



80 jours

Par Pyrod, sur une idée de Tunime développée par Garcymore pour le Sixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB. Le jeu est placé sous licence Creative Commons BY-SA-NC.

Vous incarnez des personnages qui ont pour unique but de faire échouer Phileas Fogg dans son pari de faire le tour du monde. Celui-ci a parié une trop forte somme d'argent et beaucoup sont ceux qui lorgnent sur sa défaite. L'un d'entre eux vous a engagé, au boulot !

Table des matières

Note d'intention.....	3
Contexte	4
Commencer l'aventure	5
Créer un gredin.....	5
Choisir un archétype.....	5
La Brute.....	5
Le Cerveau.....	5
Le Mécano.....	6
Le Pilote.....	6
Le Dandy.....	6
Le Cambrioleur.....	6
Choisir des traits	7
Choisir sa ville.....	7
Choisir une motivation	7
Se décrire en 3 mots	7
Créer une bande.....	8
Déterminer les relations au sein du groupe.....	8
Créer un Phileas Fogg	8
Créer l'entourage de Phileas Fogg.....	8
Définir le nombre et les étapes du voyage	8
Parler de sécurité émotionnelle.....	9
Le voyage.....	11
Démarrer le voyage	11
Arriver dans une ville	11
Définir l'agenda de Fogg.....	12
S'attaquer à Fogg.....	12
Partir vers de nouveaux cieux	13
Conclure la course.....	15
Mécaniques de jeu	16
Résolution d'action.....	16
Caractéristiques	17
Fourberie	17
Manigance.....	17
Course.....	17
Biceps	17
Aider	17
Conditions.....	17
Moves	18
Se renseigner (sur les déplacements de Fogg).....	18
Utiliser la force	18
Se lancer dans une course-poursuite	19
Elaborer une machination.....	19
Répandre des rumeurs.....	19
Prendre le transport suivant	20
Remerciements.....	20

“ Ce satané Phileas Fogg a cette lubie de prouver au club qu’il peut faire le tour du monde en moins de 80 jours. Je n’ai pas l’intention de laisser ce bougre d’âne gagner son pari” -Lord Ferguson.

Note d’intention

Ici, on joue des gredins qui cherchent à ralentir Phileas Fogg, un riche anglais qui a décidé de montrer au monde qu’il pouvait le parcourir en moins de 80 jours. Vous avez été payés pour que le noble anglais perde son pari. Tous les moyens sont bons ! Toutefois, le défi n’est pas si simple et il va falloir redoubler d’ingéniosité pour l’arrêter car le bougre a de la chance et est bien entouré !

En guise d’avertissement, je tiens à dire que je n’ai pas pris le temps nécessaire pour relire “Le tour du monde en 80 jours” lors du Défis 3 fois forgés dans le cadre duquel ce jeu est réalisé. Toutefois il me semble que l’œuvre est porteuse d’une vision très euro-centrée, probablement coloniale et sexiste. Sans condamner l’œuvre en tant que telle, qui hérite de son époque, ce ne sont pas des choses que je souhaite promouvoir dans ce jeu.

L’idée est d’avoir un ton principalement humoristique, où les méchants ne le sont jamais totalement et toujours plus attachants que les “gentils” comme le dessin animé Sherlock Holmes ou Le château dans le ciel pour ne citer que deux références. Les débats, les courses poursuites et les casses ratés sont au cœur de l’expérience de jeu proposée.

Contexte

Phileas Fogg, lord anglais outrageusement riche n'a rien trouvé de mieux pour occuper sa riche oisiveté que de faire le pari qu'il pourrait réaliser le tour du monde en 80 jours. Ce riche désœuvré s'est entouré d'une bande qui doit l'aider dans son périple.

De votre côté, vous avez été engagés pour que cela n'arrive pas. Vous ne savez pas qui et de toute façon vous n'êtes pas curieux tant que l'argent arrive, ou alors vous êtes l'âme damnée de quelque génie du mal incompris mais en tout cas votre mission est de faire Fogg ne parvienne pas à faire son tour du monde, en tout cas pas en 80 jours.



