

Bienvenue à Zeuroland ! le pays des gens z'heureux

Un Scénario pour Toon par Jean-Luc

Vous êtes las de votre vie de toon, un besoin de neuf vous taraude, pas de problème !

Zeuroland est là ! Un territoire vierge s'ouvre à vos sens en éveil : Zeuroland !

Si l'inconnu vous attire irrésistiblement, si vous êtes impatient de découvrir ce à quoi personne n'avait encore songé, vous êtes mûr pour Zeuroland, le pays où l'ennui est banni de votre vie !

SYNOPSIS

Un centre commercial tout neuf vient de s'ouvrir au milieu de la Grande Ville. Zeuroland vend de tout, de partout et surtout ce qu'il faut pour vous. Tous les toons en sont fous mais un mystérieux Z a répandu des graffitis ironiques un peu partout sur les murs. La construction du dernier étage en est retardée, ce qui gâche un tantinet le sourire du propriétaire. Il embauche les PJ pour découvrir ce qui coince à Zeuroland.

Zéro. Qui est donc ce Zéro, personne ne le sait et encore moins se préoccupent de ce qu'il peut bien vouloir.

Au final, personne n'a pris tout cela au sérieux, excepté les Grands Patrons qui soupçonnent les Petits Chefs qui eux, pensent évidemment à leurs Sous Subordonnés. Les secrétaires colportent et répandent les accusations sur leurs ennemis intimes, leurs propres consœurs. L'ambiance glisse sensiblement de la grosse bonne humeur à la guéguerre entre services.

C'EST PARTI !

Il manque tout un gros tas de trucs in-dis-pen-sables à votre vie de toon. Tel est le message dispensé à travers la Grande Ville par tout ce qu'elle compte de panneaux d'affichages, d'hommes sandwiches et de haut-parleurs hurlant à tous vents.

La Grande Ville a vu apparaître une nouvelle excroissance à ses quartiers pourtant déjà bigarrés. Un promoteur immobilier a eu la riche idée (oui, c'est un pléonasme) de construire un complexe de commerce pour les Toons. Un endroit fabuleux où l'on pourrait passer une journée entière sans s'ennuyer et revenir le lendemain en se surprenant à trouver encore plus de choses à acheter. Zeuroland, le nouveau centre de la vie plus que mieux est une énorme tour à 36 étages qui regroupe des départements très bizarres.

Chaque matin, un peu plus de monde attend avec impatience l'ouverture de Zeuroland, le pays des gens z'heureux, sauf les grincheux naturellement. L'un d'entre eux se sent particulièrement vexé d'être oublié dans cette affaire : c'est le bien nommé Zéro, le héros des petits z'enfants. Sa vengeance sur cette belle entreprise est à la hauteur de sa renommée : très petite.

Dans les départements comme dans les bureaux attenants, Zéro s'ingénie à multiplier les traces de son mécontentement. Petits mots glissés ça et là, tags rageurs dans les toilettes (les toons vont-ils au WC ? - quand ça les amuse !), panneaux et autocollants apposés sur les frigos, les voitures, les machines à cafés, etc. signés d'un Z qui veut dire

Big Jim



© Ghislain Thierry



Le projet prend du coup du retard sur le planning. L'étage supérieur qui doit abriter la Grande Dispensatrice de Cadeaux n'est toujours pas achevé. Ce qui n'a pas empêché l'ouverture de Zeuroland mais l'inauguration est repoussée aux calendes grecques. L'entrepreneur, Big Jim, en a ras la casquette de courir à droite et à gauche pour faire avancer sa petite entreprise. Par petites annonces, il embauche les PJ pour qu'ils remettent tout le monde au turbin sous le déguisement d'inspecteurs du travail fini. Faute de quoi la bétonneuse pourrait faire des heures sup. Les toons reçoivent chacun un casque de chantier qui leur donne accès à tout le bâtiment pour démasquer les saboteurs qui semblent être partout et nulle part en même temps.

TABLEAUX

Entrevue avec l'entrepreneur : Big Jim expose ses plans pour terminer la construction à temps.

