



FAUCHEURS VOLONTAIRES

UN JDR DE GUILLAUME CHARRUAULT,
LE 07/10/2009

Une nuit, elle vous est apparu, drapée dans un voile noire, portant une faux, le visage dissimulé et dégageant une odeur fétide. Vous auriez dû avoir peur, mais c'était l'anniversaire de votre frangine, et vous n'étiez pas tout à fait clair. Elle vous a parlé, à vous et à vos amis. Elle vous a révélé la vraie nature des OGM, vous a communiqué ses inquiétudes d'une mortalité trop élevée. La Mort en personne vous a confié un travail, une mission : empêcher la généralisation des OGM, voire les détruire à jamais... Elle vous a même promis la célébrité : vous passerez au journal de 20h quand même !

Alors, vous et vos potes, vous vous êtes organisés, vous enquêtez sur ce qui touche aux OGM et vous réduisez la menace à néant. Cependant, vous devez faire avec la police, les administrations et les faucheurs rivaux qui aimeraient bien passer à la télé avant vous. Heureusement, la Mort vous a conféré un unique pouvoir...

COMMENT ÇA MARCHE ?

Les personnages sont définis par plusieurs caractéristiques parmi lesquels il faut distribuer 12 points (Mini 1, Max 4):

- PATATE : cela représente votre force physique, votre endurance.
- BANANE : Cela représente votre charisme, votre beauté, votre sociabilité.
- MELON : Cela représente votre intelligence, votre volonté.
- FRAMBOISE : L'habilité, la discrétion et la précision du personnage
- MORT : Cela représente votre capacité à faire appel aux pouvoirs conférés par la Grande Faucheuse.

Les personnages ont également 5 points de PÊCHE (PP) qui représente leur vitalité. Vous devez choisir un métier et un pouvoir.

LES POUVOIRS DE LA MORT

La Mort, dans un souci d'efficacité dote ses faucheurs d'un unique pouvoir. Choisissez parmi la liste suivante ou créez vos propres pouvoirs : Déplacement temporel (+10/-10 min.), manipulation mentale, télékinésie, pyromancie, télépathie, détection des OGM, Vol, Evasion, création d'illusion, etc.

La difficulté de base pour les pouvoirs est de 7 augmentée de +2 pour tentative après la première. Toutefois, le maître du jeu peut augmenter ou diminuer cette difficulté suivant l'effet désiré.

ET SI ON FAUCHAIT ?

Les règles sont simples, on jette autant de D6 que la caractéristique concerné, +1D si le métier entre en ligne de compte. On fait la somme. Si le résultat est supérieur ou égal à la difficulté, l'action est réussie. Chaque 6 sur un dé permet de jeter un dé supplémentaire. L'échelle des difficultés : 3 trop facile, 5 facile, 7 moyen, 9 difficile, 11 très difficile, 13 trop difficile, etc.

En cas d'opposition (bâton !), celui qui fait le jet le plus élevé l'emporte. En cas d'égalité, le « défenseur » l'emporte, s'il n'y a pas d'« attaquant » ou « défenseur », alors personne ne prend l'avantage.

Un coup de poing fait perdre 1 PP, une arme non mortelle 1D3 PP (bâton, etc.) et une arme mortelle 1D6 PP (pistolet, épée à deux mains, etc.). Si la PATATE est supérieure ou égale à 3 alors +1 PP au corps à corps, si la FRAMBOISE supérieure ou égale à 3 alors +1PP à distance. A 3 PP perdu, on subit un malus de -1D, à 5 PP, le personnage est mort.

CHÉRIE, ON FAIT QUOI CE SOIR ?

Nos vaillants faucheurs ont appris qu'un champ de maïs transgénique a été planté à quelques kilomètres...

Ils doivent bien sûr trouver l'emplacement de ce champs : l'administration le sait, puisqu'elle a donné l'autorisation, mais refuse de le dire. Il faudra s'infiltrer dans les bâtiments pour trouver le l'endroit en question.

Les personnages devront ensuite organiser des meetings, des manifestations en tracteurs, pour réunir de la main d'œuvre : faucher un champs, ça se fait pas à 5.


La police, bien sûr empêchera tout, si cela lui est possible. Un gang de Faucheurs rival est également sur le coup, il faudra saboter leur fauchage pour être les seules stars de l'évènement.

AUTRE IDÉES ?

- Une cargaison de cassoulets transgéniques est livrée à l'Hypermarché du coin, nul doute que les personnages vont intervenir. Si certains sont vendus (et mangés), les personnages entendront parler de guérisons miraculeuses...
- Dirigé par un puissant syndicat, un groupe de faucheurs est en train de passer sérieusement pour des cons. Ce ne serait pas grave si l'opinion publique ne risquait pas de faire l'amalgame avec tout les faucheurs...

LE SECRET DU MJ

Si la Mort s'inquiète des OGM ce n'est pas par altruisme. En effet, elle a découvert que certains d'entre eux ont des capacités curatrices exceptionnelles, particulièrement le blé ou ceux qui sont mangés par le bétail. Regardant dans sa boule de cristal, elle y a vu un avenir où l'humanité serait immortelle grâce aux OGM. Autant tuer le poussin dans l'œuf, s'est-elle dit, je vais manipuler quelques abrutis qui feront le boulot à ma place pendant que je ferais mon travail : gérer l'Au-delà.

	NOM :		
	MÉTIER :		
PATATE :	— D	PÊCHE	
BANANE :	— D	O	
MELON :	— D	O	
FRAMBOISE :	— D	O (-1D)	
		O (-1D)	
MORT :	— D	O (MORT)	