Domaine Public ; A Pleasant Journey ; Cheeseman, Thomas Gedge ; Source : <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/pleasant-journey/>

Commencer l'aventure

Avant de commencer à jouer, il est nécessaire de prendre un peu de temps pour fixer un certain nombre de choses. Le mieux est peut-être de commencer une session 0. Il s'agit d'une session pendant laquelle le Meneur va pouvoir présenter le jeu, sa proposition et ses mécaniques. Sur le temps restant, s'il y en a, il sera possible de faire une rapide introduction pour essayer les mécaniques et amorcer les relations entre les personnages.

Il pourrait être intéressant de se servir de ce moment pour raconter comment les personnages ont vent de la mission, de leur réaction à cette nouvelle et de ce qu'ils faisaient à ce moment-là.

Créer un gredin

Choisir un archétype¹

Pour démarrer, chaque joueur choisit un archétype. Idéalement, il ne devrait pas y avoir plus d'un exemplaire de chaque dans le groupe.

La Brute

- Fourberie -1
- Manigance -2
- Course +1
- Biceps +2

Capacité spéciale : Adrénaline

Une fois par session, si les conditions s'y prêtent, vous pouvez décider de lancer un troisième d6 lors d'un jet et de ne conserver que les 2 meilleurs.

Le Cerveau

- Fourberie +1
- Manigance +2
- Course -1
- Biceps -2

Capacité spéciale : J'ai lu des livres

Deux fois par session de jeu, le personnage peut trouver la réponse à une question technique pointue qu'un autre personnage ne pourrait pas connaître.

¹ Dans un monde idéal j'aurais créé des livrets pour chaque mais je manque de temps.

Le Mécano

- Fourberie -2
- Manigance +2
- Course -1
- Biceps +1

Capacité spéciale : Tu veux voir mon gadget ?

Une fois par session, en accord avec le Meneur, le personnage peut inventer un gadget ayant une fonction particulière précise qu'il indique au moment où il le déclare. Au début de la session suivante, il doit indiquer qu'il conserve le gadget ou s'il en a pris un autre qu'il pourra ne décrire qu'au moment où il en aura besoin.

Le Pilote

- Fourberie +1
- Manigance -2
- Course +2
- Biceps -1

Capacité spéciale : Sans les mains

Une fois par ville, le personnage s'il est engagé dans une course poursuite peut prendre la main sur la narration pour décrire ce qui se passe. Cela ne change pas le résultat d'un éventuel dés mais ce sera sa joueuse qui en définira les conséquences.

Le Dandy

- Fourberie +2
- Manigance -1
- Course +1
- Biceps - 2

Capacité spéciale : Relations

Dans chaque ville, le personnage connaît 3 contacts qui lui doivent un service et devront s'en acquitter. La joueuse peut l'indiquer quand ça lui est utile mais elle doit indiquer comment cela est arrivé.

Le Cambrioleur

- Fourberie +2
- Manigance -2
- Course +1
- Biceps -1

Capacité spéciale : Aucune serrure assez solide

Une fois par session, peu importe la contrainte (dans le domaine du crédible), le cambrioleur peut dérober un objet ou accéder à un espace qui est lourdement gardé. Il ne peut pas y aller accompagné et ne peut pas en faire venir un objet trop volumineux.

Choisir des traits

Pour personnaliser un peu leur personnage, les joueuses définissent 2 traits pour leur personnage. Il s'agit d'expressions les concernant qui leur permettent de lancer un dé lors d'une résolution et de conserver les 2 meilleurs si l'action réalisée implique l'un des traits du personnage. Il n'est pas possible de cumuler les dés.

Choisir sa ville

Chaque joueuse indique la ville dans laquelle réside son personnage habituellement. Idéalement ce devrait être une des villes dans lesquelles Fogg va devoir faire une escale. Si ce n'est pas le cas, alors le personnage devra expliquer pourquoi il est présent dans le groupe.

