*Un jeu de Garcymore sur une idée de Tunime pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB*

The Phileas Fogg gambit

*Une course autour du monde*

Phileas Fogg l’a fait. Cet excentrique britannique, suite à un pari avec les autres membres de son club mondain, s’est lancé dans une aventure sans précédent durant la seconde moitié de l’année 1872. Après moult péripéties, le rentier londonien revint au Reform club juste à temps pour gagner son pari, acquérant dans le même temps gloire, renommée et fortune pécuniaire.

Après plus de vingt ans de vie commune avec sa femme Mrs. Aouda (rencontrée durant son voyage), en retrait de l’activité de la grande ville, Fogg refit surface dans la société mondaine londonienne. Toujours auréolé de sa gloire, et désormais doté d’un capital financier colossal grâce à de judicieux placements, Phileas fit parler de lui en annonçant dans le Times que tout aventurier suffisamment fortuné pour envisager un long voyage pouvait se présenter à son club pour parler affaires.

En vérité, l’excentrique voulait créer un genre de de course visant à émuler son aventure de jadis, en y ajoutant le piment de la compétition. Nombre de jeunes lords et autres chasseurs de gloire se présentèrent au club, mais seuls dix d’entre eux furent retenus.

A l’aube de l’an 1895, un groupe d’aventuriers s’apprêtent à entamer un long voyage, marchant dans les pas d’une légende…

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*The Phileas Fogg gambit* est un jeu de de rôle au format traditionnel (à savoir une meneuse et des joueuses) mettant en scène de deux à cinq aventuriers tentant de gagner une course autour du monde. Le groupe est composé d’une « bourse », à savoir un personnage noble et/ou fortuné, accompagné de ses « partenaires » (ces derniers pouvant avoir les origines de leur choix). Avant de passer à la création de personnage, il convient de rappeler les règles de la compétition :

I – Le voyageur sélectionné peut s’entourer d’un nombre d’aides pouvant aller de zéro à quatre.

II – Les aides peuvent provenir de n’importe quel pays ou classe sociale, tant qu’ils ne sont pas activement recherchés par la loi au moment du recrutement.

III – Le voyageur et ses aides devront confirmer leur composition d’équipe au Reform club avant le 10 juillet 1895. Si tout est en ordre, il se feront tatouer une marque discrète à l’intérieur du poignet (un artisan spécialement embauché par sir Fogg s’occupera de la chose au sein des murs du club). La marque du voyageur sera légèrement différente de celle de ses aides.

IV – Le départ de la course se fera au pied de Big Ben le 18 juillet 1895 à neuf heures. Tout retard est éliminatoire.

V – Une fois la cloche de départ sonnée, les compétiteurs doivent se rendre dans les villes étapes, y trouver l’agent du Reform club présent sur place, pour obtenir un document unique sur présentation du tatouage du voyageur. Les tatouages des aides ne seront pas acceptés.

VI – Les villes-étapes sont les suivantes : Paris (France), Rome (Italie), Le Caire (Egypte), Bombay (Indes), Calcutta (Indes), Hong-Kong (Nouveaux Territoires), Yokohama (Japon), San-Francisco (USA), New-York (USA).

VII – Les voyageurs doivent se présenter, munis des neuf documents, au Reform Club pour valider leur course. Tout voyageur terminant sa course avant le six octobre 1895 à minuit verra son prix monétaire doublé (s’il y a lieu). Quiconque n’aura pas terminé la course avant le trente-et-un octobre à minuit sera considéré comme disqualifié.

VIII – Le premier voyageur à terminer sa course se verra attribuer quinze mille livres. Le second se verra attribuer cinq mille livres. Le troisième se verra attribuer mille livres. Nous conseillons au voyageur de décider en amont de comment l’éventuelle récompense sera répartie entre lui et ses aides.

Addendum – Autres facteurs provoquant une disqualification immédiate : tenter de falsifier les documents d’étape, engager plus d’aides sur une période de plus d’une semaine, s’en prendre à l’un des agents veillant au bon déroulement de la course, mettre directement en danger un concurrent ou l’une de ses aides ou être reconnu coupable d’un crime plus grave qu’un fait d’ivresse sur la voie publique.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Avant de poser les chiffres sur la fiche de personnage, les joueuses et la meneuse sont encouragés à discuter ensemble de leurs concepts de personnage, ainsi que des liens qui les unissent avant grand départ. Une fois ces détails réglés, il convient de transcrire les concepts des joueuses en valeurs chiffrés. Un personnage est défini par un état civil (nom, prénom, âge, nationalité, etc…), deux forces, une faiblesse, six attributs et une réserve spéciale (voir plus bas).

Créer les forces et la faiblesse d’un personnage est assez simple : chacun de ces éléments est une simple phrase qui résume le trait (bon ou mauvais) de manière concise. Par exemple, une voleuse des rues pourra avoir « Doigts de fée », « Pickpocket experte », « Spécialiste du crochetage » ou « Contorsionniste » comme force(s). Elle pourra également avoir « Mauvaises manières », « Apparence suspecte » ou « Fragile physiquement » comme faiblesse. Chacun de ces trois traits doit être approuvé par la meneuse.

Les attributs représentent ce que sait faire le personnage sur le terrain. Ils sont au nombre de six :

- La **Brutalité** représente la capacité du personnage faire fi de la finesse pour accomplir sa tâche : soulever un objet lourd, enfoncer une porte, frapper un adversaire, parer une lame, sauter sur les wagons d’un train en marche, etc…

- La **Finesse** représente la capacité du personnage à agir subtilement : se faufiler derrière un policier, crocheter une serrure, distraire une foule, esquiver un coup...

- L’**Aura** représente l’aisance sociale d’un personnage, sa capacité à convaincre, à intimider, à rallier une foule, à jouer la comédie et à séduire.

