

Désertez !

Autrefois insoumis,
Réfractaire depuis,
Déserteurs aujourd'hui.

Par K7, sur une idée de Lofwyr développée par Aligatron pour le Neuvième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC



Présentation du jeu :

Désertez ! se base sur le contexte de la première guerre mondiale. Les PJ ont déserté et ils forment un groupe soudé qui devra permettre à chacun d'eux d'accomplir son objectif personnel. C'est un jeu d'exploration et de survie dans lequel la victoire éventuelle repose avant tout sur l'inventivité des PJ.

C'est la guerre ! Sur les affiches ou à la radio, la mobilisation générale est décrétée. Personne ne sait vraiment qui du pays voisin ou de nous attaque. Seule certitude, les frontières se redéfinissent à coups de canon au prix du sang des braves.

Vous avez été parmi les appelés de cette guerre sanglante mais vous avez décidé de désertier. Ce qui vous attend si on vous rattrape, c'est une mort sans honneur de la main de 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, la police militaire quadrille tout le pays en disant aux gens quoi penser et la faim et le froid vous tueront peut-être avant même 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 :

Composante historique :

Par défaut, cette histoire prend place lors de la première guerre mondiale, ou lors d'un conflit imaginaire équivalent. Pensez que vos personnages seront des contemporains de Pablo Picasso (1881 - 1973), Joseph Staline (1878 - 1953), Henry de Monfreid (1879 - 1974), Marcel Proust (1871 - 1922) ou encore Alexandre Graham Bell (1847 - 1922).

Les personnages qui seront joués peuvent être aussi bien masculins que féminins. Vous pouvez décider d'ignorer le sexisme historique ou d'en tenir compte. Dans ce second cas, les personnages féminins auront eu des rôles non combattants (cuisine, mécanique, infirmerie, religion, secrétariat...), à moins qu'elles soient membres de l'armée rouge russe, de la garde rouge finlandaise ou qu'elles soient ottomanes.



Dans tous les cas, cette guerre est un conflit où des 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.

Préconisations :

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 avant de l'être sur le conflit. Les affrontements physiques peuvent facilement être létaux, mais ils sont loin d'être les seuls dangers que rencontreront les PJ. L'inventivité des PJ devrait être récompensée, mais attention : une bonne idée, si elle ne subit pas d'adaptation, ne fonctionne qu'une fois.



Le Jeu :

Création de personnage :

Chaque personnage a cinq caractéristiques. Elles représentent des rôles que chaque personnage est forcé d'endosser. Si un score est élevé, le personnage est adapté à cette fonction, qui ressemble peut-être même à une vocation pour lui. S'il est faible, le personnage n'est pas fait pour ça.

Soldat : Pour surveiller les environs, transporter du matériel lourd, encaisser, combattre, faire preuve de discipline et d'autorité.

Survivant : Pour pister, s'orienter, chasser, pêcher, dépecer, trouver un abri, être endurant.

Camarade : Pour marchander, séduire, encourager, agir en groupe, consoler quelqu'un.

Hors-la-loi : Pour mentir, saboter, crocheter, se cacher, désobéir, bluffer, détourner l'attention, penser hors des normes.

Bricoleur : Pour fabriquer, réparer, améliorer ou saboter du matériel, qu'il s'agisse d'objets basiques ou de technologie industrielle, voire de bâtiments.

Chaque personnage commence à 1 dans chaque caractéristique et dispose de 5 points supplémentaires à répartir. Le score d'une caractéristique ne peut pas dépasser 3.

Il n'y a pas de point de vie, de faim, de fatigue ou de valeurs dérivées des caractéristiques, par exemple les blessures sont laissées à l'arbitrage du MJ. Une balle conduit souvent à la mort après une agonie plus ou moins longue. Si un personnage est blessé mais pas mort, infligez-lui un malus (voir plus loin).