Le fait d'être dans sa ville permet au personnage de savoir facilement où se trouvent les choses, de connaître les bons emplacements et d'avoir les bonnes relations. Concrètement, cela se traduit par un bonus de +1 à son jet à chaque fois que sa connaissance de la ville peut être mise à contribution. De plus, il n'a pas besoin de jet pour savoir tout ce que connaîtrait un habitant d'une ville.

Choisir une motivation

Rien de tel pour avancer dans le jeu que de se donner une motivation. Cela peut-être l'argent, un souhait de revanche contre Fogg ou alors juste l'envie d'ennuyer ce touriste grand luxe et le plaisir de lui faire perdre de l'argent.

Se décrire en 3 mots

Chaque joueuse décrit son personnage avec trois mots ou courtes expressions afin d'aider les autres à l'imaginer. Cela peut être aussi bien des mots pour décrire son physique que sa façon d'interagir avec les autres.



Créer une bande

Les personnages sont réunis en une bande, c'est-à-dire un regroupement de gredins. Afin de se concentrer sur le jeu en lui-même, on considère qu'ils se connaissent tous même s'ils n'ont peut-être pas l'habitude de travailler ensemble.

Déterminer les relations au sein du groupe

Chaque joueur va à son tour évoquer un souvenir concernant son voisin de gauche et son voisin de droite. L'un doit être plutôt positif et l'autre négatif, sans contrainte. Il est recommandé que les souvenirs ne soient pas suffisamment vifs pour empêcher les personnages d'agir ensemble.

Créer un Phileas Fogg

Le tour du monde en 80 jours étant une œuvre connue, il est fort possible que l'ensemble des joueuses à la table en ait déjà entendu parler voire connaissent l'histoire. Pour autant, il est intéressant pour le jeu que toutes et tous en partagent la même vision.

A tour de rôle, chaque joueuse peut indiquer un trait ou une caractéristique du personnage à travers une anecdote sachant qu'il est établi qu'il est riche et anglais. Après un premier tour de table, il est possible d'en faire un second si les joueuses ressentent le besoin de plus le définir.

Créer l'entourage de Phileas Fogg

En début de campagne, vous allez pouvoir définir des adjuvants pour Phileas Fogg. Chaque joueuse est libre d'en créer un selon son goût. Elle le décrit physiquement, indique ses compétences et ce qui fait que Phileas Fogg a voulu s'en entourer.

Vous pouvez penser aux personnages du roman comme Passepartout, domestique malin et perspicace, le plus souvent bien plus que son employeur, Sir Francis Cromarty, au dandy désœuvré qui va suivre le groupe pendant un temps par pure plaisir ou tout autre personnage qu'il vous plaira d'intégrer².

Définir le nombre et les étapes du voyage

L'idée de définir le nombre d'étapes du voyage vise à donner une longueur pour la campagne en fonction des envies des joueuses. Une campagne plus longue donnera plus d'opportunités de jeu et de possibilités pour arrêter Fogg mais pourrait aussi lasser avec le temps.

² Je ne me souviens très clairement plus de ces personnages dans le roman et au final cela n'est pas ce qui m'intéresse. Je ne suis par contre pas à l'aise avec le personnage de demoiselle en détresse incarnée par Mrs Adoua. Il ne s'agit pas de porter un jugement sur le roman mais de ne pas entretenir des stéréotypes sexistes.

On se met aussi d'accord sur les villes à traverser. Cela pour s'accorder sur les ambiances que les joueuses veulent aborder. A titre d'exemple, voici les escales du livre :

- Londres
- Suez
- Bombay
- Calcutta
- Hong Kong
- Yokohama
- San Francisco
- New York

Il peut être commode que la liste qui sera établie par les joueuses démarre à Londres et conserve une certaine cohérence dans leur succession autour du globe³. Mais le plus important est que les villes traversées inspirent les joueuses et leur donnent envie.

Pour éviter qu'une joueuse ne soit tentée de s'approprier toutes les descriptions d'une ville, il est recommandé d'éviter les villes que les joueuses connaîtraient précisément.

