



Figure 1: Dorothea Lange, Public domain, via Wikimedia Commons

You are not welcome here, Mister Joad

Par Ryeth, sur une idée originale de MugMax pour le dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Texte introductif

Lawrence Creek, Oklahoma, 22 Mars 1930

Je regarde dans le rétroviseur du vieux camion la ferme familiale disparaître doucement à l'horizon dans un nuage de poussière.

- T'es sûr que c'était la meilleure chose à faire, Pa?

- Crois-moi, Elmer, si on avait pu faire autrement, on l'aurait fait. Mais avec ce foutu Dust Bowl qu'a tout ravagé et ce qu'il nous restait à payer à la banque pour le tracteur, on n'avait plus le choix : il aurait pas fallu 2 semaine avant qu'ils viennent avec les huissiers pour saisir tout ce qu'on avait.

- Ouais, mais quand même. Tout vendre et partir avec toute la famille... T'es sûr qu'il y aura de la place pour nous, en Californie ?

- Mais oui, j'ai vu une réclame au marché d'Okeene. Y a un certain MacMullen qui recrute des travailleurs à tour de bras. Paraît que t'es logé et nourri. Tu verras, on sera mieux là bas.

- Mais oui trésor, crois-en ta GrandMa ! Mon Pa s'est installé ici malgré ces sauvages de Cherokees, c'est pas ces Californiens qui vont faire peur à la famille Joad !

Je laisse mon regard se perdre dans le lointain, ruminant mes pensées.

Camp de réfugiés de Grass Valley, 25 Août 1939

Je cours de toutes mes forces à travers le labyrinthe de tentes. Je sens mon sang se figer dans mes veines malgré la chaleur.

- Pa, Pa, viens vite ! Vite ! GrandMa s'est fait tomber dessus par le fils MacMullen, et elle se relève plus ! Viens vite, j't'en supplie !

Quartier de Twin Oaks, Grass Valley, Californie, 25 Décembre 1948

Je me lève de ma chaise en hurlant.

- Mais justement, Pa ! Ca t'a pas suffi, que tu laisse ton bras dans la presse de ces enfoirés de MacMullen ? Et qu'en plus, leur clébard d'Enragian t'envoie chez les Japs , pendant qu'ils se la coulaient douce chez le gros Pete malgré le rationnement ? Tu comprends pas qu'on sera jamais chez nous, ici ?

Malgré tout ce qu'on a vécu ? Malgré tous ceux qui ne sont pas arrivés au bout du voyage ?

Les Joad ne seront jamais les bienvenus ici.

Je sors en claquant la porte.

Intention

Le Jeu reçu en Forge 1, "The Ghost of Tom Joad", proposait de jouer une famille pauvre migrant de l'Est vers l'Ouest des Etats-Unis, dans un voyage empli de douleur, de problèmes et à l'issue tragique. Il est étoffé ici en y intégrant une dimension de transmission : 3 générations se succéderont, chacune d'entre elle héritera d'une situation plus ou moins favorable selon les succès ou les échecs de celle qui l'a précédée.

Création de personnage

Chaque joueuse incarne un membre de la famille **Joad**. Il sera fait par la suite simplement référence à ces membres de la famille comme des **Joad**

1. Place dans la famille

Lancez **3 D12** pour déterminer :

- le **lien de parenté** que votre Joad a avec un autre membre de sa famille
- un **trait de caractère** qui lui est propre
- la **relation particulière** qu'il entretient avec 2 autres Joad (**une relation positive et une négative**)

Résultat	Lien de parenté
1	Grand-père
2	Père
3	Fils
4	Oncle
5	Neveu
6	Gendre
7	Grand-mère
8	Mère
9	Fille
10	Tante
11	Nièce
12	Bru

