



L' *DYSSÉE*

La tragédie du Magellan
Année 1 : 1925-1926



GUIDE DE PARTICIPATION
VERSION 1.0

Table des matières

<i>Mot de l'Organisation</i>	5
<i>Qu'est-ce que L'Odyssée?</i>	6
<i>L'histoire de L'Odyssée</i>	7
<i>L'inauguration du Magellan France, 1925</i>	8
<i>Les thèmes</i>	9
<i>Le thème fondateur : La quête de sens</i>	9
<i>Les thèmes exclus</i>	10
<i>Les thèmes autorisés, mais sensibles</i>	11
<i>Le "Jouer-ensemble"</i>	12
<i>Les grands principes du jeu</i>	13
<i>Déroulement général</i>	14
<i>Passage de l'année</i>	14
<i>Animations en salle et équité</i>	18
<i>Volontaires et Journalières</i>	18
<i>Résumé Avant de débiter</i>	19
<i>Lexique</i>	20
<i>Création et évolution du personnage</i>	22
<i>Votre personnage</i>	23
<i>Le pays d'origine</i>	24
<i>Vitalité, psychée et destin</i>	26
<i>Vitalité et Psychée</i>	26
<i>Points de Destin</i>	27
<i>Les habiletés</i>	28
<i>Arcanes Majeurs et Mineurs</i>	28
<i>Acquérir une habileté : les accomplissements</i>	29
<i>Utilisation des habiletés</i>	30
<i>L'habileté universelle : Maîtriser un personnage</i>	31
<i>L'Odyssée personnelle</i>	32
1. <i>L'Éveil, ou le Présent</i>	32
2. <i>L'Illumination, ou le Passé</i>	32
3. <i>L'Héritage, ou le Futur</i>	33
<i>L'Intrigue personnelle</i>	34
<i>Les origines...</i>	34
<i>L'élément déclencheur...</i>	34
<i>La raison de rester...</i>	34
<i>La vie à bord</i>	35
<i>L'économie</i>	36

<i>Franc et Heure</i>	36
<i>Rente</i>	36
<i>Patrimoine : Le dollars</i>	37
Cabines	38
<i>Les équipements</i>	40
<i>Décorations et Prestige</i>	40
<i>Consommables</i>	42
<i>Portefeuille</i>	43
Le monde extérieur	44
<i>Trames géopolitiques</i>	44
<i>Affiliations</i>	45
<i>La justice</i>	46
Annexes 1	47
Arcanes majeurs et mineurs	47
Arcanes majeurs	48
0. <i>Le fou (le Tourmenteur)</i>	48
1. <i>Le Magicien (Le Machiniste)</i>	49
II. <i>La Papesse (À découvrir)</i>	49
III. <i>L'Impératrice (L'Artiste)</i>	50
IV. <i>L'Empereur (Le Scribe)</i>	50
VI. <i>Les Amoureux (Le Messenger)</i>	51
V. <i>Le Hiérophante (À découvrir)</i>	51
VII. <i>Le Chariot (Le Voyageur)</i>	52
VIII. <i>La Force (La Brute)</i>	52
IX. <i>L'Hermite (L'Érudit)</i>	53
X. <i>La Roue de Fortune (Le Négociant)</i>	53
XI. <i>La Justice (L'Enquêteur)</i>	54
XII. <i>Le Pendu (Le Brocanteur)</i>	54
XIV. <i>La Tempérance (L'Endurcie)</i>	55
XIII. <i>La Mort (À découvrir)</i>	55
XV. <i>Le Diable (À découvrir)</i>	56
XVI. <i>La Tour (La Sournoise)</i>	56
XVII. <i>Les Étoiles (La Guérisseuse)</i>	57
XVIII. <i>La Lune (L'Intuitive)</i>	58
XIX. <i>Le Soleil (Le Psychiatre)</i>	58
XX. <i>Le Jugement (À découvrir)</i>	59
XXI. <i>Le Monde (À découvrir)</i>	59
Arcanes mineurs	60

<i>Valet de Baguettes</i>	60
<i>Valet de Coupes</i>	60
<i>Valet d'Épées</i>	61
<i>Valet de Pentacles</i>	61
<i>Chevalier de Baguettes</i>	61
<i>Chevalier de Coupes</i>	62
<i>Chevalier d'Épées</i>	62
<i>Chevalier de Pentacles</i>	62
<i>Reine de Baguettes</i>	63
<i>Reine de Coupes</i>	63
<i>Reine d'Épées</i>	63
<i>Reine de Pentacles</i>	64
<i>Roi de Baguettes</i>	64
<i>Roi de Coupes</i>	64
<i>Roi d'Épées</i>	65
<i>Roi de Pentacles</i>	65
Annexes 2	66
Guides détaillés des habiletés	66

Mot de l'Organisation

Depuis sa création en 2014, l'Enclave articule ses projets autour d'une devise unique : **Imaginer, Créer, Incarner**. Ces trois mots englobent à eux seuls chacune des étapes de réalisation de ses événements. De la première étincelle créative à l'incarnation d'un personnage, en passant par la conception de costumes, d'œuvres artistiques et de récits épiques ou intimistes, l'Enclave donne vie à des univers se nourrissant de la passion de toutes celles* souhaitant y contribuer.

Au fil des années, les projets de l'Enclave se sont succédé et sont devenus autant d'occasions d'exploration que d'expérimentation : *Avènement* (2014 à 2025) créant un univers colossal construit au cours de plus de soixante-dix événements, *Sous l'œil du Père* (2017) ravivant l'époque des Années folles, *Bunker* (2018) portant sur la crise des missiles cubains de 1962, et *Kun* (2020) transformant la ville de Nicolet en zone de survie. Depuis 2022, grâce à la reconnaissance accordée par le CALQ (*Conseil des arts et des lettres du Québec*), des initiatives inédites se sont ajoutées à ce portfolio : *Bathyscaphe*, reconstituant un sous-marin s'enfonçant dans les tréfonds de la Fosse des Mariannes, puis *Les Lettres de Whitehall*, faisant revivre la période de la régence britannique tout en mettant en valeur les dilemmes d'une société en mutation. Au fil de ces projets naquit donc une nouvelle vision du jeu de rôle grandeur articulée autour de réflexions artistiques et philosophiques : le théâtre de l'incarnation.

L'Odyssée est le fruit de cette décennie d'expérimentation. Dans les pages qui suivent, vous trouverez une multitude d'avenues à explorer, de mécanismes à maîtriser et de mystères à élucider. Or, l'Organisation de *L'Odyssée* n'hésitera pas à ajuster, adapter, peaufiner ou plier à sa volonté certains de ces éléments s'ils devaient compromettre la réalisation d'un récit captivant. Le principe fondateur de ce guide est donc simple : *L'Odyssée est une aventure à vocation narrative où le jeu technique est d'abord et avant tout un appui à la création d'une histoire riche et enlevante.* En ce sens, ne laissez jamais les balises du jeu vous limiter ; l'Organisation de *L'Odyssée* est à l'écoute de vos idées et suggestions!

Les événements de *L'Odyssée* ne sont pas que des opportunités d'incarner physiquement, émotionnellement et rationnellement des personnages ; ce sont des occasions de donner vie à un univers fascinant, nuancé et co-créé par les initiatives de ses participantes.

L'Organisation de *L'Odyssée*

**Dans un souci d'écriture inclusive, le masculin et le féminin sont utilisés en alternance entre les chapitres.*

QU'EST-CE QUE *L'ODYSSÉE*?



L'HISTOIRE DE L'ODYSSÉE

Le récit de *L'Odyssée* est ponctué de mystères à découvrir. Ici, nul besoin de vous familiariser avec un univers fictif ou une encyclopédie de jeu. À l'exception d'événements spécifiques qui vous seront partagés en temps et lieu, l'aventure de *L'Odyssée* débute dans le contexte historique réel de l'année 1925. La Grande Guerre est terminée depuis sept ans et, au rythme effréné des Années folles, l'Occident est en transformation. Sous l'impulsion des progrès scientifiques et de la montée des idéologies, l'ancien monde où superstition, foi et mysticisme occupaient les esprits s'éteint peu à peu. C'est dans ce monde en mutation que votre personnage vivra son périple et explorera le sens de sa propre existence, qu'elle soit profondément ancrée dans ce XXe siècle naissant ou nostalgique d'une époque où sorcellerie, alchimie, démonologie et autres arts occultes animaient les discussions des philosophes.

Vous souhaitez définir le passé de votre personnage? Ouvrez un livre d'Histoire et faites votre choix dans les limites spécifiées dans les sections suivantes!

Toutefois, deux précisions s'imposent: premièrement, *L'Odyssée* ne se veut pas une reconstitution historique parfaite. Des libertés pourront être prises afin d'alimenter le jeu. Deuxièmement, au fil des événements, une nouvelle tangente historique et unique verra le jour, approfondissant la mise en situation ci-dessous et vous ouvrant de nouvelles possibilités de jeu.



L'INAUGURATION DU MAGELLAN FRANCE, 1925

Au port du Havre en France, le *Magellan* s'apprête à entamer sa première traversée. Paquebot transatlantique servant au transport de passagers, de marchandises et de courrier, ce navire colossal n'est pas sans rappeler ses jumeaux anglais que sont les *RMS Olympic*, le *RMS Britannic* et le funeste *RMS Titanic*.

Depuis un peu plus de dix ans, la France s'est lancée dans la grande aventure des voyages de luxe à travers l'Atlantique, mais le *Magellan*, contrairement à ses prédécesseurs, repousse les limites du faste. Que ce soit par l'usage des toutes dernières technologies radio, sa vitesse inégalée ou ses huit étages, il est destiné à faire rougir d'envie les compétiteurs du richissime président-directeur de la Compagnie générale transatlantique de France, *John Dal Piaz*. Pour ce dernier, c'est l'occasion de faire oublier la tragédie du *Magnus*, le premier navire de sa compagnie inauguré en 1912 et disparu en mer deux ans plus tôt.

À bord du *Magellan*, 2512 passagers prennent donc la mer vers New York en ce 1^{er} octobre 1925. Touristes de plaisance, financiers en voyage d'affaires, immigrants en quête d'une vie meilleure, marins et matelots, prêtres et missionnaires en mission, scientifiques en rédaction de thèse, tous ont une raison bien personnelle de voyager vers les Amériques. Nul ne se doute alors que ce périple changera non seulement leur vie, mais l'avenir du monde entier...



LES THÈMES

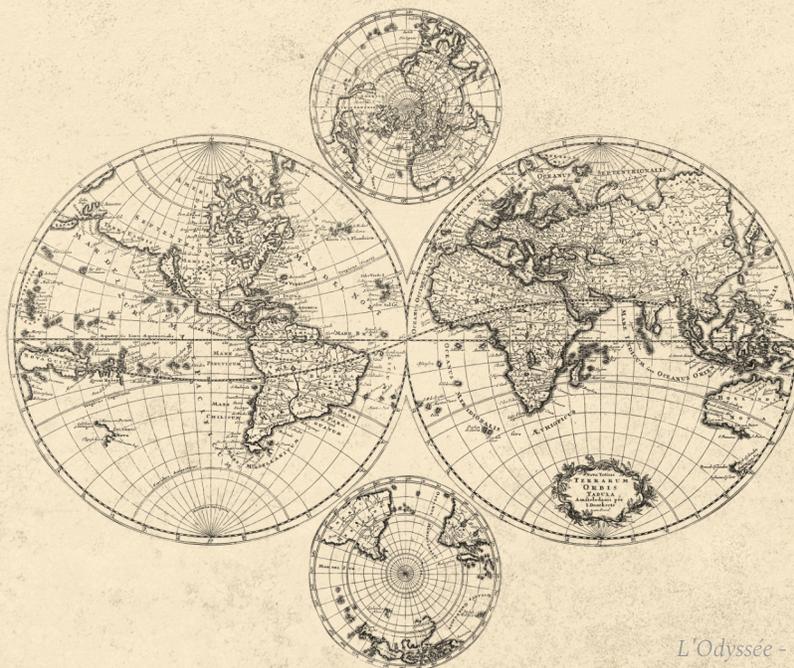
LE THÈME FONDATEUR : LA QUÊTE DE SENS

Nous ne choisissons pas notre naissance. Nous nous éveillons dans un hurlement au milieu d'une éternelle pièce de théâtre dont nous ne connaissons ni le début, ni la fin. Nous grandissons sur une parcelle de terre que d'autres ont nommée bien avant nous, à l'issue de guerres qui nous échappent, au nom d'ambitions bien souvent oubliées.

Que ferai-je de cette vie qui m'a été donnée, même si jamais elle n'a été demandée? Est-ce que j'honorerai les attentes de ma famille, de ma patrie, de mon Dieu? Ou je m'en détournerai? Vais-je rechercher la sécurité ou la liberté? L'humilité ou la célébrité?

Le *Magellan* n'est pas qu'un navire traversant l'Atlantique ; c'est une métaphore de notre voyage en ce monde. À son bord, nous sommes en quête du sens de notre existence, d'un lien profond entre notre passé, présent et futur. Y trouverons-nous la rédemption, la déchéance, l'ascension ou une simple prise de conscience? Derrière toutes les questions possibles, une seule persistera jusqu'à notre dernier souffle : Que laisserons-nous derrière à notre mort? Lorsque l'on fera le récit de nos brèves existences, quelle leçon y puisera-t-on?

Par l'exploration de ces interrogations fondamentales, *L'Odysée* place la quête de sens au cœur de sa démarche créative. Que ce soit par l'histoire mise en scène que les mécanismes de jeu exposés dans ce guide, nous tentons d'orienter ce projet vers cette finalité.



LES THÈMES EXCLUS

L'Odyssée se déroule dans les années 1920. L'histoire du contexte de jeu est donc, jusqu'au début du premier événement, à peu près identique à celle de l'Histoire du monde tel que nous le connaissons. Cependant, dans un souci d'inclusion et de respect des participantes, certains thèmes sont volontairement exclus du jeu, et ce même si cette exclusion altère l'historicité du projet :

- ▶ **Sexisme** : La misogynie ou la misandrie, les inégalités entre tous les genres, et toute relation de domination et/ou exclusion fondée exclusivement sur le genre n'existent pas dans l'univers de *L'Odyssée*. Tous et toutes peuvent prétendre aux mêmes positions de pouvoir et opportunités.
- ▶ **Homophobie, transphobie, etc.** : Aucune participante ne devrait être forcée d'occulter son identité réelle afin d'incarner le personnage de son choix. Les diverses affirmations de genres et d'orientations sont donc acceptées et considérées comme normales dans l'univers de jeu. L'homophobie, la transphobie ou toute autre discrimination ou hostilité de ce type sont proscrites.
- ▶ **Le racisme** : La catégorisation des êtres humains en "races" biologiques menant à la haine, au mépris ou à une hiérarchisation est évacuée du jeu. Les conflits et discours basés sur les origines nationales des personnages sont possibles, mais ceux-ci sont fondés sur ce que font les personnages et non sur ce qu'ils sont. L'utilisation de la généralisation (ex : "Tous les Irlandais sont...") ou d'une hiérarchisation supposément naturelle (ex : "En tant que Britannique, tu es né corrompu...") sont des indices permettant de reconnaître un discours raciste. Mais attention, il ne faut pas confondre "nationalisme" et "racisme". Si ces deux notions peuvent parfois s'entrecouper, le premier peut être joué s'il est dénué de racisme manifeste.

L'Organisation de *L'Odyssée* s'engage à exclure ces thèmes du jeu afin d'assurer le respect et l'intégration de toutes. Il est toutefois attendu que les participantes en fassent de même lors de l'incarnation de leur personnage et ne fassent pas des réalités qui y sont associées les articulations centrales de leur quête de sens. Faire de ces sujets un axe important du jeu -même sous un angle positif- implique le potentiel de les transformer en enjeux, d'antagoniser d'autres personnages autour de ceux-ci et de les réintroduire involontairement. Notre objectif est que toutes, peu importe leur identité réelle, puissent trouver leur place dans un jeu respectueux et égalitaire axé sur les thèmes recherchés par *L'Odyssée*.

LES THÈMES AUTORISÉS, MAIS SENSIBLES

L'Odysée s'enracinant dans l'Histoire réelle, elle est susceptible de mettre en scène des façons d'être, idéologies et discours délicats à aborder. Ceux-ci pouvant créer un jeu stimulant, nous ne cherchons pas à les éliminer. Cependant, il convient de les aborder adéquatement.

Le maître mot derrière l'approche de ces divers thèmes (religion, ethnicité, pauvreté, etc.) est "Respect". Vos personnages auront un pays d'origine, une foi et un statut économique qui, encore aujourd'hui, pourraient être partagés avec des individus bien réels. Il est donc de votre responsabilité de vous assurer une juste compréhension de ces réalités avant de les incarner. Les caricatures mettant de l'avant des stéréotypes ne sauraient être tolérées, tout comme une incarnation alimentant des préjugés -positifs ou négatifs- de certaines communautés. Par exemple, peu importe l'origine de votre personnage, les accents sont proscrits.

Il serait impossible de couvrir toutes les éventualités liées à cet avertissement ici. Il convient uniquement de se rappeler que, en cas de doute, demander conseil à la communauté et à l'Organisation de *L'Odysée* est toujours un bon premier pas!



LE “JOUER-ENSEMBLE”

Un code de conduite balise les interactions au sein de la communauté de *L’Odysée*. Toutes les participantes sont invitées à en prendre connaissance sur le site web de l’Enclave afin d’en accepter les clauses. Néanmoins, certaines pratiques importantes régissant le “jouer-ensemble” doivent être mentionnés ici :

Les contacts physiques non-planifiés, qu’ils soient hostiles ou non, sont interdits. Seuls les contacts ayant explicitement et préalablement été consentis sont autorisés. De plus, les contacts physiques violents doivent être planifiés de concert avec la Régie de *L’Odysée*.

La mention “**Vraiment vraiment**”, lorsqu’utilisée lors d’une scène, permet de signifier son désir hors-jeu de modifier ou mettre fin à une situation jugée inacceptable. Par exemple, une participante disant à autrui lors d’une altercation “J’aimerais vraiment vraiment que tu cesses de crier” signifie à son interlocutrice son malaise hors-jeu face à une situation.

L’Odysée se déroulant dans un univers réaliste et historique, les caricatures culturelles ou ethniques sont interdites. Cela inclut les accents langagiers, les stéréotypes et les injures ou références offensantes chargées historiquement.

En cas de malaise, les participantes peuvent en tout temps communiquer avec l’Organisation. Cela peut être fait auprès de la Régie lors des événements, ou par courriel, l’interface en ligne ou le formulaire anonyme de signalement sur le site web de l’Enclave.



LES GRANDS PRINCIPES DU JEU

Des thèmes généraux précédemment exposés découlent des principes fondamentaux autour desquels s'articulent les mécanismes de jeu expliqués dans ce guide. Avant de poursuivre votre lecture, il est recommandé d'en prendre connaissance afin de bien en saisir et en accepter la portée.

1. **Priorité au jeu en salle** : Les événements en salle sont au cœur de *L'Odyssée*. Là réside d'ailleurs le choix du navire comme environnement de jeu : une scène qui se déplace dans le monde afin que les personnages n'aient pas à le faire. C'est pendant les événements que les personnages découvrent l'état du monde, fomentent leurs plans, se mettent en action et vivent les conséquences de leurs actes. Aucun système virtuel ne vient baliser le jeu "entre" les événements, ce volet de *L'Odyssée* restant marginal et minimal.
2. **Subjectivité du monde extérieur** : Hors du navire existe un vaste monde sur lequel les personnages n'ont qu'une faible emprise. Ne cherchez pas de vérité absolue sur celui-ci. Ce que vous en recevrez sera toujours le fruit de l'observation d'un intermédiaire. Vos personnages ne sont pas destinés à courir de pays en pays afin d'assister aux grands événements de notre Histoire ; leur vie est à bord du *Magellan*.
3. **Une histoire évolutive** : Notre histoire débute en 1925 avec le voyage inaugural du *Magellan*. Ce n'est qu'en participant aux événements suivants que vous découvrirez les secrets de cet univers. Avec le temps, la compréhension des phénomènes entourant le navire évoluera, tout comme le contexte mondial, la dynamique au sein même du navire et même les possibilités techniques balisant le jeu. C'est un récit en mouvement progressant et construit avec vous.
4. **La priorité au jeu collectif** : La créativité des participants est le matériau de base de la scénarisation. Tout un chacun peut apporter ses concepts, initiatives et objectifs. Cependant, la priorité sera toujours de mettre cette créativité individuelle au service d'une grande histoire commune évitant le jeu en silos. Les personnages sont au cœur du récit, mais ils s'inscrivent dans une direction d'ensemble -consciente ou non- que tous partagent. *L'Odyssée* est tel un navire voguant dans une direction au rythme des rames de ses passagers. Si cette direction peut évoluer et la destination changer, il convient de ramer ensemble pour avancer!
5. **La technique arrimée au narratif** : *L'Odyssée* étant un projet de longue haleine, les personnages disposent d'un vaste éventail de possibilités de progression technique intimement lié au développement narratif. Fini les points d'expérience : pour évoluer, il faut agir. C'est en forgeant que l'on devient forgeron, et c'est en invoquant un démon que l'on devient démonologue!

DÉROULEMENT GÉNÉRAL

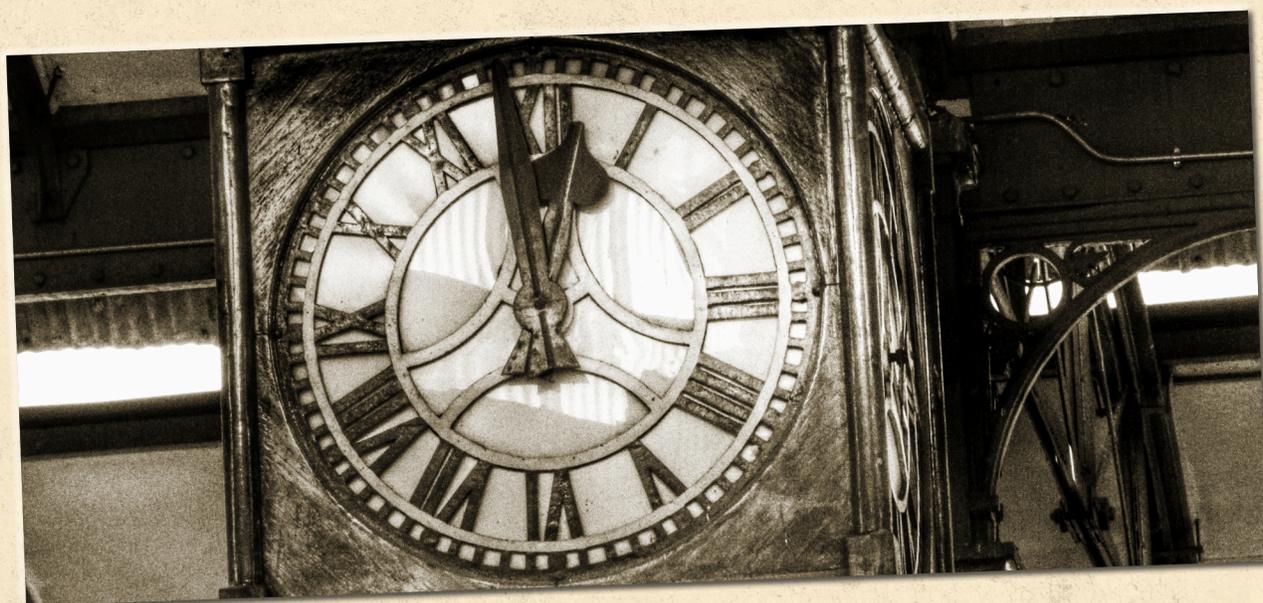
PASSAGE DE L'ANNÉE

Une saison de *L'Odyssée* comporte six événements en salle tenus d'octobre à avril et se déroulant sur une année complète en-jeu (saison 2025-2026 = année 1925). Chacun de ceux-ci implique le passage du *Magellan* d'un port occidental à un autre. À chaque début de saison, l'itinéraire du *Magellan* sera annoncé, de même que les ports qu'il fréquentera. Même si une traversée de l'Atlantique exigeait à l'époque un peu plus d'une semaine, chaque événement ne porte que sur la première journée du voyage, soit le départ du port et le début de l'aventure en haute-mer. Le port de départ influence la nature de l'événement associé, celui-ci le teintant de sa culture propre, de ses enjeux politiques et sociaux et même de ses superstitions.