Chaque PJ doit avoir un but personnel, discuté et ajusté avec l'ensemble de la table pour correspondre à leur vision. Avoir un but est crucial : c'est ce qui a poussé votre PJ à désertier et lui donne la force de continuer. Vous pouvez choisir n'importe quel but. Une liste est présente pour vous inspirer ou vous permettre de les tirer au hasard :

But :

Ce que veut le personnage :

1. Voir sa famille
2. Porter une lettre à quelqu'un
3. S'engager chez les pacifistes
4. Empêcher un mariage
5. Finir une œuvre d'art
6. Tuer quelqu'un
7. Libérer quelqu'un
8. Récupérer un objet
9. Avouer quelque chose à quelqu'un
10. Rendre quelque chose à son ou sa propriétaire

Pourquoi il le veut :

1. Pour accomplir les dernières volontés d'un(e) camarade
2. Pour faire triompher la justice
3. Pour rétablir son honneur
4. Pour exprimer ses sentiments
5. Pour qu'on se souvienne de lui ou d'elle
6. Pour gagner un bon paquet d'argent
7. Pour devenir quelqu'un de meilleur
8. Pour accomplir un devoir religieux
9. Pour réparer un tort commis par soi
10. Pour rétablir la vérité

En début d'aventure chaque personnage dispose de son uniforme, d'un sac vide et d'un fusil à baïonnette avec 1d10-6 munitions (chacun a donc plus d'une chance sur deux de n'avoir aucune balle). Il hérite également d'un objet ou compagnon animal utile, qui peut être choisi en accord avec le MJ ou être tiré aléatoirement dans la liste suivante. Pour simuler 1d40, lancer un d20 et un autre dé : si le résultat de ce dernier est impair, le résultat du tirage est égal au score affiché par le d20. S'il est pair, ajoutez 20 au résultat du d20.

Objet/animal utile

1. 5 cartouches
2. Des vêtements civils
3. Un laissez-passer falsifié
4. Une carte du coin d'avant les bombardements
5. Une petite liasse de billets
6. Un pigeon voyageur permettant d'envoyer un unique message à un contact fiable dans le coin (dont la position est à tirer sur la carte)
7. 5 repas décents
8. De la corde
9. Des bandages
10. Une gourde d'eau pleine
11. Une pelle
12. Un chien
13. Une canne à pêche
14. Un masque à gaz
15. Des jumelles
16. Deux grenades
17. Cinq barres de chocolats
18. Une pince coupante
19. Deux seringues de morphines
20. Un chat
21. Une lampe dynamo
22. Un lot d'uniformes de l'armée ennemie
23. Une bicyclette

24. Un sabre d'officier
25. Un faux titre de permission
26. Un kinétographe avec trépied
27. Une pioche
28. Un uniforme de rechange neuf
29. Des photographies de Coco Chanel
30. Un sifflet strident
31. Deux pilules de cyanures
32. Un dictionnaire bilingue
33. Trois cigares
34. Un ballon de football
35. Un sac de charbon
36. Un mulet
37. Un savon
38. Une grande couverture
39. Une tente
40. Un marteau et des clous

Nationalité :

Vos PJ ne partagent pas forcément tous la même nationalité. En revanche, ils appartiennent *a priori* tous à des armées alliées (soit au sein de l'Entente, soit parmi les Empires Centraux). Considérez que les PJ parlent tous au moins une langue en commun. En revanche, en ce qui concerne les PNJ, une différence de nationalité peut être un véritable obstacle à la communication. Même si la langue est partagée, l'accent peut parfois poser un problème. Si un joueur veut que son personnage sache parler une langue qu'il pourrait connaître sans pour autant que ce soit certain, un jet de **camarade x 2** permet de déterminer s'il la parle. Ce test peut être adapté selon la manière dont le PJ aurait pu apprendre la langue. Il peut par exemple devenir **camarade + soldat** s'il s'agit de la langue d'une armée alliée ou **camarade + hors la loi** si les locuteurs de cette langue sont marginalisés dans le pays du PJ.

Voici une liste non exhaustive de nationalités impliquées dans cette guerre, associées à des traits culturels. Ces traits n'ont pas forcément à être respectés par les déserteurs, qui peuvent choisir de quelle façon ils se positionnent par rapport à eux. N'oubliez toutefois pas que la désertion n'implique pas forcément le pacifisme et n'interdit pas le patriotisme.

