
Stremon: monstre en verlan, gros méchant.
Tapin (faire le): action de parcourir son mètre carré de bitume pour faire commerce de ses charmes.
Turf: travail.
Verlan: tu n'es pas digne d'être un zone-kid, misérable vermine, retourne vite à tes dominos.
Zone-kid: aventurier de la rue.

ZONE a été écrit et conçu par Eric **BOUCHAUD** et Nicolas **THERY**.

ZONE a été édité par **SIROZ** Productions.

ZONE souhaite une longue vie à:

Zizou pour sa fôrmidable prestation dans le rôle de José Perreira, le portugais fou, Brizette le bô, Marc "Nièmes", Mr Dimouli qui s'est dimouli sur ce jeu, Zam pour sa mauvaise foi à toute épreuve, ainsi qu'à babette le seul être qu'il n'ait jamais aimé et qui nous a fait la grâce de ne pas baver sur ce jeu, le génial Croc (si!si!), Kronenbourg et l'épicerie du coin pour leur soutien logistique, le vin(gt) naturel (les enfoirés du jeu de rôle), l'amicale des kepons de notre douce France, les joyeux lurons des stupéfiants, la Femme, les grues de St Quentin et l'alpiniste des balieues grises, Claude Girault, ce limonadier au regard si doux, Eric "papillon", la mère Weill pour avoir introduit une "certaine" féminité dans Zone, tous les rebelles sans foi ni loi, les allumé(e)s, les coureurs cyclistes, les café-calva, les cheminots, les blacks, métis et tout et tous qui rendent notre pays si doux à vivre malgré Pastaga et La benne, Nicolas Jordan pour sa R5 UNIQUEMENT, les bois de Fausses-Reposes pour l'accueil en nous excusant des grandeurs natures de Zone qui se sont parfois déroulées, Jacques Dutronc, Chaise Gainsbourg, l'hôtel des impôts de Versailles, les seuls fonctionnaires qui ne font jamais la grève, Papa et Maman Bouchaud pour leur dévouement, nos commanditaires, Laurent Trémel dit Trémo, le vaillant et sobre président barbu du Pinard Naturel, les déprimés, les mal-baisées, les étudiants de Charles du monde se donnaient la main...), Renaud le Baladin et Paladin des cités, tout Moser (Daio, la Poire, Nanard...), Florian ze twilight man, Fonzarelli et courtecuisse, Dretzen, Deleval, le Schlesingesque pour avoir oser incarner un zone-kid, Tata paté et la raya du look poubelle, Rock à l'usine, les B.N, L.S.D, Paméla Popo, Agathe la tronche à noeuds la plus séduisante de l'ouest parisien ('tain t'es pas cool), Mathilde Total (notre futur-ex-à venir copine), Ariane et son camarade et toute la famille, Tognetti (?), Alain le seul qui arrive à se reveiller plus bourré qu'en ayant été se coucher, moi, lui, Barzotti (booo, chrais jamais booo...) pour ses longs silences appréciés, Billy, Marco et Olivier l'homme qui bombait plus vite que son ombre, Bedos et Devos, les coquillettes et la musette, Laura qui aime danser le Rock'n'Roll, Phillipe Mouret et l'inégalable Maman Mouret, Georges Marchais et sa p'tite sister Morphine Juquin, Collargol, Laurence Aux Bijoux pour ses anecdotes fumeuses sur l'art de maîtriser les émeutes, La grande gigue au manteau vert pomme, Jerry Lee Lewis, Chuck Berry, Riz-la-croix, H.F. Thiéfaine, Franck l'allégorie du bon caractère, la délicieuse ex-patronne des cheminots ("alors mon p'tit lapin..."), Casus Belli pour tous les compliments qu'ils vont nous faire (j'aime Guiserix), Scalp et la famille, les Blues Brothers (dommage pour Belushi), les Satellites, les rouquins, maman et papa Théry pour leurs conseils judicieux (surtout Jean-pierre...). Ma Mine (l'amour élastique), Mesdames Romagnani (la plus belle de toutes les profs de gestion qu'on ait jamais vues et Témani (la plus concise, précise, ordonnée et gentille) qui nous ont fait aimer le corps professoral pour la première (et la dernière) fois il y a de celà bien longtemps, Charlotte l'amour de ma vie, les bretons, les minettes, le docteur Marten, Tino Rossi, le Nicaragua, Panama, Bo Diddley, Héphaistos, les innocents, Dracula, tous les zone-kids qui crèvent d'ennui et de haine, toutes les zonegirls aux corps si chauds, tous ceux qui ne seront jamais "quelqu'un", mamie Nova, Marlon brando et les magasins Tati.

ILLUSTRATIONS
Couverture: Eric Pavillon
Intérieur: Plagiat et Eric Pavillon
DESIGN
Composition: Nicolas Théry et Eric Bouchaud
MOCHEVILLE
Textes: Marc Nunés
Arrangements: Messieurs Bouchaud et Théry
REGLES ET TEXTES
Messieurs Bouchaud et Théry
EDITION
SIROZ Productions

SIROZ Productions est une marque déposée Théry-Bouchaud & Compagnie

ZONE SECONDE EDITION
LE JEU DES MAUVAIS GARCONS

ZONEQUEST,
LA CAMPAGNE DE ZONE

ZONESCREEN
LE PARAVENT QUI TIENT DEBOUT

LA PARTIE DE ZONE

I. LE JEU

Dans ce chapitre nous allons étudier les composantes des règles données précédemment et voir leur utilité lors d'un scénario.

A. LES REGLES

En premier point, toutes ces règles sont théoriques, et parfois assez compliquées. Il ne faut pas vouloir toutes les utiliser tout le temps à fond, afin de ne pas alourdir la partie et générer l'ennui. Le but de ZONE c'est l'amusement en premier. Le zonemaster peut en oblitérer certaines à un moment, et les utiliser à un autre, pour enrichir la situation. Je vais edulcorer cette phrase abstruse en donnant un exemple:

Dans un combat où sont engagés une quinzaine de bélligérants, utiliser la règle des points de rapidité peut se révéler plus que fastidieux. Par contre, lors d'un duel final entre deux chefs de bande, les points de rapidité vont rendre le combat plus vivant, et élargir les possibilités.

Il en est de même pour les poursuites où certaines fois il faudra seulement utiliser le pourcentage de course, et, d'autres fois, détailler la poursuite, les obstacles rencontrés, et ainsi de suite. La règle du FAVE et FASA est également à utiliser avec parcimonie, le maître du jeu ne donnant seulement que l'impression ressentie par l'aventurier sans donner aucun malus.

En conclusion, je dirai que seul le zonemaster peut juger de l'efficacité et de l'intérêt d'utiliser certaines règles, et qu'il doit toujours veiller à l'amusement et au "Fun" général.

B. LES PERSONNAGES

Lors de sa création, un personnage peut choisir un équipement. C'est à dire des vêtements relatifs à sa classe (un Rocky prendra un perfecto et des santiags) et une ou deux armes. Nous faisons grâce des chemises et des sous-vêtements dans le choix de l'équipement en admettant qu'il en a toujours suffisamment.

Par contre, il est évident que le joueur ne peut prendre plusieurs perfecto ou bomber, il en a un, et s'il en veut d'autres c'est lors de l'aventure qu'il pourra s'en procurer.

En ce qui concerne les armes, **AUCUNE ARME A FEU N'EST ACCORDEE LORS DE LA CREATION DU PERSONNAGE.**

Ensuite, le joueur devra donner un certain "look" à son personnage, en lui attribuant quelques détails vestimentaires (EX: toujours ganté, portant des lunettes noires, etc...).

Enfin, dernier point, chaque zone-kid doit avoir une personnalité, qu'il est facile de trouver en s'aidant de son cadre familial. En aucun cas, un personnage ne doit être une créature à lancer les dés, la vie doit transpirer de la feuille de personnage, et, la rendre moite à l'extrême.

C. LEGALITE

Il ne fait aucun doute, que certains joueurs se complairont dans l'excès d'exactions, c'est à dire le meurtre à tout bout de champ, les vols les plus audacieux, et caetera... Paris n'est pas New-york, bien que le jeu idéalise tout de même la réalité. ("ZONE" traite de la mythologie de la rue, et pas entièrement de la réalité, comme les westerns).

La police veille, ses moyens d'investigations et d'enquêtes sont très poussés et de ce fait peuvent rendre la vie très difficile à des Mesrines en herbe. En conséquence, le maître de jeu doit être impitoyable si un des joueurs en fait vraiment trop.

II. MOCHEVILLE

Cette ville imaginaire, située dans la banlieue Parisienne (exactement entre Montrouge et Malakoff), contient tous les éléments d'une ville typique de la zone, qui pourront être repris pour les localités existantes.

Mocheville peut aussi très bien se trouver autour de grandes métropoles françaises (Bordeaux, Marseille, Lyon...).

Mais nous vous laissons découvrir cette petite merveille, par vous même.

INTRODUCTION

Mocheville est un petit quartier de Garges-les-Burettes, constitué de maisons anciennes, batiments sordides et orangés, usines fermées, chantiers qui semblent éternels et cafés buralistes glauques.

Autrefois quartier tranquille et vivant (un peu rue GAMMA, quoi !), avec le délabrement du cadre sont arrivées l'inaction, l'angoisse des jeunes qui n'ont plus qu'à trainer dans les rues et livrer des combats aussi violents que grotesques. Eux qui n'ont jamais rien eu, se frittent pour quelques mètres carrés de bitume humide.