À chaque saison, *L'Odyssée* met en place une trame narrative centrale aux multiples embranchements à laquelle sont invitées à s'arrimer les participantes dans le cadre du développement de leur personnage. Bien sûr, les trames et intrigues secondaires de personnages sont possibles et même encouragées, pour autant qu'elles contribuent directement ou indirectement à la grande trame de l'année en cours. C'est par un dialogue avec l'Organisation entre les événements que l'on peut s'assurer que les initiatives -des participantes ou de l'Organisation- évoluent dans une même direction

UN ÉVÉNEMENT EN TROIS ACTES

Un événement de *L'Odyssée* a une durée de six heures et est divisé en trois actes aux dynamiques spécifiques. Aucun entracte ne sépare ces périodes, celles-ci se succédant naturellement en jeu.



L'escale au port

En début d'événement, l'équipage du *Magellan* mène les derniers préparatifs avant de quitter le port. Que ce soit à bord du navire ou sur la terre ferme, on met la table pour les péripéties et enjeux à venir lors de la soirée. Plusieurs activités sont alors offertes aux personnages :

- ◆ Accueil des nouvelles passagères à bord (intégration des nouvelles participantes).
- ◆ In memoriam des personnages disparus (rappel des retraites de personnages).
- ◆ Visite des marchés locaux (achats de consommables et objets).
- ◆ Aventures ou rencontres en groupe (brèves séances de jeu de rôle sur table).
- ◆ Cueillette d'informations géopolitiques (lettres, articles de journaux, rumeurs, etc.).
- ◆ Reconstitution de scènes interpersonnelles entre les événements (blackbox).
- ◆ Visites touristiques de groupe en ville (ateliers de création de souvenirs communs).
- ◆ Rencontres de factions ou de statuts sociaux (concertation des criminels, rally politique, etc.)
- ◆ *Et bien d'autres!*

Ces activités se déroulent en simultané autant dans la grande salle de réception du navire que dans les locaux adjacents convertis pour l'occasion en zones de "blackbox" ou d'ateliers. En somme, "L'escale au port" permet à l'ensemble des participantes de se mettre au parfum des enjeux de l'événement.



La soirée mondaine

Le sifflet du navire résonne. Le *Magellan* quitte le port. À bord, les passagères prennent place avec excitation pour cette première soirée en mer marquée par la tenue d'une soirée mondaine générale. Sur les divers ponts du navire, chaque classe vaquera bientôt à ses occupations dans les limites des quartiers autorisés. Or, à chaque traversée, lors de la première soirée à bord, des passagères de divers horizons sont autorisées à fréquenter la grande salle de bal du navire. C'est alors l'occasion des rencontres et festivités :

- ◆ Séances de danse.
- ◆ Concert et prestations artistiques.
- ◆ Repas, buffet ou bouchées.
- ◆ Activités spéciales (ex : enchères, concours, etc.).
- ◆ Utilisation et entretien des mécanismes du navire.

Lancée en grandes pompes, la soirée mondaine est l'occasion de tisser des liens autour d'une coupe de vin, de reconstruire le monde par des discussions et de faire sa marque dans le paysage public -ou clandestin?- du *Magellan*.



Nuit à bord

Après les mondanités tombe la nuit. À la demande du capitaine, les passagères sont invitées à retourner dans leurs cabines ou à se rendre au cabaret du navire où se poursuivent certaines activités ludiques. En dehors de ces lieux et après cette extinction des feux, la Compagnie n'est plus en mesure d'assurer la sécurité sur l'ensemble des ponts du *Magellan*. Dans cette ville flottante, c'est l'occasion pour plusieurs de s'adonner à des pratiques parfois inavouables...

- ♦ Le cabaret est la seule zone sécuritaire en-jeu où les actes illégaux sont automatiquement sanctionnés. Les gens ne souhaitant pas être en contact avec les dangers de la nuit peuvent y rester.
- ♦ Dans le reste du navire, les lumières sont tamisées et les corridors ne sont plus patrouillés. Dans les coins sombres, cambriolages, affrontements, magouilles, rituels occultes et autres initiatives peuvent être observés.

La nuit est pleine de surprises, pour autant que l'on sache en tirer profit! Que ce soit par un tournoi de Poker dans la sécurité du cabaret que par des sabotages dans la salle des machines, les audacieuses sauront tirer leur épingle du jeu.



Finalement, avant chaque événement, les participantes sont invitées à partager à l'Organisation par la base de données leurs "**Souhaits**", des suggestions en lien à des activités auxquelles elles aimeraient participer ou contribuer. Que ce soit pour le port, la soirée ou la nuit, ces *Souhaits* aident l'Organisation à proposer des activités à l'image de la communauté!

Le reste du voyage

Après le premier jour à bord vécu lors de l'événement en salle, *L'Odysée* poursuit sa route vers sa destination. La semaine suivante ne peut être l'objet d'aucune action significative et venant influencer le récit collectif de la part des personnages.

Cependant, les participantes sont libres d'utiliser cette période pour imaginer des anecdotes approfondissant leurs relations interpersonnelles ou leur propre récit. Cela peut autant se faire par le biais de l'interface en ligne que de souvenirs reconstitués en salle (blackbox) lors de l'événement suivant.

ANIMATIONS EN SALLE ET ÉQUITÉ

Au cours de chaque acte, l'Organisation pourrait tenir des animations limitées à un certain nombre de participantes : aventure à la manière d'un bref jeu de rôle sur table, reconstitution de souvenir par "blackbox", intervention de personnages de passage, etc.

Même si aucun mécanisme ne vient baliser clairement la participation à ces animations, l'Organisation de *L'Odyssée* favorisera une diversité de participantes afin d'assurer que toutes aient une chance de profiter de ces opportunités. L'Organisation pourrait ainsi recommander, voire obliger, l'intégration de personnages délaissés à ces événements.

VOLONTAIRES ET JOURNALIÈRES

Vous souhaitez contribuer au bon déroulement de l'une des trois parties de l'événement en tant qu'animatrice, personnage temporaire ou technicienne?

L'Organisation de *L'Odyssée* vous invite à manifester votre intérêt! En échange de votre aide, vous pourriez recevoir une récompense en-jeu (ex : Francs ou Heures) afin de compenser le temps investi dans le dynamisme de l'événement. Ainsi, si l'une des trois parties de l'événement -Port, Soirée, Nuit- correspond moins à votre personnage, vous pourriez joindre l'utile à l'agréable en tant que Volontaire.

Cependant, il est important de noter que ces responsabilités n'accordent pas de rabais monétaire sur l'entrée de l'événement. Seules les tâches attribuées aux "Journalières" -Montage, démontage, nettoyage, etc.- et préalablement reconnues par l'Organisation accordent un tel rabais ou encore une gratuité.



RÉSUMÉ
AVANT DE DÉBUTER



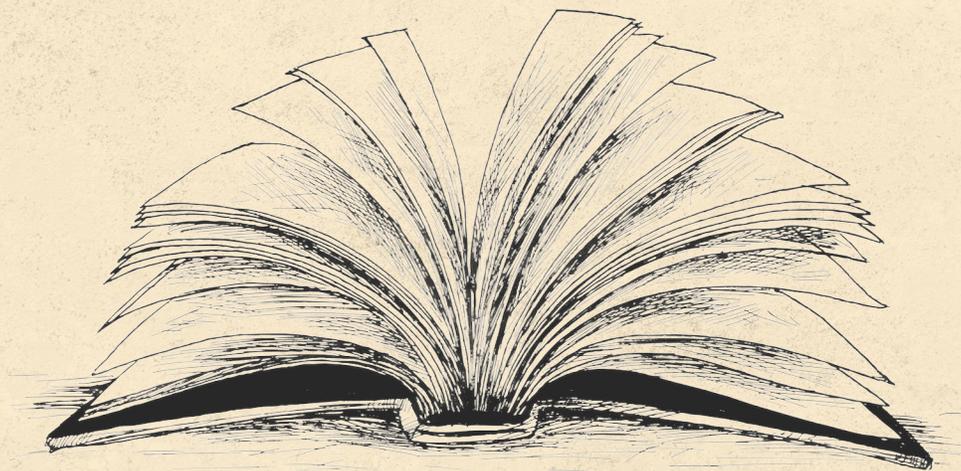
LEXIQUE

Voici un lexique des termes uniques à *L'Odyssee* qui seront utilisés dans les pages de ce guide.

- ▷ **Accomplissement** : Initiatives réalisées par un personnage dans l'objectif d'acquérir une habileté. Les accomplissements doivent être résumés après l'événement et être liés à l'habileté désirée.
- ▷ **Acte** : Période de deux heures lors d'un événement ayant une ambiance et des opportunités spécifiques. Ces périodes sont "Escale au port" (après-midi), "Soirée mondaine" (soirée) et "Nuit à bord" (nuit).
- ▷ **Arcane Majeur** : Ensemble de trois habiletés (tiers 1, 2 et 3) à utiliser activement lors de l'événement et liées par une thématique commune. L'acquisition d'une habileté dans un Arcane a pour prérequis l'habileté du tiers précédent.
- ▷ **Arcane Mineur** : Ensemble de trois habiletés (tiers 1, 2 et 3) aux effets passifs, liées par une thématique commune et réservées à un statut social spécifique. L'acquisition d'une habileté dans un Arcane a pour prérequis l'habileté du tiers précédent.
- ▷ **Cabine** : Espace personnel d'un passager à bord du *Magellan* où des équipements peuvent être entreposés. Les cabines sont de tailles (Compartiment, Chambre et Suite) et de confort (1re, 2e et 3e classe) différents.
- ▷ **Consommable** : Ingrédient acheté et transporté physiquement en salle, permettant l'utilisation de certaines habiletés et ne se conservant pas entre les événements. Ceux-ci sont : Soufre, Mercure, Sel, Pièces de rechange, Papier, Étoffe, Craie.
- ▷ **Décoration** : Objet entreposé dans une cabine dans un souci esthétique et d'acquisition de Prestige. Ceux-ci sont de plusieurs types : Tableaux, Tapis, Bibelots, Petits meubles et Grands meubles. La perte d'une décoration entraîne la perte du Prestige associé.
- ▷ **Équipement** : Objet entreposé dans une cabine représentant la possession d'une habileté. Si un équipement est subtilisé ou perdu, le personnage a un événement pour le récupérer sous peine de ne plus pouvoir utiliser l'habileté associée.
- ▷ **Francs** : Papier-monnaie échangé par les personnages de statuts sociaux supérieurs. Correspond à la monnaie officielle de la Compagnie transatlantique.
- ▷ **Heures** : Monnaie échangée par les personnages de statuts sociaux inférieurs. Correspond à une heure de travail à bord du *Magellan*.
- ▷ **Point de Destin** : Effet négatif obtenu après que la Vitalité ou la Psyché d'un personnage ait atteint 0. L'Organisation peut réclamer un point de destin d'un personnage afin de lui imposer une action spécifique.
- ▷ **Patrimoine** : Calculé en "Dollars", le patrimoine est la réserve de richesses

accumulées hors du navire par un personnage. Il est augmenté lorsqu'un événement est terminé avec plus de Francs et d'Heures que la rente de départ du personnage. Le patrimoine est utilisé pour des achats d'envergure et spéciaux.

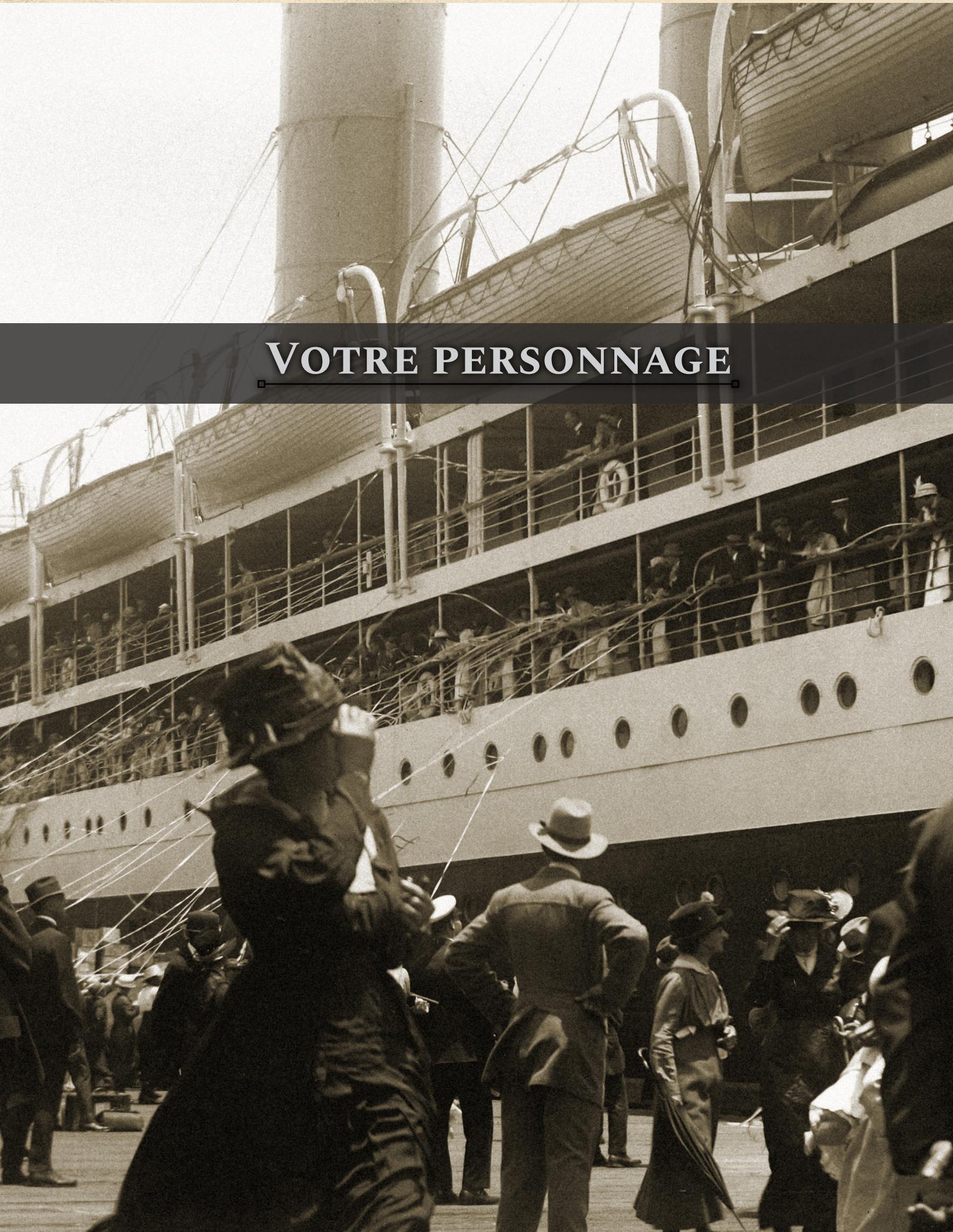
- ▷ **Prestige** : Référence obtenue par la décoration de sa cabine et des distinctions en-jeu et utilisée par l'Organisation afin de trancher des litiges en-jeu, briser des égalités, offrir des perches uniques, accorder des faveurs spéciales, etc.
- ▷ **Psychée** : Santé mentale d'un personnage. Tous les personnages débutent avec 2 points de Psyché. Ceux-ci sont automatiquement récupérés après un événement, mais peuvent être soignés pendant.
- ▷ **Statut social** : Position socio-économique d'un personnage symboliquement attachée à des entités du tarot. Ceux-ci sont le Valet (Pauvres, ouvriers et parias), le Chevalier (Petits bourgeois, professionnels et spécialistes), la Reine (Les uniformes) et le Roi (Riches bourgeois et aristocrates). Les statuts sociaux accèdent à des Arcanes Mineurs différents et des comforts de cabine distincts, mais sont techniquement équivalents. Leur distinction est essentiellement narrative.
- ▷ **Vitalité** : Santé physique d'un personnage. Tous les personnages débutent avec 2 points de Vitalité. Ceux-ci sont automatiquement récupérés après un événement, mais peuvent être soignés pendant.



CRÉATION ET ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

Les volets narratifs et techniques de *L'Odyssee* sont intimement liés. La progression des habiletés de votre personnage se fera en parallèle de son récit personnel. Voici les différentes étapes de cette progression expliquées dans les pages suivantes.

ÉTAPES	MOMENT	ÉVOLUTION
CRÉATION DE PERSONNAGE	Avant le premier événement	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Sélection du statut social. ◆ Sélection d'un pays d'origine. ◆ Sélection d'une habileté tiers 1.
ÉVEIL (Le Présent)	Dès le 1er événement	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Peut acquérir une habileté tiers 1 par événement grâce à des accomplissements. ◆ Peut fournir l'Intrigue de son personnage, accordant une habileté tiers 1 gratuite. ◆ Maximum de 5 habiletés.
ILLUMINATION (Le Passé)	Après 2 événement ET avoir soumis l'Intrigue de son personnage	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Débloque l'acquisition d'habiletés tiers 2. ◆ Maximum de 10 habiletés.
HÉRITAGE (Le Futur)	Après 6 événements (ou autorisation de l'Organisation)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Débloque l'acquisition d'habiletés tiers 3 (Chacune inflige 1 point de destin). ◆ Doit retirer le personnage prochainement. ◆ Maximum de 15 habiletés.

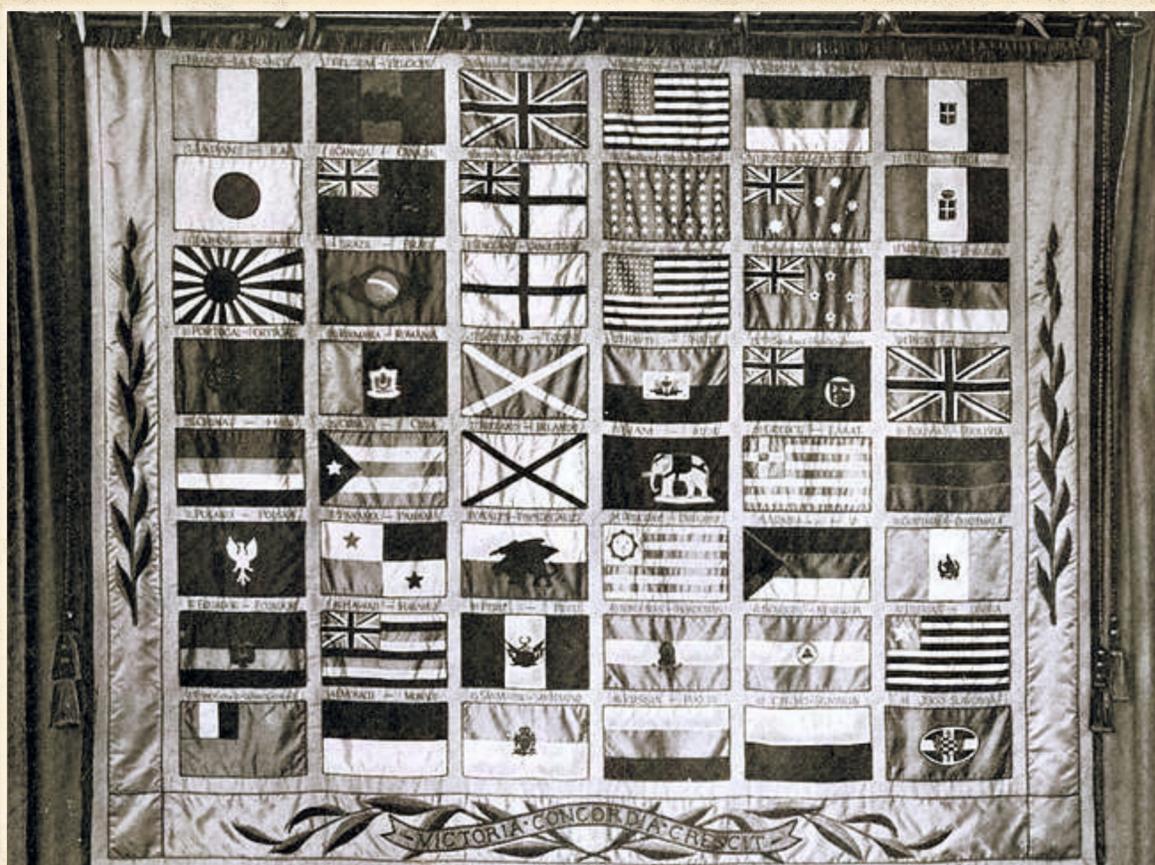


VOTRE PERSONNAGE

LE PAYS D'ORIGINE

Le *Magellan* est un paquebot transatlantique. Ses trajets sillonnent donc l'océan Atlantique d'un port majeur à un autre avec à son bord des passagers provenant des pays bordant ces côtes. À sa création, un personnage doit définir son pays d'origine. Le pays d'origine est celui inscrit sur son passeport, donc l'endroit où le personnage est né ou celui dont il a obtenu la citoyenneté et qui le caractérise le mieux.

La provenance n'a aucun impact technique sur le jeu et vise essentiellement à donner de la profondeur au passé du personnage. Nous rappelons que *L'Odysée* proscrit les accents langagiers et les caricatures. Cette décision vise à donner une saveur et une orientation au personnage sans pour autant être son unique caractéristique.



Les personnages pouvant être incarnés sont originaires d'Europe (de l'Ouest et Centrale / de l'Est) et d'Amérique du Nord. Ce choix découle de notre volonté de respecter les sensibilités culturelles liées à l'incarnation de personnages non-occidentaux. Des personnages sortant de ce cadre pourraient être joués, mais uniquement avec l'autorisation de l'Organisation.