Française : Jamais ils n'atteindront Paris !

Il faut être prêt à se battre au corps à corps pour défendre ses positions.

Allemande : Au service du Kaiser

La violence est justifiée pour défendre l'empire. Tout territoire visé par le Kaiser doit d'ores et déjà se soumettre.

Autrichienne : Il faut venger l'archiduc

Des terroristes cherchent à détruire l'Autriche-Hongrie. Il faut se montrer méfiant des individus agissant en dehors des limites de la loi.

Britannique : Langue de Shakespeare

L'anglais est la plus belle langue du monde, lorsqu'elle est bien parlée.

Belge : Vive le roi-chevalier !

La Belgique n'est soumise à aucune puissance étrangère et doit, malgré les alliances nécessaires, conserver son indépendance quoi qu'il en coûte.

Américaine : La liberté pour tous

Les monarchies autoritaires doivent être défaites et tous ceux qui les soutiennent sont des obstacles vers la libération des peuples.

Canadienne : La force de la nation

Rien n'est plus digne de confiance qu'un autre canadien. Avec la guerre, il est plus que jamais nécessaire de s'entraider, entre membres de la même nation.

Italienne : La flamme de la civilisation

Les nations ennemies et la guerre sont le terreau d'une barbarie à combattre coûte que coûte.

Sénégalaise : Nouveaux citoyens

Il faut, par notre bravoure, prouver à la république française que nous sommes dignes d'elle.

Maghrébine : Les sept piliers

L'Islam nous inspire sagesse et bravoure.

Indienne : Convoqué par l'Empire

Il nous faut prouver notre bravoure à l'empereur des Indes de Londres en prélevant des trophées sur nos ennemis vaincus.

Unité d'appartenance :

Chaque PJ est également caractérisé par son rôle dans l'armée, qui lui offre en général un bonus de +1 dé dans les situations appropriées. Cette liste est non-exhaustive, d'autres rôles peuvent être joués avec l'accord de la MJ.

Médecin/infirmier : +1 aux jets de soins

Messager : +1 pour être discret et pour courir vite

Officier : +1 à tous les jets impliquant "soldat", mais davantage de PNJ ont entendu parler de la désertion du PJ et connaissent son apparence

Sapeur : +1 pour construire ou défaire des obstacles artificiels et des explosifs

Carabinier : +1 aux jets de tirs

Spahis (réservés aux Maghrébins) : +1 au combat à l'arme blanche

Aumônier/nonne : +1 aux jets impliquant la religion. Ce bonus devrait facilement pouvoir être utilisé lors des interactions sociales si le PJ fait appel à la religion... et qu'il partage celle de l'interlocuteur.

Mitrailleur : +1 pour la réparation, la construction, l'amélioration et le sabotage d'armes et de machines de guerre.

Gorkahs (réservé aux Indiens) : +1 à la chasse et la collecte de ressources.

Fusiliers marins : +1 pour le déplacement, la discrétion et la recherche d'abris en terrain boueux ou humide.

Tankiste : +1 pour piloter, réparer ou saboter des véhicules terrestres.

Bersagliers (réservés aux Italiens) : +1 pour résister au froid. Divise par deux les malus dus au froid et aux conséquences du froid (l'arrondi est fait de façon à avantager le PJ).

Cantinier : +1 aux jets de cuisine (y compris pour rendre comestible ce qui ne l'est pas)

Cycliste : +1 en combat contre les cavaliers, +1 pour se replier.