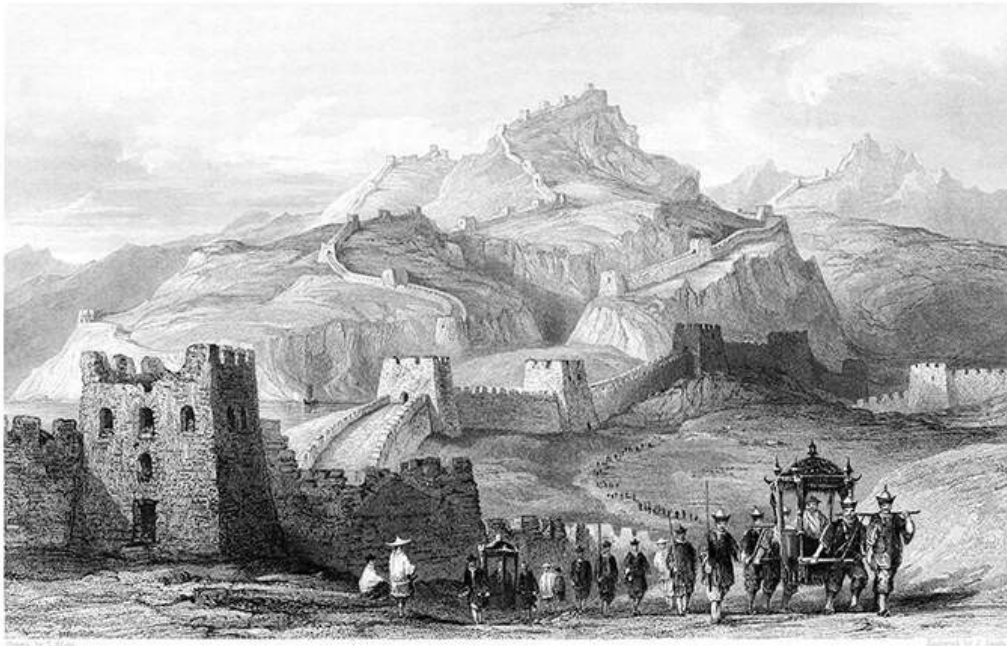
Parler de sécurité émotionnelle

Ce jeu s'inspire d'œuvres qui ont été écrites à une époque où la colonisation était très présente et est partie prenante de la toile de fond de l'histoire aussi il est utile de s'assurer que tous les joueuses sont à l'aise avec ça ou de ne pas l'intégrer au récit. Ce jeu n'a pas la moindre valeur historique et n'en a aucunement l'ambition, profitez-en pour exclure le sexisme, le racisme, les oppressions de la séance, ce sera mieux pour tout le monde.

Mettez vous ensuite d'accord sur ce que vous aimeriez raconter et surtout ce que vous ne souhaitez pas inclure dans l'histoire. Pour chaque joueur définissez [des lignes, des voiles](#) et des phares⁴ qui pourront être de précieux guides pendant vos narrations. Placez également [une carte X](#) au centre de la table si vous le souhaitez et n'oubliez pas que les joueuses passent avant le jeu !

3 Et encore, on pourrait imaginer des rebondissements ou des retournements qui expliqueraient un parcours particulièrement erratique.

4 A l'inverse des lignes ou des voiles, les phares indiquent ce que les joueurs souhaitent voir arriver pendant la partie.



Domaine Public ; Great Wall of China ; Allom, Thomas ; <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/great-wall-china/>

Le voyage

Une fois que le cadre de jeu a été posé et que vous avez pu faire une rapide introduction aux mécaniques de jeu, il est temps d'entrer dans le vif du sujet.

Démarrer le voyage

Le plus logique est que cette introduction soit faite pendant une session zéro qui permettra aux joueuses de prendre connaissance des mécaniques et d'incarner une première fois les mécaniques. A l'issue de cette première session de jeu, il est préférable de laisser les joueuses faire les changements qu'elles veulent sur leur personnages afin d'être le plus à l'aise possible avec.