Ruée sur Zeuroland : la traversée de la Grande Ville et de la foule qui attend à l'entrée.

Ping-pong d'une case à l'autre : à chaque étage chacun accuse ses collègues d'à côté.

A la recherche de l'archi-petite bête : les graffitis suspects doivent mettre la puce à l'oreille.

Confrontation avec les suspects : tout le bâtiment fourmille d'inconnus Z.

Course poursuite de la foule en délire : Zéro piège les joueurs et se cache dans la foule.

Grand final au dernier étage : le compte à rebours est enclenché pour ouvrir le 13° étage.

ZEUROLAND : UN VASTE CHAMP D'EMBROUILLES

Zeuroland a en gros la forme d'un champignon qui serait monté très haut sans avoir eu le temps d'ouvrir son parapluie. L'intérieur est monstrueusement complexe et chaque case (ou étage) paraît plus large que le précédent (ce qui est d'ailleurs vrai). Les lois de la physique ordinaire n'ont plus lieu d'être dans un tel environnement où tout est fait pour perturber l'esprit des visiteurs par des prodiges chaque fois renouvelés. Il est donc très facile de se perdre sans que personne ne trouve cela bizarre. S'orienter dans le labyrinthe fait partie du plaisir et le personnel ne fait qu'ajouter à la confusion en renvoyant les quémandeurs de droite à gauche avec le sourire.

LES CASES DU DEDALE

◆ Rez-de-chaussée

Le Grand Hall est la zone d'accès de Zeuroland, donc le point névralgique de ce dédale. On y pénètre par une immense porte blindée qui mène dans un labyrinthe de files d'attentes bien séparées, le tout

dominé par une grande baie vitrée façon hall de gare. Partout aux alentours se pressent des personnes énervées qui s'impatientent avant de rentrer dans l'ascenseur.

◆ L'ascenseur (un piège en puissance)

Une machinerie compliquée de dix cages de fer qui grincent, se coincent et s'arrêtent quand l'envie leur prend. Le service de maintenance est toujours occupé sur la 11° cage qui est restée bloquée au rez-de-chaussée (elle mène à la Grande Dispensatrice de Cadeaux qui n'est toujours pas terminée). Il y a 90% de chance pour que la neuvième cage d'ascenseur soit libre et ignorée de la foule. L'accès à chacun des 12 étages est libre mais il faudra réparer la 11° cage pour atteindre le 13° étage.

◆ Etage 1 - La Zone du Beau Bibelot (des objets hideux, inutilement compliqués et vendus à l'arraché)

Le Personnel : des vendeurs humains grotesquement stylés à l'anglaise font mine de ne pas comprendre ce qu'on leur réclame et proposent systématiquement un objet visiblement tout en toc comme la plus belle invention de l'homme depuis le thé à 5 heures.

Les Clients : une foule bigarrée qui avance et reflue d'un comptoir à l'autre comme la marée au Mont-St-Michel.

Les Décors : un immense vieux magasin Belle Epoque du type Harrods.

Les Produits : un service à thé pour gaucher, une arcebutuse à répétition, un vieux paillason...

Le Truc : absolument rien ici n'est ni utile, ni ne bon goût, voire bon pour la santé

◆ Etage 2 - Le Rayon des Gros Volumes (un tas de séries de collections de tous types, de caisses pleines, etc.)

Le Personnel : une autruche (Monica Sévère) dirige trois castors qui zigzaguent en tous sens.

Les Clients : une troupe de petits Eclaireurs Verts névrosés et monomaniaques qui recherchent désespérément la casquette du Grand Chef perdue dans ce capharnaüm (il est assis dessus).

Les Décors : une ruche d'étagères séparées par des cloisons, le tout rempli de n'importe quoi.

Les Produits : une sélection de cafés terrifiés (des petits paquets de café sur pattes courant et hurlant dans les allées), un tas de gants de boxe rouges, etc.

Le Truc : dans cet endroit les extrêmes s'opposent (tout ce qui est grand devient petit et inversement, personnes et objets compris).