Jeter les dés :

Système général :

Lors d'un jet de dés, on utilise soit deux caractéristiques, qui sont alors additionnées (**soldat+ survivant** pour tendre une embuscade, **soldat+hors-la-loi** pour battre en retraite efficacement ou pour faire preuve de courage, **bricoleur+camarade** pour concevoir une œuvre d'art, **survivant+camarade** pour soigner quelqu'un, **hors-la-loi+camarade** pour se faire passer pour ce qu'on est pas...), soit une seule, qui est alors doublée (**survivant x 2** pour suivre des traces). La valeur obtenue correspond au nombre de d20 jetés. Lors de la plupart des jets de dés, on ne prendra en compte que le meilleur résultat ayant été tiré. Dans un « jet de performance », il faut que le résultat dépasse ou égale la difficulté pour que l'action soit réussie. Dans d'autres circonstances, il peut arriver que le "meilleur" jet de dés soit le plus petit (voir par exemple les jets de commandement, pour **l'entraide**). Lors d'un jet de performance, si plusieurs dés font un 20, alors le résultat du jet est augmenté de 1 par dé ayant fait ce résultat au-delà du premier (par exemple, si trois dés font 20, le résultat est de 22).

Si on se trouve dans une situation où un PJ doit affronter plusieurs choses de front, il peut gérer autant de problèmes qu'il a de dés. Dans ce cas, tous les dés sont jetés avant d'être répartis par tâche. Si la réserve de dés impliqués n'est pas la même pour toutes les actions, c'est la plus petite qui est utilisée.

EXEMPLE : TONTON INSTALLE LE CAMP POUR LES AUTRES DANS UNE CLAIRIÈRE, IL DÉCIDE DE FAIRE DU FEU (**SURVIVANT x 2**, DIFFICULTÉ 14) ET DE RÉPARER UNE CANNE À PÊCHE (**BRICOLEUR x 2**, DIFFICULTÉ 16). SON SCORE DE **SURVIVANT x 2** EST ÉGAL À 4 ET SON SCORE DE **BRICOLEUR x 2** EST ÉGAL À 6. IL LANCE DONC 4 DÉS. IL FAIT 17, 8, 13 ET 1, IL DOIT DONC CHOISIR QUOI PRIVILÉGIER ENTRE LE FEU ET LA CANNE À PÊCHE.

La difficulté :

Le score à atteindre est déterminé par la MJ. La difficulté moyenne, pour un jet de performance, est de 17. Pour la recherche de nourriture, la difficulté pour en trouver ou en mendier est par défaut basée sur le degré de dévastation de la zone dans laquelle se trouvent les PJ.

L'action est...

Basique 13

Facile 14

Simple 15

Incertaine 16

Délicate 17

Ardue 18

Difficile 19

Un défi 20

Un exploit 21

Malus :

Lorsque un PJ subit un malus, celui-ci se soustrait au résultat le plus gros fait par un dé, s'il s'agit d'un jet de performance (il s'ajoute au plus petit résultat produit par un dé s'il s'agit d'un jet où il faut faire le moins possible). S'il y a plusieurs malus, ils ne s'additionnent pas : le malus le plus sévère s'applique au dé ayant fait le meilleur résultat, le deuxième plus sévère s'applique à celui ayant fait le deuxième meilleur résultat, etc. Si le nombre de malus subit en même temps par un PJ dépasse le nombre de dés qu'il a lancés, alors là, plusieurs malus vont s'appliquer au même dé. Exemple : Cyrius, malade (malus 2), blessé (malus 3) et fatigué (malus 1), veut stabiliser un camarade agonisant. Sa réserve de **camarade + survivant** n'est malheureusement que de 2. La MJ fixe la difficulté à 15. Cyrius lance donc ses deux dés, qui font respectivement 18 et 16. Le plus gros malus s'applique au 18, qui devient un 15 et le deuxième au 16, qui devient un 14. Mais le troisième malus du soigneur improvisé fait tristement basculer le 15 en 14. La tentative de stabilisation est donc un échec...