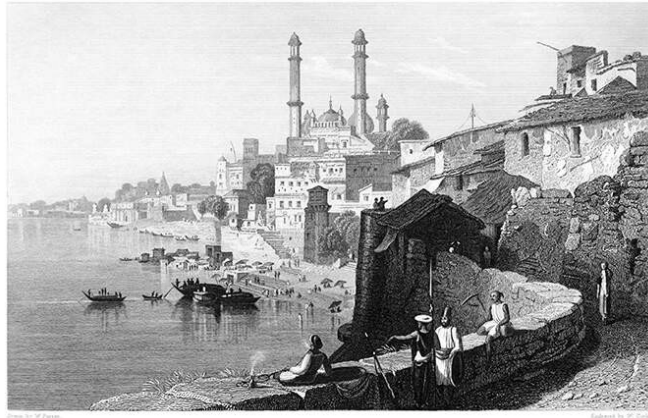
En tous les cas, la partie démarre avec l'annonce du pari et la rencontre des personnages qui décident de s'unir pour essayer de toucher la récompense offerte en cas de perte du pari par Fogg. On enchaînera ensuite par l'arrivée dans la première des villes étapes pour le voyage.

Arriver dans une ville

Les personnages connaissent les étapes du voyage, ils n'ont pas de soucis pour savoir où aller. En général, les personnages devraient arriver dans le même transport que Fogg, un peu avant ou alors un peu après.

Comme le jeu ne vise pas à la moindre exactitude géographique ou historique, afin d'aligner les perceptions des joueuses, le plus pratique est que chacune d'entre elle donne une information sur la ville en une courte phrase ou raconte une courte anecdote qui est arrivée à son personnage dans la ville par le passé.. Si l'un des personnages est dans la ville où il habite le plus souvent, alors sa joueuse peut donner une phrase de plus.

Également, ceux qui le souhaitent et qui ont fait l'effort de raconter une anecdote sur leur personnage dans la ville peuvent déclarer un contact dans la ville.



Domaine Public ; Varanasi ; Purser, William ; <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/city-benares/>

Définir l'agenda de Fogg

A chaque étape, Fogg et sa suite sont amenés à réaliser des actions⁵. Ces actions sont autant d'opportunités pour la bande de gredins d'essayer de préparer un plan pour le ralentir. Par défaut Fogg réalise deux actions mais s'il est arrivé avant les personnages, alors une de ces deux actions a déjà été réalisée.

Pour savoir ce que Fogg et sa suite font sur cette escale, on jette 1d6 et on regarde sur la table suivante⁶.

#	Résultat
1	Fogg doit trouver un moyen de récupérer de l'argent
2	Épuisés par le voyage, Fogg et son entourage doivent se reposer
3	Fogg et son entourage doivent faire viser leur passeports au consulat suite à des tracasseries administratives
4	La police locale a pris en grippe l'un des suivant de Fogg et cherche à le coffrer
5	Fogg s'est pris de passion pour un objet local et passe une journée pleine à vouloir en acheter pour chez lui
6	Un incident diplomatique est survenu entre Fogg est un habitant de la ville qu'il a offensé

⁵ N'ayant pas relu l'œuvre, je ne peux pas être au plus proche concernant ces éléments, je pense que ça vaudrait le coup de revoir ça pour proposer des choses proches du matériel d'origine.

⁶ Cette table mériterait d'être augmentée.

S'attaquer à Fogg

L'objectif ultime de la bande de gredins incarnée par les joueuse est de s'assurer que Fogg abandonne, perde suffisamment de temps à Fogg pour qu'il perde son pari.

Dans un premier temps, il y a fort à parier que les personnages auront à se renseigner sur les faits et gestes de Fogg lors de l'escale. Ensuite, ils devront mener une action qui lui nuise (voir dans la [liste des moves des personnages](#)). C'est aux joueuses d'expliquer la préparation de leur piège. Le Meneur peut se servir des actions qui ont été définies pour Fogg lors de la définition de son agenda afin de broder sur les conditions dans lesquelles le plan se déroule.

En fonction du move choisi, il est possible pour les autres personnages d'aider le personnage qui a pris la direction des opérations. Il est recommandé que ce rôle change à chaque ville et soit par exemple donné préférentiellement au personnage qui est dans sa ville.