EUROPE DE L'OUEST

- ♦ État libre d'Irlande
- ♦ Confédération suisse
- ♦ Grand Duché du Luxembourg
- ♦ République d'Autriche
- ♦ République de Finlande
- ♦ République de France
- ♦ République du Portugal
- ♦ République de Weimar (Allemagne)
- ♦ Royaume de Belgique
- ♦ Royaume du Danemark
- ♦ Royaume d'Espagne
- ♦ Royaume d'Islande
- ♦ Royaume d'Italie
- ♦ Royaume de Norvège
- ♦ Royaume des Pays-Bas
- ♦ Royaume-Uni (Angleterre, Écosse et Irlande du Nord)
- ♦ Royaume de Suède

EUROPE CENTRALE ET DE L'EST

- ♦ République d'Estonie
- ♦ République hellénique (Grèce)
- ♦ République de Lettonie
- ♦ République de Lituanie
- ♦ République de Pologne
- ♦ République de Tchécoslovaquie
- ♦ Royaume de Yougoslavie
- ♦ Royaume de Hongrie
- ♦ Royaume de Roumanie
- ♦ Principauté d'Albanie
- ♦ URSS (Russie et républiques satellites)
- ♦ Tsarat de Bulgarie

AMÉRIQUE DU NORD

- ♦ États-Unis d'Amérique
- ♦ États-Unis mexicains
- ♦ Dominion du Canada

L'histoire de ces pays ouvrant une porte sur l'Histoire du monde lui-même, nous n'approfondirons pas chacune d'entre elles ici. Nous vous invitons donc à sélectionner une provenance avec laquelle vous êtes familière et, au besoin, à demander conseil. Cependant, vous n'avez pas à être historienne pour participer à *L'Odyssée*! Une brève discussion avec d'autres passionnées ou lecture d'une page Wikipédia suffiront à vous lancer. Par la suite, votre personnage pourra se construire au gré de votre jeu et de vos découvertes.

Avant le premier voyage du *Magellan* à l'automne 1925, l'Histoire de *L'Odyssée* se confond avec celle du monde réel. Nombre d'événements majeurs transforment alors le visage de l'Occident : traumatisme de la Grande Guerre terminée sept ans auparavant, frénésie des Années folles, révolution communiste et expansion de l'URSS, montée en puissance de l'Amérique, croissance des mouvements nationalistes, etc. Le monde est en mutation et vit dans l'illusion que plus jamais ne surviendront les horreurs de la précédente décennie

VITALITÉ, PSYCHÉE ET DESTIN

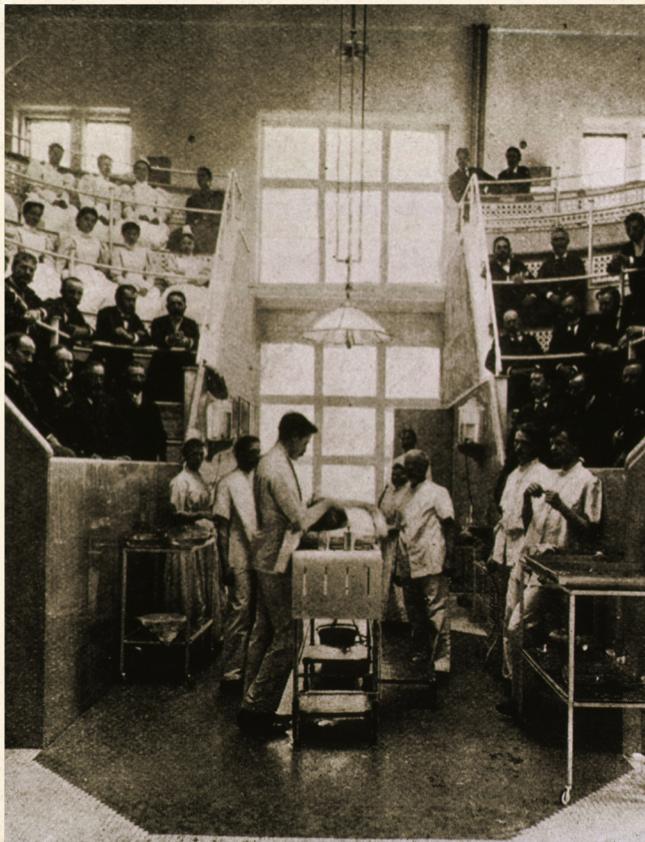
VITALITÉ ET PSYCHÉE

L'Odyssée n'est pas un projet axé sur les altercations physiques. Bien que certaines habiletés permettent d'affecter d'autres personnages physiquement et mentalement, aucun combat actif n'est permis. Sauf en de rares exceptions spécifiquement mentionnées, il n'y ni armes de latex pour frapper autrui, ni pistolet pour faire feu.

Néanmoins, votre personnage n'est pas immunisé aux contrecoups de ses aventures à bord du *Magellan*. Même si l'Organisation est la seule pouvant obliger un participant à tuer ou retirer son personnage, celui-ci n'est pas invulnérable. Deux variables balisent son existence :

- ▶ La **Vitalité** est la santé physique du personnage. Celle-ci peut être affectée par des blessures, des poisons, des maladies et autres événements et habiletés de type "Physique" ciblant le corps de l'individu.
- ▶ La **Psychée** est la santé mentale du personnage. Celle-ci peut être affectée par des traumatismes, des phénomènes surnaturels, des drogues et d'autres événements et habiletés de type "Psychique" ciblant l'esprit de l'individu.

Tous les personnages débutent avec 2 points de Vitalité et 2 points de Psychée. Une fois perdus, ces points sont regagnés entre les événements ou par certaines méthodes en-jeu. Sauf s'il y consent, un personnage ne peut pas perdre plus d'un point de Vitalité et de Psychée dans une même scène. S'il devait être exposé à une seconde agression à l'intérieur d'une même scène, le personnage pourra se contenter de jouer les effets narratifs subis sans soustraire les points de Vitalité ou de Psychée. Le participant est libre de modifier son jeu (ex : son attitude, sa démarche, etc.) ou non en fonction de son état physique et mental. Toutefois, **une agression - physique ou mentale- est toujours ressentie par sa cible ; le personnage ressent une douleur ou un malaise lui confirmant qu'il a subi une perte de Vitalité ou de Psychée.**



POINTS DE DESTIN

Lorsqu'une action fait tomber pour la première fois à zéro la Vitalité ou la Psychée d'un personnage, le personnage se voit infliger un **Point de Destin**. Les Points de Destin permettent à l'Organisation d'exiger à tout moment une action de son choix à un personnage qui se verrait alors dans l'obligation de l'accomplir. Lorsque l'action sera accomplie, le Point de Destin sera perdu. Les actions exigées par l'Organisation ne sont jamais purement sadiques ou mesquines : elles visent à créer du jeu, parfois en mettant le personnage dans l'eau chaude. Dans un souci de respect de chacun, un formulaire disponible sur la base de données permet d'indiquer les potentielles limites personnelles des participants.

Par ailleurs, les Points de Destin obéissent aux mécaniques suivantes :

- ▶ Chacun est représenté par une broche que le personnage doit réclamer à l'Organisation et porter sur son costume (préférentiellement sur son torse).
- ▶ Ils perdurent entre les événements.
- ▶ Sauf en cas d'indications contraires de l'Organisation relevant de circonstances spéciales, on ne peut recevoir plus de deux Points de Destin par événement : un pour la Vitalité, l'autre pour la Psychée.
- ▶ Certaines habiletés de haut tiers permettent à des personnages de se substituer à l'Organisation afin d'activer des Points de Destin d'autres individus. Cette manœuvre doit toujours être autorisée par l'Organisation qui la balisera au besoin.

En conclusion, plus un personnage subit de blessures physiques ou mentales, plus il est à risque de perdre momentanément le contrôle de ses actes et se retrouver dans l'embarras.



LES HABILITÉS

Une fois créé, le personnage pourra se développer en acquérant des habiletés. Tout comme les statuts sociaux, les habiletés sont divisées selon les “Arcanes” du tarot (ex : I. Le Magicien, XI. La Justice, etc.). Chaque Arcane est constitué de trois tiers comprenant une habileté spécifique pouvant être débloquée selon l’arc narratif du personnage. Il n’existe pas de “classe” ou de “métier” limitant ce qu’un personnage peut acquérir ou non comme Arcane : chaque personnage se construit à sa guise selon ses expériences en jeu.

Le résumé des Arcanes et des habiletés correspondantes est disponible en annexe de ce guide.



ARCANES MAJEURS ET MINEURS

Les Arcanes sont divisés en deux grandes catégories : les **Arcanes majeurs** et les **Arcanes mineurs**.

Les Arcanes majeurs proposent des habiletés à utiliser activement pendant l’événement. Qu’elles soient activables au port, lors de la soirée ou pendant la nuit, elles sont indépendantes du statut social du personnage et permettent d’influencer les autres personnages ou le navire (ex : soigner une plaie, investiguer une scène de crime, manipuler la radio, etc.). Il est à noter que certains Arcanes majeurs sont volontairement inconnus des personnages ; seuls les initiés en découvriront les secrets.

Les Arcanes mineurs débloquent des habiletés passives directement liées au statut social du personnage (ex : augmenter sa rente de départ, accroître ses points de Vitalité, obtenir des trames d'histoire uniques, etc.). Les quatre statuts sociaux sont représentés par les figures de la cour du tarot, elles-mêmes déclinées selon quatre Arcanes mineurs. Un personnage n'a accès qu'aux habiletés de son statut social. Si ce statut devait changer, il pourrait transférer ses habiletés vers le type correspondant de son nouveau statut.

ACQUÉRIR UNE HABILITÉ : LES ACCOMPLISSEMENTS

Pour acquérir une habileté, il faut s'exercer. C'est ce que l'on appelle les **accomplissements**. *L'Odyssée* rompt donc avec la tradition des "points d'expérience" propre à nombre de jeux de rôle.

À chaque événement, un personnage peut acquérir **une** habileté respectant les prérequis de son "Odyssée personnelle" (voir plus bas). Pour ce faire, il doit accomplir des actions en jeu justifiant son apprentissage dans ce domaine. Après l'événement, il pourra envoyer à l'Organisation un résumé -ou "Journal de bord"- sur l'interface en ligne précisant ce qu'il a fait pour expliquer sa progression. En fonction des démarches, l'Organisation approuvera enfin la démarche et, au besoin, recommandera de nouveaux défis à réaliser pour finaliser l'apprentissage. On ne peut pas accumuler les accomplissements dans le but de les "réclamer" lors d'un événement futur. De plus, l'acquisition des habiletés de tiers 2 et 3 requiert la possession des habiletés des tiers précédents.

Cette méthode ne vise pas à créer des "listes d'épicerie" de tâches à accomplir, mais à lier l'évolution technique à la création de scènes significatives (Début/Milieu/Fin) qui marqueront les personnages impliqués. Quelqu'un pourrait donc décider de "Danser avec un ennemi" ou "Prier en compagnie d'un membre d'équipage", par exemple. Un personnage pourrait même décider après coup de l'habileté à acquérir en fonction du déroulement de sa soirée, ou laisser l'Organisation décider pour lui de son développement technique!



UTILISATION DES HABILITÉS

Les habiletés des Arcanes majeurs peuvent être utilisées à des fréquences diverses lors d'un événement. Afin d'éviter la mémorisation de durées en minutes ou en heures, chacune appartient à l'une des catégories suivantes :

- ▶ **En tout temps** : L'habileté peut être utilisée à volonté.
- ▶ **Une fois par scène** : L'habileté ne peut être utilisée qu'une fois par scène. Une scène est définie comme une interaction de durée variable entre un ou plusieurs personnages autour d'une thématique ou d'un objectif spécifique (ex : Une messe, une discussion significative, le sabotage d'un mécanisme, une partie de poker, etc...). En cas de doute, une scène durera rarement plus de 30 minutes.
- ▶ **Une fois par acte** : L'habileté ne peut être utilisée qu'une fois par "Escale au Port", "Soirée mondaine" et "Nuit à bord". Les utilisations non-consommées ne sont pas conservées entre les actes.
- ▶ **Une fois par événement** : L'habileté ne peut être utilisée qu'une fois par événement de *L'Odyssée*.
- ▶ **Une fois par vie** : L'habileté ne peut être utilisée qu'une fois dans la vie du personnage. Une habileté de ce type ne pourra pas être abandonnée après avoir été activée. Celle-ci marquera à jamais le personnage.

Par ailleurs, afin de faciliter la gestion de leurs effets, les habiletés sont divisées en quatre types :

- ▷ **Physique** : Habiletés affectant le corps et son métabolisme.
- ▷ **Psychique** : Habiletés affectant la pensée et les émotions.
- ▷ **Surnaturelle** : Habiletés affectant un personnage sur un plan métaphysique.
- ▷ **Neutre** : Habiletés n'affectant pas un personnage directement.



L'HABILETÉ UNIVERSELLE : MAÎTRISER UN PERSONNAGE

Certaines situations conflictuelles pourraient n'être résolubles que par la force (ex : un individu refusant de quitter un lieu). Dans de telles situations, tous les personnages disposent de la possibilité de "Maîtriser" autrui.

Maîtriser un personnage permet de le déplacer momentanément (ex : l'expulser d'une pièce) ou de l'amener de force dans une scène spécifique (ex : amener un suspect vers un interrogatoire). Chaque personnage à maîtriser nécessite la collaboration de **trois autres personnages***. Ceux-ci devront entourer leur cible si possible et, sans la toucher, lui dire "Nous te maîtrisons". La cible devra alors suivre ses bourreaux, en silence ou non selon leurs indications. Dès qu'un personnage est maîtrisé, il ne peut plus user de ses habiletés (sauf les habiletés d'Arcanes mineurs et les résistances de l'Arcane majeur "XIV. La Tempérance").

L'utilisation de cette option est soumise au "fair play". Il serait tout aussi inconvenant de maîtriser à répétition un même individu qu'il le serait pour une cible d'immédiatement revenir interrompre un groupe venant de l'expulser d'un lieu. Maîtriser un individu permet de débloquer ou de générer une scène, non d'imposer abusivement son propre jeu à autrui.



**L'habileté tiers 3 de l'Arcane majeur "VIII. Force" permet à un personnage de maîtriser seul une cible. Certains objets rares et implantés par l'Organisation pourraient aussi le permettre.*

L'ODYSSÉE PERSONNELLE

L'acquisition d'habiletés et, à plus forte raison, l'évolution du personnage sont limitées par son **Odysée personnelle**. L'Odysée personnelle d'un personnage est son arc narratif, le sens de son histoire. Un lien étroit existe entre l'approfondissement du récit du personnage et son développement technique. Ainsi, s'il désire débloquent de nouvelles possibilités, il devra faire progresser son arc narratif et se rapprocher de sa fin. Il existe trois étapes à la vie d'un personnage...

I. L'ÉVEIL, OU LE PRÉSENT

Le personnage est encore à son introduction et à l'exploration des possibilités de ce monde. Celui-ci est un passager parmi tant d'autres, un visage peu connu qui pourrait être rapidement oublié. On n'attend de lui qu'une définition de ce qu'il est dans l'immédiat.

- ▶ Automatiquement débloquée à la création du personnage sur l'interface en ligne. Il doit alors préciser son nom, son pays d'origine et son statut social.
- ▶ Permet l'acquisition d'habiletés de tiers 1 des Arcanes majeurs ou mineurs.
- ▶ Permet lors de la création du personnage l'acquisition d'une habileté tiers 1 de son choix des Arcanes majeurs ou mineurs.
- ▶ Un personnage dans sa phase d'Éveil est limité à la possession de 5 habiletés, tous les Arcanes confondus.

À la soumission de son "Intrigue personnelle" (voir ci-dessous), le personnage acquiert gratuitement une habileté tiers 1 de son choix des Arcanes majeurs ou mineurs. Celle-ci peut être soumise dès la création du personnage.

2. L'ILLUMINATION, OU LE PASSÉ

Le personnage découvre sa voie et se coupe de nouvelles possibilités, comprenant mieux sa place à bord du *Magellan*. Celui-ci devient un acteur du navire, un individu reconnu dont le passé s'inscrit dans l'histoire même de ce dernier. On attend de lui qu'il définisse son passé de sorte qu'il enrichisse le récit global.

- ▶ Pour être débloquée, le personnage doit avoir minimalement participé à deux événements au total. De plus, il doit soumettre à l'Organisation son "Intrigue personnelle".
- ▶ Permet l'acquisition d'habiletés de tiers 2 des Arcanes majeurs ou mineurs.
- ▶ Un personnage dans sa phase d'Illumination est limité à la possession de 10 habiletés, tous les tiers et Arcanes confondus.

3. L'HÉRITAGE, OU LE FUTUR

Le personnage a compris la finalité de son aventure à bord du *Magellan*. Qu'elle soit empreinte d'espoir ou funeste, cette fin laissera un héritage derrière elle. On attend de lui qu'il prépare activement sa retraite et son legs.

- ▶ Pour être débloquée, le personnage doit avoir minimalement participé à six événements au total et avoir préalablement atteint la phase d'Illumination. Un personnage au parcours exceptionnel pourrait, sous approbation de l'Organisation, se voir autorisé à devancer ce moment.
- ▶ Permet l'acquisition d'habiletés de tiers 3 des Arcanes majeurs ou mineurs. L'acquisition de chaque habileté tiers 3 inflige 1 Point de Destin au personnage.
- ▶ Dès l'acquisition de sa première habileté tiers 3 d'un Arcane **majeur** (pas mineur), le compte à rebours de la retraite débute. De concert avec l'Organisation, le personnage doit réfléchir à son retrait prochain du jeu. Il dispose de quatre événements pour acquérir de nouvelles habiletés et profiter de son statut. Après ces quatre événements (ou avant s'il le désire), il lui sera impossible d'acquérir de nouvelles habiletés et devra activement préparer sa retraite (ex : Départ du navire, mort, dénouement surnaturel, etc.).
- ▶ Un personnage dans sa phase d'Héritage est limité à la possession de 15 habiletés, tous les tiers et Arcanes confondus.

Bien que l'Organisation de *L'Odysée* recommande vivement aux participants de progresser dans ces phases afin de s'inscrire pleinement dans le jeu, quelqu'un pourrait demeurer indéfiniment dans les phases d'Éveil ou d'Illumination s'il accepte les limitations techniques associées. De plus, rien n'empêche un personnage d'être retiré -modestement ou avec fracas- avant qu'il n'atteigne sa phase d'Héritage!



L'INTRIGUE PERSONNELLE

Dès la création du personnage (ou lorsqu'il souhaite passer à la phase d'Illumination), il est possible de soumettre à l'Organisation son Intrigue personnelle. L'Intrigue d'un personnage explique son histoire passée, ce qui l'a mené sur le navire et ses ambitions initiales. L'Intrigue n'est pas qu'un historique ; c'est une perche tendue à l'Organisation afin de créer des trames qui alimenteront et donneront forme au jeu général et à celui des autres personnages. Comme dans un film ou un roman, ce sont ces histoires personnelles qui donnent du sens à l'histoire globale.

Soumise par l'interface en ligne, l'Intrigue peut être imaginée à l'aide de trois réflexions. Pour chacune de ces réflexions, il est suggéré d'insérer un mystère ou un secret (positif ou négatif) susceptible d'être intégré au récit global afin de créer du jeu.

LES ORIGINES...

Quelle était la vie du personnage avant qu'il n'embarque sur le *Magellan*? Avait-il une famille ou un cercle d'amis? Appartenait-il à une organisation? A-t-il commis un crime de jeunesse, usurpé une fortune, perdu un être cher, été un héros de guerre, etc.? Nul besoin d'écrire une biographie détaillée. Vous devez avant tout tendre des perches à l'Organisation afin qu'elle puisse les tendre à son tour aux autres personnages.

L'ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR...

Pourquoi mon personnage a-t-il décidé de s'embarquer sur le navire? Fuyait-il quelque chose ou quelqu'un? A-t-il abandonné ou trahi quelqu'un pour en arriver là? Était-il en manque d'aventures? Comment a-t-il réussi à obtenir une place à bord du *Magellan*? Ce paquebot est extrêmement célèbre et sollicité, celui-ci accueillant des dignitaires, plaisanciers et immigrants de toutes les nations. Nul ne s'y embarque et réalise la traversée de l'Atlantique sans raison.

LA RAISON DE RESTER...

Le *Magellan* est au coeur d'un vaste mystère faisant de lui l'épicentre de grandes discussions politiques, religieuses et même ésotériques. Une fois sa première traversée réalisée, pourquoi votre personnage décide-t-il de rester à bord du navire? Espère-t-il y trouver la célébrité? Reconstruire sa vie? Découvrir des secrets occultes? Échapper à la mort? Suivre les ordres d'une organisation quelque part dans le monde? Sa raison d'être est-elle secrète? Votre personnage étant en constante évolution, ces raisons de rester pourraient changer au fil de son existence. En ce sens, vous pouvez aussi décrire les traits fondateurs de sa personnalité à partir desquels il se construira : rêves, peurs, idéologie profonde, trauma, etc.

Par votre Intrigue, vous aidez l'Organisation à faire de votre personnage une pièce du grand récit de *L'Odyssée*!



LA VIE À BORD



L'ÉCONOMIE

FRANC ET HEURE

Lorsqu'elles sont à bord du *Magellan*, les passagères des diverses classes peuvent échanger deux types de monnaies différentes.

Franc international

En raison des nombreuses nationalités des passagères, une méthode de paiement unique à bord du navire fut inventée par la compagnie propriétaire : Le Franc international. Le "Franc international", inspiré du Franc français, est officiellement l'unique papier-monnaie pouvant être échangé à bord. Les passagères peuvent aisément convertir leurs devises avant et après être montées sur le *Magellan* et même l'utiliser aux ports où la plupart des habitantes en connaissent la valeur. Il s'agit de la monnaie des échanges officiels et publics à bord et au port.

Heures de bord

"L'Heure" est une monnaie non-officielle utilisée entre les membres d'équipage du *Magellan* et, à plus forte raison, de l'ensemble des navires de la compagnie. Devant la richesse outrancière de plusieurs passagères, les employées ont créé ces pièces de métal qui, à bord, équivaut à la valeur d'une heure de travail, et ce peu importe le métier ou la spécialité d'une prolétaire. Avec le temps, le principe égalitaire qu'est "l'Heures", pied de nez aux fortunes décadentes, s'est frayé un chemin parmi les classes inférieures qui l'utilisent désormais lors de leur traversée de l'Atlantique afin d'adoucir leur voyage malgré leur pauvreté. N'étant aucunement contrôlée par la compagnie, cette monnaie facilite les affaires clandestines et criminelles.

RENTE

Les Francs et les Heures peuvent être utilisés par toutes les passagères, mais sont davantage détenus par certaines classes sociales. Si les personnages les plus riches peuvent se permettre d'acquérir des Francs internationaux afin de faire miroiter leur fortune, les pauvres âmes doivent se satisfaire de leur maigre pitance. Toutefois, ces dernières savent monnayer leur force de travail et leur temps afin d'obtenir des Heures normalement inaccessibles aux mieux nanties.