L'entraide :

Les PJ peuvent s'entraider pour accomplir une tâche difficile. Il y a deux façons de s'entraider : de façon hiérarchisée et de façon anarchique. Si une stratégie hiérarchisée est employée, un(e) chef(fe) d'opération est désigné(e). Iel effectue un jet de commandement. C'est un jet de **soldat x 2** qui doit faire le plus petit résultat possible. En effet, c'est sur son résultat que sera basé la difficulté des jets effectués par chacun de ses subordonnés pour l'aider. Ils lancent tous autant de dés que si c'était eux qui effectuaient le test pour lequel l'entraide a lieu. Tous les dés qui atteignent ou dépassent le résultat du jet de commandement+10 sont ajoutés à la réserve de dés du chef d'opération. Aucun subordonné ne peut conférer un bonus supérieur à son score en **soldat** à son chef.

Si les PJ optent pour une tactique anarchique, ils vont effectuer à tour de rôle un jet de performance de camaraderie + (une des caractéristiques adaptées au test). Un résultat supérieur ou égal à 14 ajoute un nombre de dés égal à (résultat-13) à la réserve d'entraide. En revanche, si le résultat va de 5 à 8, un dé est retiré à la réserve d'entraide. Sur un résultat de 2 à 4, deux dés sont retirés et sur un résultat de 1 (qui implique donc, sauf malus, que tous les dés lancés aient fait 1 !), trois dés sont retirés. La réserve d'entraide commence à 0 et ne peut pas descendre en dessous. Ensuite, la réserve d'entraide est jetée et c'est elle qui détermine si le jet est réussi ou non.

Bluff ou jet caché :

Parfois les PJ vont vouloir bluffer, tromper ou créer de faux documents. Pour rajouter un peu de piment le MJ peut lancer secrètement le jet de "**hors-la-loi**" et/ou "**camarade**" avec la réserve de dés du PJ. Le joueur apprendra donc en même temps que son personnage si cela a fonctionné ou pas.

EXEMPLE : HANADI VEUT SE FAIRE PASSER POUR UN GRADÉ DE L'ARMÉE POUR PASSER UN POSTE DE CONTRÔLE. LE MJ LANCE "**HORS-LA-LOI x 2**" À 4 DISCRÈTEMENT POUR VOIR SI LE COSTUME FABRIQUÉ POUR L'OCCASION PASSE LE CONTRÔLE. LA DIFFICULTÉ EST À 17 ET LE MJ A FAIT 13, 17, 6 ET 7. ÇA FONCTIONNE, MAIS LE PJ SUBIT UNE VRAIE TENSION QUAND IL PASSE LE POSTE FRONTIÈRE.



La carte :

La carte disponible en annexe est une carte hexagonale de 6*6. La case numérotée 1:3 (première ligne, troisième colonne) est le point de départ des PJ. Pour chacun des PJ, tirez deux D6, le résultat est l'emplacement où son but pourra être accompli. Le MJ peut demander à ce que ces dès soit relancer ou ne pas tenir compte du résultat de façon à mieux calibrer la durée de la partie. En effet elle sera beaucoup plus courte si tout les objectifs sont proche les uns des autres et du point de départ des PJ que si ils sont éloignées entre eux ainsi que des PJ.

La première lignes de la carte contient les réseau de tranchées. Parvenir à en sortir est donc un véritable défi. Le reste de la carte représente le territoire quadrillé par la police militaire. Il est utile de noter quelques informations sur les cases où les PJ passe, car ils ont la possibilité d'y revenir plus tard. Cela peut toutefois être difficile si les PJ ont accumulé les problèmes et laissé des traces de leurs passages.

Remplir la carte :

À chaque arrivée dans un hexagone n'étant pas sur la première ligne, la MJ va tirer trois dés dix. Le résultat du jet de dévastation donne une valeur entre parenthèse, l'indice de dévastation, qui est une base pour les jets de dés liés à la récupération de ressources sur cette zone.

Type de zone

1. Contient une rivière (relancez pour connaître le terrain qui l'entoure)
2. Contient une mine (relancez pour connaître le terrain qui l'entoure)
3. Contient un village (relancez pour connaître le terrain qui l'entoure)
4. Contient une ville (relancez pour connaître le terrain qui l'entoure)
5. Champs
6. Forêt
7. Marais
8. Colline
9. Montagne
10. Plaine

Dévastation*

Le lieu a été...