Les retraités et les commerçants n'osent plus sortir de chez eux et ferment boutique dès que la nuit menaçante envahit les rues grises. La population des fils du désert s'est fortement accentuée depuis quelques années, ce qui tout en inquiètant la population locale, a réconforté monsieur Le Nep, maire de cette ville (également député du Front Marginal) et démoralisé le commisaire Tonneau, qui, victime de plusieurs machinations de ses supérieurs s'est retrouvé responsable de ce secteur.

I. LES BANDES RIVALES

A. La division sauvage

Cette bande d'une vingtaine d'individus sévit surtout dans le secteur Est, qu'elle considère comme sien. Constituée de rasés, cette bande représente la force de frappe secrète de monsieur Le Nep, et, il n'est pas rare que la police ferme les yeux sur leurs agissements, surtout s'ils consistent à faire des descentes chez les "gars de la 1542" (la bande des fils du désert).

1° Constitution de la division sauvage

- 10 skins premier niveau : F13/I12/C27/D12/R12/B13
  Docs 55% - Course 35% - Barre à mine 50%
  Bomber jacket - Docs - Jeans javélisés

- 4 skins second niveau : F13/I10/C34/D12/R12/B11
  Docs 60% - Cran d'arrêt 40% - Art martial 10%
  Bomber - Docs - Jeans - Coquille - Bretelles

- 3 skins troisième niveau : F15/I9/C41/D12/R15/B10
  Docs 65% - Fusil à pompe 40% - Conduire voiture 60%
  Bomber - Docs - Jeans - Coquille - Bretelles - Casque de bécane

- 1 skin quatrième niveau "stremon" : F18/I8/C50/D14/R15/B9
  Docs 70% - Course 70%
  Bomber - Docs - Coquille - Jeans

- 1 skin sixième niveau "Yvan le terrible" : F16/I8/C64/D10/R13/B7
  Docs 85% - Poing américain 60% - Barre à mine 65%
  Perfecto - Jean - Coquille - Casque de chantier

2° "Saccage", skin 13ème niveau

Ce skin de 24 ans règne en maître sur la bande. Il possède une très grande maîtrise des arts martiaux et durant son service chez les paras, il a acquis une grande virtuosité dans le maniement des armes à feu et des explosifs. Cependant son arme préférée reste la batte de base-ball.

Grand buveur de bière, il se refuse pourtant à toucher à tout ce qui est drogue. Il se meut en R12 blanche munie d'une antenne de CB (arme éventuelle). Saccage est toujours accompagné de Broughna, berger allemand dressé à l'attaque. Il est très colérique, et souvent violent. Il n'hésite pas à torturer ou à violer. Son principal point faible est sa grand-mère, qui réside dans le sud-est, et qu'il vénère.

- F17/I12/C87/D16/R18/B11
- Art martial 85% - Docs 90% - Batte 110% - Mécanique 70%
  Conduire auto 85% - Insulter 65% - Escalader 80%

B. Les Koers

DS noire et fusil à pompe sont les joujoux qu'ils ont toujours connus. Cette bande de rockers grisonnants est constituée de gaillards de 30 piges. Il ne fait pas bon les rencontrer après 5 heures du soir ou plus exactement après 5 litres de kro. Cette bande est assez marginale et personne n'ose vraiment s'y frotter.

1° 15 Rockys, Teddy boys 10ème

- F14/I10/C76/D8/R8/B8
- Fusil 85% - Santiags 80% - Coup de poing 95% - Mécanique 70%
  Insulter 70%
- Perfecto - Jeans - Tee shirt - Santiags

2° Dany, Rocky 15ème

Cet ancien légionnaire de 33 ans, dont le principal loisir est de se bourrer la gueule, est le chef de la bande. Il en est arrivé là car il est le seul à pouvoir formuler une phrase à peu près correcte. Comme les autres, il n'arrive à affirmer sa personnalité que dans la violence gratuite. Chaque soir il est en quête, avec ses "gars", de quelqu'un ou de quelque-chose à casser. Ce sont les ennemis potentiels de tout le monde mais nul ne s'est jamais frotté à eux. Dany est marié avec Paulette qui lui a pondu deux gniards et personne ne sait où il crèche réellement. Leur GQG est le bar portant le nom enchanteur de "Au rendez-vous des sportifs". Gare au malheureux qui viendrait acheter des cigarettes...

- F18/I10/D12/C120/R16/B12
- Art martial 80% - Cran d'arrêt 80% - Santiags 80% - Mécanique 80%
  Fusil 80% - Insulter 80% - Course 80% - Conduire auto 80%
  Premiers soins 80%
- Santiags - Perfecto - Chemise à carreaux - Ray-ban - Gitanes

C. Les gars de la 1542

Bande de beurs de la deuxième génération, ils sont français pour certains et arabes pour les flics. Ennemis jurés de la division sauvage, ils manient avec une grande habilité rasoirs et couteaux divers. Leur jeu préféré est la chourre et leur principal amusement l'herbe qui fait rire. Leur force réside surtout dans leur nombre, plus de 50 individus de 5 à 21 ans. Ils usent cruellement de leur bagout et effraient par leur "ouah l'aut', zi va, purée ta mère" mais aussi "t'es mort toi" ou même "tête de mort va".

1° Constitution de la bande

- 26 belous 1er : F10/I11/C26/D14/R14/B12
- Course 30% - Rasoir 30% - Mécanique 40% - Conduire bécane 35%
- Anorak bleu - Pantalons de velours

- 16 belous 2ème : F12/I11/C32/D14/R13/B11
- Course 40% - Rasoir 50% - Escalade 35% - Insulter 40%
- Equiment divers...

- 5 belous 3ème : F15/I15/C48/D15/R13/B11
- Course 60% - Cran d'arrêt 65% - Art martial 35% - Insulter 60%
- Equiment divers...

- 3 belous 4ème : F13/I14/C54/D13/R17/B12
- Rasoir 70% - Cran d'arrêt 60% - Crocheter 80% - Mécanique 70%
Insulter 50% - Baratiner 60% - Escalader 45%
- Survêtements Tachini

- Camel, loubard 15ème

Ainé d'une famille de 12 enfants, Camel est un beur de 24 ans. Il est le chef grâce à son âge et surtout à sa grande gueule. Il règne en émir sur son clan dont il commande et dirige les expéditions. Assez effrayant à cause de son oeil crevé, il vit dans un entrepôt où s'amoncellent cuirs, auto-radios, walk-man. Il est de surcroit le maître de la dope à Garges-les-Burettes, mais la distribue avec parcimonie aux membres de sa bande (il arrive parfois que certains soirs, à la pleine lune, on le voit remettre une valise aux occupants d'une mercédes noire aux vitres fumées). Impulsif, il réfléchit souvent après avoir agi et dans sa bande, il est plus craint qu'aimé.

Camel est amoureux fou d'une punkette qui n'est ni plus ni moins que la soeur de Frédo, le chef de la bande du secteur sud (les S.V.S.).

- F16/I15/C90/D15/R18/B7
- Cran d'arrêt 110% - Mécanique 60% - Art martial 50% - Course 80%
Crocheter 70% - Acrobatie 70% - Système D 70% - Revolver 60%

D. Sid Vicious'sons (S.V.S)

A l'origine, nom du groupe punk de Frédo, les Sid Vicious'sons sont une bande de punks dégénérés, nés de la mouvance punk moribonde de 77. Ils sont surtout dangereux pour les cardiaques (apparence quelque peu choquante). En effet, leur crête bleue, rouge ou verte provoque soit une crise de fou rire, soit une fuite effrénée. Ces punks sont la risée des boeufs qui sont d'ailleurs leurs pires ennemis. Entretenant des relations tendues avec les autres bandes, il n'y a cependant jamais eu d'accrochages vraiment méchants. Ils ont installé leur G.Q.G. dans la salle de jeu du secteur sud.

12 pounk's not dead 1er

- F10/I10/C26/D10/R11/B13
- Musique 40% - Jouer flipper 35% - Sauter 50% - Docs 25%
- Perfecto - Jean - Chaines - Docs (rangers)

8 punks 77 2ème

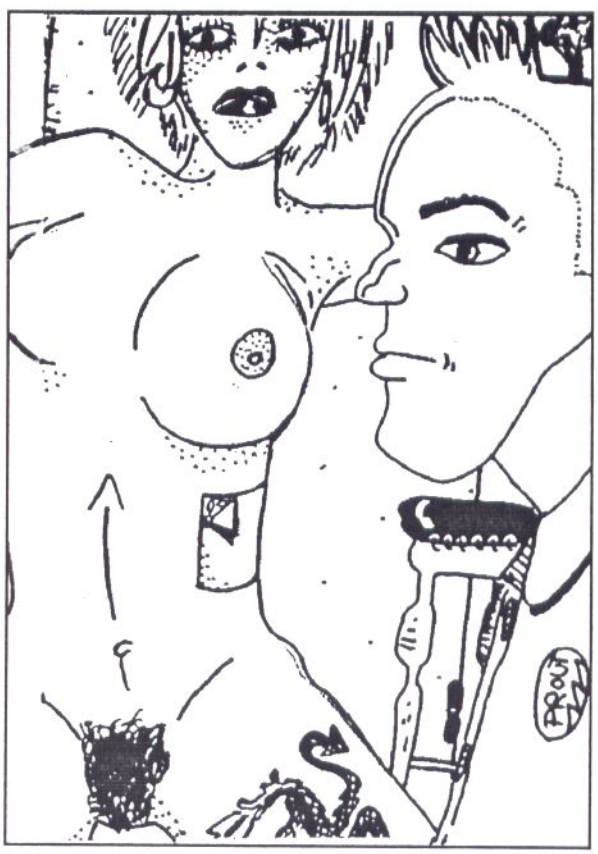
- F12/I13/C36/D12/R13/B10
- Matraque 50% - Docs 50% - Acrobatie 55% - Musique 35%
- Cuir - Jean déchiré - Epingle à nourrice - Rangers

