

The Ghost
of
Tom Joad

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

M'est avis, nos soucis ils ont commencé y a huit ans, quand la Bourse à New York elle s'est effondrée. A l'époque, on avait déjà le crédit avec la Banque sur le tracteur que Pa il avait acheté 4 ans plus tôt pour labourer plus, à cause des prix qu'avaient chuté après la Guerre. Bref, on commençait à voir le bout qu'arrive ce krach en 29. Du coup on a repris un crédit et on a travaillé dur, pour garder notre terre. Après tout, le papa de Grandpa il l'avait prise aux indiens et on y avait enterré Grandma Aggie !

Quand le Dust Bowl il a détruit nos récoltes en 34, la Banque elle a accepté d'attendre pour qu'on rembourse. Mais en 36, la poussière elle a de nouveau tout détruit, la Banque a envoyé des avocats de New York pour qu'on rembourse à temps. Ce jour-là, ils sont partis avec le tracteur.

A ce moment, on a vu une publicité qui disait qu'en Californie il y avait du travail et des fruits tout plein les arbres qui attendaient juste qu'on les mange. Pa et allé à la ville pour vendre la plupart de nos meubles et acheter un vieux camion. On est tous partis vers l'Ouest en laissant notre ferme et notre terre.

A l'époque, on était encore tous là.

A l'époque, on croyait qu'on pouvait pas tomber plus bas.

Intention

Inspiré des Raisins de la Colère, ce jeu propose de jouer l'exode vers l'Ouest des Etats-Unis d'Amérique d'une famille de migrants originaires de l'Oklahoma. Le voyage sera long, douloureux et sa conclusion ne sera heureuse pour personne.



Test et compétences

Pour réaliser une action, on lance des D12. Par défaut, un test implique 2D12 mais ce nombre varie selon la difficulté de l'action.

| Difficulté | Dés lancés |
|------------|------------|
| Facile | 1D12 |
| Difficile | 3D12 |

Si aucun dé ne fait un score marqué dans la partie « **Interdits** » de la fiche de personnage, l'action est réussie. Si un dé fait un de ces scores, l'action échoue et le PJ ajoute une nouvelle valeur dans les **Interdits**. Si deux dés ou plus font des scores de la liste des **Interdits**, l'action est un désastre et le personnage est définitivement hors-jeu (mort, recherché par la police, en fuite ...).

Il est possible de choisir d'échouer le test sans lancer les dés, ce qui évite l'ajout d'un nouveau score dans les **Interdits**.

Une fois les dés lancés, un PJ peut relancer autant de dés que son rang dans la **Compétence** correspondant à son action (un dé peut être relancé plusieurs fois tant qu'il reste des relances).

| Compétences | Utilisations |
|-------------|---------------------------|
| Attention | Cuisine, psychologie |
| Conduite | Pilotage, mécanique |
| Crime | Crochetage, larcin |
| Erudition | Lecture, loi |
| Labeur | Artisanat, agriculture |
| Morale | Résistance à la tentation |
| Sociabilité | Persuasion, rumeurs |
| Violence | Bagarre, armes à feu |

Compromission

Céder à ses pires travers et mettre en péril le reste de la famille et sa cohésion en péril (boire l'argent de la famille, dénoncer un membre de la famille, tuer un policier ...) permet de retirer une fois par campagne une valeur de la liste des **Interdits**. Les conséquences de cette action doivent être terribles et durer dans le temps et il n'est pas possible d'avoir moins de deux scores dans les **Interdits**.

Il est conseillé au PJ et au MJ d'orchestrer en amont la scène ou, au moins, de se mettre d'accord sur le type de contexte dans lequel elle peut avoir lieu pour maximiser son impact émotionnel et narratif.

Bienvenue dans la famille

La création des personnages est à réaliser en groupe. Choisissez collectivement un nom et ce que faisait la famille avant d'être chassée de chez elle.