1. Épargné par les conflits (12)
2. Traversé par des soldats (13)
3. Piétiné (14)
4. Le théâtre de brutalité (15)
5. Criblé de balles (16)
6. Pillé (17)
7. Victime de crimes de guerres (18)
8. Ravagé (19)
9. Bombardé intensément (20)
10. Rasé (21)

Menace : Le lieu est :

1. Sécurisant
2. Accueillant
3. Rassurant
4. Tranquille (jusqu'à ce stade, la présence de l'armée est peu probable)
5. Inquiétant (à partir de ce stade, la présence de l'armée est probable)
6. Angoissant
7. Oppressant
8. Alarmant
9. Effrayant
10. Terrifiant

Les menaces :

Les parasites :

Dans cette guerre, les maladies et les infections dues au manque d'hygiène font plus de morts que les combats. Si les PJ sont en contact avec des cadavres, des malades, des parasites tels que les puces, s'ils sont mordus par des rats ou s'ils mangent de la nourriture avariée, ils risquent de contracter une infection. La MJ effectue secrètement un jet de **survivant x 2** d'une difficulté variable selon le degré d'hygiène et les conditions de survie du PJ. En cas d'échec, le PJ va tomber malade. Les deux infections les plus communes sont la fièvre jaune et la grippe espagnole. La première donne un malus de -1 par point d'écart entre le résultat du jet de **survivant** et la difficulté. Par exemple, si les conditions ont donné une difficulté de 19 et que le résultat du jet est de 16, le PJ aura un malus de -3. Les symptômes de la grippe espagnole apparaissent au bout de deux ou trois jours. Ils donnent un double malus (le malus s'applique donc à deux dés différents), dont le degré de base est calculé de la même façon que celui de la fièvre jaune, mais qui augmente d'un chaque jour pendant trois jours. Tant qu'il n'est pas soigné, un PJ doit effectuer un jet de **survivant x 2** toutes les 24 h, dont un échec signifie la mort. On ne peut être soigné que dans une chambre d'hôpital.

Les psychoses :

Les horreurs qui entourent les PJ pourraient bien les submerger. Si les PJ ne font pas le nécessaire pour se détendre, ils peuvent subir des troubles mentaux, temporaires ou non. Le trouble que subit un PJ est choisi d'un commun accord par sa joueuse et la MJ. Les psychoses les plus répandues sont :

La peur des bruits forts

L'agressivité extrême

L'amnésie à court terme (ou à long terme)

La dépression

Les troubles de l'alimentation, incluant la grève de la faim tout comme la surconsommation.

Évidemment surconsommer de la nourriture saine est compliqué pour les PJ, ce trouble se concrétisera donc soit par le fait de voler la nourriture de ses camarades, soit par l'ingestion de nourriture impropre à cela...

L'attrition :

Si les PJ ne mangent pas, ne boivent pas ou ne se reposent pas au chaud, ils subiront des malus croissants et peuvent mourir en quelques jours. Le nombre de personnes nourries par un jet de survie visant à trouver de la nourriture est par défaut l'écart entre le jet et l'indice de dévastation +1. Chaque PJ a droit chaque jour à un jet de son choix (pour trouver de la nourriture, de l'eau ou un abri par exemple). Il peut dans le même temps se déplacer au rythme d'un hexagone par jour. S'il veut effectuer davantage d'action, il devra soit répartir ses dés entre ses différents objectifs, soit perdre en vitesse de déplacement. L'arbitrage du MJ devrait varier en fonction de la durée des actions, mais vous pouvez par défaut considérer que si les PJ effectuent chacun trois actions de ce type en une journée, ils ne pourront pas du tout se déplacer durant celle-ci, à moins de sacrifier du temps de sommeil.

La météo :

Vous pouvez ajouter un facteur météo. Avec un beau temps, les déplacements et la survie sont plus simples mais moins discrets. Avec une pluie battante la récupération est difficile mais les PJ croiseront moins de monde dans leurs déplacements. Le MJ peut faire varier les difficultés pour marquer ces changements.

