

TCHÉKA

" Nous n'avons que faire de justice ! Nous sommes à la guerre, sur le front le plus cruel, car l'ennemi s'avance masqué, et c'est une lutte à mort ! Je propose, j'exige la création d'un organe qui réglera, de manière révolutionnaire, expéditive, authentiquement bolchévique, leur compte aux contre-révolutionnaires"

FELIX EDMUNDOMCH DZERZHINSKI

En décembre 1917, afin de lutter contre le nouveau régime qu'ils ont réussi à faire instaurer en Russie, Lénine et Dzerzhinski réunissent les cent personnes en qui ils ont le plus confiance et fonde la Vétchéka (VCK) ou Tchéka (Commission Extraordinaire panrusse pour la Répression de la contre-révolution et du Sabotage). Leur but est de parcourir l'ensemble du pays et d'y chasser les "ennemis du classe", que ce soit les bourgeois, les russes blancs impérialistes, les mencheviks ou les anarchistes. Ils devaient soit les traduire au Tribunal Révolutionnaire, soit tout bonnement les éliminer. Pour ceux qui oseraient se mettre entre eux et les Traîtres, ils peuvent toujours recourir à la confiscation, l'arrestation, la privation des cartes de nourriture, etc.

Tchéka vous propose d'incarner un des agents de la Tchéka à la création de cet organe, parcourant le pays en groupe de 2 à 6 personnes à la recherche des ennemis du peuple. Vous trouverez ci-dessous les règles du jeu, ainsi que quelques synopsis de scénarios et une feuille de personnage.

NIVEAUX DE SANTÉ ET DOCTRINE

Chaque personnage dispose de 4 Niveaux de Santé qui sont: Éraflures, Blessure Légère, Blessure Grave, Coma. A chaque fois qu'un personnage prend des dommages, il baisse d'un niveau sa santé par dommage subit. S'il prend plus de 4 niveaux de dommages, il est mort. Chaque niveau subit inflige aussi des malus aux actions, sauf pour les Éraflures. Par exemple, si un personnage est en blessure légère, il devra choisir deux chiffres au lieu de un sur le dé 6 pour résoudre une action, et ainsi de suite.

La Doctrine est une jauge, qui peut aussi bien monter que descendre, avec trois points de dépense. C'est elle qui montre que les Agents sont bien plus que de simples camarades: ils en sont l'élite. Chaque point peut être utilisé en cours de partie comme des points de Chance. Lorsque l'on dépense un point, on peut refaire une Roulette Russe, mais l'on est obligé de conserver le nouveau résultat.

La Doctrine sert aussi de compétence pour tout ce qui touche aux ressources que peuvent obtenir les agents (que ce soit matériel ou humaines) que pour les interrogatoires. Pour ce faire, il suffit de lancer un dé et de faire jet inférieur ou égal à son score de Doctrine.

A la fin de la partie, le MJ interroge tous les joueurs à tour de rôle et demande à chacun s'il pense que ses autres

camarades ont bien respectés les préceptes du Parti et s'ils l'ont bien servi durant la dernière mission. Si un joueur à l'unanimité d'accord de ses camarades, il gagne un point de Doctrine. Si un joueur à une unanimité de désaccord, il perd un point de Doctrine. Si l'unanimité est rompu dans un sens ou dans l'autre, le joueur reste au même stade.

LA ROULETTE RUSSE

Le système de jeu est extrêmement simple et s'inspire de la célèbre roulette russe. Avant d'effectuer une action, le joueur détermine un chiffre entre 1 et 6 et lance un dé. S'il tire le chiffre qu'il a choisi, il échoue, sinon, il réussit son action. Mais des fois, ça se corse! Le MJ peut augmenter la difficulté du jet en fonction de la difficulté de l'action que souhaite établir le joueur. Dans ce cas, il augmente le MJ augmente le nombre de balles dans le barillet, et demande au joueur de déterminer entre 2 et 5 chiffres entre 1 et 6. Si le joueur tire un des chiffres qu'il a sélectionné, il échoue, sinon, il réussit son action.

Pour les combats, on applique le même système, sauf que ce sont les joueurs eux-même qui s'applique des difficultés. Ils choisissent chacun de leur côté entre 1 et 5 chiffres sur un dé 6 et lance le dé. Si un de leur chiffre choisi est tiré, ils échouent, sinon, ils réussissent. Les dommages sont déterminés par la difficulté qui fut établie avant le lancer de dé. Donc, en mettant une balle dans le barillet, on fait perdre un niveau de santé à l'adversaire, alors qu'avec 5 balles, on le tue directement.

SYNOPSIS:

- Les personnages arrivent dans un village où un fermier profite de la situation de guerre pour effectuer du marché noir, corrompant ainsi tout le village complice au capitalisme;
- Les personnages sont envoyés à la frontière de la Mongolie afin de mettre un terme à un Seigneur de la Guerre qui y fait régner la tyrannie;
- Un espion d'une riche nation capitaliste s'est introduit dans notre pays et a pour mission d'éliminer un de camarade-dirigeant. Les personnages arriveront-ils à l'arrêter à temps?

	NOM DE L'AGENT:	 TCHÉKA
	DOCTRINE: 1 2 3 4 5	
NIVEAUX DE BLESSURE:		
 ÉRAFLURES		
 BLESSURE LÉGÈRE		
 BLESSURE GRAVE		
 COMA		