Parmi les options disponibles en cas de succès de l'action, il est possible d'infliger un état à Fogg. Pour battre Fogg, il faut que celui-ci se voit infliger 4 états : humilié, recherché, dépouillé et effrayé.

Dès le moment où il se voit infligé un état, il fuit vers le moyen de transport le plus proche et s'enfuit vers la ville suivante. Il ne pourra pas être retrouvé avant. De plus, pour chaque nouvel état qu'il se verra infligé, il va s'entourer d'une nouvelle personne dans sa suite afin de le protéger. C'est la joueuse qui a dirigé les opérations qui décrit le nouveau membre du clan Fogg. Cela implique également que les prochains jets visant à infliger un état à Fogg, disposera d'un malus de -1 à son résultat. Ces malus sont cumulatifs pour chaque état déjà infligé.

Partir vers de nouveaux lieux

Dès que Fogg s'enfuit ou s'il n'a pas été possible de lui infliger un état sur les actions qu'il réalise lors de l'étape alors on amorce le changement de ville.

Tout d'abord, on se demande si l'étape qui vient de s'achever a eu un impact sur lui et si cela a pu la changer dans son approche du monde ou autre.

Ensuite, chaque joueuse indique en une phrase comment l'action qui vient de se dérouler a marqué la ville que le groupe quitte⁷.

⁷ Dans le cas où une autre campagne aurait lieu, cela pourrait donner plus de vie aux villes si elles sont à nouveau traversées.



Domaine Public ; Bear Island ; Biard, François-Auguste ; <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/bear-island/>

Conclure la course

Quand Fogg subit son quatrième état, il abandonne la course. S'il parvient à quitter la dernière ville étape sans avoir quatre états, alors il gagne le pari.

Dans les deux cas, il est recommandé de faire un tour de table pour savoir ce que devient leur personnage après le pari. Un second tour de table pour indiquer ce que deviennent les compagnons de Fogg peut être intéressant également.

Si Fogg a perdu son pari, il y a de fortes chances qu'il retente à nouveau l'année suivante avec un peu plus de préparation. S'il a gagné, il est tout à fait possible d'envisager qu'il décide de remettre ça pour démontrer à quel point il est bon.

Dans le cas où une nouvelle campagne prendrait place avec des villes qui avaient été visitées la première fois, il peut être intéressant de reprendre les modifications qui avaient eu lieu lors du précédent passage des gredins.



A Robida del

Imp Eudea

Domaine Public ; Paris by Night ; Robida, Albert ; <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/paris-night/>

Mécaniques de jeu

“80 jours” s’inspire très librement des jeux propulsés par l’Apocalypse, principalement par manque

de temps et d'expérience antérieure.

Résolution d'action

Si un personnage souhaite réaliser une action qu'il semble logique qu'il puisse accomplir dans des circonstances normales, cela se passe.

Si l'action ne correspond pas à un Move, c'est qu'elle n'est pas au cœur de ce que le jeu propose de faire jouer, le Meneur est alors invité à accepter dans la mesure de la cohérence narrative pour retourner au jeu.

Une action qui ne fait pas l'objet d'un move doit être résolue rapidement car elle n'est pas au cœur du jeu⁸. C'est le Meneur qui propose un move quand les conditions le permettent, une joueuse ne peut pas dire spontanément qu'elle "Répand des rumeurs", elle décrit ce qu'elle fait et le Meneur doit alors lui demander si elle réalise ce move.

Mais si l'action à réaliser correspond à un Move, dont le résultat apporte dans tous les cas de la richesse à l'histoire et est fortement incertain, alors on lance les dés.

On lance toujours deux dés à 6 faces, que nous appellerons d6, associé à une caractéristique dont la valeur s'ajoute au résultat du jet. En toute circonstance, on interprète le résultat comme suit :

- En dessous de 7 : c'est un échec, l'action ne peut pas être re-tentée et la situation évolue négativement.
- De 7 à 9 : c'est une réussite mitigée, le personnage obtient ce qu'il veut mais au prix d'un contre-coup immédiat ou ultérieur.
- Au-dessus de 9 : c'est une réussite franche, il n'y a pas de conséquence négative lors de l'action.