À chaque début d'événement, un personnage reçoit des Francs et des Heures correspondant à son statut social et lui permettant de faire des achats au port ou à bord :

- ♦ **Le Roi** ----- 12 Francs / 0 Heure
- ♦ **La Reine** ----- 8 Francs / 4 Heures
- ♦ **Le Chevalier** ----- 4 Francs / 8 Heures
- ♦ **Le Valet** ----- 0 Franc / 12 Heures

Ces quantités peuvent être augmentées grâce à certaines habiletés d'Arcanes mineurs. Il est important de noter que les personnages détiennent bien plus que ces "rentes" occasionnelles. Ces sommes représentent plutôt ce dont ils disposent sur le navire au moment de la traversée et ce qu'ils peuvent dépenser sans compromettre leur statut ou leur budget habituel.

PATRIMOINE : LE DOLLARS

Les Francs et les Heures disponibles en salle ne se conservent pas entre les événements. Arrivés à bon port, ceux-ci sont plutôt convertis en une monnaie plus versatile sur les marchés internationaux : le Dollars américain. Le Dollars n'est pas utilisé pour des échanges ordinaires à bord du *Magellan*. Il est plutôt additionné au "patrimoine" du personnage. Le patrimoine peut être interprété de diverses façons : un compte en banque, un investissement, etc. Les Dollars du patrimoine ne peuvent être dépensés que pour des situations spécifiques requérant des dépenses d'envergure dépassant la monnaie des rentes à bord. Par exemple, des enchères, investissements, amélioration de cabine, etc. Les situations où le patrimoine peut être utilisé sont clairement annoncées lorsqu'elles se présentent.

Pour augmenter son patrimoine, un personnage doit terminer un événement avec une somme de Francs ou d'Heures supérieure à sa rente de départ (incluant les bonus d'Arcanes mineurs). Après l'événement, les Francs et les Heures dans son portefeuille seront additionnés indistinctement de leur type. Le tiers de cette somme (arrondi à l'entier inférieur) sera converti en Dollars du patrimoine. Pour un même événement, le patrimoine d'un personnage ne peut toutefois pas augmenter plus que la somme des Francs et Heures de sa rente de départ.

Exemple

Un "Chevalier" débute avec une rente de 4 Francs et 8 Heures (une somme de 12). Il termine son premier événement avec 7 Francs et 11 Heures (une somme de 18). Le tiers de la différence entre son solde final et sa rente de départ est convertie en Dollars et ajoutée à son patrimoine après l'événement ($6 / 3 = 2$ Dollars). Son patrimoine atteint donc 2 Dollars.

CABINES

Sur les huit étages constituant le *Magellan*, de nombreuses **cabines** permettent de loger les passagères lors de leur traversée. Même si historiquement les quartiers des classes inférieures avaient les allures de dortoir, l'entièreté des cabines du *Magellan* sont individuelles. Toutefois, celles-ci sont de différentes tailles et de confort variable. Chaque cabine est représentée dans la fiche du personnage sur l'interface en ligne par une illustration où l'on peut constater sa qualité, sa capacité d'entreposage et les équipements et décorations qui y sont déposés.

Il existe trois classes de cabines, chacune détenue de facto par des personnages de différents statuts sociaux :

- ◆ 1re classe : "Roi" et "Reine"
- ◆ 2e classe : "Chevalier"



- ◆ 3e classe : "Valet"

À l'intérieur de chacune de ces classes, trois tailles de cabine sont disponibles : Compartiment, Chambre et Suite. Tous les personnages débutent dans un "Compartiment" correspondant à leur statut social. La cabine d'un personnage a trois principales utilités :

- ▶ **Entreposage d'équipements et décorations** : Tous les équipements et décorations acquis par un personnage doivent être entreposés dans sa cabine. Lorsqu'il y est déposé, l'objet apparaît sur l'illustration de la cabine sur l'interface en ligne.
- ▶ **Affirmation du statut** : La classe d'une cabine est le fondement de l'affirmation du statut social d'un personnage. Si un personnage souhaite améliorer son sort, il

devra d'abord acquérir une cabine supérieure à son statut actuel. À l'inverse, un personnage cumulant les dettes pourrait finir par se voir déclasser, ce qui pourrait être le début d'une déchéance sociale.

- ▶ **Sournoiseries** : La cabine d'un personnage fait partie du jeu. Certaines habiletés permettent à des personnages d'espionner, d'infiltrer ou même de cambrioler une cabine. Plus encore, certaines cabines peuvent avoir un historique particulier les plaçant au cœur de l'histoire.

Afin d'acquérir une nouvelle cabine, il faut s'acquitter du prix en Dollars. Le coût d'acquisition dépend de la taille de la cabine désirée. Il est possible d'augmenter drastiquement de cabine (ex : Passer d'un Compartiment de 3e classe à une Suite de 3e classe), mais il faudra déboursier l'addition des coûts d'acquisition de chaque cabine entre la cabine d'origine et celle désirée. À l'inverse, une dégradation de sa cabine ne sera pas remboursée. Augmenter de classe est possible, mais nécessite la possession d'une "Suite" de la classe inférieure et la réalisation d'une tâche confiée par l'Organisation ; améliorer son sort n'est pas chose aisée!

Enfin, il est possible qu'un personnage se voit gracieusement offrir l'occupation d'une cabine plus confortable à la suite de services rendus à une institution. Il pourra alors en jouir tant et aussi longtemps qu'il restera fidèle à ses bienfaiteurs.

3^e classe

- ◆ Compartiment ----- Aucun coût
- ◆ Chambre ----- 24 Dollars
- ◆ Suite : ----- 36 Dollars

2^e classe

- ◆ Compartiment ----- Aucun coût
- ◆ Chambre ----- 24 Dollars
- ◆ Suite : ----- 36 Dollars

1^{re} classe

- ◆ Compartiment ----- Aucun coût
- ◆ Chambre ----- 24 Dollars
- ◆ Suite : ----- 36 Dollars



LES ÉQUIPEMENTS

Lorsqu'une habileté est acquise, un **Équipement** unique est ajouté dans la cabine du personnage. Il peut autant s'agir d'un manuel d'instruction, d'un objet utilitaire, d'un bibelot, etc. La possession d'un équipement représente la maîtrise de l'habileté associée et la possibilité de l'utiliser. Si un personnage perd ou se fait subtiliser un équipement, il en sera informé par l'Organisation à la fin de l'événement en cours. Des perches lui seront alors tendues en jeu afin qu'il puisse le retrouver ou en acquérir un autre. Si l'équipement devait ne pas être récupéré dans un délai d'un événement, l'usage de l'habileté associée sera suspendu jusqu'à ce que ce soit fait. Bien sûr, il sera aussi possible d'enquêter afin de retrouver le coupable, le traîner devant la justice du *Magellan* et obtenir réparation!

Si un personnage souhaite abandonner une habileté, il peut aussi se départir volontairement d'un équipement (ex : en le "jetant" ou en le vendant à une brocanteuse). Il perdra alors l'usage de l'habileté associée dès la fin de l'événement en cours. Un personnage ne peut se départir volontairement d'un équipement et abandonner une habileté qu'une fois par événement.

Peu importe la taille de la cabine, l'espace sera toujours suffisant pour accueillir les équipements associés aux habiletés.

DÉCORATIONS ET PRESTIGE

Plus une cabine est grande, plus elle peut accueillir de **Décorations**. Les décorations sont des objets non-associés à des habiletés, mais auréolés de **Prestige**. En plus de décorer une cabine et d'alimenter les discussions en jeu, chaque décoration d'une cabine accorde une certaine quantité de "Prestige" en fonction de sa rareté. Une décoration peut s'acquérir de diverses manières : magasinage au port, enchère, initiative en-jeu, création par un personnage, prix d'un concours, activité spéciale lors d'un événement, récompense offerte par une faction affiliée, etc. La perte d'une décoration entraîne la perte du Prestige associé.

A priori, le Prestige n'a pas d'utilité technique spécifique et ne peut pas être consommé. Cependant, selon le contexte narratif, le Prestige d'un personnage permet à l'Organisation de trancher des litiges en-jeu, départager des égalités, offrir des perches uniques, accorder des faveurs spéciales, etc. Un personnage avec un Prestige élevé pourrait par exemple se voir offrir une place en tant qu'invité spécial au Conseil du Capitaine, être le gagnant d'une enchère silencieuse en cas d'égalité des mises, avoir l'honneur d'une première danse, etc.

Les cabines, toute classe confondue, disposent des emplacements suivants de décorations en fonction de leur taille. Il est possible de transférer une décoration vers une autre cabine ayant l'espace suffisant. Pour ce faire, une entente écrite devra être signée en jeu, ce qui permettra le déménagement après l'événement en cours :

Compartiment

- ◆ Tableaux : 1
- ◆ Tapis : 0
- ◆ Objets d'art : 2
- ◆ Renforts de porte* : 0

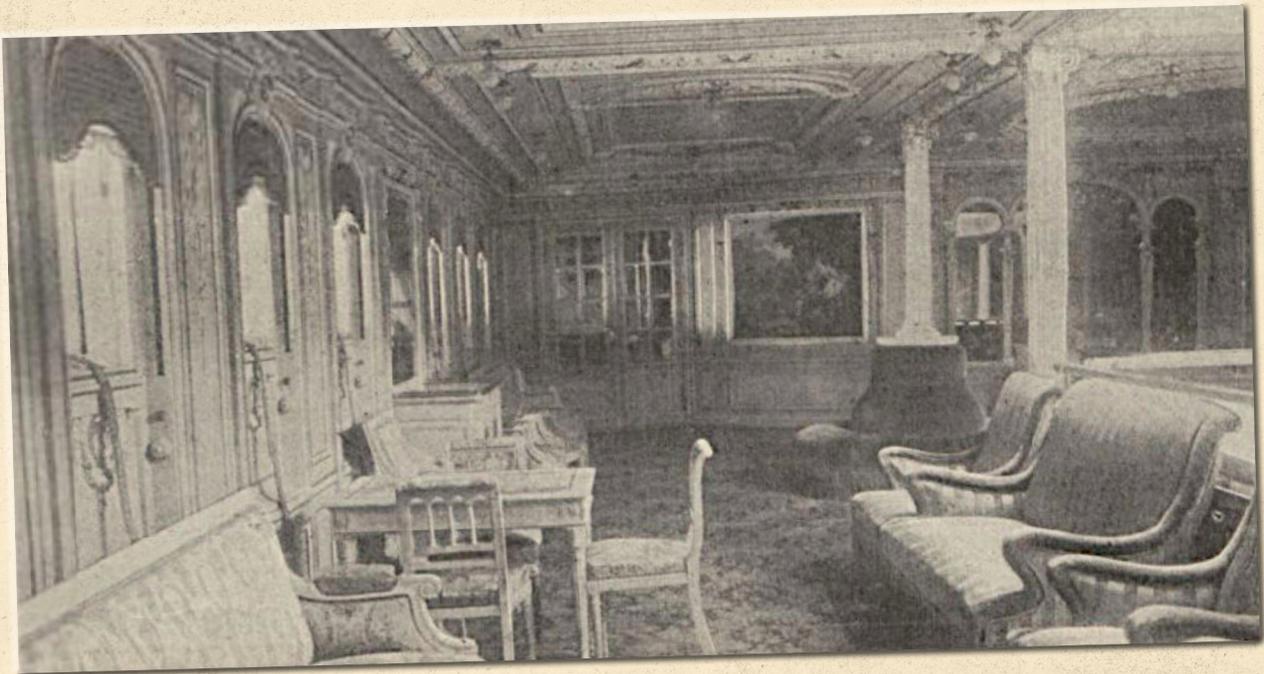
Chambre

- ◆ Tableaux : 2
- ◆ Tapis : 1
- ◆ Objets d'art : 3
- ◆ Renforts de porte : 1

Suite

- ◆ Tableaux : 3
- ◆ Tapis : 1
- ◆ Objets d'art : 5
- ◆ Renforts de porte : 2

**Le renfort de porte n'accorde pas de Prestige, mais complexifie les cambriolages.*



CONSOMMABLES

Plusieurs habiletés des Arcanes majeurs requièrent des objets afin d'être utilisées ; les **Consommables**. Les consommables obéissent aux règles suivantes :

- ▷ Sont consommés après l'utilisation de l'habileté associée. Ceux-ci doivent alors être remis à la Régie immédiatement après leur utilisation.
- ▷ Ne sont pas conservés entre les événements.

Il existe sept types de consommables :

- ▶ **Soufre** : Ingrédient ou réactif lié à la force de puissance et de transformation.
- ▶ **Mercure** : Ingrédient ou réactif lié à la force de résistance et de permanence.
- ▶ **Sel** : Ingrédient ou réactif lié à la force d'union et de stabilité.
- ▶ **Pièces de rechange** : Variété de pièces métalliques utilisée dans la fabrication d'outils et la réparation de mécanismes.
- ▶ **Papier** : Feuille de papier de qualité utilisée dans la rédaction de documents importants.
- ▶ **Étoffe** : Pièce de tissu propre pouvant servir autant de canevas que de bandage.
- ▶ **Craie** : Transformée en poudre comme réactif ou comme instrument de dessin et d'écriture

Ces consommables sont physiquement représentés en salle par des objets réels fournis par l'Organisation (Fioles d'ingrédients, engrenages, papier, bouts de tissu et craie). Ils peuvent être conservés sur soi, mais peuvent aussi être entreposés sécuritairement pendant l'événement auprès du personnel du Parthénope du *Magellan* au prix de 1 Franc ou 1 Heure par lot de cinq consommables entreposés.

PORTEFEUILLE

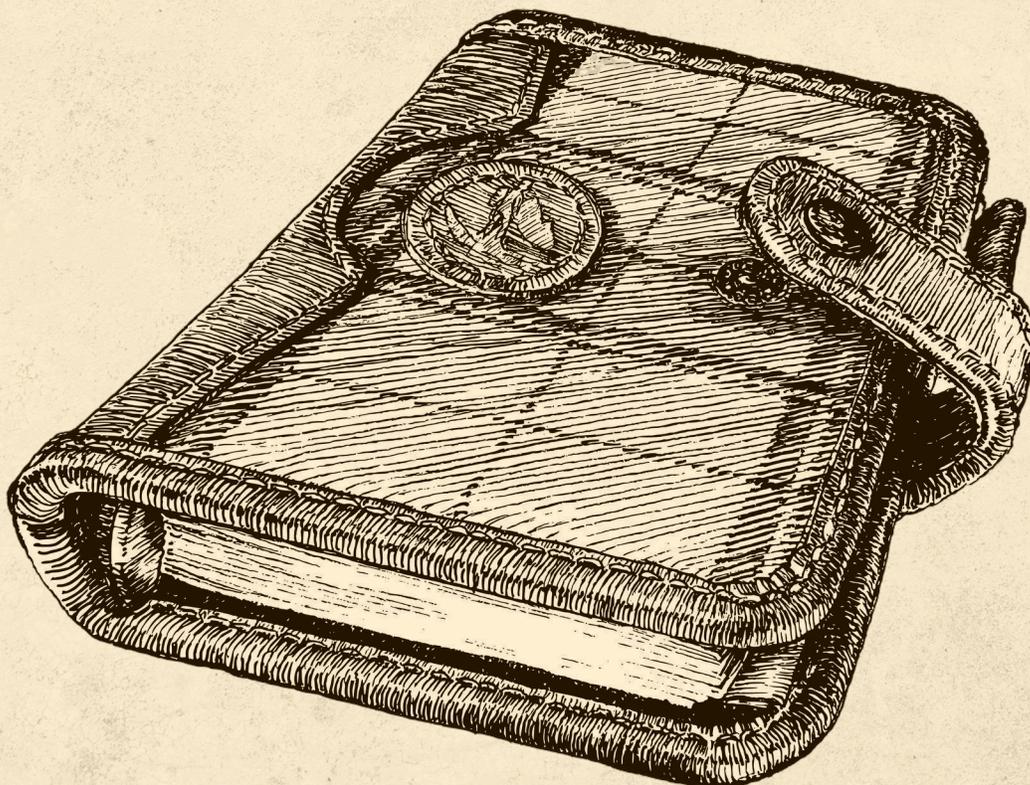
Au début de chaque événement, chaque personnage se voit remettre à son arrivée un portefeuille dans lequel peuvent être trouvés divers items qui lui seront utiles sur le navire. Ce n'est toutefois pas l'entièreté de son contenu qui peut être volé ou consulté sans permission :

Contenu pouvant être volé ou consulté :

- ◆ Les Francs et/ou Heures.
- ◆ Le billet d'embarquement. Le billet d'embarquement est en-jeu et comprend des informations de base à propos de la passagère : Prénom, nom, numéro de cabine.

Contenu ne pouvant être volé ou consulté :

- ◆ Le passeport. Le passeport est un document hors-jeu sur lequel on peut trouver la photo de la passagère, son prénom, son nom et son pays d'origine. Il mentionne aussi la liste des habiletés détenues et leurs descriptions sommaires, Prestige, Points de Destin, Équipements et Décorations possédés en début d'événement. Il s'agit donc d'un aide-mémoire de la fiche de personnage.
- ◆ *Informations spéciales* : Toute information hors-jeu devant être transmise par l'Organisation au début du jeu est jointe à la pochette.



LE MONDE EXTÉRIEUR

L'Odyssée se veut un jeu en salle. C'est par leurs actions lors des activités, à l'intérieur du navire, que les personnages façonnent l'histoire et leur arc narratif et obtiennent une rétroaction à leurs initiatives. Néanmoins, on ne peut occulter l'existence d'événements mondiaux apportant une profondeur géopolitique. La géopolitique externe au *Magellan* obéit donc à certaines règles globales.

TRAMES GÉOPOLITIQUES

À chaque événement, l'Organisation définit un certain nombre de **trames géopolitiques** mondiales idéalement inspirées des affiliations des personnages en jeu. Le commun des mortels n'est pas automatiquement informé de ces bouleversements lointains. Sauf rares exceptions, les personnages ne peuvent pas participer en personne à ces événements mondiaux. Après tout, la vie des passagers se trouve à bord du *Magellan* et ils n'ont guère le temps de se promener un peu partout dans le monde entre les traversées.

La méthode la plus simple d'être informé de l'existence de certaines trames est par l'acquisition d'une affiliation ou d'une habileté appropriée accordant des renseignements lors de l'acte "Escale au port". Selon le déroulement de l'événement, d'autres entrées d'informations pourraient avoir lieu par la suite (ex : PNJ visiteur, radio, rumeur, etc.), mais celles-ci seront incertaines et imprévisibles.

Les principales sources d'informations sont les habiletés liées à la branche "Épée" des Arcanes mineurs. À chaque événement et pour chaque trame géopolitique, l'Organisation prépare un article de journal par statut social (pour un total de quatre). Chaque article accorde un angle de vue spécifique sur une trame. Le personnage est libre d'interpréter sur le plan RP cette acquisition d'information à sa guise (ex : abonnement à une gazette, une rumeur, un ami, etc.).

Enfin, l'envoi de missives vers l'extérieur est possible, mais requiert certains investissements :

- ◆ Doit être affranchie par la poste en salle au coût de 6 Francs ou 6 Heures.
- ◆ Doit disposer d'un lien (ou d'un appui d'un personnage ayant un lien) avec le destinataire.
- ◆ Une missive rédigée en salle sur une feuille officielle (Habilité "Rédaction") aura de meilleurs résultats.

La réponse parviendra au prochain événement auquel participera le personnage.

AFFILIATIONS

Une **Affiliation** représente la liaison qu'entretient un personnage avec une faction hors du navire. Une liste des factions géopolitiques majeures est proposée par l'Organisation, mais les affiliations possibles sont pratiquement infinies. En fonction du récit et des personnages créés, de nouvelles peuvent voir le jour. Un passager pourrait donc avoir comme affiliation une riche famille, l'Église de Rome ou même le gouvernement français. Plus encore, un personnage pourrait avoir plusieurs affiliations représentant la profondeur de son historique.

L'affiliation à une faction implique nécessairement une mise en opposition à une autre faction. Le choix de cette opposition revient à l'Organisation, mais le participant peut faire ses propres suggestions. Lorsqu'un personnage est opposé à une faction, il ne peut plus s'y affilier ni accomplir de tâches pour elle, et sera invité à lui nuire.

Lors de la création des trames narratives, l'Organisation s'inspire des forces en présence afin d'assurer un jeu qui mobilise les personnages du navire. En ce sens, si des événements géopolitiques devaient avoir lieu, les personnages affectés par celui-ci pourraient en être avertis avant les autres, voire interpellés, et ce même s'ils ne détiennent pas d'habileté associées. De plus, un personnage se démarquant pourrait être récompensé par des décorations venant agrémenter sa cabine, voire une cabine plus confortable!



LA JUSTICE

Sauf en cas d'indications contraires, les habiletés d'Arcanes majeurs peuvent être utilisées à tout moment lors des trois actes. Cependant, le *Magellan* est régi par des règles et convenances. Lors des deux premiers actes de l'événement, les initiatives violentes, criminelles et occultes, bien que possibles, sont sujettes à des conséquences. Si un personnage devait en attaquer physiquement un autre ou compromettre la sécurité générale, il pourrait être sanctionné, emprisonné et même expulsé du navire. Le *Magellan* n'est donc pas une jungle où le chaos règne.

Pendant le troisième acte de l'événement - "Nuit à bord", une extinction des feux est déclarée, suspendant la surveillance régulière assurée par les autorités. Les personnages ne souhaitant pas mettre leur sécurité à risque sont invités à demeurer au cabaret où l'équipage veille au maintien de l'ordre. S'aventurer hors de cette zone revient à accepter de s'exposer aux entreprises potentiellement questionnables des autres personnages. Toutefois, même cette situation a ses limites. Si une menace d'envergure ou incontrôlable (ex : altercation entre deux groupes, émeute, etc.) devait survenir, un sifflet pourrait être entendu. Si un sifflet est entendu, cela signifie que l'équipage est convoqué et que les individus impliqués sont à risque de sanction s'ils refusent de se disperser dans les secondes suivantes.

La justice à bord du *Magellan* est assurée par le capitaine de la Compagnie transatlantique. Parmi les crimes sanctionnés, notons :

- ▶ Agression physique d'un passager lors des actes "Escale au port" et "Soirée mondaine".
- ▶ Refus de se disperser au son du sifflet lors de la "Nuit à bord"
- ▶ Cambriolage d'une cabine prouvé par une enquête.
- ▶ Sabotage d'un mécanisme du *Magellan*. Le saboteur doit être pris sur le fait.

Un personnage reconnu coupable d'un crime ou d'un méfait s'expose à des conséquences :

- ▶ 1^{re} offense : Amende prélevée directement sur la rente ou le patrimoine du criminel.
- ▶ 2^e offense : Amende et déclassement de cabine.
- ▶ 3^e offense : Amende et expulsion du navire (retraite du personnage)

Ces quelques notions ne sauraient toutefois pas englober l'ensemble des situations judiciaires à bord du navire. En fonction des péripéties, celles-ci pourraient être déclinées différemment (ex : Procès, enquête, interrogatoire, etc.).