Résultat	Trait de caractère
1	Alcoolique
2	Lâche
3	Kleptomane
4	Querelleur
5	Coureur de jupon
6	Orgueilleux
7	Obsédé par (au choix)
8	Curieux
9	Egoïste
10	Dépensier
11	Dévoth
12	Militant

Résultat	Relation positive	Relation négative
1,2	Amour	Haine
3,4	Mentor	Soumission
5,6	Admiration	Jalousie
7,8	Entraide	Rivalité
9,10	Protection	Délation
11,12	Soutien	Dépendance

2. Prénom

Choisissez un prénom dans la liste ci-dessous :

Liste de prénoms masculins : Carl, Clyde, Roy, Carl, Chester, Elmer, Floyd, Glen, Herman, Homer, Leonard, Marvin, Orville, Ralph, Vernon, Wayne, Wilbur, Willis, Woodrow, Zeke

Liste de prénoms féminins : Mae, Ethel, Pearl, Hazel, Ruby, Opal, Iris, Myrtle, Edna, Beulah, Bessie, Lula, Nettie, Ora, Sadie, Viola, Winnie, Zella, Bonnie, Lottie

3. Héritage

Chaque membre de la famille commence avec 2 Ressources à 0 :

- Héritage
- Hypothèque

Ces Ressources évolueront au cours de la partie, notamment lors des passages d'une génération à la suivante.

Héritage aura des conséquences sur les **Compétences** de votre Joad

Hypothèque augmentera la difficulté des lancers de dé.

4. Valeurs interdites

Choisissez (ou tirez au hasard) 2 valeurs (comprises entre 1 et 12) qui sont à présent vos valeurs interdites. Vous pouvez vous **rajouter une Valeur Interdite** supplémentaire pour **gagner 3 pts d'Héritage**.

ATTENTION : Votre score d'Héritage **doit obligatoirement être supérieur à -8** (pour un nombre de points de Compétences au minimum égal à zéro). Si ce n'est pas le cas, vous **DEVEZ** rajouter des Valeurs Interdites supplémentaires jusqu'à parvenir à ce score.

5. Compétences

Répartissez **8 points + Héritage** dans chacune des 8 Compétences ci-dessous. Les situations d'utilisations des compétences sont détaillées à côté.

Compétence	Situations
Attention	Cuisine, Psychologie, Empathie

Artisanat	Pilotage, Fabrication, Mécanique
Crime	Crochetage, Larcin, Mensonge
Erudition	Lecture, Loi, Sciences
Labeur	Agriculture, Travaux de force, Confiance
Morale	Résistance à la tentation
Sociabilité	Persuasion, Rumeurs, Faveurs
Violence	Bagarre, Armes à Feu, Menaces

Résolution d'action

1. Les échecs

Chaque action à l'issue incertaine est résolue par un lancer de **(2+Hypothèque)**D12. Ce lancer peut échouer dans l'un des 3 cas suivants :

Résultat du lancer	Type d'échec
Ignoré (échec choisi par la joueuse)	Volontaire (causé par le trait de caractère)
1 valeur Interdite	Simple
2 valeurs Interdites	Critique

Dans le cas d'un **échec volontaire**:

- la joueuse choisit avant le lancer que l'action échouera
- les dés ne sont pas lancés
- la cause de l'échec est liée au trait de caractère du membre de la famille concerné
- il n'y a pas de malus mécanique

Si l'action est **facile**, la joueuse lancera 1D12 **de moins**

Si l'action est **difficile**, la joueuse lancera 1D12 **de plus**

2. Les relances

Lorsqu'une action est échouée, les joueuses peuvent **relancer** autant de dés que **la valeur correspondant à la compétence** rattachée à l'action en cours.

Questions de Généalogie

1. Chapitres

La partie est divisée en 3 **Chapitres**. Dans chaque Chapitre, les joueuses vont incarner **un Joad plus jeune** que dans le précédent (sans nécessairement être strictement de la génération suivante, par exemple père et fils), et on s'intéressera à une phase différente de l'existence de la famille.