Le Meneur quant à lui ne jette pas les dés. Il réagit aux résultats des actions et des jets de dés des joueuses, créant de la contraintes ou de nouveaux éléments d'histoires sur leurs échecs. Un contre-coup n'est pas forcément quelque chose qui vise à punir la joueuse, pas plus que l'échec ne devrait lui occasionner un état en toutes circonstances.

Il est recommandé de s'en servir pour créer du jeu plus tard. Par exemple, sur un succès mitigé, cet inspecteur que le personnage vient d'essayer de convaincre se sent personnellement investi de la mission de démontrer que le personnage est un escroc et le suivra jusqu'au bout du monde pour cela.

⁸ Sauf oubli de l'auteur of course

Caractéristiques

Les personnages sont définis par 4 caractéristiques.

Fourberie

On utilise la fourberie quand on cherche à réaliser une action dans l'instant au détriment d'une autre personne. Cela peut aller du fait de mentir, à cacher quelque chose en passant par le vol. Contrairement à la manigance, c'est toujours une action qui se réalise dans une courte durée.

Manigance

Correspond au fait de fomenter un plan dans la durée. Contrairement à Fourberie qui se réalise dans l'instant, il s'agit d'une action qui prend du temps. On peut inclure dedans le fait de faire courir des rumeurs, d'ourdir un complot ou de chercher à rallier des alliés à sa cause.

Course

Quand il faut aller vite, que le temps presse, c'est à cette caractéristique que l'on fait appel. Pour courir, pour tirer un levier avant son adversaire voire pour tirer le premier, c'est ce que l'on va utiliser.

Biceps

Parfois c'est aux muscles qu'il faut faire appel. Dans ce cas, c'est biceps que l'on utilise comme attribut. On l'utilise pour frapper, pour tenter de forcer une porte ou bien pour faire tomber un rocher sur la route.

Aider

Si un personnage indique qu'il en aide un autre, alors celui qui lance les dés (celui qui est aidé) peut ajouter un +1 à son lancer. Par contre, en cas d'échec ou de réussite partielle, ils partageront les conséquences négatives.

Conditions

Sur un échec, il est possible d'infliger au personnage une condition. Celle-ci lui donne un malus de -1 au prochain lancer. Chaque état ne peut être attribué qu'une seule fois.

Il existe 4 conditions : énervé, vexé, stressé et blessé. Les malus sont cumulatifs pour chaque condition. Lorsque tous les états sont attribués au personnage, alors il est "Brisé". Cela peut signifier qu'il est découragé et quitte l'aventure pour aller planter des légumes dans la ferme familiale ou bien seulement qu'il a besoin de se reposer et de prendre de la distance.

Pour récupérer d'un état, il suffit de jouer une scène où le personnage agit activement pour aller contre son état. Mais attention, pendant qu'il faut cela, Phileas Fogg continue d'avancer dans son

voyage et s'éloigne de plus en plus.

Moves

Dans la lignée des jeu propulsés par l'apocalypse, quand un personnage veut réaliser une action il y a deux cas de figure :

- Il existe un move qui correspond à cette action et dans ce cas on l'utilise
- Il n'existe pas de move et la situation évolue positivement si c'est cohérent avec les capacités du personnage et inversement dans le cas contraire
- Le Meneur crée à la volée un move personnalisé pour rendre compte de la situation

Se renseigner (sur les déplacements de Fogg)

Quand le personnage cherche à en savoir plus sur ce que va réaliser Fogg dans les prochains jours au sein de la ville. Lancez 2d6 + Fourberie

- Sur un 6 ou moins : vous n'apprenez rien et Fogg lui est au courant que vous vous renseignez sur lui. Toute action contre lui se fera avec un malus.
- De 7 à 9 : vous apprenez son agenda mais devez choisir l'une des options suivantes :
 - Votre action a été repérée par la police qui s'intéresse à vous
 - Fogg apprend que vous vous renseignez sur lui
 - Vous apprenez ce que vous désirez mais cela vous coûte plus cher que prévu, le Meneur indique en quoi c'est problématiques
- Sur un 10 ou plus : vous apprenez son agenda et Fogg ne sait rien de vos recherches

Utiliser la force

A un moment il faut faire parler la force. Quand votre personnage cherche à faire parler ses muscles, lancer 2d6 + Biceps !