◆ Etage 3 - Le Bazar de l'Indispensable Nouveauté (un seul produit y est vendu comme le dernier miracle)

Le Personnel : le croisement entre la garde vaticane et un tribunal anglais en robes et perruques.

Les Clients : une série de râleurs excités de type grand-mère acariâtre, aristocrate hautain...

Les Décors : une salle aux enchères pharaonique avec une profusion de statues, de tentures, de plantes vertes.

Les Produits : un appeau à facteur, une cruche de Perrette (très fragile), un talisman ottoman.

Le Truc : chaque objet mis en vente paraît effectivement irrésistible et c'est la ruée garantie à qui l'achètera le premier.

◆ Etage 4 - Le Comptoir des Dernières Affaires (un très long bar avec des casiers vides et des vendeurs fatigués)

Le Personnel : un petit vieux très sec, au visage ridé comme une pomme blette et aux longs favoris blancs.

Les Clients : tout le monde a l'air fatigué, harassé, épuisé. Ici se rassemblent les découragés et les éclopés de Zeuroland. Les seuls qui se sont pas pressés de bouger ou d'acheter.

Les Décors : un vieux comptoir de bar, poussiéreux et parsemé de toiles d'araignées, des tables et des chaises disséminées ça et là. Un espace réduit par rapport aux autres zones.

Les Produits : une cocotte à minutes (une grosse poulette portant au cou un énorme réveil comme le ferait un rappeur), un pressurisateur de ballons de baudruche, un pot de miel.

Le Truc : on a l'impression de mourir d'ennui (et ce n'est pas une métaphore pour un toon) mais c'est pour mieux rebondir ailleurs car au bout d'un moment cela lasse de ne rien faire...

◆ Etage 5 - L'Aire pépère du petit Truc pas Cher

Le Personnel : une bande de nains enserrés dans un ridicule costume de fourrure violette, bleue ou rose bonbon (ils sont très susceptibles à ce sujet).

Les Clients : beaucoup d'enfants, une famille nombreuse de lapins, de jeunes toons en vacances (ils sont tous mignons, aussi véloces que féroces envers tout obstacle placé sur leur chemin).

Les Décors : un champ de marguerites à perte de vue avec des cabanes de bois isolées.

Les Produits : des bonbons à surprises, des cloches de Pâques, des paquets cadeaux

explosifs.

Le Truc : plus on passe de temps dans cette zone, plus il y a de chances de régresser vers l'enfance.

◆ Etage 6 - Le Coin du Bidule Pittoresque mais Utile (un laboratoire d'expérimentations que les clients testent)

Le Personnel : le croisement entre des savants fous et des vendeurs extrêmement motivés.

Les Clients : des couples de richards très collets montés, le roi du Botswana et son harem, l'empereur du caoutchouc et sa moitié (qui est deux fois plus grosse que lui, bien entendu).

Les Décors : des écrans partout, des diodes qui clignotent, des schémas abscons et du matériel si sophistiqué qu'on a du mal à différencier les objets à vendre de ceux qui font partie du décor.

Les Produits : la poinçonneuse multi-usage, le bras robot additionnel pour cyborgs, le super TNT en bâtonnets, ...

Le Truc : tout un assortiment de machines vendues au tout venant et ultra dangereuses pour un utilisateur qui n'a pas lu le mode d'emploi (c'est le même pour tous : 10 pages de baratin et une note en petits caractères : « *les accidents survenant lors d'une utilisation normale de ce produit ne relèvent pas de la responsabilité d'Acme Production* »).

◆ Etage 13 - la Grande Dispensatrice de Cadeaux (le projet final qui doit parachever l'œuvre de Big Jim)

C'est à proprement parler une machine infernale qui délivre à chaque client qui pénètre dans ses entrailles le Cadeau Ultime que celui-ci attendait depuis si longtemps. Il faut pour cela passer dans un tunnel illuminé de néons, dévaler un toboggan de fête foraine avant d'atterrir devant un Méga Ordinateur muni de cadrans, de lampes sous vide et un petit

La Grande Sonia



© Ghislain Thiery



tiroir télescopique d'où sort la surprise.