3 punks 77 8ème

- F15/I10/C77/D13/R15/B11
- Revolver 75% - Musique 75% - Sauter 65% - Docs 90%
- Chaines - Cuir - Jean - Docs

Frédo punk 77 15ème

Frédo est aussi craint par les autres bandes que la mère Denis l'est par Goldorak. Cette semi épave aux cheveux jaunes et aux propos souvent poétiques ne rêve que d'une chose : quitter la zone, mais il est pris dans l'infernal engrenage. Plus qu'un chef, c'est un ami, un conseillé pour les membres de sa horde. A 30 ans, Frédo considère comme lache de partir en abandonnant ses "petits gars" au monde cruel de la rue. Ainsi, sans pour autant chercher la baston, il tente de se faire respecter dans son quartier. Frédo manie la chaîne à vélo avec une certaine adresse, et, possède même un fusil à pompe. La personne qu'il aime le plus au monde est sa soeur, pour laquelle il tente d'amasser assez d'argent pour la sortir de la zone et à laquelle il interdit tout rapport avec les autres bandes. Si jamais elle transcrit ces lois, Frédo devient fou



et surtout violent...

- F17/I15/C120/D17/R17/B14
- Chaîne 100% - Docs 95% - Fusil 110% - Coup de poing 95%
Art martial 70% - Musique 100% - Course 70%

E. Les autres bandes

Théoriquement, il faut être deux pour créer une bande. Il y a beaucoup d'isolés perdus dans les joutes auxquelles se livrent les grandes bandes sus-nommées. Cependant il n'est pas impossible qu'un jour certains d'entre-eux rivalisent avec les grands frères et pourquoi pas, qu'ils les remplacent. Il est évident que les joueurs feront partie de ceux-ci et qu'ils ne pourront vraissemblablement devenir grand loub' qu'à la place du grand loub'.

II. MOCHEVILLE

Nous allons étudier dans cette partie les différents endroits stratégiques de Mocheville. Comme vous allez pouvoir en juger, il y moult petits coins typiques, des cafés aux cités:

Le square: la journée, les mères de famille accompagnées de leurs gniards et les clochards, se partagent ce haut-lieu du jardin à l'anglaise. Le square est jonché de papiers gras, ses bancs sont rongés par la moisissure. Un vieux bonhomme en uniforme y monte la garde et tente de l'entretenir tant bien que mal. Bougon, un peu alcoolo, un peu seul, il se montre souvent très chiant et tatillon sur le règlement intérieur envers les petits enfants jouant au ballon.

La nuit, le square est le lieu de rendez-vous des junkies. Ceux-ci viennent se livrer à leur occupation favorite : se défoncer la tête et jouer avec la mort. Si par hasard, ils se trouvent en état de manque, ils deviennent très dangereux, car ils ont tout de la bête immonde tapie au plus profond de nous. Il n'hésitent pas à tuer.

Les quais: bordant la Polluée, ils ne servent plus depuis longtemps. Les entrepôts sont vides (sauf un, G.Q.G. des gars de la 1452). La journée personne n'y va jamais mis à part quelques clochards. Personne n'ose s'y aventurer la nuit. C'est le no man's land le plus total.

Les quartiers résidentiels: calme, propre, ce hâvre de paix au coeur de la ville peut étonner et détonne. Lorsque l'on passe dans ses rues, on comprend vite: chien gros, gras et poilu dans tous les jardins, rondes de police toutes les heures. De plus, nos joyeux milichiens crèchent dans ces quartiers.

Les résidences de standing: splendides et modernes, ces appartements sont vraiment le must de la ville. Les résidents sont pour la plupart des cadres moyens ou supérieurs qui quittent la ville vers 8 heures du matin pour y retourner vers les 18 heures et s'enterrer avec leur petite famille. Beaucoup d'étudiants sont issus de ce milieu et en sont fiers. L'entrée est surveillée par un gardien, et de plus, miracle de la technique, un interphone au code mystérieux barre la route.

La M.J.C.: dirigée par des ex-babas éducateurs à spirale alcooliques, c'est le lieu de rendez-vous de nombreux jeunes qui viennent s'y livrer à de passionantes activités telles que la poterie, le dessin, les échecs, les jeux de rôles et la philatélie. Les seules bastons que l'on peut y voir, se déroulent lors du concert mensuel qu'organisent les joyeux éducateurs.

La salle de jeux: Tenue par un colosse ventru et suant qui répond (parfois) au doux prénom de Nounours, cet endroit sale et sordide est le G.Q.G. des punks. Il est doté de 3 flippers vieux comme "mes robes", de 2 baby-foot aux balles rongées par on ne sait qui ou quoi (l'érosion), d'un space-invader défaillant ayant pour fâcheuse habitude de manger les pièces (parfois même dans le sens littéral du terme !). Cependant gare à celui qui maltraitera les joujoux de Nounours car il encourt le prix du sang. Dobie, son doberman est assez vicieux de nature. Nounours vend des canettes à 15 Fr pièce.

LES TROQUETS

1) La fourrière: C'est le café de Claudio l'indic. C'est un hâvre de paix dans l'enfer de Mocheville. Claudio a réussi à réunir les chefs des différentes bandes pour désigner son estaminet comme zone neutre. On peut noter que c'est ici que Camel a vu pour la première fois Carole, la frangine de Frédo le kepon.

2) Le nemrod: C'est le café chic de la ville. Tabac, PMU, loto, on y trouve aussi 2 flippers et les derniers jeux électroniques. La clientèle est constituée d'ouvriers et de cadres moyens. Le patron est très vigilant sur l'âge des pré-pubères et des adolescents qui trainent chez lui.

3) Au rendez-vous des sportifs: C'est sans doute le café le plus minable de ce coté-ci de la polluée. Il est mal fréquenté par quelques poivrots, et surtout par la bande des koeurs.

4) La royale: Toute la communauté adulte maghrébine du sexe fort s'y retrouve. Les étrangers (?) y sont acceptés et l'ambiance est assez bon enfant. La jeunesse de chez eux n'a pas intérêt à y trainer.

5) Au joyeux Gaulois: Tenu par le frère de Saccage, c'est le bistrot préféré de monsieur Le Nep. Il peut s'y détendre dans une ambiance chaude et feutrée car il a son box réservé au fond de la salle (eh oui). La division sauvage, les miliciens, et tout un assortiment d'ouvriers et de cadres constituent la clientèle select qui tous les soirs défait et refait le monde au ryhtme des ballons de rouge. L'établissement est surveillé par la police non pas pour mettre fin à quelques sombres agissements, mais pour le protéger.

6) Chez Bébert: Aux allures de cagibi ayant mal tourné, cet endroit minuscule est dirigé par une vieille à la même échelle. Ce café dont le principal revenu est le ballon de rouge fait aussi épicerie. La clientèle est constituée de paisibles et sympathiques retraités.

7) Aux cheminées: La forte personnalité de la patronne, plus sa sympathie envers les étudiants ont fait de ce café le point de rendez-vous de ces derniers. Ils s'y retrouvent après le lycée afin de discuter. Mais, lorsque la nuit tombe et qu'il faut penser à rentrer chez soi en traversant la ville, l'ambiance se fait un peu lourde car ils commettent 2 erreurs. La première pour la police et la milice: être jeunes, la seconde pour les loubards: être étudiants.

LES BOITES DE NUIT

1) Le Sting: à la frontière entre la boîte de nuit et le club bleu, les clients sont en majorité du sexe masculin. Les murs des lieux de commodités sont recouverts de glaces et c'est souvent la cohue. On y danse et on y boit dans une ambiance salée et esseulée. C'est un plaisir toujours renouvelé de papoter avec des moustachus tout de cuir vétus qui vous collent contre le bar en frétillant du popotin. Comme vous l'avez compris c'est une boîte "gay", et pas seulement parce qu'on s'y amuse.

2) Le Galaxian: dans cette boîte énorme à l'univers hyper-super-extra-laserotechniscop viennent s'éclater tous les jeunes des environs, le samedi soir, sur leurs morceaux favoris. La clientèle est surtout composée d'étudiants qui s'y trémoussent serrés comme des sardines, oubliant pendant quelques heures la cruauté de Mr Fayot, leur terrible prof de maths. Le Galaxian peut contenir jusqu'à 1000 personnes. Les 15 monstres qui font office de videurs veillent sans cesse et se jettent sur la moindre personne qui cherche les embrouilles.

III. VISAGES TYPIQUES DE LA VILLE

Eric: C'est un type dangereux. Non pas pour les aventuriers mais pour leur porte-monnaie et parfois leur moral. En effet, sous ses airs de brute semi-éthylique, Eric cache une grande maîtrise de la taxe et ses phrases préférées sont: "t'as pas une clope, t'as pas cent balles, alors? Tu le paie ce coup". Lorsque l'on refuse, ce grand rouquin rougeaud prend un air si malheureux que l'on revient vite sur sa décision, se considèrant comme le pire des salauds.

