

Déserteurs

Par Lofwyr, pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.



Vous êtes des déserteurs, des soldats appelés sous les drapeaux dans une guerre sanglante que vous ne voulez pas livrer, poussés par votre courage à commettre un crime contre votre patrie et votre devoir, celui de quitter les lignes pour peut-être vivre. Ce qui vous attend si on vous rattrape, c'est une mort sans honneur de la main des pauvres bougres qui comme vous n'ont rien demandé. Auparavant les ennemis étaient en face, dorénavant, le danger est partout. Le moindre type peut vous dénoncer et vous faire condamner et la police militaire quadrille tout le pays disant quasiment aux gens quoi penser. La faim et le froid tueront peut-être avant qu'elle ne vous mette la main dessus. Mais au moins et jusqu'au reste de votre vie, vous serez libres.

La proposition de jeu :

Période historique :

J'ai eu cette idée principalement en pensant aux déserteurs français de la première guerre mondiale mais n'étant pas expert dans cette période de l'histoire, je fais le choix de rester vague, l'histoire des vos déserteurs se passe dans un contexte proche de la première guerre mondiale niveau technologique et dans un pays réel ou fictif (à votre guise) ressemblant à l'Europe début XXe. Seule petite différence contrairement au contexte historique, il est tout à fait normal que vos joueuses jouent des femmes si iels le désirent.



Dans tous les cas, cette guerre est un conflit ou des bonnes gens bien décorés de médailles et bien planqués à l'arrière des lignes utilisent les PJs comme chair à canon dans une guerre décidée par des élites gonflées d'orgueil pour des enjeux de dominations qu'eux seuls comprennent.

Le ton

Le ton du jeu n'est pas forcément dur. Vos PJ ont vu l'horreur de la guerre et risquent tout pour y échapper. Ils partagent un pan d'histoire commune, tissent des liens, se soutiennent et survivent ensemble. L'accent est mis sur la camaraderie plutôt que sur le conflit, d'autant que le jeu est conçu pour être létal en cas d'affrontement physique.



Le Jeu :

Création de personnage :

Chaque personnage a trois caractéristiques.

Soldat : Pour tout ce qui est physique, encaisser et combat.

Survivant : Pour tout ce qui est survie, chasse, pêche...

Camarade : Pour tout ce qui est baratin, marchandage...

Les joueuses ont 5 points à répartir dans ces caractéristiques et elles ont un maximum de 3 et un minimum de 1.

Il n'y a pas de point de vie ou de valeurs dérivées des caractéristiques, les blessures sont gérées de manière narrative. Une balle est souvent mortelle pour vos PJ comme pour les autres. Si un personnage est blessé mais pas mort, augmentez simplement la difficulté de ses jets.

Chaque personnage dispose de son uniforme, d'un couteau pliable et d'un sac quasi vide, il hérite également d'un objet utile ainsi que d'un but tiré sur ces tables aléatoires

Objet utile

1. Une arme avec 5 cartouches
2. Des vêtements civils
3. Un laissez passer falsifié (évite une rencontre avec la PM)
4. Une carte du coin d'avant les bombardements
5. Une liasse de billet (de quoi payer 5 repas décents)
6. Un contact fiable dans le coin (position à tirer sur la carte)

But

1. Voir sa famille
2. Accomplir la dernière volonté d'un camarade
3. Porter une lettre à quelqu'un
4. S'engager chez les pacifistes
5. Empêcher un mariage
6. Finir une oeuvre d'art



Chaque PJ doit avoir un but personnel, discuté et ajusté avec les joueuses pour correspondre à leur vision. Ce but est crucial : c'est ce qui a poussé le PJ à désertier et lui donne la force de continuer. Idéalement, aucun PJ ne devrait partager le même but.

Jeter les dés :

Systeme général :

Quand la réussite d'une action n'est pas certaine, jetez un nombre des dés à 6 faces égal au niveau de compétence du PJ et gardez le meilleur. Si le jet de votre joueuse bat ou égale la difficulté l'action est réussie sinon c'est un échec. Si on se trouve dans une situation ou un PJ doit affronter plusieurs choses de front, il peut gérer autant de problèmes qu'il a de dés.

Exemple : Tonton installe le camp pour les autres dans une clairière, il décide de faire du feu (difficulté 2) et de pêcher du poisson (difficulté 3). Il sépare donc son score de survivant de 2 en deux jets. Il fait 3 et 1, il doit donc choisir quoi privilégier entre le feu et la nourriture.

La difficulté :

Le score à atteindre est déterminé par la MJ et ne peut dépasser 6 qui est la difficulté maximum. Pour le combat contre un animal ou des humains jetez 1D6 pour connaître la difficulté. Pour la recherche de nourriture, la difficulté pour en trouver ou en mendier est égale au degré de dévastation de la zone dans laquelle se trouvent les PJ.