Pour faire fonctionner le tout, il faut d'abord réparer l'ascenseur N°11 et trouver la pièce manquante qui a été volée par Zéro, à savoir la pile atomique.

◆ Les zones réservées :

Etage 9 - Le placard à balais : renferme tout ce qui peut être utile pour réparer l'ascenseur.

Etage 10 - L'entrepôt : une réserve totalement bordélique de tous les produits à vendre.

Etage 11 - Les bureaux : une zone désespérément vide où sont censés travailler les employés.

Etage 12 - La machine à café : un lieu d'échange vital pour la petite communauté des employés de Zeuroland où l'on est certain de trouver les disparus du monde du travail.

LES ACTEURS

◆ Zéro, la mite du héros solitaire

Nom : Zéro

Espèce : mite

Points de vie : 10

Ennemis naturels : les plus grands que soi

Croyances et objectifs : aider les petits z'enfants

Muscle : 3 (combat 5, soulever des trucs lourds 6)

Zip : 2 (courir 8, esquiver 7, sauter 9)

Cervelle : 4 (faire/défaire des pièges 5, pister/couvrir sa piste 7, se cacher/trouver 6)

Pêche : 7 (être discret 8, passe-passe 9)

Délires : vitesse incroyable 8

Imaginez comme la vie est dure quand on est une minuscule mite ignorée de tous. Zéro a bon cœur, mais toutes ses tentatives pour s'attirer un peu d'affection ont échoué jusque là. Elle s'attache aux enfants qui sont aussi petits qu'elle et leur susurre à l'oreille des mots doux comme si elle était leur conscience. Seulement chaque toon possède bien entendu une vraie conscience qui n'apprécie pas qu'on lui vole la vedette. Zéro est donc habituée aux rebuffades et change souvent de petit porteur. Depuis l'ouverture de Zeuroland, elle enrage. Comment ça, on utilise son nom sans lui demander son avis et en déformant l'ortogafe en plus ? Cela ne va pas se passer aussi facilement ! Zéro sème partout des avis vengeurs qui clament son mépris de ce Zeuroland de pacotille et vole la pile atomique (aussi grosse qu'une pile bouton). Tout ce qu'elle demande, c'est un peu de reconnaissance et d'attention pour sa petite personne. En réalité, elle se trouve très bien à Zeuroland où fourmillent les petits z'enfants. D'autant que dans le Rayon des Gros Volumes elle prend enfin une taille suffisamment respectable pour être remarquée.

◆ Big Jim, le patron de Zeuroland

Espèce : un ours de taille respectable habillé d'un complet et portant un casque de chantier

Points de vie : 12

Ennemis naturels : les petits fonctionnaires tatillons, les termites

Croyances et objectifs : faire pousser le plus vite possible de grands bâtiments

Muscle : 6 (casser les portes 8, combat 7)

Zip : 3

Cervelle : 6 (lire 7, résister au baratin 9, voir/entendre/sentir 7)

Pêche : 3 (baratin 9, être discret 2)

AUTRES PERSONNAGES SECONDAIRES

◆ La Grande Sonia

Espèce : girafe dactylo

Points de vie : 9

Ennemis naturels : ses collègues de boulot

Croyances et objectifs : le droit à la sacro-sainte pause café, bloquer les intrus qui dérangent le patron

Muscle : 3 (lancer 5, grimper 4)

Zip : 3 (courir 5, esquiver 4)

Cervelle : 2 (résister au baratin 4, identifier les choses dangereuses 5)

Pêche : 2 (baratin 3, refile/détecter 4)

Délires : élongation 5

◆ Rôle en chef, responsable des travaux

Espèce : castor

Points de vie : 8

Ennemis naturels : les tortues, les indiens

Croyances et objectifs : le travail n'avance qu'à force de coups de gueule

Muscle : 3 (casser les portes 4, soulever les trucs lourds 6)

Zip : 2 (conduire des véhicules 4, courir 5, nager 8)

Cervelle : 4 (faire/défaire des pièges 6, résister au baratin 7, pister/couvrir sa piste 5)

Pêche : 3 (baratin 4, refile/détecter 5)

Délires : sac à malices 7 (une scie, un double mètre, un chewing-gum sec, des ventouses, ...)