La police militaire :

Tirez à chaque début de session à l'aide de 2d6 l'emplacement de trois brigades de police militaire. Ces brigades sont composées de 4 à 6 agents qui ont presque tout pouvoir. Suivant les cases, les PNJ seront plus ou moins hostiles au pouvoir des policiers. Si vos PJ croisent la police militaire, ils vont devoir se cacher car elle les recherche activement pour désertion. Ils ont la description et des informations personnelles des PJ. Plus le temps passe, plus ils ont d'informations. Ces brigades sont fixes ou se déplacent aléatoirement, sauf si vos PJ se font repérer (par exemple en faisant un feu) ou qu'ils sont dénoncés par des PNJ, auquel cas chaque brigade se déplace vers les PJ. Si les PJ se font attraper, ils seront menés au peloton d'exécution le plus proche pour être exécutés. À vous de voir s'ils ont une chance de s'échapper.

Les PNJ :

Les PJ vont devoir composer avec le reste de la population. Certains seront acquis à la cause des PJ, loueront leur courage face à cette guerre inutile, d'autres en revanche seront de farouches opposants, dénonçant leur immonde lâcheté de ne pas défendre la patrie. Certains PNJ plus hésitants pourront contre certains services accepter la désertion ou se laisser tenter par la récompense promise aux dénonciateurs. Pensez bien au fait que chaque PNJ, hors soldat et déserteurs, a une raison légale de ne pas être sur le champ de bataille (âge, blessure, handicap, métier indispensable...)

Se détendre :

La détente est strictement nécessaire pour éviter les troubles mentaux. Toute source de plaisir peut en procurer, ainsi que les ambiances rassurantes et les présences réconfortantes. La bonne cuisine, les animaux de compagnie, l'art, les loisirs sont de bonnes sources de détente, mais peuvent se faire rares. L'alcool et la morphine sont également des sources de détente, mais infligent un malus à leur utilisateur. L'empathie entre **camarades** est une vertu qui devra être entretenue pour éviter la montée du stress.

Les planques :

Pour trouver un peu de repos il est important de trouver un lieu accueillant où les PJ se sentiront en relative sécurité. Un endroit au sec pour manger, panser les blessures, dormir et même pourquoi pas se nettoyer.

Une planque peut bien sûr contenir plus, que ce soit un souterrain pour les allées-venues discrètes, un établi ou un atelier de couture, du papier et de l'encre pour envoyer des courriers ou même des choses plus spécifiques comme un atelier de photographie ou une chambre d'hôpital de campagne.

Une planque peut se construire dans une ferme, un bâtiment bombardé, une école désertée, un wagon de train de marchandise, une petite chapelle, etc etc.

Fin de partie :

Par défaut, la partie se termine lorsque tous les PJ ont été exécutés, ou que tous les survivants ont accompli leur objectif et qu'ils sont en sécurité, soit dans une planque inconnue de la police militaire, soit en dehors de la carte (qu'il doivent quitter depuis la moitié la plus éloignée du front).

Variantes de contexte :

Jouer à **Désertez !** ne nécessite pas de scénario ni de préparation spécifique à une partie. Toutefois, vous pouvez décider de préparer un contexte plus ou moins détaillé avant le début de la séance de façon à lui donner une saveur particulière. Dans ce cas, vous pouvez même vous passer du hasard dans la constitution de la carte, ou réduire son impact. Voici des exemples de contexte spécifique, pouvant être développés ou utilisés tels quels :

Verdun :

Des bombardements récurrents frappent la zone. Ils rendent parfois le sommeil impossible. Il y a beaucoup d'unités d'artillerie.

La Somme :

Il y a beaucoup de pluie et les tranchées sont très peuplées. Les tanks des deux armées peuvent déclencher des mouvements de paniques.

Le chemin des dames :

Il y a énormément de cadavres ce qui augmente les risques d'infections et de dégâts à la santé mentale.

Ypres :

Certaines zones sont partiellement inondées, il y a des bombardements à l'arme chimique.