Pour chaque PJ, choisissez un prénom et un rôle dans la famille puis une faille et une relation particulière avec un autre membre de la famille (exemples ci-dessous).


| | Prénom | Rôle |
|-----------------|-------------------------------------|---|
| Masculin | Danny, Freddy, Joe, Lennie, Robert | Grand-père, père, oncle, fils, neveu, beau-fils |
| Féminin | Aggie, Clara, Dorothea, Ruth, Sairy | Grand-mère, mère, tante, fille, nièce, bru |

| Faille | Relation |
|-------------|------------|
| Alcoolisme | Amour |
| Doute | Dépendance |
| Lâcheté | Jalousie |
| Obsession | Protecteur |
| Kleptomanie | Rivalité |

Enfin, répartissez 8 points dans les **Compétences** (le rang doit être compris entre 0 et 3). Choisissez 2 valeurs entre 1 et 12 et marquez-les dans vos **Interdits**.

UNITED STATES OF AMERICA

Identification Card



Burroughs, Allie Mae

NOM, Prénom

Fille

Rôle

Rivalité (Bradley), Syndicaliste

Relation & Faille

4, 5

Interdits

| | | | |
|-----------|-------|-------------|-------|
| ATTENTION | ● ○ ○ | LABEUR | ● ● ○ |
| CONDUITE | ○ ○ ○ | MORALE | ○ ○ ○ |
| CRIME | ● ● ○ | SOCIABILITÉ | ● ○ ○ |
| ERUDITION | ● ○ ○ | VIOLENCE | ● ○ ○ |

Le prix du dollar

Prix et salaires ci-après sont indicatifs : propriétaires et vendeurs tenteront de profiter de la situation.

| Prix | |
|------------------------|-------------|
| Salaire agricole | 2.5 \$/j |
| Farine | 5 ct/lb |
| Viande | 50-30 ct/lb |
| 12 œufs | 40 ct |
| Lait | 15 ct/L |
| Patates | 3 ct/lb |
| Légumes & Fruits frais | 10-50 ct/lb |
| Café | 40 ct/lb |
| Alcool | 6 \$/L |

Source : [Université du Missouri](#)

Les propriétaires terriens voient les migrants comme des fainéants voleurs et malhonnêtes. Les contre-maîtres seront donc particulièrement durs avec eux. Femmes et personnes de couleur étant déconsidérées, elles sont moins souvent embauchées, généralement à des tâches subalternes moins bien payées.

Conseils au MJ

Réservez les tests aux actions à enjeux forts et limitez leur nombre par scène.

Idées de péripéties :


- Des policiers font la tournée des camps en quête de mains pour remplacer des journaliers grévistes dans une plantation d'orangers. Les PJ se feront-ils briseurs de grève ?
- Une famille est arrêtée au bord de la route. Leur camion est en panne et ils ont besoin de 3\$ pour acheter à manger pour leur bébé. Jusqu'où iront les PJ pour les aider ?
- Un shériff recherche un homme, un agitateur rouge dit-on. Toute information amenant à sa capture vaudrait 1\$. Que feront les PJ s'ils le croisent ?
- Les PJ ont trouvé un camp de migrants propre et paisible géré par la FSA. Les propriétaires terriens locaux voient le lieu d'un mauvais œil et envoient la police provoquer une bagarre dans le camp pour pouvoir intervenir et intimider les migrants.
- Un homme suspect vend des faux permis de travail pour 4\$. Ces permis sont obligatoires, dit-il, dans le comté, ils donnent de meilleures chances d'embauche et garantissent d'être laissés tranquille par la police.
- La rumeur dit qu'un groupe d'ouvriers noirs prêt à travailler pour 10 ct de moins vient d'arriver dans les environs. Une expédition s'organise pour les chasser, les PJ en seront-ils ?

Photos

Dans l'ordre

- *Migrant worker on California highway*, inconnu, **env. 1935**
- *Broke, baby sick and car trouble!*, Dorothea Lange, **1937**
- *Allie Mae Burroughs*, Walker Evans, **1936**

Fiche de personnage

| UNITED STATES OF AMERICA | | | | |
|--|--|-------|-------------|-------|
| <i>Identification Card</i> | | | | |
|  | ----- <i>NOM, Prénom</i> | | | |
| | ----- <i>Rôle</i> | | | |
| | ----- <i>Relation & Faillie</i> | | | |
| ----- <i>Interdits</i> | ATTENTION | 0 0 0 | LABEUR | 0 0 0 |
| | CONDUITE | 0 0 0 | MORALE | 0 0 0 |
| | CRIME | 0 0 0 | SOCIABILITÉ | 0 0 0 |
| | ERUDITION | 0 0 0 | VIOLENCE | 0 0 0 |