ANNEXES I

ARCANES MAJEURS ET MINEURS



ARCANES MAJEURS

Voici la liste des vingt-deux Arcanes majeurs de *L'Odyssee*. Les habiletés associées sont divisées selon leurs tiers, noms, fréquences d'utilisation maximales et descriptions. Plusieurs de celles-ci sont approfondies dans le "Guide détaillé des habiletés" en fin de ce document. Enfin, le contenu de certains Arcanes majeurs est volontairement caché. Souvent lié à des connaissances occultes, il est inconnu du grand public.

O. LE FOU (LE TOURMENTEUR)

*IMPRÉVISIBLE ET VOYAGEUR, LE FOU DISTILLE LE DOUTE CHEZ LES INNOCENTS.
PAR SES MOTS, IL ÉBRANLE LES ESPRITS LES PLUS ASSURÉS.*

Tiers 1	Tourment <i>(Psychique)</i>	1 / Acte	<p>Après avoir remis à une cible une livraison troublante, inquiétante ou menaçante, lui fait perdre 1 point de Psyché. Effectivement, une fois par acte, le "Tourmenteur" peut réclamer un papier arborant l'image du Fou expliquant les effets de cette habileté. Pour les activer, il devra joindre cette note à une lettre, un colis ou une autre livraison jugée perturbante (ex : une lettre de menace, un paquet contenant un objet saisissant, etc.). Celle-ci devra finalement être remise et consultée par la cible. On ne peut pas joindre à une même livraison plus d'un effet.</p> <p>En cas de doute sur la validité de la livraison, veuillez vous adresser à un Régisseur.</p>
Tiers 2	Amnésie <i>(Psychique)</i>	1 / Événement	<p>À la suite d'une livraison troublante, inquiétante ou marquante (voir l'habileté "Tourment"), compromet le souvenir d'une scène spécifique chez la cible. Le souvenir ne sera pas entièrement oublié ou effacé, mais il sera extrêmement confus et incertain. La cible se rappellera de son existence, mais ne pourra se remémorer aucun détail spécifique ou général.</p>
Tiers 3	Hallucination <i>(Psychique)</i>	1 / Événement	<p>À la suite d'une livraison troublante, inquiétante ou marquante (voir le fonctionnement de l'habileté "Tourment"), permet d'exacerber la paranoïa d'un personnage afin de susciter en lui des hallucinations spécifiques. Lorsque l'échange est terminé, le Tourmenteur doit en avertir l'Organisation afin que celle-ci veille à la réalisation des hallucinations.</p>
<p><i>Accomplissements suggérés : Psychanalyser / Souligner les failles, défauts et contradictions / Intimider / Etc.</i></p>			

I. LE MAGICIEN (LE MACHINISTE)

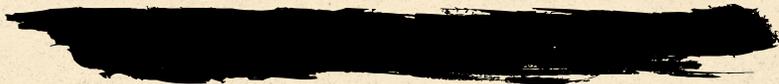
MAGICIENS DES TEMPS MODERNES, LES INGÉNIEURS ET TECHNOLOGUES SAVENT MANIPULER ET CRÉER DES MACHINES AUX PROUESSES INÉGALÉES.

Tiers 1	Réparation <i>(Neutre)</i>	1 / Acte	Permet de déceler et réparer un bris ou un sabotage sur un mécanisme du <i>Magellan</i> . [Voir "Guide : I. Magicien"]
Tiers 2	Altération <i>(Neutre)</i>	1 / Événement	Permet d'améliorer temporairement et dans un objectif spécifique l'efficacité d'un mécanisme du <i>Magellan</i> . [Voir "Guide : I. Magicien"]
Tiers 3	Invention <i>(Neutre)</i>	1 / Vie	Une fois par vie de personnage, à l'issue d'une démarche en-jeu et de concert avec l'Organisation de <i>L'Odysée</i> , permet la création d'un nouveau mécanisme de jeu permanent à bord du <i>Magellan</i> .

Accomplissements suggérés : Étudier / Observer / Assister / Créer des schémas / Expérimenter / Etc.

II. LA PAPESSE (À DÉCOUVRIR)

LA RÉALITÉ OBÉIT À DES LOIS MÉTAPHYSIQUES ABSOLUES. QUICONQUE SAIT DÉCELER LES FICELLES QUI LES LIENT ENTRE ELLES PEUT PERCEVOIR LES VÉRITÉS PASSÉES, PRÉSENTES ET FUTURES.

Tiers 1			
Tiers 2			
Tiers 3			

Accomplissements suggérés : Arcane occulte nécessitant une initiation en jeu.

III. L'IMPÉRATRICE (L'ARTISTE)

TOUTES LES ÂMES DE CE MONDE SONT UNIQUES. EN EXPRIMANT CETTE UNICITÉ,
L'IMPÉRATRICE PRÉPARE LE TERREAU FERTILE DES ÂMES À NAÎTRE. .

Tiers 1	Création <i>(Neutre)</i>	1 / Événement	Permet la création d'une décoration à faible valeur de Prestige. [Voir "Guide : III. L'Impératrice"]
Tiers 2	Inspiration <i>(Neutre)</i>	1 / Événement	Permet la création d'une décoration à moyenne valeur de Prestige. [Voir "Guide : III. L'Impératrice"]
Tiers 3	Chef d'œuvre <i>(Neutre)</i>	1 / Événement	Permet la création d'une décoration à forte valeur de Prestige. [Voir "Guide : III. L'Impératrice"]
Accomplissements suggérés : Tenir une prestation / Créer un croquis / Pratiquer / Trouver un mécène / Etc.			

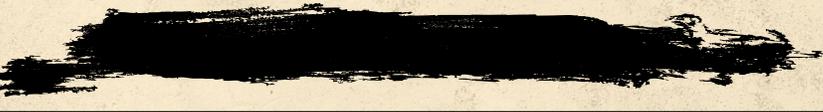
IV. L'EMPEREUR (LE SCRIBE)

L'HUMANITÉ A BESOIN D'ORDRE AFIN DE DONNER SENS AU CHAOS QUI L'HABITE.
PAR LES CONVENTIONS, LES LOIS ET LES SERMENTS, L'EMPEREUR TIRE SA FORCE DE L'ORDRE ÉTABLI.

Tiers 1	Rédaction <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Permet l'utilisation de dactylos et la rédaction de documents officiels et de missives. Les documents officiels, lorsque signés par les personnages concernés, sont considérés comme contraignants et ont des conséquences légales en cas de bris de leurs clauses. [Voir "Guide : IV. L'Empereur"]
Tiers 2	Contrefaçon <i>(Neutre)</i>	1 / Événement	Permet de créer un document écrit à l'allure officielle. Celui-ci doit être soumis avant l'événement afin que l'Organisation lui donne l'esthétique appropriée. Aussi, permet de débusquer de la contrefaçon et de vérifier l'authenticité d'un document. [Voir "Guide : IV. L'Empereur"]
Tiers 3	Manifeste de bord <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Donne accès au manifeste de bord du <i>Magellan</i> comportant les noms, prénoms, pays d'origine, patrimoine financier, numéros de cabines et décorations de tous les personnages à bord.
Accomplissements suggérés : Écrire / Se forger une réputation / Obtenir un contrat / Recenser / Etc.			

V. LE HIÉROPHANTE (À DÉCOUVRIR)

L'HUMANITÉ N'EST PAS CENSÉE CÔTOYER LES FORCES SURNATURELLES.
LORSQUE SES INTERACTIONS L'EXPOSENT À LA CORRUPTION, LE HIÉROPHANTE VEILLE À LA PURIFIER.

Tiers 1			
Tiers 2			
Tiers 3			

Accomplissements suggérés : Arcane occulte nécessitant une initiation en jeu.

VI. LES AMOUREUX (LE MESSAGER)

PAR LES MOTS, LES AMOUREUX ACCORDENT UNE RÉALITÉ À LEURS PENSÉES ET SENTIMENTS.
PAR CET ACTE DE COMMUNICATION, ILS DÉCOUVRENT L'HARMONIE QUI LES UNIT À EUX-MÊMES ET AU MONDE.

Tiers 1	Courrier (Neutre)	1 / Acte	Permet de poster gratuitement une missive vers des personnages et factions à l'extérieur du navire. Sans cette habileté, chaque missive doit être affranchie au prix de 6 Francs ou 6 Heures. [Voir "Guide : VI. Les Amoureux"]
Tiers 2	Communications (Neutre)	Tout temps	Permet l'accès légal à la salle des communications et à l'utilisation du télégraphe et du radiotéléphone. Ces outils sont complexes à manipuler et leur utilisation doit être planifiée et approuvée avec l'Organisation. [Voir "Guide : VI. Les Amoureux"]
Tiers 3	Confidentialité (Neutre)	Tout temps	De concert avec l'Organisation, permet la création d'un canal de communication nouveau et confidentiel avec un interlocuteur spécifique au choix du personnage.

Accomplissements suggérés : Livrer / Étudier / Observer / Assister / Communiquer / Créer des contacts / Etc.

VII. LE CHARIOT (LE VOYAGEUR)

TOUTE EXISTENCE EST UN MOUVEMENT VERS L'AVANT, UN VOYAGE VERS L'INCONNU ENTREPRIS PAR NOS PAS ET NOTRE ESPRIT. AU GRÉ DES REPÈRES QU'IL CRÉE, L'EXPLORATEUR SE DÉCOUVRE LUI-MÊME.

Tiers 1	Cartographie <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Accorde l'accès à la carte nautique de la traversée en cours et à un guide d'interprétation de celle-ci. Permet de localiser le <i>Magellan</i> lors de sa traversée et d'assister sans droit de vote au conseil du capitaine. [Voir "Guide : VII. Le Chariot"]
Tiers 2	Navigation <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Permet de voter au conseil du capitaine et de proposer des modifications à l'itinéraire prévu du <i>Magellan</i> . [Voir "Guide : VII. Le Chariot"]
Tiers 3	Anomalies <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Accorde les coordonnées d'au moins un point d'intérêt maritime unique et mystérieux que le <i>Magellan</i> pourra explorer s'il parvient à l'atteindre.

Accomplissements suggérés : Étudier / Observer / Assister / Recenser des témoignages / Créer des plans / Etc.

VIII. LA FORCE (LA BRUTE)

EN CHAQUE INDIVIDU RÉSIDE LA FORCE D'ACCEPTER OU DE REFUSER LES ÉVÉNEMENTS SE PRÉSENTANT À LUI, DE MÊME QUE LE COURAGE DE FAIRE PLIER LA RÉALITÉ À SON CHOIX.

Tiers 1	Blessure <i>(Physique)</i>	1 / Acte	À l'aide d'une arme préalablement approuvée, permet d'infliger une blessure à une cible ayant l'un des deux effets suivants : <ul style="list-style-type: none"> ◆ Perte de 1 point de Vitalité. ◆ Incapaciter la cible et l'empêcher d'utiliser le membre touché pour le reste de l'acte en cours (minimum 1 heure). Aucun combat (échanges de coups) n'est permis. Les armes autorisées sont exclusivement des armes jugées sécuritaires en contexte de jeu de rôle grandeur nature (ex : armes de latex), logiques dans l'univers de jeu (ex : Rasoir, poignard, matraque, etc.) et approuvées par l'Organisation.
Tiers 2	Forcer <i>(Physique)</i>	1 / Acte	Permet d'accéder à un espace physique normalement verrouillé ou bloqué. Les deux options suivantes sont disponibles : <ul style="list-style-type: none"> ◆ Éliminer un Renfort lors d'un cambriolage. ◆ Forcer l'ouverture d'une porte ou d'un cadenas verrouillé (s'adresser à un Régisseur au besoin).
Tiers 3	Contrainte <i>(Physique)</i>	Tout temps	Permet au personnage de maîtriser seul une cible. Il devra alors se positionner devant sa cible et l'informer discrètement de son aptitude avant de la maîtriser selon les règles habituelles.

Accomplissements suggérés : Se mettre en danger / Vivre une aventure / Comparer sa force / Échanger des techniques / Etc.

IX. L'HERMITE (L'ÉRUDIT)

LA QUÊTE DE VÉRITÉ DÉBUTE PAR L'HUMILITÉ. POUR PRÉTENDRE À LA SAGESSE, L'HERMITE DOIT TENDRE L'OREILLE AUX ÉCHOS SILENCIEUX DES INNOMBRABLES EXISTENCES QUI L'ONT PRÉCÉDÉ.

Tiers 1	Instruction <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Permet d'accéder aux connaissances générales associées à des documents ou objets en jeu. [Voir "Guide : IX. L'Hermite"]
Tiers 2	Éducation <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Permet d'accéder aux connaissances spécialisées associées à des documents ou objets en jeu. [Voir "Guide : IX. L'Hermite"]
Tiers 3	Érudition <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Permet d'accéder aux connaissances rares associées à des documents ou objets en jeu. [Voir "Guide : IX. L'Hermite"]

Accomplissements suggérés : Étudier / Philosopher / Recueillir des histoires / Rédiger un essai / Etc.

X. LA ROUE DE FORTUNE (LE NÉGOCIANT)

TOUS SONT BALAYÉS PAR LES VENTS IMPRÉVISIBLES DU DESTIN. L'AVEUGLE Y TROUVERA MALÉDICTIONS ET TRAGÉDIES, L'INGÉNIEUX Y CRÉERA OPPORTUNITÉS ET FORTUNE.

Tiers 1	Approvisionnement <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Permet au personnage de vendre des consommables en salle. Le lot de consommables à vendre doit être décidé lors de l'acte Escalade au port. [Voir "Guide : X. La Roue de Fortune"]
Tiers 2	Prêt <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Accorde au personnage une réserve de Francs ou d'Heures (selon son statut social) qu'il peut prêter lors de l'événement. [Voir "Guide : X. La Roue de Fortune"]
Tiers 3	Crédit <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Permet de racheter à l'Organisation, au prix de Francs et d'Heures, des Points de Destin. Le Crédeur pourra annuler les Points de Destin acquis, ou encore les utiliser avec l'approbation de l'Organisation. [Voir "Guide : X. La Roue de Fortune"]

Accomplissements suggérés : Se forger une réputation / Servir d'intermédiaire / Créer un réseau / Dépenser et acheter / Etc.

XI. LA JUSTICE (L'ENQUÊTEUR)

TOUTE INJUSTICE EST DÉSÉQUILIBRE. DÉSÉQUILIBRE ENTRE L'ACTE ET LA CONSÉQUENCE, ENTRE LE BOURREAU ET LA VICTIME, ENTRE LE SAVANT ET L'IGNORANT. CHERCHER JUSTICE EST CHERCHER L'ÉQUILIBRE.

Tiers 1	Réseautage <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Donne accès au compendium officiel des passagers du <i>Magellan</i> et de leur statut social.
Tiers 2	Investigation <i>(Neutre)</i>	1 / Acte	Au terme d'une investigation d'au moins cinq minutes sur les lieux d'une scène passée ou dans une cabine cambriolée, et au prix d'un consommable "Craie", permet de poser une question à son sujet à l'Organisation. La réponse pourrait être plus ou moins vague selon les circonstances et pourrait ne pas être immédiate selon la complexité de la situation.
Tiers 3	Profilage <i>(Neutre)</i>	1 / Événement	En récoltant les informations de base de l'identité d'un personnage (Prénom, nom, numéro de cabine), permet de découvrir le nom des Arcanes (Majeurs et Mineurs) et habiletés maîtrisés par celui-ci.

Accomplissements suggérés : Enquêter / Recueillir des anecdotes / Créer un dossier / Assister la justice / Etc.

XII. LE PENDU (LE BROCANTEUR)

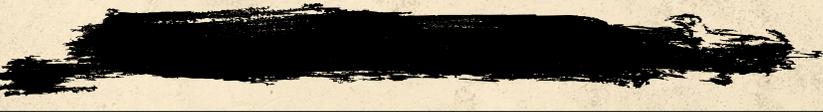
CE QUI EST IMMOBILE S'ENCRASSE, ROUILLE ET DISPARÂÎT. C'EST EN ABANDONNANT CE QUI NOUS ENCHAÎNE QUE L'ON SE MET EN MOUVEMENT, SE TRANSFORME ET CROÎT.

Tiers 1	Revente <i>(Neutre)</i>	1 / Événement	Permet de revendre hors du navire (sortir du jeu) un certain nombre de consommables. [Voir "Guide : XII. Le Pendu"]
Tiers 2	Brocante <i>(Neutre)</i>	1 / Événement	Permet de revendre hors du navire (sortir du jeu) un certain nombre d'équipements. [Voir "Guide : XII. Le Pendu"]
Tiers 3	Collection <i>(Neutre)</i>	1 / Événement	Permet de revendre hors du navire (sortir du jeu) un certain nombre de décorations. [Voir "Guide : XII. Le Pendu"]

Accomplissements suggérés : Se forger une réputation / Servir d'intermédiaire / Créer un réseau / Recenser les collections / Etc.

XIII. LA MORT (À DÉCOUVRIR)

CE QUI NAÎT DOIT UN JOUR MOURIR, ET CE QUI MEURT DOIT UN JOUR RENAÎTRE.
DANS L'ACCEPTATION DE CE CYCLE IMMuable, PASSÉ, PRÉSENT ET FUTUR PEUVENT ÊTRE LIÉS.

Tiers 1			
Tiers 2			
Tiers 3			

Accomplissements suggérés : Arcane occulte nécessitant une initiation en jeu.

XIV. LA TEMPÉRANCE (L'ENDURCIE)

CORPS ET ESPRIT, UNE FOIS EN HARMONIE, FORMENT UN BASTION IMPÉNÉTRABLE ET INÉBRANLABLE.
DANS LA MODÉRATION DES PASSIONS ET PULSIONS RÉSIDENT LA TEMPÉRANCE ET L'ENDURANCE.

Tiers 1	Résistance physique <i>(Physique)</i>	1 / Événement	Permet de résister à un effet de type "Physique" au choix du personnage au moment où il est subi.
Tiers 2	Résistance psychique <i>(Psychique)</i>	1 / Événement	Permet de résister à un effet de type "Psychique" au choix du personnage au moment où il est subi.
Tiers 3	Résistance spirituelle <i>(Surnaturel)</i>	1 / Événement	Permet de résister à un effet de type "Surnaturel" au choix du personnage au moment où il est subi.

Accomplissements suggérés : S'exposer à des menaces / Étudier les techniques offensives / Expérimenter des soins variés / Etc.

XV. LE DIABLE (À DÉCOUVRIR)

TENTÉS, TESTÉS, ÉPROUVÉS, NOUS SOMMES À LA MERCI DES TENTATIONS.
PAR ELLES, NOUS NOUS DÉFINISSONS. PAR ELLES, NOUS NOUS RENFORÇONS. ET PAR ELLES, NOUS SOMBRONS...

Tiers 1			
Tiers 2			
Tiers 3			

Accomplissements suggérés : Arcane occulte nécessitant une initiation en jeu.

XVI. LA TOUR (LA SOURNOISE)

TRADITIONS, MONUMENTS, LOIS ; LES CRÉATIONS HUMAINES SONT DESTINÉES À LA CORRUPTION.
CE N'EST QU'EN DÉTRUISANT LEURS FONDEMENTS QUE VIENDRA LE RENOUVEAU.

Tiers 1	Sabotage (Neutre)	1 / Acte	Permet de saboter immédiatement ou à retardement un mécanisme du <i>Magellan</i> . Seul un personnage détenant l'habileté "Réparation" peut détecter un sabotage. [Voir "Guide : XVI. La Tour"]
Tiers 2	Cambriolage (Neutre)	1 / Événement	Permet d'entrer dans une cabine afin de cambrioler un équipement ou une décoration spécifique. Le cambriolage d'une cabine est toujours un processus risqué. Ces risques peuvent être diminués par un investissement préalable, mais jamais complètement éliminés. Une cabine ne peut être cambriolée qu'une fois par événement. [Voir "Guide : XVI. La Tour"]
Tiers 3	Propagande (Neutre)	1 / Événement	De concert avec l'Organisation, permet la création d'une trame géopolitique -vraie ou fausse- qui sera diffusée à la manière des autres trames géopolitiques régulières.

Accomplissements suggérés : Récolter des informations / Espionner et s'infiltrer discrètement / Tromper / Dissimuler / Etc.

XVII. LES ÉTOILES (LA GUÉRISSEUSE)

*CE QUI FUT BLESSÉ PEUT ÊTRE SOIGNÉ. CE QUI FUT RABAISSÉ PEUT ÊTRE ÉLEVÉ.
CE QUI EST PERDU PEUT ÊTRE RETROUVÉ. AVEC L'ESPOIR VIENT LA GUÉRISON.*

Tiers 1	Premiers soins <i>(Physique)</i>	1 / Acte	Permet au terme d'une brève scène de redonner 1 Point de vitalité. Un personnage ne peut recevoir des premiers soins qu'une fois par événement.
Tiers 2	Pharmacopée <i>(Neutre)</i>	Tout temps	Permet la fabrication de concoctions altérant le corps : <ul style="list-style-type: none"> ◆ Bandages médicaux : Redonne 1 point de Vitalité ou soigne un membre incapacité ◆ Poison : Retire au moins 1 point de Vitalité ◆ Purgateur : Soigne les poisons physiques [Voir "Guide : XVII. Les Étoiles"]
Tiers 3	Stimulant <i>(Neutre)</i>	1 / Événement	Permet la création d'un stimulant redonnant l'usage d'une habileté neutre ou physique déjà utilisée à un personnage (excluant les habiletés de type "Une fois par vie"). [Voir "Guide : XVII. Les Étoiles"]

Accomplissements suggérés : Étudier les effets d'agressions / Assister une spécialiste / Recevoir un enseignement / Etc.