- Sur un 6 ou moins : vous êtes
- De 7 à 9 :
- Sur un 10 ou plus : vous parvenez à coincer Fogg dans une embuscade, celui-ci reçoit la condition "Dépouillé" ou "Effrayé" mais parvient à s'enfuir.

Se lancer dans une course-poursuite

Le personnage est dans une situation où il cherche à aller plus vite que Fogg ou l'un des ses adjuvants, que ce soit à pied, en voiture ou en éléphant. Lancez 2d6 + Course ! (ce mouvement fonctionne également pour la fuite)

- Sur un 6 ou moins : votre personnage s'est fait distancé et il va probablement dev
- De 7 à 9 : vous parvenez à dépasser votre adversaire mais vous devez choisir l'un des éléments ci-dessous :
 - vous avez attiré l'attention des autorités ou d'un autre genre d'opportuniste
 - vous perdez quelque chose de précieux
- Sur un 10 ou plus : vous parvenez à coincer Fogg lors d'une poursuite, celui-ci reçoit la condition "Effrayé" mais parvient à s'enfuir.

Elaborer une machination

Quand le personnage met tout en place pour que les pouvoirs en place voient en Fogg un dangereux terroriste ou un intrigant à éliminer d'urgence, lancez 2d6 + Manigance !

- Sur un 6 ou moins : votre manoeuvre échoue et VOUS êtes maintenant recherché
- De 7 à 9 : Fogg est "Recherché" mais vous devez choisir entre :
 - une imprudence vous a fait révéler votre visage, Fogg sait maintenant aussi qui vous êtes
 - les forces de l'ordre vous ont également identifié et son à votre recherche pour recueillir votre témoignage
- Sur un 10 ou plus : les forces de l'ordre recherchent Fogg dans la ville où vous vous trouvez, il reçoit la condition "Recherché"

Répandre des rumeurs

Pourquoi s'attaquer physiquement à une personne quand on peut détruire sa réputation ? Ça marche tout aussi bien et c'est moins salissant. Lancez 2d6 + Fourberie !

- Sur un 6 ou moins : les rumeurs ne sont pas prises au sérieux et on identifie que vous en êtes la source
- De 7 à 9 : les rumeurs prennent mais au choix :
 - elles associent également l'un de vos associés à Fogg
 - [pour ceux qui sont dans leur ville] un contact qui vous est proche apprend ce que vous faites
- Sur un 10 ou plus : la position de Fogg est compromise dans la ville, il reçoit la condition "Humilié" et fuit vers la prochaine étape.

Prendre le transport suivant

Quand vous faites votre possible pour rattraper Fogg avant qu'il ne quitte la ville pour la prochaine escale, lancez 2d6 + Course !

- Sur un 6 ou moins : Fogg prend deux jours d'avance sur vous

- De 7 à 9 :
 - Fogg prend un jour d'avance sur vous
 - L'un d'entre vous reste bloqué sur le quai et n'intervient pas pendant la prochaine scène
- Sur un 10 ou plus : vous parvenez à prendre le même transport que Fogg et sa clique sans vous faire repérer

Remerciements

Je voudrais remercier les organisateurs du Défi 3 fois forgé pour m'avoir donné l'occasion de produire autant de jeux en aussi peu de temps. C'est bien mieux que mes expériences antérieures.

Je tiens également à remercier mes relecteurs : Guillaume, Etienne et Luc, un grand merci à vous.



Domaine Public ; Hydrocycle ; Smeeton, Joseph Burn ; <https://www.oldbookillustrations.com/illustrations/nautical-velocipede/>