- La **Résistance** d’un personnage représente sa capacité à aller de l’avant malgré l’adversité, tant physiquement que mentalement.

- L’**Erudition** d’un personnage représente son niveau général de connaissance sur des sujets théoriques divers, comme les sciences, l’histoire, la littérature ou les arts.

- La **Technique** d’un personnage représente son affinité avec la technologie en général. Idéal pour entretenir un fusil, réparer le moteur d’une voiture ou remettre une ligne de télégramme en état de marche.

Chaque aventurier commence à un dans chaque attribut, puis dispose de **seize points** à répartir, sachant qu’aucun des attributs d’un personnage ne peut dépasser six.

Après les attribut vient la réserve spéciale. Celle de la « bourse » du groupe est forcément une réserve de « moyens », qui commence à dix. Si on considère que le riche aventurier peut payer les dépenses courantes et le salaire de ses aides sans soucis, sa réserve de moyens lui permet d’effectuer des dépenses exceptionnelles pour aider le groupe à avancer plus rapidement (ou pour se tirer d’une mauvaise situation).

Chaque aide peut choisir l’une des réserves spéciales suivantes (le choix doit être fait à la création et ne peut être changé par la suite) :

- La chance est une réserve ne contenant qu’un seul point qui se régénère tous les cinq jours. Après avoir échoué un test, dépenser un point de chance permet de refaire le test, avec obligation de garder le second résultat. En plus de l’effet mécanique, un personnage choisissant cette réserve a tendance à être plus chanceux que la moyenne de manière passive.

- L’adrénaline est une réserve de trois points maximum, sachant qu’une bonne nuit de repos permet de récupérer un point. Avant de faire un jet de brutalité ou de finesse, un aventurier peut dépenser un point d’adrénaline pour avoir un bonus de deux dés lancés supplémentaires. En plus de l’effet mécanique, un personnage choisissant cette réserve aura tendance à avoir des capacités physiques développés ou à être formé au combat en général.

- Les points de contacts fonctionne un peu comme les moyens : quiconque la sélectionne dispose de cinq points de contact pour l’ensemble de la course. Tant que l’aventurier se situe à un endroit un tant soit peu civilisé, il peut dépenser un point de contact. La meneuse devra alors créer un PNJ qui connaît l’aventurier et qui lui doit un service ou une faveur. En plus de l’effet mécanique, un personnage choisissant cette réserve sera probablement charismatique, rusé ou extraverti.

- La réserve d’Euréka est une réserve à cinq points maximum, l’aventurier récupérant l’un de ces points s’il passe au moins six heures consécutives à lire, s’instruire ou étudier. Dépenser un point d’Euréka permet à l’aventurier de se souvenir d’un détail, d’un fait historique ou d’une tradition locale qui va se révéler utile au groupe à court ou moyen terme (à l’appréciation de la meneuse). En plus de l’effet mécanique, un personnage choisissant cette réserve sera probablement savant, perspicace et logique.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Une fois le groupe constitué, la meneuse est encouragée à laisser ses joueuses interpréter des interactions entre leurs personnages avant le début de la course, pour souder le groupe et façonner une dynamique entre les aventuriers. La campagne commence au moment du grand départ, transformant la campagne du présent JDR en une course contre la montre permanente.

Comme dans Le tour du monde en quatre-vingt jours, les aventuriers vont devoir utiliser toutes les méthodes de transport moderne pour parvenir à leurs fin le plus rapidement possible (bateau, train, voiture…). En plus des challenges auxquels Phileas Fogg à du faire face, le groupe va également devoir débusquer les agents sensés leur remettre leurs documents, en plus de devoir déjouer les manigances des équipes rivales.

Pour garder l’avancée de la campagne intéressante, la meneuse est encouragée à perturber l’avancée du groupe en les confrontant à des difficultés à intervalles réguliers. Le système de dés est utilisé pour résoudre lesdites difficultés.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

The Phileas Fogg gambit emploie uniquement des dés à dix faces (notés « D »). Il est recommandé à chaque joueuse d’en avoir une dizaine sous le coude. Lorsqu’un ou plusieurs personnages se trouvent face à une situation dont l’issue est incertaine, leurs joueuses réfléchissent à un plan d’action de groupe. Une fois le plan établi, elles en font part à la meneuse, qui reste libre de demander des précisions ou d’apporter des détails supplémentaires sur la situation pour que ses joueuses reconsidèrent.

Lorsque le plan est approuvé, la meneuse demande aux joueuses impliquées de faire un jet de [attribut pertinent choisi par la MJ] aux joueuses dont le personnage participe. Chaque joueuse lance alors [valeur dans l’attribut de son PJ]D. Tous les dés ayant fait sept ou plus comptent comme un succès au regard de la résolution de l’action. Les dés ayant fait six ou moins sont défaussés.

Par défaut, surmonter une difficulté implique de faire deux succès. Face à une tâche particulièrement ardue, la meneuse pourra en demander quatre, voire six. Une fois les succès comptabilisé, la MJ décrit la résolution de l’action collective et ses conséquences.

Si la force d’un personnage pourrait impacter positivement sa participation à l’action, on considère qu’il fait un succès supplémentaire si il en fait au moins un sur les dés (une aventurière ayant comme force « musicienne de talent » tentant de distraire une foule est un bon exemple).

Sur certains échecs, un aventurier peut subir une conséquence (généralement une blessure ou un traumatisme psychique). Se reposer toute une journée permet de guérir d’une conséquence. Un personnage subissant [sa résistance] conséquences simultanément ne peut pas sortir du lit ni participer à l’aventure d’une quelconque manière que ce soit. Il faudra attendre qu’il soit suffisamment soigné pour pouvoir de nouveau aider son équipe.