XVIII. LA LUNE (L'INTUITIVE)

*SOUS LES EAUX MIROITANTES SE CACHENT DES COURANTS INSOUÇONNÉS.
PARFOIS TRÂITRES, SOUVENT INAVOUÉS, EN EUX REPOSE L'ULTIME VÉRITÉ DES ABYSSES.*

Tiers 1	Intuition <i>(Psychique)</i>	1 / Événement	À la suite d'une discussion profonde d'au moins 5 minutes et de nature philosophique, spirituelle ou intime avec un personnage, permet de demander immédiatement à l'Organisation une information sur le passé de l'interlocuteur. Celle-ci prendra la forme d'une impression générale portant sur l'intrigue personnelle du personnage, son historique ou ses actions passées.
Tiers 2	Empathie <i>(Psychique)</i>	1 / Événement	À la suite d'une discussion profonde (voir l'habileté "Intuition"), permet de demander en hors-jeu à un interlocuteur quelle est son attitude profonde et véritable envers l'interrogateur ou un sujet. L'interlocuteur devra répondre par l'un des trois qualificatifs généraux suivants : Négative (mépris, hostilité, crainte, etc.), Neutre (indifférence, désintérêt, ignorance, etc.) ou Positive (amitié, amour, compassion, etc.).
Tiers 3	Interrogatoire <i>(Psychique)</i>	1 / Événement	À la suite d'un interrogatoire volontaire ou forcé, permet d'obliger un personnage à répondre honnêtement aux questions posées par l'interrogateur jusqu'à la fin de la scène en cours. La cible est consciente qu'elle répond la vérité, mais ne peut pas garder le silence. Cependant, si elle n'est pas maîtrisée, elle peut quitter la scène à tout moment.
<i>Accomplissements suggérés : Psychanalyser / Interroger / Souligner les failles et contradictions d'un discours / Débattre / Etc.</i>			

XIX. LE SOLEIL (LE PSYCHIATRE)

*CHAQUE TRAUMATISME EST UN VOILE OBSCURCISSANT L'ESPRIT ET LE MENANT VERS L'ERRANCE ET LA DÉTRESSE.
LE GUIDE BIENVEILLANT DISSIPÉ CES VOILES AFIN DE RESTAURER LA LUMIÈRE.*

Tiers 1	Apaisement <i>(Psychique)</i>	1 / Acte	Permet au terme d'une brève scène de redonner 1 Point de Psyché. Un personnage ne peut recevoir qu'une fois par événement un apaisement.
Tiers 2	Drogues <i>(Psychique)</i>	Tout temps	Permet la fabrication de concoctions altérant la psyché: <ul style="list-style-type: none"> ◆ Extrait de valériane : Redonne 1 point de Psyché ◆ Laudanum : Retire au moins 1 point de Psyché ◆ Sels d'or : Soigne les hallucinations et poisons psychiques <p>[Voir "Guide : XIX. Le Soleil"]</p>
Tiers 3	Euphorisant <i>(Psychique)</i>	1 / Événement	Permet la création d'un euphorisant redonnant l'usage d'une habileté neutre ou psychique déjà utilisée à un personnage (excluant les habiletés de type "Une fois par vie"). [Voir "Guide : XIX. Le Soleil"]
<i>Accomplissements suggérés : Étudier les effets d'agressions / Assister une spécialiste / Recevoir un enseignement / Etc.</i>			

XX. LE JUGEMENT (À DÉCOUVRIR)

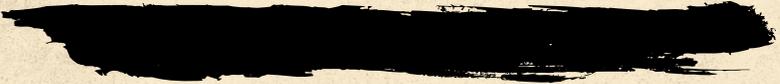
MERCURE, SOUFRE, SEL. L'ESSENCE DE CE MONDE EST À LA FOIS SIMPLE ET COMPLEXE.
QUICONQUE ALTÉRERA CETTE ESSENCE ALTÉRERA SON ÊTRE PROPRE.

Tiers 1			
Tiers 2			
Tiers 3			

Accomplissements suggérés : Arcane occulte nécessitant une initiation en jeu.

XXI. LE MONDE (À DÉCOUVRIR)

CHAQUE ÊTRE HUMAIN EST LE NOBLE ASSEMBLAGE DE DEUX RÉALITÉS ÉTERNELLES. PAR LA DISSOLUTION DE
CETTE UNION, L'HUMAIN ATTEINT LA DIVINITÉ.

Tiers 1			
Tiers 2			
Tiers 3			

Accomplissements suggérés : Arcane occulte nécessitant une initiation en jeu.

ARCANES MINEURS

Rappel : Un personnage n'a accès qu'aux habiletés de son statut social. Si ce statut devait changer (ex : une faillite), il pourrait transférer ses habiletés vers le type correspondant de son nouveau statut.

VALET DE BAGUETTES

Tiers 1	Endurance I	+1 Point de Vitalité maximum
Tiers 2	Endurance II	+1 Point de Vitalité maximum (cumulatif)
Tiers 3	Endurance III	+1 Point de Vitalité maximum (cumulatif)

Accomplissements suggérés : S'exposer à des menaces / Étudier les techniques offensives / Expérimenter des soins physiques / Etc.

VALET DE COUPES

Tiers 1	Acharnement I	Lors des aventures sur table (ex : visite du port, missions dans le <i>Magellan</i> , exploration pendant la nuit, etc.), permet de rebrasser un échec lorsque le personnage interagit avec des acteurs du même statut social (personnages joueurs ou non joueurs).
Tiers 2	Acharnement II	Lors des aventures sur table impliquant un défi "Physique", permet de rebrasser à une reprise un échec afin de potentiellement le transformer en succès.
Tiers 3	Acharnement III	Permet de transformer automatiquement un échec en succès lors de l'utilisation des habiletés ci-dessus.

Accomplissements suggérés : Organiser un événement / Participer à une aventure / Tenir une compétition / Etc.

VALET D'ÉPÉES

Tiers 1	Syndicat I	Permet la sélection au port d'un article de "L'Avant-Garde", journal français des classes prolétaires et populaires, portant sur une trame géopolitique en cours.
Tiers 2	Syndicat II	Permet l'obtention d'informations complémentaires et approfondies à l'article sélectionné au port. Ces secrets peuvent être interprétés comme le témoignage additionnel d'un contact sur place.
Tiers 3	Syndicat III	Permet de sélectionner un second article (et les informations complémentaires liées).

Accomplissements suggérés : Étudier / Recueillir des histoires / Créer de nouveaux contacts parmi son statut social / Créer un réseau d'informateurs / Etc.

VALET DE PENTACLES

Tiers 1	Faveurs I	+1 Heure au début de chaque événement.
Tiers 2	Faveurs II	+2 Heures au début de chaque événement (cumulatif)
Tiers 3	Faveurs III	+3 Heures au début de chaque événement (cumulatif)

Accomplissements suggérés : Se forger une réputation / Servir d'intermédiaire / Dépenser et acheter / Augmenter son patrimoine / Etc.

CHEVALIER DE BAGUETTES

Tiers 1	Détermination I	+1 Point de Vitalité maximum
Tiers 2	Détermination II	+1 Point de Psyché maximum
Tiers 3	Détermination III	+1 Point de Vitalité maximum (cumulatif)

Accomplissements suggérés : S'exposer à des menaces / Étudier les techniques offensives / Expérimenter des soins physiques et psychiques / Etc.

CHEVALIER DE COUPES

Tiers 1	Vigilance I	Lors des aventures sur table (ex : visite du port, mission dans le <i>Magellan</i> , exploration pendant la nuit, etc.), permet de rebrasser un échec lorsque le personnage interagit avec des acteurs du même statut social (personnages joueurs ou non joueurs).
Tiers 2	Vigilance II	Lors des aventures sur table impliquant un défi lié à la "Perception", permet de rebrasser à une reprise un échec afin de potentiellement le transformer en succès.
Tiers 3	Vigilance III	Permet de transformer automatiquement un échec en succès lors de l'utilisation des habiletés ci-dessus.

Accomplissements suggérés : Organiser un événement / Participer à une aventure / Tenir une compétition / Etc.

CHEVALIER D'ÉPÉES

Tiers 1	Gilde I	Permet la sélection au port d'un article de "Le Populaire", journal français à tendance socialiste et progressiste, portant sur une trame géopolitique en cours.
Tiers 2	Gilde II	Permet l'obtention d'informations complémentaires et approfondies à l'article sélectionné au port. Ces secrets peuvent être interprétés comme le témoignage additionnel d'un contact sur place.
Tiers 3	Gilde III	Permet de sélectionner un second article (et les informations complémentaires liées).

Accomplissements suggérés : Étudier / Recueillir des histoires / Créer de nouveaux contacts parmi son statut social / Créer un réseau d'informateurs / Etc.

CHEVALIER DE PENTACLES

Tiers 1	Salaire I	+1 Heure au début de chaque événement.
Tiers 2	Salaire II	+1 Heure et +1 Franc au début de chaque événement (cumulatif)
Tiers 3	Salaire III	+2 Heures et +1 Franc au début de chaque événement (cumulatif)

Accomplissements suggérés : Se forger une réputation / Servir d'intermédiaire / Dépenser et acheter / Augmenter son patrimoine / Etc.

REINE DE BAGUETTES

Tiers 1	Entraînement I	+1 Point de Psyché maximum
Tiers 2	Entraînement II	+1 Point de Vitalité maximum
Tiers 3	Entraînement III	+1 Point de Psyché maximum (cumulatif)

Accomplissements suggérés : S'exposer à des menaces / Étudier les techniques offensives / Expérimenter des soins physiques et psychiques / Etc.

REINE DE COUPES

Tiers 1	Discipline I	Lors des aventures sur table (ex : visite du port, mission dans le <i>Magellan</i> , exploration pendant la nuit, etc.), permet de rebrasser un échec lorsque le personnage interagit avec des acteurs du même statut social (personnages joueurs ou non joueurs).
Tiers 2	Discipline II	Lors des aventures sur table impliquant un défi "Psychique", permet de rebrasser à une reprise un échec afin de potentiellement le transformer en succès.
Tiers 3	Discipline III	Permet de transformer automatiquement un échec en succès lors de l'utilisation des habiletés ci-dessus.

Accomplissements suggérés : Organiser un événement / Participer à une aventure / Tenir une compétition / Etc.

REINE D'ÉPÉES

Tiers 1	Confrérie I	Permet la sélection au port d'un article de "L'Écho de Paris", journal français conservateur et patriotique français, portant sur une trame géopolitique en cours.
Tiers 2	Confrérie II	Permet l'obtention d'informations complémentaires et approfondies à l'article sélectionné au port. Ces secrets peuvent être interprétés comme le témoignage additionnel d'un contact sur place.
Tiers 3	Confrérie III	Permet de sélectionner un second article (et les informations complémentaires liées).

Accomplissements suggérés : Étudier / Recueillir des histoires / Créer de nouveaux contacts parmi son statut social / Créer un réseau d'informateurs / Etc..

REINE DE PENTACLES

Tiers 1	Solde I	+1 Franc au début de chaque événement
Tiers 2	Solde II	+1 Franc et +1 Heure au début de chaque événement (cumulatif)
Tiers 3	Solde III	+2 Francs et +1 Heure au début de chaque événement (cumulatif)

Accomplissements suggérés : *Se forger une réputation / Servir d'intermédiaire / Dépenser et acheter / Augmenter son patrimoine / Etc.*

ROI DE BAGUETTES

Tiers 1	Pragmatisme I	+1 Point de Psyché maximum
Tiers 2	Pragmatisme II	+1 Point de Psyché maximum (cumulatif)
Tiers 3	Pragmatisme III	+1 Point de Psyché maximum (cumulatif)

Accomplissements suggérés : *S'exposer à des menaces / Étudier les techniques offensives / Expérimenter des soins psychiques / Etc.*

ROI DE COUPES

Tiers 1	Mondanités I	Lors des aventures sur table (ex : visite du port, missions dans le <i>Magellan</i> , exploration pendant la nuit, etc.), permet de rebrasser un échec lorsque le personnage interagit avec des acteurs du même statut social (personnages joueurs ou non joueurs).
Tiers 2	Mondanités II	Lors des aventures sur table impliquant un défi " " permet de rebrasser à une reprise un échec afin de potentiellement le transformer en succès.
Tiers 3	Mondanités III	Permet de transformer automatiquement un échec en succès lors de l'utilisation des habiletés ci-dessus.

Accomplissements suggérés : *Organiser un événement / Participer à une aventure / Tenir une compétition / Etc.*

ROI D'ÉPÉES

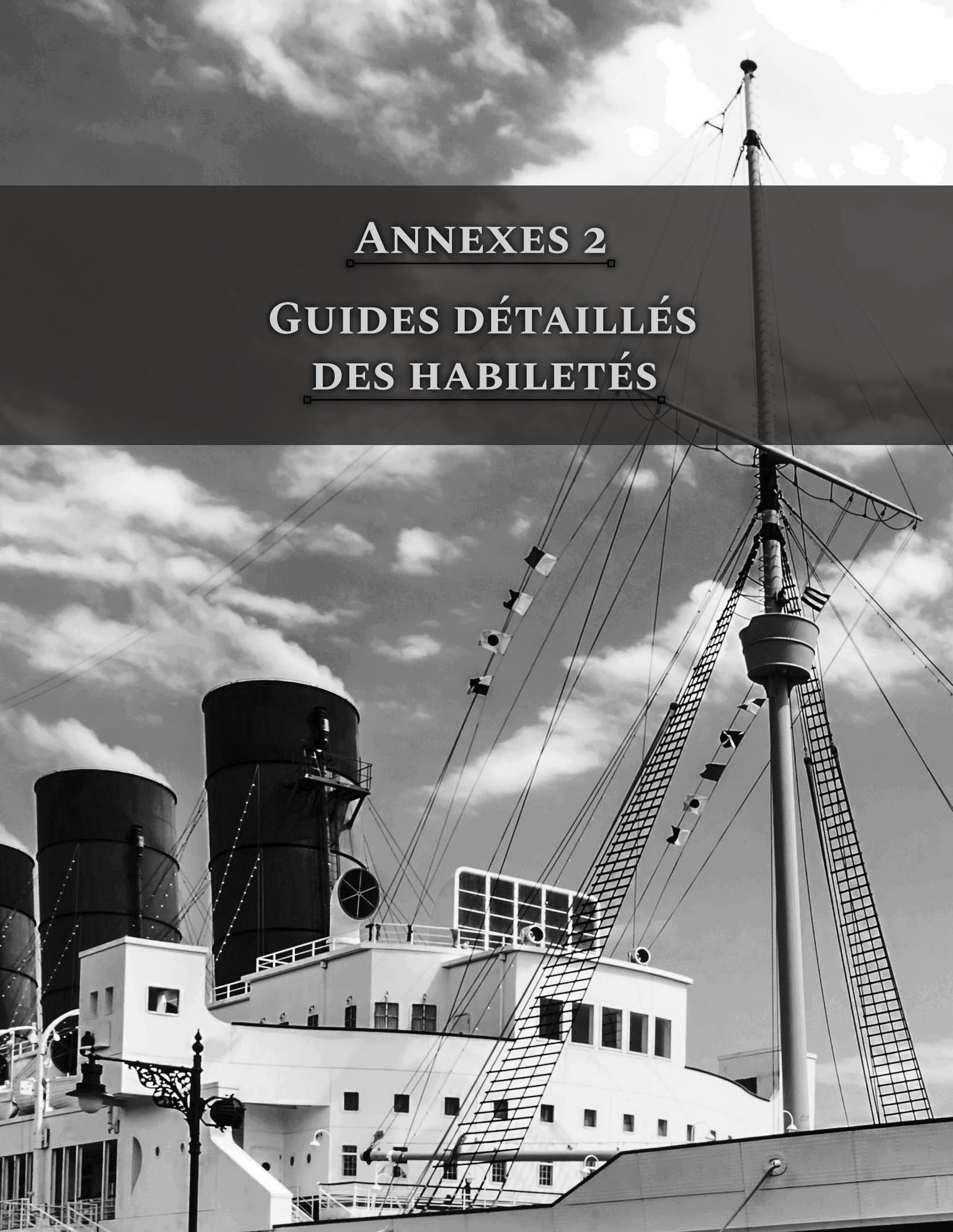
Tiers 1	Société I	Permet la sélection au port d'un article de "Le Temps", journal des élites bourgeoises et politiques françaises, portant sur une trame géopolitique en cours.
Tiers 2	Société II	Permet l'obtention d'informations complémentaires et approfondies à l'article sélectionné au port. Ces secrets peuvent être interprétés comme le témoignage additionnel d'un contact sur place.
Tiers 3	Société III	Permet de sélectionner un second article (et les informations complémentaires liées).

Accomplissements suggérés : Étudier / Recueillir des histoires / Créer de nouveaux contacts parmi son statut social / Créer un réseau d'informateurs / Etc.

ROI DE PENTACLES

Tiers 1	Rendements I	+1 Franc au début de chaque événement
Tiers 2	Rendements II	+2 Francs au début de chaque événement (cumulatif)
Tiers 3	Rendements III	+3 Francs au début de chaque événement (cumulatif)

Accomplissements suggérés : S'exposer à des menaces / Étudier les techniques offensives / Expérimenter des soins psychiques / Etc.



ANNEXES 2

**GUIDES DÉTAILLÉS
DES HABLETÉS**

I. LE MAGICIEN (LE MACHINISTE)

Tiers 1 : RÉPARATION

Le *Magellan* possède cinq mécanismes susceptibles d'être sabotés :

- ▶ **Les moteurs** : Permet le déplacement du navire. Si les moteurs sont sabotés, le navire cesse de se déplacer.
- ▶ **Le système électrique** : Permet l'alimentation du télégraphe et du radiotéléphone, de même que l'éclairage à bord. Si le système électrique est à l'arrêt, le télégraphe et le radiotéléphone cesseront de fonctionner et le navire sera plongé dans le noir pendant l'acte "Nuit à bord". Il est à noter que le "Cabaret" dispose d'une génératrice d'urgence et est à l'abri d'une défaillance électrique.
- ▶ **Le gouvernail** : Détermine la direction du navire. Si le gouvernail est saboté et bloqué, le navire poursuivra sa course dans la dernière direction adoptée par les navigateurs. Si le personnage détient en supplément l'habileté "Navigateur" ou est accompagné d'un personnage la détenant, il pourra plutôt décider de réorienter le navire dans une nouvelle direction.
- ▶ **Le télégraphe** : Permet certaines formes de communication. Si le télégraphe est saboté, il continuera de fonctionner. Toutefois, les messages reçus seront transmis pendant une durée plus courte.
- ▶ **Le radiotéléphone** : Permet certaines formes de communication. Si le radiotéléphone est saboté, il continuera de fonctionner. Toutefois, les ondes obtenues pourraient être différentes de celles recherchées.

À proximité de chaque mécanisme se trouve une enveloppe dans laquelle est insérée une fiche. Sur cette fiche est inscrite une longue série de codes (ex : IO3\$b&...) représentant le fonctionnement adéquat du mécanisme. Le personnage détenant l'habileté "Réparation" dispose d'une charte lui indiquant les séries de codes adéquates que devrait présenter chaque mécanisme.

Lorsqu'un personnage détenant l'habileté "Sabotage" altère l'un des mécanismes, il remplace sa fiche normale par une fiche modifiée comportant une ou plusieurs erreurs représentant le sabotage en question (ex : IO3\$c&). Seul un personnage ayant l'habileté "Réparation" peut ouvrir les enveloppes des mécanismes. S'il le fait et identifie un sabotage, il peut rapporter à la régie la fiche fautive afin d'indiquer les erreurs découvertes. Si celles-ci sont exactes, la régie l'informerá de la nature du sabotage et il pourra, au prix de consommables (1 "Pièce de rechange" et de 1 "Mercure"), réparer le mécanisme. Une fiche normale lui sera alors remise afin d'être réinsérée dans l'enveloppe du mécanisme après avoir réalisé une scène en jeu de réparation d'une durée de 5 minutes.

Il est important de ne jamais retirer la fiche de l'enveloppe, sauf pour l'examiner sur le lieu du mécanisme ou pour se rendre immédiatement à la régie pour obtenir une confirmation.

Tiers 2 : ALTÉRATION

Un personnage détenant l'habileté "Altération" peut augmenter le potentiel d'un mécanisme spécifique. S'il veut altérer l'un des mécanismes, il doit d'abord se rendre à la régie afin d'annoncer ce qu'il souhaite obtenir comme effet et ses intentions générales. Si celles-ci sont créatrices de jeu, il pourra acquérir au prix de consommables (1 "Soufre", 1 "Pièces de rechange", 1 "Papier" et 1 "Étoffe") un carton coloré indiquant l'effet sollicité, son heure d'activation et, si applicable, sa durée. Il pourra ensuite simuler en jeu l'amélioration du mécanisme pendant 5 minutes, puis insérer le carton dans l'enveloppe du mécanisme concerné.

Il y a trois catégories générales d'altération :

- ▶ **Alarme (Carton Rouge)** : Si un sabotage est mené contre le mécanisme, une alarme retentira dans le navire. Le sabotage aura quand même lieu. L'alarme demeure active jusqu'au moment de son déclenchement.
- ▶ **Résistance (Carton Jaune)** : Bloque le prochain sabotage mené contre le mécanisme. Le sabotage est alors annulé. La résistance demeure active jusqu'au moment de son déclenchement.
- ▶ **Puissance (Carton Bleu)** : Variable.
 - ▷ **Les moteurs** : Double la vitesse du navire, ce qui facilite l'atteinte de certains points d'intérêt sur les cartes nautiques. L'amélioration des moteurs a une durée fixe de trois périodes de déplacement (une heure), à la suite de quoi elle cesse de faire effet et doit être reproduite.
 - ▷ **Le système électrique** : Pendant la nuit, augmente l'intensité de la lumière. Normalement, pendant la nuit, la lumière ambiante du *Magellan* est tamisée (sauf au cabaret où elle est normale). Augmenter la puissance permet un éclairage normal, ce qui peut du même coup prévenir certains rituels occultes nécessitant l'obscurité. L'amélioration du système électrique a une durée déterminée de 30 minutes.
 - ▷ **Le gouvernail** : Permet des manœuvres de précision nécessaires à l'approche de certains points d'intérêt maritimes. Sans cette amélioration, l'approche de certains points d'intérêt pourrait représenter un danger pour le navire ou être tout simplement impossible.
 - ▷ **Le télégraphe** : Augmente le nombre de répétitions d'un message reçu par le télégraphe, augmentant les chances de le capter et de le décrypter.
 - ▷ **Le radiotéléphone** : Permet de cibler deux secteurs simultanément lorsque l'on tente de communiquer avec un destinataire. Un seul destinataire peut répondre, mais les chances d'atteindre quelqu'un sont ainsi augmentées.

Un même mécanisme peut bénéficier de plusieurs altérations différentes simultanément.

III. L'IMPÉRATRICE (L'ARTISTE)

Tiers 1-2-3 : CRÉATION / INSPIRATION / CHEF D'œuvre

La création d'une décoration (Renfort, Tapis, Tableau ou Objet d'art), peu importe sa valeur de prestige, obéit aux mêmes mécanismes. Seuls les coûts associés à celles-ci varient. Pour fabriquer une décoration, trois étapes doivent être complétées :

1. Le personnage créateur doit d'abord définir sa création. Que ce soit par une description écrite, une esquisse ou un plan, il doit déterminer clairement ce qu'il souhaite fabriquer.
2. Une fois la description ou l'esquisse créée, le personnage peut se rendre à la Régie de l'Organisation afin de défrayer les coûts de fabrication de l'objet :
 - a. Tiers 1 (Création) : 2 consommables au choix (vaut 1 point de Prestige OU crée un Renfort)
 - b. Tiers 2 (Inspiration) : 4 consommables au choix (vaut 2 points de Prestige)
 - c. Tiers 3 (Chef d'œuvre) : 6 consommables au choix (vaut 4 points de Prestige)
3. Avant la fin de l'activité en cours, le personnage devra définir dans quelle cabine sera exposée sa création. S'il ne peut l'entreposer dans une cabine, la création sera annulée et remboursée.