Résistance à Eric: 100 - (INT X 5) = % de résistance.

Si le jet est loupé, on se sent obligé de lui payer ce qu'il demande.

Mr Yen: D'origine sud-asiatique, Mr Yen a une maîtrise parfaite de lui-même et des arts martiaux. Il ne cherche jamais personne mais considère tout rasé comme un ennemi potentiel. Ses grandes oreilles font rire les gamins du quartier et il est si ridiculement petit qu'en le voyant de dos, il ressemble à s'y méprendre à un morveux qui va faire ses devoirs.

Mr Djébaï: Cet ancien prof de philo rendu fou par ses élèves s'est vu écarter de l'éducation nationale après une crise de nerfs aux conséquences assez sanglantes. Il erre aujourd'hui dans les rues de Mocheville en poussant des cris de temps en temps (?). Malheur à celui qui engage la conversation avec lui. Le langage qu'il utilise est la plupart du temps incompréhensible pour les zone-kids et ceux-ci perdent un point de moral par minute de parlotte.

LES INDICS

Claudio: propriétaire du bar de la fourrière; c'est un homme assez bourru qui refusera toujours de donner un tuyau à l'intérieur de son café où règne, il faut le dire, une cohabitation sans problèmes. Il a toujours une oreille qui traîne et lorsqu'il sort son roquet avant l'ouverture (7h) ou après la fermeture (20h,20h30), il est toujours prêt contre 1 ou 2 billets à aider. Il peut aussi aider les ennemis des zone-kids.

Robert: ex-breaker fou, il vit maintenant dans un fauteuil roulant, ceci après une malencontreuse pirouette qui lui a déboité la colonne vertébrale. Il gîte dans un garage et ne donne des renseignements que pour avoir quelqu'un avec qui parler. Il lui arrive même de raconter n'importe quoi pour le plaisir de penser qu'il est important et encore utile. Pathétique non?

IV. LES FORCES DE L'ORDRE

- **Commissaire Tonneau**:

Cet homme a rapidement franchi les échelons de la police, mais vite jalousé, il s'est vu, après des manoeuvres douteuses, muté à Mocheville. Dégoûté il est passé de Superflic à Superglauque. Comme tous les hommes de son commissariat (mis à part Cluster) il est inéxistant et s'arrange toujours pour arriver après la bataille. Tous les policiers n'ont qu'un désir: recevoir un matin leur ordre de mutation.

- **Inspecteur Harry Cluster**:

personne ne sait d'où il vient, ni où il va, mais on sait quand il est là. Surnommé Stinky Harry pour ses méthodes peu catholiques, il traque les criminels avec un flègme brutal. Habitué des opérations coup-de-poing, il préfère agir seul que de se trainer les flics du commissariat. Une odeur de cigarillos le précède souvent.

- **Effectif**:

1 commissaire
1 inspecteur
8 agents
5 contractuelles
2 chiens
1 canari
2 2O5 break
1 fourgonnette

- **La milice**:

Cette corporation qui regroupe les fortes têtes et les notables de la ville, sévit surtout dans les quartiers résidentiels. Constituée d'une quarantaine de nostalgiques de l'Indochine, qui n'ont trouvé que cette occupation pour mettre un peu de piment dans leur pauvre vie et échapper à bobonne, ils se déplacent avec la 2 CV fourgonnette du fleuriste et la camionnette du charcutier. Ils sont dangereux, car fanatiques et ils ont la gâchette facile.

La nuit, ils se substituent à la police et se permettent de faire des contrôles d'identité. Gare aux bronzés et aux jeunes en général. Ces lourdaux n'hésitent pas à bastonner ou à cogner gratuitement. Ils sont tous affiliés au front marginal.

Des observateurs attentifs réaliseront qu'ils n'ennuient jamais la division sauvage. Leurs véhicules sont reliés par C.B, canal 6.

Toute tentative d'humour de la part des joueurs, entrainera, si elle est mal perçue, une réplique, que nous pouvons qualifier de percutante.

LA STRATOCASTER DE BUDDY HOLLY (IL EST TARD)

Ameutés par une annonce dans "l'écho de la zone", fanzine bien connu, dont le texte était:

" cherche jeunes gens prêts à tout pour investigations. Risques et primes à toute épreuve. "

Vous avez pris rendez-vous, et vous vous trouvez à attendre dans un vaste vestibule, au mobilier épuré, malgré le caractère tendancieux de l'énoncé.

Les murs sont recouverts d'un papier peint aux motifs ronds et carrés, verts et rouges. Celui-ci s'arrête aux moulures, et, on peut difficilement imaginer plus mauvais goût. Un escabeau est posé à droite dans le fond à côté de la porte d'entrée, une lampe cubique est accrochée au plafond. L'intérieur de cet hôtel particulier du 16ème n'a que peut de chose à voir avec la façade extérieure.

L'espèce de bibendum haut de 2 mètres (2 m 09 en fait !), à la natte pendouillante sur son crâne rasé, qui vous a fait entrer et vous a prié d'attendre, s'est éclipsé.

Il revient deux minutes plus tard et vous pénétrez enfin dans le bureau de celui qui doit être le patron. Il se tient de dos derrière un immense bureau de bois, laissant errer son regard par la fenêtre. Il y a trois fauteuils dans la pièce, dont le sien (les autres se trouvent face au bureau). Une chaise en bois des plus spartiates est posée près de la porte. Il y a deux tableaux accrochés aux murs.

L'homme se retournant en pivotant, découvrant le visage de quelqu'un semblant très vieil homme de confiance, ancien para aimant un peu trop les plaisirs de l'Orient.

(Note: Il s'adresse aux plus agés, ou à défaut aux plus balaizes des zone-kids qui se sont attribués les fauteuils).

- "Vous êtes le responsable, n'est-ce pas ? ", dit-il brusquement.
Vous n'avez pas le temps de réagir, qu'il continue d'un ton très convaincant:
" Cette affaire peut être dangereuse mais la paie vaudra la partie. J'ai appris par des informateurs qu'un magnat du show-biz avait réussi à se procurer de quoi faire péter le monde du rock s'il s'en servait. Mon boss ne peut supporter cela car, celà porterait gravement atteinte à son statut de roi du rock'n'roll".

Un ange passe.

" de plus, c'est de la concurrence déloyale...", lâche- t-'il sans sourciller.

" Je n'irai pas par quatre chemins. La guitare Fender Stratocaster de Buddy Holly, que l'on dit magique, ayant reçu un sort de la part d'un vieux sorcier indien qu'aurait rencontré Buddy au seuil de la mort, a disparu du musée que tient son fan-club anglais. De plus, l'harmonica de Joe "speedy" Gonzalès qui a accompagné les plus grands de la country (premier amour du sieur Holly) s'est eclipsé. Un son unique. Notre attention s'est portée sur 5 suspects qui de l'avis de mon patron ont beaucoup de raison de lui en vouloir".

Il s'arrête, essouflé, des rides dessinent sur son front des figures quelques peu ridicules.

" Le plus important ? C'est que nous apprenons en plus l'existance de bandes magnétiques inédites de Buddy. Ce serait un élément déterminant pour détrôner mon patron. Aussi offre-t'il 5 briques pour la guitare et l'harmonica, et 5 briques de mieux pour les bandes. Vous pourrez me joindre à ce numéro en cas de besoin, mais n'en abusez pas. Eh bien, je vous remets ce dossier avec toutes les informations dont vous aurez besoin. Zef ! Raccompagne les."

Le majordome qui répond à ce doux prénom vous ouvre les différentes portes et vous vous retrouvez dans la rue, sur les trottoirs fraîchement nettoyés par une Chiraclette qui erre un peu plus loin.

L'HISTOIRE:

La splendide guitare FENDER Stratocaster de Buddy HOLLY a disparu du musée dédié à sa gloire par son fan-club anglais à Coventry, UK. On pouvait y trouver entre autres la première paire de chaussettes du rocker ainsi que toutes ses galettes de vinyl, une impressionnante iconographie, des livres, des thèses etc. Non contente d'être une guitare mythique en elle-même (FENDER Stratocaster 57), on l'a dit ensorcelée. L'esprit du rock serait en elle. Nous ne pouvons accorder que peu de foi à ces dires, mais enfin il faut bien laisser les rockers (ces grands enfants) rêver un peu. Dans ce même musée tronaient les instruments de ceux qui avaient de près ou de loin influencé Buddy. Entre autres l'hamonica de Speedy Jo GONZALES, accompagnateur des plus grands de la country ens on temps (presque la préhistoire), le premier amour du sieur Holly. Il a aussi disparu. Le sacrilège ne se serait pas arrêté là si l'alarme

ne s'était déclenchée. Le président de British fan-club arriva tout de suite sur les lieux, mais il était trop tard.

De l'autre coté de l'Atlantique, les milieux de la Pop-music apprenaient l'existence de démos inédites du même Buddy qui commence à faire beaucoup parler de lui. Imaginez un peu les gros sous que celà peut rapporter. En effet, Buddy n'a jamais fait ramasser autant d'argent qu'après sa mort. On ne compte plus les albums posthumes qui se sont arrachés comme des petits pains. Un bon coup pour les requins du show-biz. La maffia, par sa maison de disques CosaNostra, a lancé sur l'affaire l'un de ses meilleurs soldats, El ROCKO. Et c'est en France que la piste l'a mené.