Chapitre	Objectif
1	Voyage de l'Oklahoma vers la Californie
2	Installation à Grass Valley
3	Intégration parmi la communauté sur place

Chaque chapitre dure environ 45 minutes de temps de jeu. Ramenez ce temps à :

- 30 minutes pour des parties rapides
- 1h pour des parties longues

Lors d'un changement de chapitre, une dizaine d'années s'écoulent, qui sont l'occasion d'un événement perturbateur. Lancez 1 D12 et reportez-vous à la table ci-dessous.

Résultat	Evenement
1,2	Incendie du logement familial
3,4	C'est la guerre ! Mobilisation d'un ou plusieurs Joad
5,6	Arrestation et emprisonnement d'un Joad
7,8	Rixe qui dégénère avec une tête brûlée locale
9,10	Maladie ou accident grave d'un Joad
11,12	Grossesse non désirée d'une Joad

2. Point d'Héritages (échecs simples)

Lors d'un Chapitre, les points d'Héritage évoluent de la manière suivante :

Action	Valeur d'Héritage
Accepter un échec simple	+1 pt (+ 1 nouvelle Valeur Interdite à choisir)
Annuler un échec simple	-2 pts
Supprimer une Valeur Interdite	-4 pts

Toutes ces actions doivent être justifiées dans la narration et donner lieu à une scène dédiée.

3. Points d'Hypothèque (échecs critiques)

Lorsqu'une joueuse subit un échec critique, elle a 2 solutions :

- **l'accepter** : le Joad qu'elle incarne est alors mis hors-jeu (tué, arrêté, en fuite, etc...). Elle perd 10 points d'Héritage, et incarne un autre membre de la famille jusqu'à la fin du Chapitre en cours
- **le refuser** : elle continue avec son membre actuel, mais gagne 1 point d'Hypothèque.

Dans tous les cas, les points **d'Héritage** et **d'Hypothèque** sont **conservés** par tous les membres de la famille incarnés par la même joueuse.

Lore

1. Lieux

L'action se passe à **Grass Valley**, une petite bourgade rurale de la Californie. Voici quelques lieux emblématiques :

La propriété des Mac Mullen:

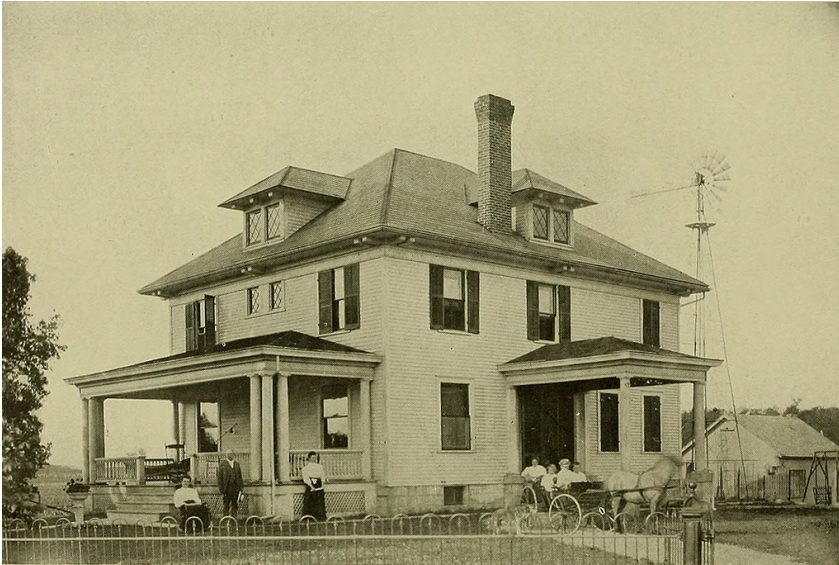


Figure 2: Internet Archive Book Images, No restrictions, via Wikimedia Commons

Il s'agit d'une vaste demeure installée à l'écart de la ville, au sommet d'une colline. Elle est au centre de l'immense domaine agricole de la famille des Mac Mullen, qui cultive le coton. La partie agricole est attenante à la maison, et les employés passent devant la verrière emplie de magnifiques roses tous les matins en se rendant aux champs.