Il est possible de **doubler** la valeur de Prestige d'une décoration jugée exceptionnelle. Pour ce faire, la décoration devra :

1. Être réellement créée et disponible en salle et en-jeu. Le personnage pourrait par exemple...
 - a. Peindre une toile.
 - b. Composer un recueil de poésie.
 - c. Sculpter un bibelot en bois.
 - d. Enregistrer une pièce musicale.
 - e. Etc.
2. Être unique. On ne peut avoir deux exemplaires d'une même décoration exceptionnelle.
3. Être approuvée par l'Organisation après l'événement de sa création.

En somme, la création d'une œuvre unique et accessible en-jeu est généreusement récompensée par un bonus de Prestige.

IV. L'EMPEREUR (LE SCRIBE)

Tiers 1 : RÉDACTION

La rédaction d'un document officiel se fait obligatoirement sur une feuille de qualité (1 consommable "Papier"). Pour ratifier un contrat entre plusieurs personnages et lui donner force de loi, ce dernier devra stipuler des conditions à respecter et des sanctions personnalisées par les individus impliqués. En cas de démonstration du bris des conditions d'un contrat, des sanctions seront automatiquement infligées par les autorités légales logiquement concernées.

Un contrat ratifié doit contenir les informations suivantes :

- ◆ Le nom des personnages impliqués et leurs signatures manuscrites. On ne peut pas sanctionner quelqu'un n'ayant pas signé un document.
- ◆ Le nom et la signature manuscrite de trois ou cinq autres personnages témoins qui serviront de jury advenant une accusation de bris du contrat.
- ◆ Les clauses à respecter.
- ◆ Les sanctions possibles. Les sanctions ne peuvent cibler que les signataires du document et ne peuvent contraindre d'autres personnages.
- ◆ La signature du personnage rédacteur.

Advenant que l'une des parties s'estime lésée, il reviendra aux jurys préalablement déterminés d'établir la légitimité de ses revendications. Si ceux-ci confirment à la majorité le bris du contrat, les sanctions stipulées seront automatiquement appliquées.

Par ailleurs, un personnage détenant l'habileté "Rédaction" peut écrire une missive officielle sur une feuille de qualité (1 consommable "Papier"). Il est possible de rédiger à la main une missive sur une banale feuille disponible n'importe où dans le *Magellan*, mais seules les missives officielles et de qualité seront positivement reçues par les autorités, gouvernements, fonctionnaires et autres dignitaires de renom. Une fois rédigée, une missive peut être envoyée en s'adressant au personnel du Parthénope du *Magellan* qui remettra une enveloppe au prix de 6 Heures ou 6 Francs (ou gratuitement grâce à l'utilisation de l'habileté "Courrier").

Finalement, l'habileté "Rédaction" accorde le privilège d'utiliser les dactylos disponibles à bord du *Magellan*. En raison de leur complexité, l'utilisation des machines à écrire n'est aucunement obligatoire lors de la création des documents officiels et est laissée à la discrétion de chaque individu. Néanmoins, elle est recommandée afin d'améliorer le décorum de ceux-ci!

Tiers 2 : CONTREFAÇON

Une fois par événement, un personnage détenant cette habileté peut créer un document écrit contrefait. Une contrefaçon peut prendre différentes formes : contrat, missive, article encyclopédique, recommandation, etc. Dans tous ces cas, le texte du document contrefait doit être remis à l'Organisation le dimanche avant la tenue de l'événement où il sera inséré en jeu afin que celle-ci puisse lui accorder une esthétique adéquate évitant sa détection par un simple coup d'œil. Il est à noter qu'une contrefaçon ne contraint pas le lecteur à adhérer à son contenu ; si le texte est farfelu, il sera légitime d'en douter.

Par ailleurs, un personnage détenant cette habileté peut détecter les contrefaçons autant de fois qu'il le désire lors d'un événement. Pour chaque tentative de détection, le personnage devra d'abord simuler en-jeu qu'il étudie minutieusement le document pendant au moins cinq minutes. Par la suite, il devra se rendre à la Régie d'Organisation avec le document suspect et deux consommables (1 "Craie" et 1 "Soufre") afin qu'on lui confirme s'il s'agit d'une contrefaçon. Que ce soit le cas ou non, les consommables investis seront perdus.

VI. LES AMOUREUX (LE MESSAGER)

Tiers 1 : COURRIER

Pour envoyer une missive à l'extérieur du navire, un personnage doit l'insérer dans une enveloppe affranchie acquise auprès du personnel du Parthénope du *Magellan*. L'acquisition d'une enveloppe affranchie peut se faire par n'importe quel personnage au prix de 6 Francs ou 6 Heures. Toutefois, le personnage détenant l'habileté "Courrier" peut acquérir une enveloppe affranchie en se présentant en personne au bar, confirmant la détention de l'habileté et remettant la missive à poster.

Il n'est pas possible d'acquérir des enveloppes à l'avance dans le but de les accumuler. Pour en obtenir une, il faut immédiatement remettre la missive qu'elle doit contenir.

Tiers 2 : COMMUNICATIONS

La salle des communications du *Magellan* est occupée par deux principaux dispositifs ayant chacun leur utilité :

Le radiotélégraphe

Le radiotélégraphe est un outil permettant de recevoir des messages transmis par code morse. Invention utilisée par la plupart des navires et des stations côtières, son usage fut popularisé par le naufrage du *RMS Titanic* en 1912. Les messages envoyés par les ondes ne sont pas sécurisés et peuvent être captés par tous les opérateurs radio à l'écoute. Puisqu'il s'agit d'une technologie en voie de devenir obsolète, le radiotélégraphe du *Magellan* ne permet que de recevoir des messages et non d'en envoyer.

À certains moments des actes de la Soirée mondaine et la *Nuit à bord*, le télégraphe du *Magellan* pourrait capter des messages en code morse envoyés par des navires ou des stations côtières. Les messages retentiront en boucle dans la salle des communications pendant quelques minutes. Les personnages détenant l'habileté "Communications" seront en possession d'une grille de compréhension du code morse qui leur permettra de décrypter le message reçu. Toutefois, si personne n'est à l'écoute, il se pourrait bien que le message passe inaperçu...

Le radiotéléphone

Le radiotéléphone est le fruit des plus récentes découvertes scientifiques en matière de communication à longue distance. Si le radiotélégraphe demeure le mode de transmission d'informations le plus fiable à bord des navires en mer, le radiotéléphone a l'avantage de pouvoir entretenir une discussion de vive voix pendant une durée déterminée. Toutefois, son utilisation exige une connaissance fine du positionnement du navire et du destinataire à rejoindre.

Pour rejoindre un destinataire, le personnage aux communications doit réaliser une série de calculs lui permettant d'orienter les ondes dans la bonne direction. Il est à noter que cette tâche sera réalisée beaucoup plus aisément avec l'aide d'un personnage détenant l'habileté "Cartographe". Voici le protocole à suivre :

1. **Déterminer l'emplacement actuel du Magellan.** Un cartographe peut déterminer celui-ci avec exactitude. Sinon, il est possible de l'estimer à l'aide de la carte nautique disponible dans la salle des commandes. Le radiotéléphone ne peut être utilisé qu'après le départ du navire (à partir du deuxième acte).
2. **Orienter l'antenne dans la direction du destinataire.** La direction est calculée selon un arc de 90 degrés ayant pour point d'origine le *Magellan* : Nord, Sud, Est, Ouest.
3. **Déterminer la puissance des ondes.** La puissance permet d'établir quel secteur recevra la communication dans la direction donnée. Quatre puissances sont disponibles : Ultra-hautes fréquences (0 à 20 mille nautiques), hautes fréquences (21 à 40 mille nautiques), moyennes fréquences (41 à 60 mille nautiques) et basses fréquences (61 à 80 mille nautiques).

Afin de faciliter le processus, une carte et un rapporteur d'angle modifié sont à la disposition des personnages dans la salle des communications.

Grâce à ces informations, il est possible de déterminer un secteur à contacter (*voir la carte plus bas pour exemple*). Lorsque le personnage a terminé ses calculs, il peut les transmettre à la Régie afin que l'Organisation s'assure de leur exactitude. Si ceux-ci sont adéquats, la Régie donnera un "rendez-vous" au personnage afin de mener une discussion par l'entremise du radiotéléphone dans la salle des communications. Sauf exception, la durée de cette discussion sera d'au maximum 5 minutes. Il est aussi possible d'envoyer un signal dans une zone aléatoirement sans destinataire connu. Si personne n'est à l'écoute, la tentative sera vaine. Toutefois, si par hasard quelqu'un s'y trouve, il pourrait répondre.

La première utilisation du radiotéléphone est gratuite pour chaque personnage détenant l'habileté "Communication". Chaque utilisation subséquente -réussie ou non- exigera des consommables (2 "Pièce de rechange" et 2 "Mercure").

À chaque événement, au minimum un destinataire est connu des personnages : la station radio du port de départ. Le personnel de cette station pourrait, selon la situation, transférer un appel vers un interlocuteur de la région. Toutefois, d'autres destinataires spéciaux pourraient être disponibles. De plus, les navigateurs pourraient vouloir tenter de communiquer avec un point d'intérêt visible sur la carte nautique (ex : une île) avant de s'y rendre afin de vérifier ce qu'elle abrite.

VII. LE CHARIOT (LE VOYAGEUR)

Tiers 1 : CARTOGRAPHIE

Lors du premier acte Escale au port, le *Magellan* est à l'arrêt. Toutefois, dès son départ au début du second acte *Soirée à bord*, le *Magellan* se déplace vers sa prochaine destination. Un événement ne porte que sur la première étape de l'itinéraire du navire, soit celui débutant sur terre et se terminant peu après son entrée dans la zone incertaine de l'océan Atlantique.

Dès son départ, le *Magellan* a une trajectoire définie consistant en une ligne droite allant vers l'est ou vers l'ouest à une vitesse de 30 nœuds (30 mille marins/heure). À chaque 20 minutes, le navire parcourt donc normalement 10 mille marins. L'habileté de "Cartographie" donne accès à deux possibilités.

Consulter la carte nautique

Le cartographe peut consulter la carte nautique de la première étape de la traversée en cours. Sur la carte est représentée une zone quadrillée à l'aide de cases de 10x10 mille marins incluant le port, les côtes du pays de départ et les eaux incertaines. Sur cette carte pourraient apparaître des points d'intérêt géographiques (ex : île). La trajectoire initiale est indiquée. (*Voir plus bas pour avoir une idée d'une carte nautique*)

Localiser le Magellan

Le cartographe peut localiser le *Magellan* à un moment spécifique de l'événement. À bord de ce majestueux navire, le commun des mortels ignore où il se trouve sur les mers. Grâce à des calculs experts, le cartographe peut obtenir cette information essentielle à l'utilisation de plusieurs mécanismes de jeu. Dans la salle des cartes est dissimulé un écran sur lequel est affiché un code alphanumérique prédéterminé par l'Organisation. À chaque 20 minutes, ce code change. Afin de localiser le *Magellan*, un cartographe doit noter deux codes successifs et les apporter à la Régie. Si ceux-ci sont bons, l'Organisation révélera au cartographe où se situait le navire sur la carte lors de l'apparition du deuxième code et dans quelle direction il se dirige à ce moment.

Le Conseil du Capitaine

Le cartographe peut assister au Conseil du Capitaine (voir "Navigation"), mais n'y dispose pas de vote décisif. Il pourra écouter, questionner et apporter des points d'information, mais n'aura pas de mot final sur l'itinéraire choisi.

Tiers 2 : NAVIGATION

L'itinéraire initial du *Magellan* peut être modifié en cours d'événement. Cela pourrait arriver en cas de sabotage du gouvernail (modification de la direction) ou des moteurs (arrêt du navire) par un personnage détenant l'habileté "Sabotage". Cependant, un personnage détenant l'habileté "Navigation" pourra légitimement participer au processus visant à rediriger le navire.

Le Conseil du Capitaine

L'ultime maître de l'itinéraire du *Magellan* est son capitaine. Toutefois, étant donné l'importance centrale du navire dans la géopolitique mondiale, un comité de navigateurs chevronnés fut fondé par la Compagnie générale transatlantique de France afin de le conseiller dans sa tâche. Le "Conseil du Capitaine" se rassemble minimalement une fois lors de chaque traversée.

Pendant l'acte *Escale au port*, le capitaine présente aux navigateurs la carte nautique de l'événement en cours et l'itinéraire initial. À ce moment, les navigateurs rassemblés pourront déjà proposer une modification de l'itinéraire. Un plan clair devra être proposé au conseil et soumis au vote de celui-ci. Pour être adoptée, une modification devra obtenir une majorité des votes des navigateurs. Le capitaine ne dispose pas de vote personnel, mais peut trancher les égalités et dispose d'un veto absolu en cas de décision compromettant l'objectif premier du *Magellan* (atteindre le prochain port).

Au cours de l'événement, si un navigateur souhaite modifier de nouveau l'itinéraire, il devra convoquer le Conseil du Capitaine. Pour ce faire, trois conditions devront être respectées :

- ♦ Justifier la raison de la rencontre avec une information nouvelle (ex : sabotage, réception d'un message par radio, etc.). On ne peut convoquer le conseil pour le simple plaisir ou pour faire obstruction.
- ♦ Récolter les appuis d'une majorité de Navigateurs en présence.
- ♦ Soumettre la justification et les appuis au capitaine au moins 15 minutes avant la tenue de la rencontre.

Fixer un itinéraire

La carte nautique présentée par le capitaine est divisée à l'aide d'une grille où chaque carré -ou case- représente une distance de 10 mille marins. Traverser un carré, et ce peu importe de la façon dont il est traversé (ex : horizontalement, verticalement, diagonalement, etc.), nécessite 20 minutes en temps réel. Chaque carré est identifié à l'aide d'une coordonnée évoquant sa position sur l'axe Est-Ouest (X) et sur l'axe Nord-Sud (Y). Ainsi, afin d'identifier celui-ci, nous ferons référence, par exemple, au secteur X12/Y18.

Les points d'intérêt apparaissant sur la carte seront toujours inclus dans une case spécifique qui constituera ses coordonnées. Des anomalies n'étant pas indiquées de facto sur la carte peuvent exister. Leur découverte ne se fait toutefois jamais par hasard. Elle est le résultat d'une recherche, d'un avertissement par radiotélégraphe ou radiotéléphone, de l'habileté "Anomalie" ou d'autres événements scénaristiques. Il est donc inutile d'errer sur les eaux en espérant tomber sur un point d'intérêt inconnu ; s'il existe mais n'est pas connu, il ne sera pas rencontré (sauf si l'Organisation en décide autrement!).

Afin de fixer un itinéraire, les navigateurs doivent d'abord déterminer la localisation

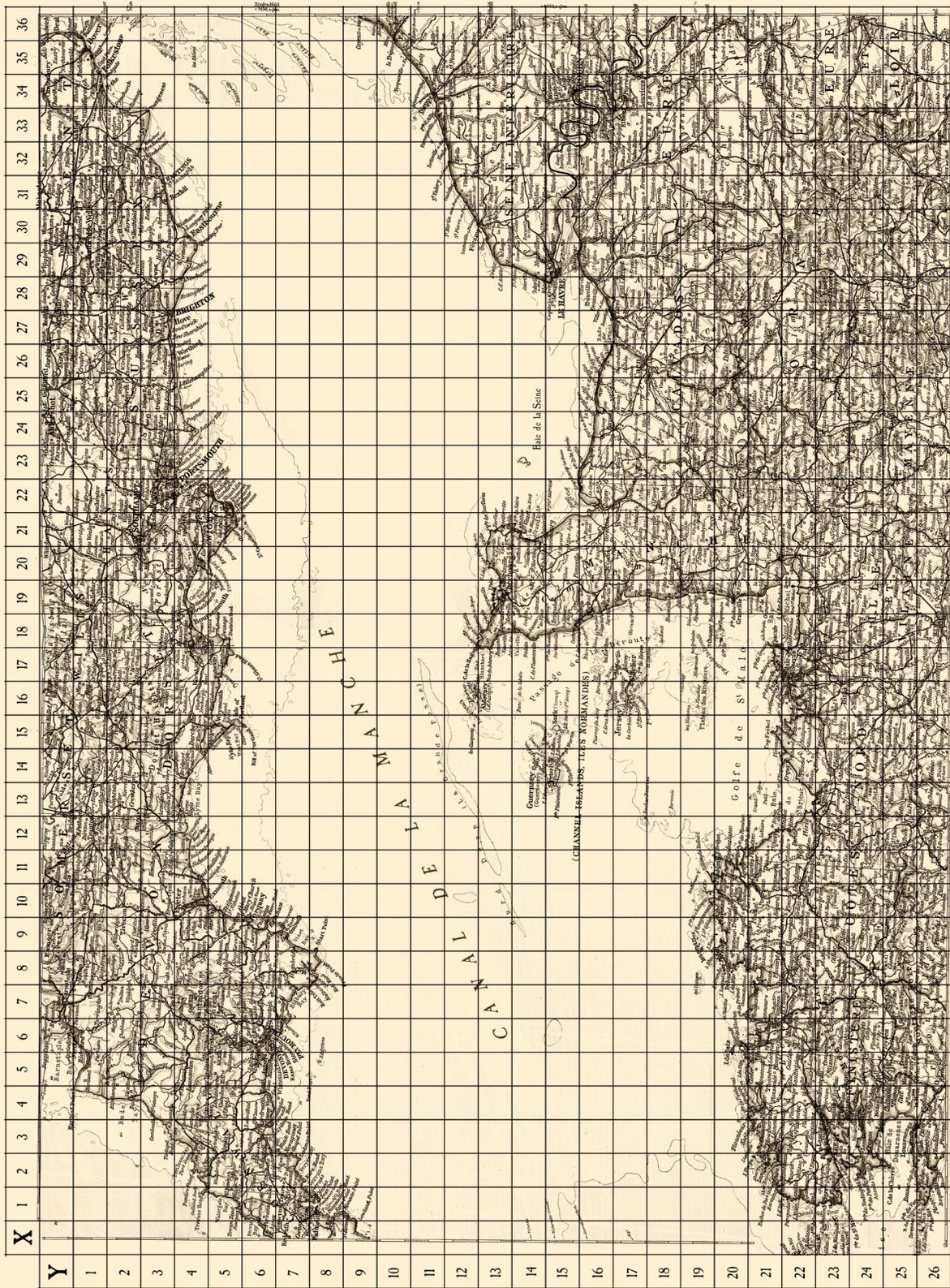
exacte du navire à un moment donné (voir “Cartographe”). Par la suite, une fois l’itinéraire adopté par le Conseil du Capitaine, ils devront le tracer sur la carte nautique à l’aide des outils appropriés (crayon de plomb et règle). L’itinéraire devra débuter là où se trouve le *Magellan* à ce moment et devra se diriger vers le ou les points d’intérêt désirés en ligne droite. Un itinéraire peut “zigzaguer” d’un point d’intérêt à l’autre, mais ne doit jamais se rapprocher du port de départ. Finalement, l’itinéraire doit impérativement être remis à la Régie de l’Organisation dès qu’il est adopté faute de quoi il ne sera pas pris en compte.

De son côté, l’Organisation gère des plages horaires de déplacement du navire après son départ du port. Les déplacements se font aux moments suivants en fonction des informations dont dispose l’Organisation à l’heure indiquée :

1. 18h00 (Départ : Aucun déplacement)
2. Déplacement #1 : 18h20
3. Déplacement #2 : 18h40
4. Déplacement #3 : 19h00
5. Déplacement #4 : 19h20
6. Déplacement #5 : 19h40
7. Déplacement #6 : 20h00
8. Déplacement #7 : 20h20
9. Déplacement #8 : 20h40
10. Déplacement #9 : 21h00
11. Déplacement #10 : 21h20
12. Déplacement #11 : 21h40
13. 22h00 (Fin de l’événement : Aucun déplacement)

En cas d’amélioration des moteurs (habileté “Altération”), le navire double sa vitesse de déplacement et traverse deux cases lors d’une phase de déplacement. À l’inverse, si les moteurs sont sabotés (habileté “Sabotage”), la vitesse de déplacement tombe à zéro et aucune case n’est traversée tant qu’aucune réparation n’est réalisée.

Lorsque le *Magellan* atteint un point d’intérêt, un événement survient en salle. Celui-ci peut être de diverses natures : Objet trouvé, naufragé secouru, lieu à explorer, etc. Le tout peut être transmis directement, par une mission sur table à la manière d’un bref jeu de rôle ou encore par blackbox. En fonction de la disponibilité de l’Organisation, la découverte pourrait être retardée au cours de la soirée sans contrevenir à l’itinéraire normal du navire.



IX. L'HERMITE (L'ÉRUDIT)

Tiers 1-2-3 : INSTRUCTION / ÉDUCATION / ÉRUDITION

Les trois tiers d'habiletés de l'Arcane "L'Hermite" obéissent au même mécanisme. La seule distinction entre eux est la rareté des connaissances obtenues, les érudits experts ayant accès à des suppléments d'informations exclusifs.

Régulièrement, des documents ou des objets arborant un code alphanumérique peuvent être découverts en jeu. Un code apparaissant dans un document (ex : "Le premier président de la compagnie était Winston Harslow [INS183172]"), cela signifie que le personnage pourrait obtenir des détails supplémentaires sur le concept associé. S'il apparaît plutôt sur un objet, le personnage pourra l'identifier ou en connaître certaines caractéristiques.

En fonction des trois premières lettres de ces codes, on peut reconnaître le tiers d'habileté associé :

- ◆ INS (Pour "Instruction")
- ◆ EDU (Pour "Éducation")
- ◆ ERU (Pour "Érudition")

Ces lettres sont suivies d'un nombre unique à six chiffres (ex : INS183712) lié à une information spécifique.

Lorsqu'un personnage détenant l'habileté adéquate rencontre l'un de ces codes, il peut se rendre dans la bibliothèque où se trouve un ordinateur hors-jeu grâce auquel il peut accéder à sa fiche de personnage sur l'interface en ligne de *L'Odyssée*. S'il insère dans la case correspondante le code, un supplément d'information sera ajouté de façon permanente à son journal de personnage. Il pourra alors le consulter dans la bibliothèque pendant l'événement, mais aussi après celui-ci à tête reposée.

X. LA ROUE DE FORTUNE (LE NÉGOCIANT)

Tiers 1 : APPROVISIONNEMENT

Lors de l'acte Escale au port, le personnage détenant l'habileté "Approvisionnement" peut accéder à l'inventaire du marché. Il devra inscrire sur un formulaire créé à partir d'une feuille de qualité (utilisation d'un consommable "Papier") sa commande et la remettre au personnel du marché. Il pourra ainsi acheter jusqu'à 5 unités de consommables de son choix aux prix suivants :

- ◆ Soufre : 1 Franc
- ◆ Mercure : 1 Franc
- ◆ Sel : 1 Franc
- ◆ Papier : 1 Franc ou 1 Heure
- ◆ Pièces de rechange : 1 Heure
- ◆ Étoffe : 1 Heure
- ◆ Craie : 1 Heure

Lors de l'événement, l'Approvisionneur pourra utiliser lui-même ou revendre au prix désiré les consommables obtenus et conserver les profits réalisés.

