

SINGING HOBOS



Une aide de jeu pour *Le Talon de fer*,
adaptée au système *Destinées**



Avant-propos

Cette aide de jeu met en scène deux figures incontournables de l'histoire culturelle américaine : Joe Hill et Woodie Guthrie. Elle évoque aussi des artistes comme Joan Baez et Bob Dylan. Nous avons repris les éléments réels de leur vie pour les adapter à l'univers du *Talon de fer* de Jack London. Ce qui suit est donc une hybridation entre le réel et l'imaginaire.

Bien évidemment, au-delà du jeu, il s'agit aussi de rendre un hommage particulier à ces artistes et à leurs engagements. On ne peut donc que vous recommander chaudement de les honorer en écoutant leurs œuvres.

Le Talon de fer en jeu de rôle

L'ouvrage de Jack London prophétise la montée des fascismes avec la prise du pouvoir par la force d'une oligarchie aux États-Unis. Nous en avons proposé une adaptation en jeu de rôle. Celle-ci est réservée aux membres du Klub, auquel vous pouvez adhérer à partir d'1€ par mois. Plus d'informations ici :

<http://studio09jdr.free.fr/>



Joe Hill, le martyr

Né en Suède, Joel Emmanuel Hägglund, dit Joe Hill, est orphelin quand il émigre aux États-Unis en 1902. Après New York, il vit à Cleveland puis à San Francisco lors du grand tremblement de terre de 1906. L'homme enchaîne les petits boulots, se faisant notamment docker. D'une ville à l'autre, il voyage clandestinement à bord de train.

Blessé par balles alors qu'un meurtre vient d'être commis, Joe Hill refuse d'expliquer les raisons de son état, probablement pour protéger une femme qu'il aime.



Compte tenu de l'absence de preuve et de la procédure judiciaire menée à charge, Joe Hill reçoit le soutien de nombreux syndicats, dont celui du puissant Industrial Workers of the World. Mais il leur écrit : « Ne perdez pas de temps dans le deuil. Organisez-vous ».

Le cas de Joe Hill devient vite le symbole de l'injustice de l'Oligarchie du Talon de fer. C'est que l'homme est populaire, car il est un chansonnier apprécié par les prolétaires. Sa dernière œuvre chante :

*Mon testament est facile à décider,
Car il n'y a rien à diviser,
Ma famille n'a pas besoin de se plaindre et d'ergoter
« Pierre qui roule n'amasse pas mousse »
Mon corps? Ah, si je pouvais choisir,*

*Je le laisserais se réduire en cendres,
Et les brises joyeuses souffler
Ma poussière là où quelques fleurs pousseront.
Ainsi peut-être qu'une fleur fanée
Reviendrait à la vie et fleurirait une nouvelle fois.
Ceci est ma dernière et ultime volonté,
Bonne chance à tous, Joe Hil.*

La crémation de Joe Hill donne lieu à des émeutes. Des milliers de prolétaires voulurent en effet assister au dépôt des cendres au cimetière de Chicago. Pour l'Oligarchie, un tel rassemblement était par trop subversif. Il fut donc interdit et les Mercenaires menèrent des opérations de répression particulièrement violentes ce jour-là pour disperser les manifestants.

> Valeurs de jeu :

- Historique : origines suédoises (2), voyageur (2), renommée (1).
- Caractère : artiste (2), socialiste (1), révolté (2).
- Aptitudes : Habileté : 0 ; Agilité : 1 ; Force : 2 ; Perception : 1 ; Empathie : 3 ; Intellect : 1.
- Compétences : Camouflage : 3 ; Connaissance de la rue : 5 ; Pratiques artistiques (musique et chant) : 4.
- Équipement : pistolet (1), outils divers (1).
- PE : 12 ; DD : 1.

Woodie Guthrie, le barde

Woodie Guthrie avait trois ans quand, avec ses parents, il tenta d'assister à la crémation de Joe Hill. Originaire de l'Oklahoma, il vécut ce jour là un épisode doublement marquant. D'une part, le petit garçon de la campagne découvrit une ville gigantesque. D'autre part, son père fut tué et sa mère gravement blessée lors de la répression des mercenaires.

De retour dans son Oklahoma rural, le jeune Guthrie vit dans la misère. Le *Dust Bowl* des années 1930 le pousse à émigrer en Californie. Là, il travaille comme saisonnier et se forge une identité politique. Il participe à de nombreuses grèves et manifestations, qui le mettent aux prises régulièrement avec les mercenaires.