Le magasin général "Chez Pete"



Figure 3: Walker Evans, Public domain, via Wikimedia Commons

"Si c'est pas chez Pete, c'est que ça n'existe pas ! ". Ce magasin, installé en centre-ville dans l'ancien abattoir de la ville, propose un large panel d'articles. Toute la ville, des notables aux travailleurs journaliers, vient chez Pete pour se procurer ce dont ils ont besoin. Le rez-de-chaussée est accessible à tous avec les produits courants, et plusieurs zones en sous-sol sont dédiées au matériel agricole. Mais seuls ceux qui ont les moyens peuvent accéder à l'ancienne chambre froide, où Pete stocke ses marchandises de luxe. Un petit troquet attenant ("La Table de Pete") rassemble quelques habitués, et fait salle comble les dimanches après la messe.

Le camp de réfugiés



Figure 4: National Archives at College Park, Public domain, via Wikimedia Commons

Le flot de travailleurs émigrés attirés par les campagnes de communication des Mac Mullen est tel qu'un camp d'accueil a été érigé. Il est installé à l'écart de la ville, en bordure de forêt, le long du fleuve. Il est

géré officiellement par le shérif de la ville, mais vu que c'est la famille MacMullen qui le finance, elle y règne en maître incontesté. Surpopulation et promiscuité sont en train d'y échauffer les esprits.

L'église



Figure 5: Louis S. Slevin, Public domain, via Wikimedia Commons

Tous les dimanches, tout Grass Valley se retrouve ici pour écouter les sermons du Père Christopher. La messe fait cependant partie d'un rituel bien huilé, où les étrangers n'ont que peu de place : il n'est pas rare qu'elle soit l'occasion d'une rixe entre habitants originaires de Grass Valley et nouvellement arrivés.

L'hôtel de ville/commissariat



Figure 6: Photo from the Orange Public Library Local History Collection, Public domain, via Wikimedia Commons

Lieu central de la ville, c'est le territoire du shérif, Entragian. Il y règne en maître, et ce n'est pas rare d'y croiser des saisonniers qui patientent dans les salles d'attente, voire directement sous les barreaux : en

effet, le bureau du shériff Entragian est toujours ouvert pour la famille MacMullen, qui n'hésite pas avant de venir y chercher les solutions à tous leurs problèmes.

2. Personnages

Voici quelques habitants marquants de Grass Valley :

Evrett MacMullen, riche propriétaire terrien

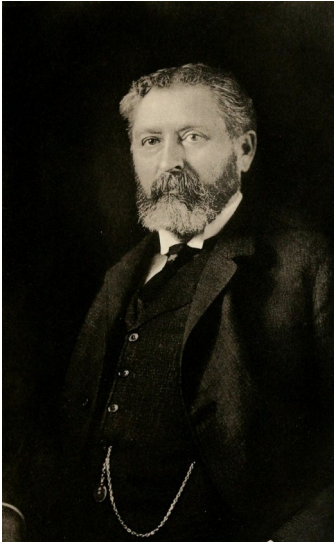


Figure 7: The Merchants' National Bank of the City of New York : a history of its first century (1903), Public domain, via Wikimedia Commons

Riche septuagénaire qui a fait fortune dans le coton, Evrett MacMullen est fin, sec, nerveux, et surtout tyrannique. Il entend régner sur son petit monde d'une poigne de fer, et ne supporte rien qui contredise son autorité.