En effet, dans notre douce patrie s'affrontent pour le titre de roi du rock franchouillard, dans une lutte sans merci, nombre de prétendants au trône. Chacun voudrait bien tirer la couverture à soi. C'est James PEONE qui a lancé l'offensive. C'est lui qui a fait voler la FENDER Strato, et l'harmonica par des hommes de mains. Le butin aurait pu être plus important, mais comme nous l'avons vu plus haut, cette "maudite alarme" s'est déclenchée. Il compte bien aussi mettre la main sur les démos et ainsi asseoir à tout jamais son derrière sur le trône tant désiré. Les démos sont en fait une pure invention de Max Pol GROZNEZ, qui aime à semer le trouble dans le monde du vinyl. Ce mégalo n'a rien trouvé de mieux à faire pour s'occuper et ridiculiser ceux pour qui il n'est qu'un bouffon. Celà lui a pris 3 mois pour faire gober sa ruse. Et tout le monde cherche ce St Graal qui n'existe pas, ameuté par le gros fric facile. Il commence, lui, a se prendre pour le roi du canular (ce qui fait déjà beaucoup de rois). M'sieur TEDDY Eddy BACLE et quelques autres commencent à baver. Ils ne peuvent se permettre de se faire doubler. Tout ce beau monde est parti pour une course contre la montre dont dépend son futur. Les coups bas sont permis.

C'est Johnny Ali BEY qui a mis l'annonce dans "L'échode la zone". Il a déjà mis 4 autres bandes sur le coup. Aucune ne sait que d'autres sont en chasse en même temps. Johnny veut mettre toutes les chances de son côté. Il doît gagner et fera tout pour y arriver. Un privé travaille aussi pour lui. Les autres participants de cette petite guerre ont bien sûr eux aussi envoyés leurs ouailles pour récupérer le matos et les démos, le matos uniquement ou vice-versa. El ROCKO vient d'arriver à Paris

L'ENQUETE

-**Chez M'sieur TEDDY**: son immeuble est situé en face du "café des sportifs". L'immense porte d'entrée qui en barre l'accès est vérouillée. Sur le coté droit se trouve un boîtier à 10 touches. Il n' y a pas de noms marqués. Sur le coté gauche de l'immeuble, il y a un accès à la cour intérieure où se trouve la loge du concierge. Celui-ci arrêtera quiconque essayera de passer et demandera le but de la visite.

(Le gardien: agé environ de 65 ans, une casquette sur un crâne dégarni, un blouson de camionneur sur les épaules, il semble apprécier "la villageoise" avec un net penchant pour le cubitainer. Il n'a pas l'air méchant et peut se montrer très compréhensif contre un "petit quelque chose".)

Si les aventuriers se montrent aimables, il coopérera contre un billet de 100 frs, téléphonera chez M'sieur TEDDY et en enverra 2 chez celui-ci avec un sourire et un clin d'oeil complice.
"M'sieur TEDDY aime à discuter avec ses fans de

base..."
Les autres devront s'en aller car ils font mauvais genre. Ils peuvent toujours jouer diplomatiquement la carte de satisfaction de son vice, le picrate.

Si les aventuriers n'ont aucune finesse psychologique, le gardien affirmera ne pas connaitre M'sieur TEDDY. Si ceux-ci emploient l'intimidation et la violence, il les enverra au 5ème étage et cherchera soit à téléphoner à M'sieur TEDDY soit à la police (2D20 minutes pour arriver).

Si M'sieur TEDDY n'a pas reçu une quelconque alarme, il se présentera en peignoir pour faire pénétrer ses jeunes fans, leur souhaitant la bienvenue et les priant de s'installer dans l'énorme canapé cuir saumon jouxtant un bar plus que fourni. Il s'eclipse pour se mettre à l'aise dans la salle de bains. Il va de soi que M'sieur TEDDY a l'habitude de recevoir des jeunes gens inconnus, pour quel manège ? Hé!

Il revient dix minutes plus tard. Il a changé son peignoir contre un autre avec un beau dragon dans le dos. Il cocotte quelque peu et commence à entreprendre les aventuriers.

Si ceux-ci le questionnent sur ce qui leur tient à coeur, il dira ne pas comprendre et cherchera à en savoir plus, ceci en toute finesse. Si ils cherchent à l'impressionner, il tiendra bon et cherchera à récupérer son flingue caché derrière le bar. Aux aventuriers de trouver un moyen de pression efficace (genre l'asperger d'alcool à bruler et le menacer avec un Zippo allumé). Celui-ci dira ne rien savoir, répétera ce que les zone-kids savent déjà tout en ajoutant qu'il a été contacté pour acquérir les démos de Buddy contre la modique somme de 15 millions (en fait c'est par GROZNEZ mais il ne le sait pas). Si les zone-kids visitent l'appartement, ils trouveront une véritable caverne d'ALI BABA, des grattes, 2 pianos, l'un blanc et l'autre noir, une batterie, un 16 pistes, des cuivres etc. En fouillant méthodiquement, ils trouveront 7000 frs dans le dernier tiroir du bureau d'acajou de M'sieur TEDDY, ils trouveront aussi des notes sur Max Pol GROZNEZ et Eddy BACLE.

Les notes: Max Pol GROZNEZ a effectué 3 voyages aux USA ces 3 derniers mois, 1 à NewYork, 1 à Nashville et 1 à Los Angeles. Il va au moins deux fois par mois à Londres pour rester dans le vent. Ses activités en ce moment sont assez louches, mais rien n'a filtré. Il n'était pas en Grande-Bretagne lors du vol. Eddy BACLE lui, ne se sent plus. Il a envoyé ses cerbéres un peu partout et fait grand tapage autour des instruments braqués. Le privé le soupçonne de vouloir cacher quelque chose et estime qu'il se passe de drôles de choses dans sa maison de Bougival.

CHEZ MAX POL GROZNEZ: il habite un immeuble décrépi dans le marais. Il n'y a aucun problème pour rentrer. Arrivés devant sa porte, au 6ème étage, une certaine activité semble s'y passer. En fait les Amazon'City sont en train de faire le ménage. Celles-ci tenteront de coincer les zone-kids pour les faire parler et par la même occasion les frapper. C'est à cet instant qu'arrive nos amis les Spootnick's qui foncent dans le tas. Les aventuriers se retrouvent coincés, et bien. Si ils ont pris le soin de laisser un ou plusieurs guetteurs, il faudra effectuer les différents jets permettant de voir si ceux-ci ont le temps et la capacité d'avertir leurs potes (EX: course, rapidité, acrobatie etc.). L'ascenseur qu'il faut prendre au premier étage se trouve au second et ne peut contenir que difficilement plus de 2 personnes.

Si les zone-kids s'en sortent et capturent une Amazon', contre quelques coups elle leur apprendra qu'elles bossent pour un type en costard qui avait passé une annonce dans "L'Echo de la Zone", qu'elles ont fait une descente chez James PEONE, qu'elles se sont fait jeter par des gros bras et qu'il n'avait pas l'air d'être là. Max Pol GROZNEZ est en charpie, tout recroquevillé, tremblant et bavant. Elles n'ont rien trouvé et il les a bassiné avec une histoire comme quoi les bandes n'existaient pas, il aurait inventé n'importe quoi pour qu'elles arrétent. Elle ne leur dira pas qu'elles ont récupéré la clef de son coffre à la BNP (qui ne leur servira de toute façon à rien).

Si c'est un Redskin qu'ils font parler, contre quelques coups il leur apprendra qu'ils bossent pour un bourg' qu'avait mis une annonce dans "L'Echo de la Zone", qu'ils viennent de se faire embaucher et qu'il y a l'air d'y avoir du monde sur le coup. Il leur dira aussi que Kolkoz, le mythique, les chassera jusqu'au dernier et qu'ils ont intérêt à vite se cacher.

CHEZ EDDY BACLE: une somptueuse villa à Bougival, se dressant au milieu d'un grand parc boisé se trouve être la demeure campagnarde de BACLE. Cette maison de 2 étages de style très moderne, de grandes baies vitrées s'étalant sur toutes les façades, n'est occupée en ce moment que par la fringante KITTY, dernière femme en date d'Eddy. 2 vieux jardiniers s'occupent du maintien du parc. Slimane, un des gardes du corps d'Eddy, fait office de gardien. Il loge dans une petite baraque à l'entrée de la propriété. Il est secondé dans son travail par Raus, Tequila, Doublette et Quintal, 4 charmants bas-rouges aux crocs acérés. Il possède un fusil de chasse, un revolver et une matraque. Le parc est entouré par d'imposantes murailles dont le haut est un conglomérat de tessons de bouteilles emprisonnés dans du ciment. Ceci n'est pas visible d'en bas, encore moins la nuit, et coûte 1 PDV à l'imprudent qui a risqué ses petites menottes. La grille qui ferme l'entrée est surmontée par des pointes courbées dans trois sens pour mieux accrocher. De plus, les extrémités sont badigeonnées de graisse. Elle peut s'ouvrir à distance.

Une fois tous ces obstacles franchis sans encombres (ce qui promet d'être drôle), les aventuriers n'auront rien à craindre de KITTY, trop heureuse d'avoir de la visite et de pouvoir se venger un peu d'Eddy qui la cloître ainsi. Elle fera tout pour les garder et leur apportera toutes les informations qu'ils désirent, entre autres qu'elle n'a pas vu Eddy depuis plus de trois semaines, qu'elle se sent si lasse et qu'il lui faudrait un peu de compassion. KITTY

tentera de charmer les zone-kids par ordre de beauté décroissante et ne sera pas génée si ceux-ci en veulent tous un petit morceau. Le partage de ses charmes risque d'être ardu.