◆ Mme Accarias, caissière super motivée

Espèce : robot caisse-enregistreuse modelé comme une petite grand-mère

Points de vie : 12

Ennemis naturels : les mécaniciens et les programmeurs

Croyances et objectifs : discuter un quart d'heure avec les gens rend le sourire à tout être normalement constitué et tant pis pour les autres, ils n'ont qu'à attendre, leur tour viendra !

Muscle : 5 (combat 8, soulever les trucs lourds 7)

Zip : 3 (courir 4, esquiver 5)

Cervelle : 1 (faire/défaire les pièges 3, résister au baratin 3)

Pêche : 3 (baratin 6, refiler/détecter 5)

Délires : bras multi-usages 8

◆ Pile Poil, coursier ultra rapide

Espèce : fox terrier

Points de vie : 7

Ennemis naturels : les lièvres

Croyances et objectifs : être à l'heure prime sur tout et il faut atteindre son but le plus vite possible

Muscle : 3 (casser les portes 5, grimper 6)

Zip : 5 (conduire les véhicules 7, courir 9, sauter 7)

Cervelle : 4 (pister/couvrir sa piste 5, voir/entendre/sentir 6)

Pêche : 6 (baratin 7, être discret 8, passe-passe 8)

Délires : vitesse incroyable 8

DIVERS REPRESENTANTS DE LA FOULE EN DELIRE

Les Ragnagnas, un couple enragé de la dernière mode ;

Monsieur Patraque, roi des emmerdeurs ;

Pille, Casse et Cours, trois mômes dingues ;

Les suspects ;

Le Rôt, la grosse peluche qui se balade partout en distribuant des gros bizous ;

6P2RO, robot chargé de nettoyer tout ce qui traîne par terre ;

Jules Lérot, technicien de surface qui fume comme un pompier et chique comme un zouave ;

L'Aspiro, l'engin qui nettoie tout du sol au plafond (vendu 555 fois par jour, revient toujours) ;

Ziggy, l'E.T., un marmot obsédé par les marmots qui piquent une crise ;

Zarra, la voyante extralucide (au petit déjeuner) ;
Zeut-là, indien des plaines et des bosses.

LES INDICES

Les panneaux et graffitis de Zéro : une obsession de la taille doit se deviner chez le mystérieux justicier de Zeuroland.

« Mes petites Souris, vous z'êtes filmées »

« Zeuroland, le pays des maouss zozos neuneux »

« Si les p'tites z'hirondelles migraient, on les z'auraient vues à Zeuroland, non ? »

« C'est un éléphant ? Un diplodocus alors ? Non, c'est Zeuroland ! Le grand zoo des Zéros »

« Allons z'enfants de la prairie, le jour des poires est arrivé ! »

« Zeuroland, un grand pas en avant pour les petits z'enfants »

LE GRAND FINAL

Au moment opportun, une voix synthétique annonce dans les hauts parleurs l'inauguration du 13^o étage et la distribution de cadeaux fabuleux. C'est la ruée vers l'ascenseur puis dans l'autre sens tandis que la voix décompte les minutes qui restent avant l'autodestruction (au cas où la pile n'a pas été retrouvée, ou si c'est plus marrant ainsi).

Deux possibilités : soit les joueurs mettent la main sur Zéro (1), soit ils se perdent dans Zeuroland et la fin arrive toute seule (2).

Zéro est capturée, rend la pile atomique et se repent de ses erreurs. Elle promet d'aider à présent à répandre la bonne humeur et le sourire dans tout Zeuroland. Happy End !

L'enquête n'avance pas ? Le 13^o étage est enfin achevé, le 11^o ascenseur est mis en service. Big Jim monte dedans avec son équipe et les joueurs pour voir fonctionner la machine. Dès la première utilisation, le sol tremble, les murs s'écroulent lentement et tout le monde panique. Le temps de sortir et vous avez droit à la vision de Zeuroland qui s'écroule en un gros tas de poussière. Bad News !



© Ghislain Thiery