Argonne :

La zone est entourée par de nombreuses armées. Des batailles peuvent éclater n'importe où. Trouver ou retrouver un PNJ est très difficile à cause du désordre ambiant.

Marne :

Beaucoup de ruines et de bunkers, nombreuses unités de mitrailleurs. Des taxis ont été laissés aux abords des localités.

Annexe :

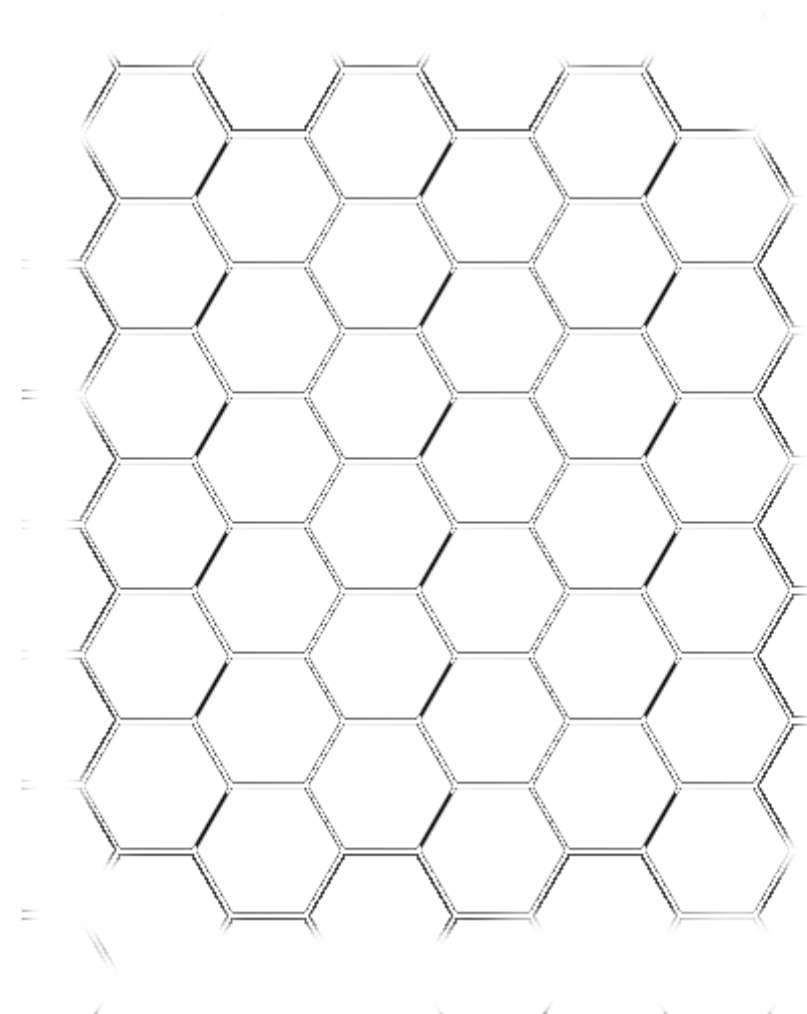
Pour l'ambiance :

Lettre d'un soldat de la 5e Compagnie (3e RI, 5e DI) à sa femme

Je vais vous dire que nous avons refusé de monter en ligne mardi soir, nous n'avons pas voulu marcher. Nous nous sommes mis presque en grève et beaucoup d'autres régiments ont fait comme nous. Quand j'irai en « perm » je vous raconterai cela mieux. Ils nous prennent pour des bêtes, nous font marcher comme cela et pas grand chose à manger, et encore se faire casser la figure pour rien, on aurait monté à l'attaque, il en serait resté moitié et on n'aurait pas avancé pour cela. Peut-être que vous ne recevrez pas ma lettre, ils vont peut-être les ouvrir et celles où l'on raconte ce qui se passe, ils vont les garder ou les brûler. Moi je m'en moque, j'en ai assez de leur guerre...

LETTRE D'UN SOLDAT DE LA 5^E COMPAGNIE DU 3^E R.I., CONSERVÉE AU CONTRÔLE POSTAL

La carte :



Crédits images

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