Dans la chambre d'Eddy au 1° étage, les aventuriers en fouillant bien pourront trouver derrière un lourd fauteuil un coffre contenant diverses coupures de presse relatant le braquage du musée HOLLY. L'une d'elle par le mystérieux intermédiaire du continent et soupçonne une soit-disante organisation italo-corse. La CosaNostra n'est pas mentionnée. Il y a aussi une photo de Mr TEDDY sur laquelle on a du s'énerver avec des épingles. Mais, avant qu'ils ne les découvrent en compagnie de plusieurs liasses de billets (9000 frs), de photos cochonnes inédites, dont certaines de stars bien de chez nous (Cargos en goret se faisant mettre par Alamo et Céjérhum, Grôman pataugant dans un bain de choucroute avec Steph'du rocher, etc.), il leur faudra ouvrir le coffre (crocheter), mais sans matériel c'est impossible.

KITTY a malgré tout un double qu'elle s'est fait faire incognito. Si les zone-kids savent s'occuper d'elle et lui demander ce qu'ils désirent, elle se fera une joie de les aider. Quand ceux-ci désireront repartir, elle se proposera de les accompagner ("Oh, je m'amuse follement, je viens avec vous. Nous irons plus vite dans la Mercédès, je vous accompagne...). Il faudra la neutraliser si ils ne veulent plus d'elle. Si Slimane est à l'entrée, il faudra lui aussi le neutraliser.

CHEZ JAMES PEONE: il habite dans un hangar réaménagé, un loft comme on dit. Le décor est rococo. Beaucoup de candélabres, une statue représentant David nu (le copain de Goliath), une autre en bois d'un indien présentant des cigares, des vieilles demi-caisses, un énorme lit rond et des trompe-l'oeil cohabitent avec des alcoves, de lourdes draperies et des mosaïques sur les murs. Un store métallique (crocheter) ferme l'entrée puis vient une large porte à deux battants. Les petites fenêtres (de quoi laisser passer quelqu'un toute-fois) se situent à environ 3 mètres du sol (grimper). Les murs sont lisses. Dans ce quartier il y a : 30% de chance de rencontrer les Spootnick's, 10% de rencontrer les loubs et 5% de rencontrer une bande n'ayant rien à faire dans l'histoire (il est toujours bon de se préparer quelques petites bandes d'avance).

Il n'y a pas de lumière et le hangar semble vide pour l'instant. En fait EL ROCKO s'est déjà introduit dans le loft et a neutralisé les 3 gardes de PEONE, les a assommés, ficelés, baillonnés puis foutus dans le débarras. Si les aventuriers rentrent, il restera caché. Si ils le trouvent, il se fera passer pour un privé qui enquête sur une sombre histoire de pot-de-vin, avec un français hésitant matiné d'idiomes latino-américain ("Little bambinos, c'est un gosh de drôle de story, What's about être coopératifs together..."). Il se montrera aimable avec les kids tout en cherchant à savoir ce qu'ils viennent foutre ici. Quoi qu'il apprenne, il fera comme si de rien n'était. EL ROCKO n'est pas homme à se laisser impressionner par des petits voyous de 3ème zone français et il faut que ceux-ci s'en rendent bien compte.

Si ils cherchent les crosses, ils les trouveront. EL ROCKO évitera autant qu'il le pourra les conflits mais il n'est pas question qu'on lui fasse louper l'affaire. Il leur fera un peu peur au début (genre "j'te fourre mon calibre sous les narines en souriant d'un air un peu loufdingue). 1/4 d'heure après l'arrivée des zone-kids arrive une BMW grand standinge. 4 gardes du corps de PEONE en descendent et pénètrent dans le loft. Si tout n'a pas été remis comme avant (Ex: le store resté ouvert), ils rentreront sur leurs gardes, le flingue à la main.

Note au M.J.: L'utilisation des armes à feu ne doît se faire qu'en dernier recours, on n'est pas au Far-West. Toute aventure qui finit en fait-divers sanglant branche Harry CLUSTER directement sur le coup et il n'y a plus de paix pour personne, surtout pour les minables zonekids qui se trouvent impliqués dedans. De plus, le simple fait de menacer quelqu'un d'une arme à feu le fait le plus souvent mouiller son pantalon (axiome Bruno Sulack).

Si les zonekids et EL ROCKO sont découverts, il s'ensuivra immédiatement une algarade que nous pourrions qualifier de percutante. Au bout de 5 Si ce sont les zonekids ou ZEPH qui rapportent le matos, ils pourront alors rouler sur l'or. Johnny ALI BEY sortira l'album de la decennie "quelque chose de bien roussi" et sera assis pour longtemps sur son trône. EL ROCKO sera dans le caca si il n'y est pas déjà. Les prétendants au trône pourront toujours réfléchir à une nouvelle manière de le conquérir.

Si PEONE ne se fait pas tirer les instruments et arrive à fuir, ce sera lui, le nouveau roi du rock avec le splendide album "Rock Around Palaiseau". Tous pataugeront dans la fange et les zonekids ne passeront pas par la case départ et ne toucheront pas le fric.

Si c'est EL ROCKO qui tire sa carte du jeu, ce sont les CRAMPS qui feront la percée la plus spectaculaire avec l'album déjà mythique "Back from The Grave with a date with Buddy".

LES SUSPECTS:

-**M'SIEUR TEDDY**: cette ponte du rock franchouillard a toujours voué une admiration sans limite à Little RICHARD. Ses moeurs s'en sont d'ailleurs trouvées à tout jamais tournées vers l'appréciation des beaux éphébes. Il ne prêche pas encore, mais le gospel le fait vibrer. Né dans les bas quartiers, il a d'abord charmé les campeuses de Palavas-les-flots au cours de multiples radio crochets avant de s'attaquer au bastion de la variété qu'était l'Olympia. Très vite entré dans le monde du show-bizz français, il ne jouit pas d'une grande crédibilité dans Zone. Il ne fait que des reprises du Good ol' rock'n'roll des 50's, revues et corrigées dans la langue de Corneille.

Age: 45 ans Taille: 1m70 Poids: 90kg
M'sieur TEDDY a la bedaine qui pousse (il ne lésine pas sur la boisson) et une banane brune qui laisse déjà voir quelques cheveux gris.
F14/I12/C28/R12/D12/B10
NIVEAU: 8 CE: 76 (PDV:19 PR:57)
Coup de poing 70% - Pistolet 80% - Chanter 150% - Baratiner 75%

-**EDDY BACLE**: le dinosaure de la variété n'en est pas à son premier coup foireux et ce playboy au lifting réussi (si!si!) a horreur de perdre, que ce soit dans les tournois de pétanques organisés par lui-même ou face à ses vieux "amis" (l'amicale de la brosse à reluire). Plus très vert, il laisse sa dernière femme, la ravissante KITTY se morfondre loin de Paris et de ses frasques dans une magnifique propriété près de Bougival. Il préfère en effet s'adonner aux dominos, sa passion. Ce qu'il ne sait pas, c'est que KITTY, sculpturale brune au tempérament brulant, lui a déjà fait pousser des cornes assez volumineuses avec les deux pauvres vieux jardiniers, qui l'ont lassée très vite ("mais! il s'est endormi le salaud!"). C'est dire l'hospitalité avec laquelle elle recevra de beaux jeunes gaillards vigoureux. EDDY fait un saut quand ça lui chante et surtout à l'improviste. La maison est gardée par SLIMANE, un garde du corps d'EDDY qui serait plutôt abonné à GAI-PIED. 4 bas rouges traînent dans le parc.

EDDY: Age: 69 ans Taille: 1m59 Poids: 68kg
Une calvitie plus que naissante surplombe son crâne ovoïde. La maigre couronne qui lui reste est blanche, comme sa moustache.
F6/I15/C20/R10/D9/B3
NIVEAU: 4 CE:32 (PDV:8 PR:24)
Faire pitié 50% - Coup de poing 15% - Système D 60%

JAMES PEONE: C'est le petit dernier arrivé dans le club des rockers de choc franzosich. Il est plutôt du genre Tortillas'n'rock'n'roll, chantant à la manière de Tino ROSSI les succès revisités d'ELVIS et de chuck BERRY. Memphis n'est pas au Mexique mais il ne s'en soucie pas. Encore pratiquement imberbe, c'est avec beaucoup de mal qu'il s'est fait pousser les pattes. Il aime les jeunes filles fraiches (?) et peu farouches. Il veut conquérir le trône de ses ainés car l'ambition ne lui fait vraiment pas défaut.

Age: 22 ans Taille: 1m80 Poids: 91kg
F15/I12/C30/R12/D12/B12
NIVEAU: 6 CE: 65 (PDV:16 PR:49)
Chanter 100% - Santiags 80% - Conduire auto 70% - Connaissance du milieu 50%

MAX POL GROZNEZ: le critique rock le plus mégalo du tout-Paris n'a de cesse de lancer des nouveaux sons et de nouvelles modes, qui s'écrasent toujours assez lamentablement. Journalistes à Rock&fuck et PEST, il se fait constamment incendier dans le courrier des lecteurs et en tire une grande fierté. Il prépare toujours des coups fumants pour qu'enfin on reconnaisse son génie. Les cheveux en hérisson, des lunettes triple foyers, il ressemble à s'y méprendre à ce petit mammifère que l'on appelle blaireau.