Johnny MacMullen, son fils

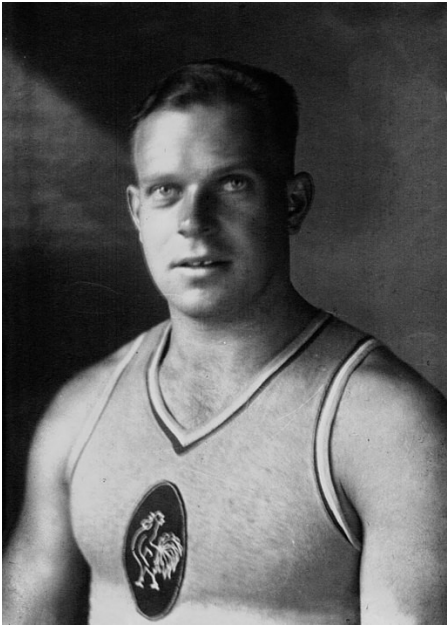


Figure 8: Agence de presse Meurisse, Public domain, via Wikimedia Commons

"Je le dirai à Papa" est la phrase préférée de Johnny, qui est bien conscient de ses privilèges et entend en user et en abuser. Sportif accompli, il ne sort jamais sans sa cour d'admirateurs et ne loupe jamais une occasion de briller en société en écrasant ceux qu'il croise.

Peter "Pete" Jackson, notable local et propriétaire du magasin général



Figure 9: Auteur inconnu, Public domain, via Wikimedia Commons

"Fort avec les faibles et faible avec les forts", voici la devise de ce bon vieux Pete. Le teint rougeâtre à force de courir dans tous les sens en déplaçant sa bedaine, il ne se souciera même pas de se rappeler de votre nom s'il pense que vous ne pourrez pas lui apporter grand chose. Mais si vous lui semblez digne d'intérêt, vous serez servis avec force courbettes, réductions exceptionnelles et autres arrivages privés.

Père Christopher, prêtre



Figure 10:
<https://memorysask.ca/father-athol-murray-44>, Public domain, via Wikimedia Commons

Nouvellement arrivé à Grass Valley, le père Christopher ne s'est pas encore fait remarquer. Son physique chétif et sa voix fluette le cantonnent à rester en arrière-plan de tout ce qui se passe ici. Du moins, c'est ce que tout le monde pense. Mais un bon curé (et le père Christopher en est un malgré les apparences) finit toujours par être au courant de tout ce qui concerne ses ouailles, surtout ce qui ne devrait pas être divulgué.

Mademoiselle Donovan, la plus assidue des fidèles de Grass Valley



Figure 11: Doris Ulmann, Public domain, via Wikimedia Commons

Vieille fille aigrie par la vie, Vera Donovan ne trouve d'intérêt que dans les sermons du Père Christopher et dans la connaissance approfondie des habitudes de ses concitoyens. Née à Grass Valley, elle y a vécu

toute sa vie, et ne s'en est jamais éloignée plus de quelques kilomètres. Elle voit d'un très mauvais oeil les nouveaux arrivants venus travailler au domaine MacMullen.

Dolores, la douce infirmière



Figure 12: The Weekly News, 1915, Public domain, via Wikimedia Commons

Dolores est l'infirmière du village. Cette jeune fille qui n'a pas encore trente ans est un îlot de douceur et de bienveillance dans cet océan de rejet qu'est la communauté de Grass Valley. Malheureusement pour elle, ce ne sont pas que ses malades qui sont attachés à elle : depuis son arrivée, elle doit supporter les avances du fils MacMullen, qui semble de moins en moins patient.

Collie Entragian, le tyrannique shérif



Figure 13: The Weekly News, 1915, Public domain, via Wikimedia Commons

Cette montagne de muscles n'aime rien tant que de faire respecter la loi. Quelle loi ? Cela est un détail secondaire, qui n'empêche pas Collie de brutaliser toutes les personnes qui lui tombent sous la main. Il se

dit qu'il tremperait dans des combines moyennement légales avec la famille MacMullen, mais personne n'a jamais osé le confronter