En parallèle, Guthrie joue de la guitare et chante pour ses compagnons le soir à la veillée. Ses prestations rencontrent un succès de plus en plus important et il se fait peu à peu une petite réputation. C'est ainsi qu'il décide de se lancer dans une carrière d'artiste itinérant. Ses chansons, qui évoquent la dure vie des prolétaires, en font un héros aux yeux de ces derniers. Il écrit aussi beaucoup sur la vie des Hobos. On pourra notamment écouter *Hard Travelin'* ou *I Ain't Got No Home*.

En parallèle, Guthrie n'abandonne pas ses engagements. Ainsi, sous couvert de vagabondage artistique, Guthrie est en contact direct avec la Fraternité. Il transmet régulièrement des messages secrets d'un groupe à un autre, cachés dans la caisse de sa guitare.

Le Talon de Fer surveille Guthrie de près. Sans avoir de preuve de son engagement politique actif, il est bien évidemment au courant de ses sympathies. Mais le chansonnier a toujours réussi à se sortir des arrestations et des fouilles régulières auxquelles il est soumis. Si l'Oligarchie n'ose pas mettre l'artiste hors jeu de manière radicale, c'est qu'elle sait combien il est populaire. S'en prendre directement à lui, c'est risquer d'embraser le pays. Guthrie, de son côté, sait jouer avec les limites. Ses chansons passent

toujours les messages de manière implicite et indirecte, à l'image de la sublime *This Land Is Your Land*, à laquelle l'Oligarchie ne peut officiellement, rien avoir à redire.



> Valeurs de jeu :

- Historique : origines paysannes (1), lié à la Fraternité (1), renommée (3).
- Caractère : artiste (2), exalté (2), déterminé (1).
- Aptitudes : Habileté : 0 ; Agilité : 1 ; Force : 1 ; Perception : 2 ; Empathie : 3 ; Intellect : 1.
- Compétences : Camouflage : 5 ; Connaissance de la rue : 2 ; Pratiques artistiques (musique et chant) : 5.
- Équipement : pistolet (1), outils divers (1).
- PE : 12 ; DD : 1.

La nouvelle génération

Guthrie reste actif jusqu'au début des années 1960 avant de décliner en raison d'une maladie dégénérative (chorée de Huntington). Une nouvelle génération émerge, portée par des noms comme Joan Baez ou Bob Dylan, nés au début des années 1940. à l'inverse de leur prédécesseurs, il s'agit cette fois d'urbain, ayant reçu toutes les bases d'une éducation classique. Le mode de vie hobo est chanté par eux, mais ils ne le vivent pas eux-mêmes.

Leurs chansons, relativement sophistiquées, plaisent jusqu'aux jeunes oligarques. Leurs messages, relativement cryptées, peuvent susciter de multiples interprétations. Mais parfois certaines paroles se font explicites et rappellent leurs fidélité. Guitare à la main, Joan Baez fredonne ainsi : « I dreamed I saw Joe Hill last night, alive as you and me ».

Mettre en scène les Singing Hobos

Les Singing Hobos œuvrent aux côtés des prolétaires. Pour certains, cela passe par les chansons. Pour d'autres, en outre, il s'agit de profiter de leur mode de vie nomade pour transporter discrètement messages et petit matériel d'un point à l'autre du pays, parfois par des systèmes de relais savamment organisés.

Les PJ pourraient croiser ces hobos au cours de leurs pérégrinations dans l'Amérique du Talon de fer. Une aventure pourrait tourner plus spécifiquement autour de ce milieu. Il s'agirait alors de protéger un Singing Hobo important, à moins que les personnages-joueurs ne travaillent en sous-main pour le pouvoir et ne cherchent à les infiltrer.

1984, le jeu de rôle

Format A5, 240 p., couverture couleur, intérieur noir et blanc (pdf : couleurs).

Plongez dans l'enfer dystopique de 1984 de George Orwell. Arpentez les rues crasseuses de Londres, faites face aux contrôles de la Police de la Pensée et à l'œil inquisiteur de Big Brother.

Vous parviendrez peut-être à sauver votre vie. Parviendrez-vous à sauver votre humanité ?

THE GM IS WATCHING YOU !



L'ouvrage comprend, notamment :

- une présentation détaillée de la société de l'Oceania,
- des règles complètes adaptées à l'univers de jeu,
- un scénario introductif,
- sept synopsis,
- une mini-campagne en deux volets,
- des outils pour vous permettre de créer vos propres aventures.

On présente plus particulièrement des règles et des conseils pour gérer les interactions entre personnages, les procédures de surveillance... Poussez les joueurs à la délation, évaluez leur fidélité au régime, espionnez leurs conversations, sanctionnez leurs expressions non-conformes...

- - - COMMANDEZ SUR STUDIO09.NET - - -