Age: 42 ans Taille: 1m73 Poids: 75kg
F10/I13/C28/R14/D9/B7
NIVEAU: 5 CE:64 (PDV:16 PR:48)
Baratiner 50% - Insulter 50% - Connaissance du milieu 75% - Course 60%

LES AUTRES PROTAGONISTES:

EL ROCKO: le seul tueur doctor es rock de la maffia US qui a senti les gros sous et veut récupérer pour elle ce filon. Il affectionne particulièrement la tenue de travail des plombiers, salopette bleue, casquette et valise à "outils". Brun, les cheveux gominés en arrière, une fine moustache, il fume des Lucky Strike. Il est très content que les parrains s'interessent maintenan de si près au rock. Sinatra, ça commençait à suffire. Peu loquace, il a avant tout pour mission de récupérer tout ce qu'il pourrait y avoir d'intéressant sans se faire remarquer. Le vieux continent n'est pas le Farwest. Il a horreur qu'on dise du mal de sa maman.

F16/I17/C34/D18/R18/B15
NIVEAU: 14 CE:136 (PDV:34 PR:102)
Art martial 120% - Pistolet 120% - Machette 100% - Fusil 110% - MArcher silencieusement 85% - Camouflage 85% - Course 95%

ZEPH: ancien mao, il est devenu le garde du corps et l'homme à tout faire de Johnny ALI BEY, ce fils de harki qui a fait découvrir le rock a notre douce France. Le crâne rasé, une natte sur le sommet, c'est un monstre, une véritable machine à cogner. Partisan de la lutte armée en 68, fervent admirateur des black panther et d'Eldridge CLEAVER, il a passé 5 ans à Fleury-Mérogis pour braquage. Depuis, il s'est un peu calmé. Peu bavard, on ne lui connait plus comme ami que Zig-Zig, un doberman d'1m50 d'encolure, totalement amoureux fou de son maître. Les plaisanteries sur les rapports douteux qu'ils pourraient entretenir seront plutôt mal perçues. ZEPH s'adonne aux joies des stupéfiants, reniflant la Stardust avec assez de gourmandise et d'appétit.

F21/C34/R17/D17/B8
NIVEAU: 13 CE:130 (PDV:32 PR:98)
Batte de baseball 130% - Art martial 100% - Nunshaku 110% - Shuriken 100%

LES AUTRES BANDES SUR LE COUP:

-Les amazon'city: ce commando est constitué de 7 gaillardes.

3ème niveau de Rocky (Voir chapitre 6)

-Les cracks: Groupe composé de 10 belous, venant de Prouteaux.

3ème niveau de loubard - F12/I12/C26/R14/D14

Cran d'arrêt, batte, santiags 65%

-Les branquignol's: la plus célèbre bande de cuirs du milieu gay. Composéede 8 moustachus qui sont pour beaucoup des idoles. On ne peut trouver plus macho, tendre et violent à la fois.

4ème niveau de cuir (voir chapitre 6)

-Les spootnick's: commando de 13 redskins dont Kolkoz, figure mythique et de proue du communisme révolutionnaire combattant.

F13/I9/CE41/D12/R15/B10
Docs 60% - Conduite voiture 60% - Course 60%

AUTRES CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES NON JOUEUR:

KITTY
F9/I12/C24/R14/D14/B18
Charmer 90%
Draguer 60%
PDV: 8
PR: 16

SLIMANE (GARDE DU CORPS)
F18/I9/C30/R15/D14/B7
NIVEAU 11
PDV:25
PR:75
Pistolet 95%
Machette 95%
Art martial 60%
Course 80%

BAS-ROUGE
PDV:20
PR:60
Croc (1D6+1) 65%

GARDES DU CORPS
F15/I12/C28/D14/R14/B12
NIVEAU 7
PDV:17
PR:51
Pistolet 65%
Coup de poing 75%
Course 75%
Marcher silencieusement 70%
Grimper 65%
Crocheter 70%

PARMENTIER
F7/I15/C24/D10/R10/B12
NIVEAU 4
PDV:10
PR:30
Comptabilité 80%
Falsification 80%
Marcher silencieusement 50%
Camouflage 80%

RICKY ET GROSBILL
F14/I13/C30/R12/D13/B14
NIVEAU 6
PDV: 19
PR: 47
Santiags 75%
Barre à mine 75%
Poing américain 85%

COMMENT JOUER LES PERSONNAGES NON JOUEURS:

Le zonemaster a à faire en plus de l'histoire un certain nombre de personnages non joueurs. Il se doit de cerner pour chacun leur personnalité afin de rendre le scénario le plus vivant possible (pour la joie des zonekids) et, bien sur le plus crédible, l'un devant nécessairement s'accoupler à l'autre d'une façon des plus parfaites. Afin de leur donner la vie, il est important de saisir les grandes lignes de leur psychologie. C'est au zonemaster d'affiner chacuns de ces personnages et de leur donner une réelle consistance.

KITTY: C'est une femme qui ne peut plus pardonner à Eddy BACLE de la traiter comme il le fait. Elle se montrera très gentille avec les zonekids et les sentiments qui la poussera à les aider sont avant tout le besoin d'une autre vie et une certaine sympathie pour ces jeunes gens énergiques (n'est-ce-pas). Elle a certaine facilités matérielles qui pourront aider nos héros dans leur quête. Elle n'est pas avare de son temps et de son argent (en fait celui de BACLE), et est prête à participer à toutes sortes d'aventures, qui lui feront oublier son ennui. Elle se montrera toujours coopérative, mais encore ne faudrait-il pas qu'elle succombe au charme d'EL ROCKO. En effet, si il en est ainsi, elle fera tout alors pour l'aider et oubliera les zonekids pour ce guerrier des temps modernes.

EL ROCKO: c'est un soldat expérimenté de la famille et il est très difficile de l'impressionner. Il cultive le genre pince-sans-rire et ne s'en laisse pas raconter. Il n'a rien de spécial contre les zonekids qui lui rappellent un peu son passé de chef de bande dans le Lorry Side de New-York. Mais enfin, il travaille lui, et il doit avoir des résultats. C'est un professionnel. Il se montre toujours sur des dehors très sympathiques bien qu'il soit de nature peu loquace.

ZEPH: il a toujours voulu la tune et suit en fait tous les agissements des bandes lancées sur la piste pour récolter les instruments et le fric à la fin. Cet ancien autonomiste est un peu déçu de la vie. Il ne la comprend pas et celle-ci le lui rend bien. Pour lui, le seul échappatoire reste l'argent et tous les plaisirs qu'il peut procurer. Il est devenu férocement égoïste et peut importe la vie des autres. En sentant arriver les gros sous, il est devenu

NOM DU JOUEUR:

NOM: Prénom: Age: Classe: Niveau

Points d'expérience: Revenu: Fr/semaine

Etudes (classe,lycée):

Adresse: Type d'habitation:

Parents: Politique: Niveau social:

Frères et soeurs: Economies:

FORCE	Bonus: ___.	Poids portable: __Kg.
INTELLIGENCE	Mémoire: __ %	Culture générale : __ %
CONSTITUTION	Rés. maladies: __%	Rés. alcool: __%
DEXTERITE		
RAPIDITE	Esquive: __%	
BEAUTE	Charmer: __%	Draguer: __ %

Constitution évolutive: PDV(1/4) PR(3/4)

Moral: Points de notoriété: Stress:

FAVE FASA

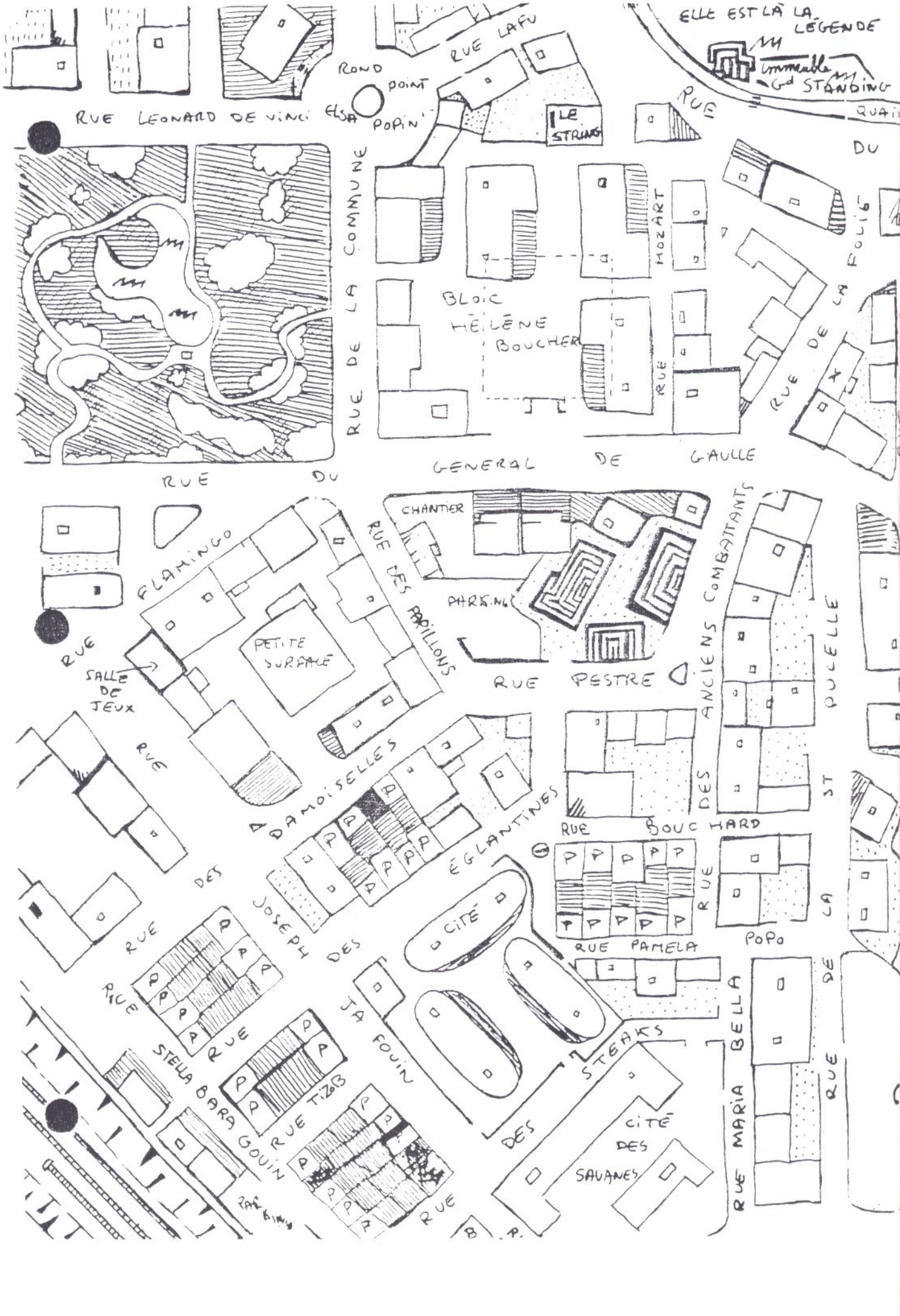
Apparence:

19-20	Tête	Prot:	Dom:
16-18	Bras droit	Prot:	Dom:
13-15	Bras gauche	Prot:	Dom:
12	Coffre	Prot:	Dom:
10-11	Bide	Prot:	Dom:
9	Bas-ventre	Prot:	Dom:
5-8	Jambe droite	Prot:	Dom:
1-4	Jambe gauche	Prot:	Dom:

Acrobatie (10)		Baby-foot (05)	
Argot (10)		Flipper (15)	
Art martial (00)		Mar. Silence (05)	
Baratiner (10)		Mécanique (10)	
Camouflage (10)		Médecine (00)	
Chanter (10)		Musique (10)	
Conduire auto (15)		Pick-pocket (10)	
Conduire bécane (10)		Prem. Soins (05)	
Conn. du milieu (05)		Sauter (10)	
Crocheter (05)		Système D (10)	
Escalade (10)		Verlan (20)	
Etranger (?)		Course (10)	
Faire pitié (10)			
Insulter (10)			

Armes	Type	Dégats	%	CP

Equipement:


ELLE EST LÀ LA LÉGENDE
immeuble
Gd STANDING
QUAIS
RUE LAFU
ROND POINT
ELSA POPIN'
RUE LEONARD DE VINCI
LE STRING
RUE DU
RUE DE LA COMMUNE
MOZART
BLOIC HÉLÈNE BOUCHER
RUE DE LA FOLIE
RUE DU GENERAL DE GAULLE
CHANTIER
PARKING
RUE DES PAPILLONS
RUE FLAMINGO
PETITE SURFACE
SALLE DE JEUX
RUE PESTRE
RUE DES ANCIENS COMBATTANTS
RUE DES DAMOISELLES
RUE DES ÉGLANTINES
RUE BOUCHARD
RUE PAMELA
POPO
RUE DES JOSEPH
CITÉ
RUE JA FOUIN
RUE STELLA BARA GOUIN
RUE TIZOB
RUE DES STEAKS
CITÉ DES SAVANES
RUE MARIA BELLA
RUE DE LA ST PUCELLE
PARKING

LA POLLUÉE
gazon
pont
café
≃ 8 m
pavillon
immeubles
cour intérieure
QUAIS
COLONEL
NICOLO
EL
PICOLO
AVENUE DU GAL GAMBRONNE
RUE KAFKA
LYCÉE J.B
CASERNE POMPIERS
RUE ISADORA DUNCAN
ENTRE POTS
RUE DES ITALIENS
RUE ST MARCUS
PETITE SURFACE
RUE LOQUE
POQUELIN
ALBERT
CITÉ FLEURIE
RUE RICOU
PLACE DU MARCHÉ
ROND POINT DES HÉROS DE PRALINGRAD
RUE SKOF
RUE STICK
RUE DE LA REINE D'ANGLETERRE
DE L'ESPOIR
RUE CROC
ZEITOUN
SOLEIL LEVANT
RUE FLAUEL
AVENUE
PRICHICOS super-marché
MAURICE
DU
1er MAI
RUE DES INNOCENTS
CITÉ DES 1542
RUE GRINCE
LE GALAAN
AVENUE
ANTIER
Gd 86

NOM DU JOUEUR: Bob

NOM: Ernest Prénom: Dupont Age: 17ans Classe: Teddy Niveau [1]

Points d'expérience: 0 Revenu: 15 Fr/semaine

Etudes (classe,lycée): Terminale

Adresse: 4 rue cambrone Type d'habitation: F3

Parents: cool Politique: Socialo Niveau social: ouvrier sup

Frères et soeurs: /

FORCE	11	Bonus: ____.	Poids portable: 77 Kg.
INTELLIGENCE	17	Mémoire: 51 %	Culture générale : 85 %
CONSTITUTION	17	Rés. maladies: 51 %	Rés. alcool: 38 %
DEXTERITE	12	Esquive: 47 %	
RAPIDITE	18		
BEAUTE	10	Charmer: 50 %	Draguer: 52 %

Constitution évolutive: 17 PDV(1/4) (4) PR(3/4) (13)

Moral: 23 Points de notoriété: 0 Stress:

FAVE [ ] FASA [ ]

Apparence:

19-20	Tête	Prot:	Dom:
16-18	Bras droit	Prot:	Dom:
13-15	Bras gauche	Prot:	Dom:
12	Coffre	Prot:	Dom:
10-11	Bide	Prot:	Dom:
9	Bas-ventre	Prot:	Dom:
5-8	Jambe droite	Prot:	Dom:
1-4	Jambe gauche	Prot:	Dom:

Acrobatie (10)		Baby-foot (05)	
Argot (10)		Flipper (15)	
Art martial (00)		Mar. Silence (05)	
Baratiner (10)		Mécanique (10)	40 %
Camouflage (10)		Médecine (00)	
Chanter (10)		Musique (10)	20 %
Conduire auto (15)		Pick-pocket (10)	
Conduire bécane (10)		Prem. Soins (05)	
Conn. du milieu (05)		Sauter (10)	
Crocheter (05)		Système D (10)	
Escalade (10)		Verlan (20)	
Etranger (?)		Course (10)	60 %
Faire pitié (10)			
Insulter (10)			

Armes	Type	Dégats	%	CP

Equipement:

ZONE

(SECONDE EDITION)

JEU DE ROLE COMPLET

LA ZONE C'EST ICI, MAINTENANT ET DERRIERE TOI !
CE JEU MET EN SCENE LES DERNIERS AVENTURIERS DU MONDE MODERNE.
LES ZONARDS QUAND ILS DESCENDENT DANS LA RUE, CE N'EST PAS LE FUTUR CAR IL N'Y A PAS DE FUTUR, CE N'EST NI LE LASER, NI LES EPEES, NI LES DRAGONS.
CE SONT LES CONCERTS CRAIGNOS, LES BASTONS DANS LES TERRAINS VAGUES, LES HELL'S ANGELS, LES CHAINES DE VELO, LES POINGS AMERICAINS.
ZONE EST LA RUE, LA GRISE RUE GLAUQUE DES CITES, LE RIRE DES H.L.M, L'ANGOISSE DU METRO, LES BANDES DE COPAINS, LES CLANS QUI SE CARTONNENT SANS CESSE POUR QUELQUES METRES DE BITUME.
ALORS TOI AUSSI, SI RIEN NE T'EFFRAIE, SI TU AS UN COEUR D'OR SOUS TON CUIR TANNE, ENFILE TES DOCS, SAISIS TA BATTE DE BASE BALL, ET VIENS DEFENDRE TON HONNEUR ET TA VIE.

ET ILS EN PARLENT :

" C'EST UN JUS D'ORANGE MECANIQUE."..

*RITA ZARA*I

"UN MIRACLE, UNE MAGIE, UNE SORCELLERIE ENFIN"

VICTOR HUGO

"AH ZONE...J'EN SUIS ENCORE TOUTE RETOURNEE"

NANA MOUSSKIRI

"BELLE CRISTALLISATION DES PULSIONS DE GRANDS DOUBLETS EMPIRICO-TRANSCENDENTAUX"

FREUD

"KPACHOU !!"

AGENCE TASS

"L'OEUVRE MAJEURE ET INCONTOURNABLE DE LA FIN DE CE SIECLE"

LES AUTEURS

THERY-BOUCHAUD ET CIE
8 RUE GAL GALLIENI
78220 VIROFLAY

NUMERO ISBN 2-906723-00-2