Il est bon de rappeler les détails suivants liés au commerce et aux consommables :

- ◆ Le prix régulier d'un consommable est le double de celui indiqué ci-dessus. Toutefois, ceux-ci ne peuvent être achetés par le grand public que lors de l'acte Escale au port. Cela accorde donc à l'Approvisionneur l'exclusivité de la vente lors des actes suivants.
- ◆ Les consommables ne se conservent pas entre les événements.

Tiers 2 : PRÊT

Lors de l'acte Escale au port", le personnage détenant l'habileté "Prêt" peut accéder au service bancaire de la banque de la Compagnie générale transatlantique de France. Il devra inscrire sur un formulaire créé à partir d'une feuille de qualité (utilisation d'un consommable "Papier") sa commande et la remettre au personnel de la Compagnie. Il pourra alors obtenir un prêt monétaire sans intérêt dans le but de financer ses activités ou se faire créancier auprès d'autres passagers. Le prêt obéit aux règles suivantes :

- ◆ Le prêt octroyé ne peut dépasser la rente de départ du personnage et doit respecter les ratios de Francs et d'Heures reçus. Ainsi, s'il devait échouer à le rembourser, la Compagnie pourrait réquisitionner la rente lors de sa prochaine traversée.
- ◆ Le Prêteur peut utiliser les fonds pour ses propres initiatives ou les prêter à autrui au taux d'intérêt de son choix.
- ◆ La somme empruntée doit être remboursée intégralement à la Compagnie lors de

l'acte Escale au port de l'événement suivant (ou lors de la prochaine présence du Prêteur).

- ◆ Si un contrat officiel de prêt rédigé par un personnage détenant l'habileté "Rédaction" est réalisé, il est possible de retarder jusqu'à la fin de l'événement suivant le remboursement du prêt.
- ◆ Dans tous les cas, un Prêteur ne peut jamais contracter des prêts totalisant une somme dépassant sa rente de départ. Avant d'emprunter, il doit rembourser.

Tiers 3 : CRÉDIT

À tout moment, un personnage détenant l'habileté "Crédit" peut se rendre à la Régie de l'Organisation afin d'acheter les Points de Destin de personnages en salle (autrui ou lui-même). Pour ce faire, les étapes suivantes doivent être respectées :

1. Déterminer le personnage ciblé par l'achat. Les Points de Destin sont représentés par des broches arborées par les personnages.
2. Se rendre à la Régie de l'Organisation et acheter le Point de Destin ciblé pour la somme de 6 Francs et 6 Heures. Il est possible d'acheter plus d'un Point de Destin.
3. L'Organisation notera alors l'achat sans en avertir le personnage ciblé. Le Point de Destin sera considéré comme "utilisé" même s'il apparaîtra toujours en jeu.
4. Lorsque le Créditeur aura décidé ce qu'il souhaite exiger comme action de la cible, il devra en informer l'Organisation qui veillera à transmettre l'ordre. La demande est toujours sujette à l'approbation de l'Organisation qui évaluera si celle-ci est réaliste, équilibrée et respectueuse des sensibilités des individus impliqués. Le Créditeur peut aussi tout simplement annuler le Point de Destin et l'effacer.

En aucun cas le Créditeur n'a à s'adresser au personnage ciblé par la transaction. Il revient à l'Organisation de jouer le rôle d'intermédiaire afin d'éviter le "métagaming" ou les malentendus.

XII. LE PENDU (LE BROCANTEUR)

Tiers 1 : REVENTE

À tout moment au cours d'un événement, le personnage peut s'adresser au personnel du Parthénope afin de lui revendre un lot de consommables -tous types confondus- en échange de Francs ou d'Heures. Un maximum de 5 consommables pourront ainsi être revendus selon les prix suivants :

- ◆ Soufre : 2 Francs
- ◆ Mercure : 2 Francs
- ◆ Sel : 2 Francs
- ◆ Papier : 2 Heures ou 2 Francs
- ◆ Pièces de rechange : 2 Heures
- ◆ Étoffe : 2 Heures
- ◆ Craie : 2 Heures

Un seul lot peut être ainsi revendu par événement, peu importe sa taille. Il convient donc d'être bien certain de sa transaction avant de procéder.

Tiers 2 : BROCANTE

À tout moment au cours d'un événement, le personnage peut s'adresser au personnel du Parthénope afin de lui revendre un lot d'équipements -tous tiers confondus- en échange de Francs ou d'Heures. Un maximum de 3 équipements pourra ainsi être revendu selon les prix suivants :

- ◆ Équipement lié à une habileté tiers 1 : 2 Francs et 2 Heures
- ◆ Équipement lié à une habileté tiers 2 : 3 Francs et 3 Heures
- ◆ Équipement lié à une habileté tiers 3 : 5 Francs et 5 Heures

Un seul lot peut être ainsi revendu par événement, peu importe sa taille. Il convient donc d'être bien certain de sa transaction avant de procéder. Par ailleurs, le personnage se départissant de l'équipement vendu perdra l'usage de l'habileté associée dès la fin de l'événement en cours. Il est à noter qu'un personnage ne peut se départir volontairement d'un équipement et abandonner une habileté qu'une fois par événement.

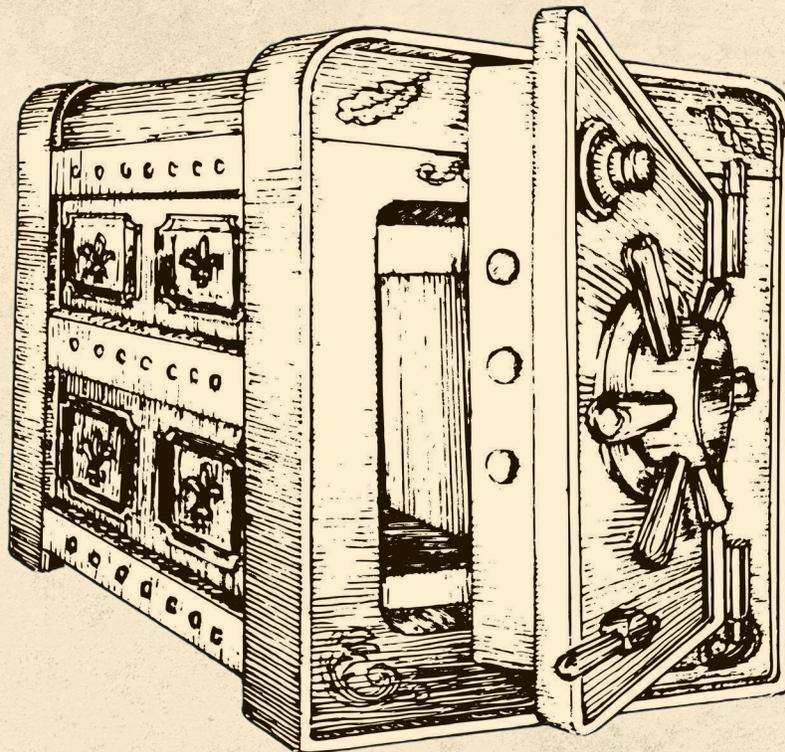
Tiers 3 : COLLECTION

À tout moment au cours d'un événement, le personnage peut s'adresser au personnel du Parthénope afin de lui revendre un lot de décorations -tous types confondus- en échange de Francs ou d'Heures. Un maximum de 2 décorations pourra ainsi être revendu.

Le prix d'une décoration dépend de sa valeur de prestige. Chaque décoration est évaluée selon le calcul suivant : 4 X Prestige. La somme obtenue pourra être convertie en des Francs ou Heures (ou une combinaison) au choix du Collectionneur.

Exemple : Une décoration ayant un Prestige de 4 aura une valeur de "16". Le Collectionneur pourrait demander 16 Francs, 16 Heures ou une combinaison de Francs et d'Heures (ex : 9 Francs et 7 Heures).

Un seul lot peut être ainsi revendu par événement, peu importe sa taille. Il convient donc d'être bien certain de sa transaction avant de procéder.



XVI. LA TOUR (LA SOURNOISE)

Tiers 1 : SABOTAGE

Le *Magellan* possède cinq mécanismes susceptibles d'être sabotés :

- ♦ **Les moteurs** : Permet le déplacement du navire. Si les moteurs sont sabotés, le navire cesse de se déplacer.
- ♦ **Le système électrique** : Permet l'alimentation du télégraphe et du radiotéléphone, de même que l'éclairage à bord. Si le système électrique est à l'arrêt, le télégraphe et le radiotéléphone cesseront de fonctionner et le navire sera plongé dans le noir pendant l'acte "Nuit à bord". Il est à noter que le "Cabaret" dispose d'une génératrice d'urgence et est à l'abri d'une défaillance électrique.
- ♦ **Le gouvernail** : Détermine la direction du navire. Si le gouvernail est saboté et bloqué, le navire poursuivra sa course dans la dernière direction adoptée par les navigateurs. Si le personnage détient en supplément l'habileté "Navigateur" ou est accompagné d'un personnage la détenant, il pourra plutôt décider de réorienter le navire dans une nouvelle direction.
- ♦ **Le télégraphe** : Permet certaines formes de communication. Si le télégraphe est saboté, il continuera de fonctionner. Toutefois, les messages reçus seront transmis pendant une durée plus courte.
- ♦ **Le radiotéléphone** : Permet certaines formes de communication. Si le radiotéléphone est saboté, il continuera de fonctionner. Toutefois, les ondes obtenues pourraient être différentes de celles recherchées.

Un sabotage peut être instantané ou à retardement. Dans le premier cas, il s'activera dès que le protocole ci-dessous sera complété. Dans le second, il s'activera à l'heure indiquée par le personnage. Dans les deux situations, une fois activé, le sabotage restera en vigueur tant et aussi longtemps qu'il ne sera pas réparé et ne pourra pas se rectifier de lui-même.

À proximité de chaque mécanisme se trouve une enveloppe dans laquelle est insérée une fiche. Sur cette fiche est inscrite une longue série de codes (ex : IO3\$b&...) représentant le fonctionnement adéquat du mécanisme. Le personnage détenant l'habileté "Réparation" -seul à pouvoir ouvrir l'enveloppe- dispose d'une charte lui indiquant les séries de codes adéquates que devrait présenter chaque mécanisme.

Lorsqu'un personnage détenant l'habileté "Sabotage" désire altérer l'un des mécanismes, il doit d'abord se rendre à la Régie afin d'annoncer ce qu'il souhaite obtenir comme effet de sabotage et ses intentions générales. Si celles-ci sont créatrices de jeu, il pourra acquérir au prix de consommables (1 "Sel" et 1 "Soufre") une fiche modifiée comportant une ou plusieurs erreurs (ex : IO3\$c&). Enfin, il pourra retourner en jeu afin de simuler pendant 2 minutes le sabotage du mécanisme. Ensuite, il pourra remplacer discrètement la fiche normale du mécanisme ciblé par la fiche modifiée. Une fois son méfait accompli, il pourra rapporter à la régie la fiche normale

afin de confirmer sa réussite.

Le Saboteur ne peut ouvrir l'enveloppe du mécanisme ciblé que lorsqu'il a en main la fiche modifiée acquise auprès de la Régie. Cela signifie qu'il ne pourra découvrir la présence d'une altération (ex : Alarme) qu'une fois ses consommables dépensés. Il pourra toutefois abandonner son sabotage avant de déclencher celle-ci.

Il est important de ne jamais retirer la fiche de l'enveloppe, sauf pour la remplacer par la fiche de sabotage.

Tiers 2 : CAMBRIOLAGE

Une fois par événement, un personnage peut cambrioler une cabine du navire. Pour ce faire, il devra annoncer ses intentions à la Régie de l'Organisation dès que possible afin de s'assurer que celle-ci puisse l'intégrer à l'horaire de l'activité. Afin de cibler une cabine à cambrioler, deux informations doivent être remises :

- ◆ Le numéro de cabine
- ◆ Le nom du personnage l'occupant

Il est possible de cambrioler une cabine au hasard, mais cela viendra avec un risque accru. Effectivement, le vol est toujours un processus risqué. Ces risques peuvent être diminués par certains investissements, mais jamais complètement éliminés. De plus, une cabine ne peut être cambriolée qu'une fois par événement, peu importe le voleur.

Afin d'assurer l'impartialité de ce mécanisme, celui-ci obéit à une mécanique inflexible. Lors d'un cambriolage, le voleur devra rouler trois dés à 20 faces représentant les trois phases successives de l'opération :

1. Atteindre la cabine et en forcer la porte.
2. Fouiller la cabine et identifier l'objet à subtiliser.
3. Quitter la cabine sans être aperçu.

La réussite de chaque phase dépend d'un jet de difficulté à égaler ou battre. Trois degrés de réussite déterminent le succès d'une phase :

- ▶ **Échec total (-4 et moins par rapport au jet de difficulté établi)** : L'opération se termine immédiatement en raison d'un obstacle difficilement surmontable. Le Cambrioleur peut faire un nouveau jet pour recommencer la phase en cours, mais il laissera assurément des traces compromettantes (ex : Témoin).
- ▶ **Réussite mitigée (-3 à -1 par rapport au jet de difficulté établi)** : La phase en cours est réussie, mais au prix de conséquences :
 - ◆ Pour les phases 1 et 2, augmente la difficulté du prochain jet.
 - ◆ Pour la phase 3, force un nouveau jet à difficulté augmentée. Le résultat du second jet est conservé.

- ▶ **Réussite totale (0 et plus par rapport au jet de difficulté établi)** : La phase en cours est réussie et l'opération se poursuit sans problème.

De base, le jet de difficulté est fixé à 10. Ce jet de difficulté est altéré par les éléments suivants :

- ◆ Cambriolage réalisé lors de "L'escale au port" : +2
- ◆ Cambriolage réalisé lors de "La soirée mondaine" : +1
- ◆ Cambriolage réalisé lors de "La nuit à bord" : +0
- ◆ Cambriolage au hasard : +1
- ◆ Vol d'une décoration : +0
- ◆ Vol d'un équipement tiers 1 : +1
- ◆ Vol d'un équipement tiers 2 : +2
- ◆ Vol d'un équipement tiers 3 : +3
- ◆ Présence d'un "Renfort" : +1 / Renfort
- ◆ Difficulté suite à une "Réussite mitigée" : +3

Afin d'améliorer ses chances de réussite, un Cambrioleur peut investir dans des préparatifs. Pour chaque consommable "Soufre", "Pièce de rechange" ou "Étoffe" investi, le jet de difficulté diminue de 1 pour toutes les phases. Le Cambrioleur peut investir autant de consommables qu'il le désire et pourrait même amener le jet de difficulté à zéro.

Dès qu'un équipement ou une décoration est volé, il est transféré dans les dédales des cales du navire. Plusieurs options s'offrent alors au Cambrioleur :

- ▶ Pour une décoration, la déménager après l'événement dans une cabine de son choix avec l'accord du propriétaire afin de lui faire bénéficier de ses bonus de Prestige, ou la vendre à l'aide d'un personnage détenant l'habileté "Collection".
- ▶ Pour un équipement, le vendre à l'aide d'un personnage détenant l'habileté "Brocante".
- ▶ Dans les deux cas, les laisser dans les cales en attente d'une décision future. Attention toutefois : ceux-ci pourraient être découverts.

Un Cambrioleur laissant des traces est susceptible d'être découvert. Un personnage détenant l'habileté "Investigation" pourrait recueillir les indices lui permettant d'aisément confirmer l'identité du coupable. Si une plainte fondée devait être soumise à la Compagnie transatlantique, le Cambrioleur s'exposerait à des conséquences...

- ▶ 1re offense : Amende prélevée directement sur la rente ou le patrimoine du Cambrioleur et remise à la victime.
- ▶ 2e offense : Amende + Déclassement de cabine
- ▶ 3e offense : Amende + Expulsion du navire (retraite du personnage)

XVII. LES ÉTOILES (LA GUÉRISSEUSE)

Tiers 2-3 : PHARMACOPÉE ET STIMULANT

À tout moment de l'événement, un personnage détenant l'habileté "Pharmacopée" ou "Stimulant" peut concevoir une gamme de produits permettant d'altérer le corps physique. Contrairement aux premiers soins qui ne peuvent être utilisés qu'à une reprise et nécessitent la présence de la Guérisseuse, les concoctions et stimulants peuvent être consommés librement par quiconque.

Les instruments nécessaires à la conception de concoctions sont disponibles à l'infirmerie (ex : outils, béciers, fioles, etc.). Il n'existe toutefois pas de protocole spécifique pour concevoir un produit. Le personnage est libre de procéder à sa guise, pour autant que sa méthode respecte les règles suivantes :

- ♦ L'utilisation de consommables (voir les recettes ci-dessous).
- ♦ La réalisation d'un protocole de fabrication d'au moins 5 minutes dans l'infirmerie. On ne peut concevoir qu'un remède à la fois.
- ♦ L'identification de l'accessoire avec la mention adéquate.
- ♦ L'inscription des initiales du personnage l'ayant conçu (discrètement ou non).

Les concoctions ne se conservent pas entre les événements. Il existe trois produits de la Pharmacopée et un Stimulant :

Bandages médicaux

- ♦ **Consommables requis** : 1 Étoffe, 1 Sel
- ♦ **Description et identification** : Étoffe sur laquelle est tracée ou brodée une croix. Le personnage peut fournir son propre bandage, pour autant que les consommables soient utilisés.
- ♦ **Effet** : Redonne immédiatement 1 point de Vitalité à la personne ou soigne un membre incapacité. Le bandage doit être par la suite porté pendant au moins 1 acte. Les bandages peuvent se cumuler.

Poison

- ♦ **Consommables requis** : 1 Soufre, 1 Mercure
- ♦ **Description et identification** : Fiole contenant du liquide et identifiée à l'aide d'une étiquette "Poison".
- ♦ **Effet** : Lorsque consommé*, provoque un malaise physique infligeant une perte immédiate de 1 point de Vitalité. Si le poison n'est pas évacué à l'aide d'un Purgateur ou soigné par des premiers soins, il infligera à l'acte suivant (minimum 1 heure plus tard) une seconde perte de 1 point de Vitalité (effet "Physique").

**Il est possible d'empoisonner une cible à son insu (ex : simuler de verser la fiole dans une coupe et s'assurer que le contenu soit bu). Il faudra avertir un Régisseur ou Organisateur de la manœuvre afin que l'information soit transmise à la victime.*

Purgateur

- ◆ **Consommables requis** : 1 Soufre, 1 Craie
- ◆ **Description et identification** : Fiole contenant du liquide et identifiée à l'aide d'une étiquette "Purgateur".
- ◆ **Effet** : Évacue du métabolisme un poison ou une substance néfaste affectant le "Physique", interrompant et dissipant ses effets. Le Purgateur ne peut être pris préventivement. Plusieurs Purgateurs peuvent être consommés lors d'un même événement.

Stimulant (Habilité tiers 3)

- ◆ **Consommables requis** : 1 Mercure, 2 Sel, 1 Craie
- ◆ **Description et identification** : Fiole contenant du liquide et identifiée à l'aide d'une étiquette "Stimulant". Attention : Une seule dose de "Stimulant" peut être conçue par événement.
- ◆ **Effet** : Redonne l'usage d'une habileté neutre ou physique déjà utilisée à un personnage, et ce peu importe son tiers. Un personnage ne peut consommer qu'une seule dose de Stimulant par événement.

XIX. LE SOLEIL (LE PSYCHIATRE)

Tiers 2-3 : DROGUES ET EUPHORISANT

À tout moment de l'événement, un personnage détenant l'habileté "Drogues" ou "Euphorisant" peut concevoir une gamme de produits permettant d'altérer l'esprit. Contrairement à l'habileté "Apaisement" qui ne peut être utilisée qu'à une reprise et nécessite la présence du Psychiatre, les Drogues et Euphorisants peuvent être consommés librement par quiconque.

Les instruments nécessaires à la conception de concoctions sont disponibles à l'infirmerie (ex : outils, béciers, fioles, etc.). Il n'existe toutefois pas de protocole spécifique pour concevoir un produit. Le personnage est libre de procéder à sa guise, pour autant que sa méthode respecte les règles suivantes :

- ♦ L'utilisation de consommables (voir les recettes ci-dessous).
- ♦ La réalisation d'un protocole de fabrication d'au moins 5 minutes dans l'infirmerie. On ne peut concevoir qu'un remède à la fois.
- ♦ L'identification de l'accessoire avec la mention adéquate.
- ♦ L'inscription des initiales du personnage l'ayant conçu (discrètement ou non).

Les concoctions ne se conservent pas entre les événements. Il existe trois types de Drogues et un Euphorisant :

Extrait de valériane

- ♦ **Consommables requis** : 1 Mercure, 1 Sel
- ♦ **Description et identification** : Fiole contenant du liquide et identifiée à l'aide d'une étiquette "Valériane".
- ♦ **Effet** : Redonne 1 point de Psyché lorsque consommé. Il est possible de consommer plusieurs extraits de valériane lors d'un même événement.

Laudanum

- ♦ **Consommables requis** : 1 Sel, 1 Craie
- ♦ **Description et identification** : Fiole contenant du liquide et identifiée à l'aide d'une étiquette "Laudanum".
- ♦ **Effet** : Lorsque consommé*, provoque un malaise psychique infligeant une perte immédiate de 1 point de Psyché. Si le laudanum n'est pas traité à l'aide de Sels d'or ou soigné par l'habileté "Apaisement", il infligera à l'acte suivant (minimum 1 heure plus tard) une seconde perte de 1 point de Psyché (effet "Psychique").

**Il est possible d'empoisonner une cible à son insu (ex : simuler de verser la fiole dans une coupe et s'assurer que le contenu soit bu). Il faudra avertir un Régisseur ou Organisateur de la manœuvre afin que l'information soit transmise à la victime.*

Sels d'or

- ◆ **Consommables requis** : 1 Soufre, 1 Sel
- ◆ **Description et identification** : Comprimé solide contenu dans une fiole identifiée à l'aide d'une étiquette "Sels d'or".
- ◆ **Effet** : Neutralise le Laudanum ou une substance néfaste affectant la "Psyché", interrompant et dissipant ses effets. Les Sels d'or peuvent aussi interrompre des hallucinations non-surnaturelles, mais les effets positifs ne se feront sentir qu'à l'acte suivant le début des hallucinations (minimum 1 heure plus tard). Les Sels d'or ne peuvent être pris préventivement. Plusieurs Sels d'or peuvent être consommés lors d'un même événement.

Euphorisant (Habilité tiers 3)

- ◆ **Consommables requis** : 1 Soufre, 1 Mercure, 1 Sel, 1 Étoffe
- ◆ **Description et identification** : Étoffe enroulée, attachée à l'aide d'une cordelette et identifiée par une étiquette "Euphorisant". Le personnage peut fournir son propre tissu, pour autant que les consommables soient utilisés. Attention : Une seule dose d'"Euphorisant" peut être conçue par événement.
- ◆ **Effet** : Après avoir profondément respiré à l'intérieur de l'étoffe imprégnée de l'Euphorisant, redonne l'usage d'une habileté neutre ou psychique déjà utilisée à un personnage, et ce peu importe son tiers. Un personnage ne peut consommer qu'une seule dose d'Euphorisant par événement.