La carte :

La carte disponible en annexe est une carte hexagonale de 6*6 la case numérotée 1:1 se situe en haut à gauche et est le point de départ des PJ, c'est la ligne de front. Pour chacun des PJ, deux D6, le résultat est l'emplacement où se trouve les personnes ou le but à accomplir.

Remplir la carte :

À chaque déplacement d'un hexagone, un PJ va tirer trois D6 : un pour le type de terrain, un second pour le niveau de dévastation et un 3e pour le niveau de menace de la zone. A chaque changement de zone, le PJ qui fait le jet et qui décrit la zone à partir des informations obtenues par les tables aléatoires. Si ce PJ a tiré la carte à la création, il peut relancer un des trois jet des dés. Le PJ qui narre la zone change à chaque hexagone.

<u>Type de zone</u>	<u>Dévastation*</u>	<u>Menace :</u>
1. Rivière	1. Intact	1. Amical
2. Plaine	2. Traces de passage	2. Sûr
3. Village	3. Traces de conflit	3. Malaisant
4. Ville	4. Pillé	4. Alarmant
5. Champs	5. Ravagé	5. Hostile
6. Forêt	6. Rasé	6. Mortel

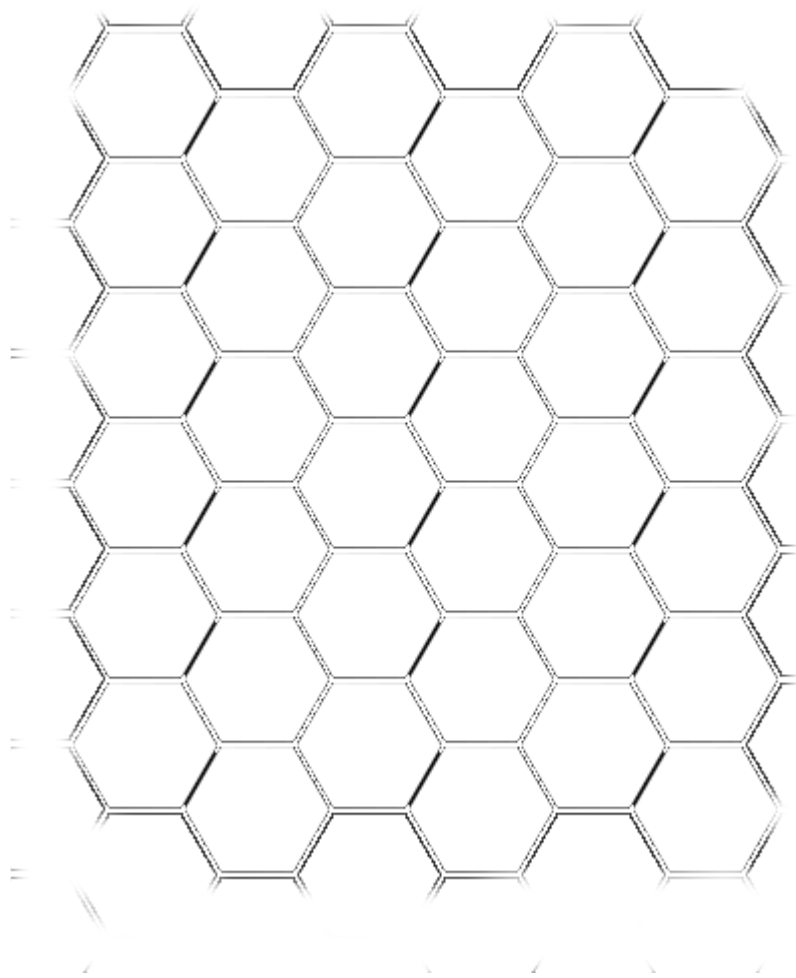
Les menaces :

L'attrition :

La principale difficulté pour vos PJs sera la faim et le manque de sommeil. Chaque hexagone nécessite une journée de marche prudente, dans une zone dévastée où les ressources sont rares. Si vos PJs ne mangent pas ou ne se reposent pas au chaud, ils tomberont malades au prochain hexagone et mourront au suivant. Un PJ malade subit un malus de 3 à ses jets pour l'hexagone suivant. Le nombre de personnes nourries par un jet de survie est l'écart entre le jet et la dévastation.

La police militaire :

Tirez à chaque début de session à l'aide 2D6 l'emplacement de trois brigade de police militaire. Si vos PJ croisent la police militaire, ils vont devoir se cacher car elle les recherche activement pour désertion. Ces brigades sont fixes sauf si vos PJ allument un feu ou communiquent avec d'autres humains auquel cas chaque brigade se déplace d'un hexagone vers les PJ.



Crédits images

Toutes les photos de guerre proviennent du musée carnavalet, accessible librement. La carte vierge est faite sous GIMP par Lofwyr.

JDR interdit aux fachos et autres bolos