

L'ODYSSÉE

Les vents contraires

Année 2 : 1926-1927

GUIDE DE PARTICIPATION
VERSION 2.2

Table des matières

Mot de l'Organisation 5
Qu'est-ce que L'Odyssée? 6
L'histoire de L'Odyssée 7
La renaissance du Magellan : France, 1926 8
Les thèmes 9
Le thème fondateur : La quête de sens 9
Les thèmes exclus 10
Les thèmes autorisés, mais sensibles 11
Le "Jouer-ensemble" 12
Les grands principes du jeu 13
Déroulement général 14
Passage de l'année 14
Reconnaissance des initiatives en salle 18
Volontaires et Journalières 18
Avant de débuter 19
Lexique 20
Création et évolution du personnage 22
Votre personnage 23
Le pays d'origine 24
Vitalité, psyché et destin 26
Vitalité et Psyché 26
Afflictions 27
Points de Destin 27
Les habiletés 28
Initiation à un arcane 28
Acquérir une habileté : les accomplissements 29
L'exception : Les habiletés occultes 29
Les types d'habiletés 30
L'habileté universelle : Maîtriser un personnage 30
Affrontements entre les personnages 31
L'Odyssée personnelle 32
1. L'Éveil, ou le Présent 32
2. L'Illumination, ou le Passé 32
3. L'Héritage, ou le Futur 33
4. Le Renouveau 33
L'Intrigue personnelle 34

La vie à bord 35
L'économie 36
Franc et Heure 36
Rente 36
Influence et Trésorerie 37
Consommables 39
Portefeuille 39
Vols en jeu 39
Accessoires scénaristiques 40
Cabines 41
Salles communes 42
Décorations 43
Verrous et sécurité 44
La gouvernance du SS Magellan 45
Justice et criminalité 47
Le monde extérieur 48
Trames géopolitiques 48
Affiliations 48
Annexe I : L'occultisme 49
Dissonance 50
Initiation et focalisateurs 50
Sacrifices 51
Envoûtements 51
Rituels 52
Théologie 53
Alchimie 54
Annexe II : Logistique du navire 55
Approvisionnement du navire 56
Plan du SS Magellan 58
Annexe III : Arcanes et habiletés 60
0. Le Fou 62
I. Le Magicien 64
II. La Papesse 66
III. L'Impératrice 68
IV. L'Empereur 70
V. Le Hiérophante 72
VI. Les Amoureux 76
VII. Le Chariot 78

VIII. La Force *80*
IX. L'Hermite *82*
X. La Roue de Fortune *84*
XI. La Justice *86*
XII. Le Pendu *88*
XIII. La Mort *90*
XIV. La Tempérance *92*
XV. Le Diable *94*
XVI. La Tour *96*
XVII. Les Étoiles *98*
XVIII. La Lune *100*
XIX. Le Soleil *102*
XX. Le Jugement *104*
XXI. Le Monde *106*
Annexes V : Guides détaillés des habiletés ***108***
I. Le Magicien *109*
III. L'Impératrice *114*
IV. L'Empereur *116*
VI. Les Amoureux *117*
VII. Le Chariot *118*
IX. L'Hermite *123*
X. La Roue de Fortune *125*
XII. Le Pendu *128*
XVI. La Tour *130*
XVII. Les Étoiles *132*
XIX. Le Soleil *134*

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 portefolio : *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'expérimentations. 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 narrativiste 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 des nuances que vous trouverez dans les pages suivantes, l'aventure de *L'Odyssée* est ancrée dans le contexte historique réel des années 1926-1927 (en 2026-2027). La Grande Guerre est terminée depuis huit 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.



La renaissance du *SS Magellan*
France, 1926

Le 25 octobre 1925, le *SS Magellan* leva l'ancre pour la première fois au port du Havre, en France. Paquebot transatlantique servant au transport de passagers, de marchandises et de courrier, ce navire colossal n'était pas sans rappeler ses jumeaux anglais qu'étaient les *RMS Olympic*, le *RMS Britannic* et le funeste *RMS Titanic*. 2512 passagers prenaient alors la mer vers New York. 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 avaient une raison bien personnelle de voyager à bord de cette merveille flottante.

Or, ce qui devait être une croisière de plaisance mémorable aux quatre coins de l'Occident devint une source de découvertes et de scandales qui menèrent à la chute de la Compagnie générale transatlantique, propriétaire du navire. Camouflages de blessures et de morts lors du chantier de construction, rumeurs d'occultisme à bord et lacune dans la sécurité compromirent le grandiose projet de la corporation française. Lorsqu'il fut finalement révélé que le *SS Magellan* était en réalité un paquebot plus ancien -le *SS Magnus*- ayant été secrètement récupéré après avoir mystérieusement fait naufrage au large des Açores quelques années auparavant, la CGT n'eut d'autre choix que de liquider ses actifs.

À l'automne 1926, le *SS Magellan* reprend la mer après six mois de tractations politiques et commerciales. Racheté par un conglomérat d'intérêts privés internationaux, celui-ci bat désormais le pavillon de la Société des Nations. Véritable ambassade flottante et haut lieu de la diplomatie et du commerce occidental, le paquebot est maintenant une micro-société où cohabitent -non sans heurt- plaisanciers, négociants, diplomates et travailleurs.

Pour en savoir plus sur les événements de la première saison de L'Odyssée, consultez le site web de l'Enclave.



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 *SS 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? Par l'exploration de ces interrogations fondamentales, *L'Odyssée* place la quête de sens au cœur de sa démarche créative.

Plus encore, nous nous permettons d'offrir une réponse partielle à cette question : Exister, c'est créer des liens. C'est en entrant en relation avec autrui que l'on se découvre, se définit et se choisit. 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 ces réflexions.



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'Odyssée 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'Odyssée* est toujours un bon premier pas!



Le "Jouer-ensemble"

Un code de conduite balise les interactions au sein de la communauté de *L'Odyssée*. 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 :

- L'Odyssée 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 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'Odyssée*.
- 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.
- En cas de réelle urgence (ex : blessé, incendie, crise majeure, etc.), la mention "**911**" est de mise. Adressez-vous le plus rapidement possible à un membre de l'Organisation ou à la Régie.



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 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 se poursuit en 1926 avec la renaissance du SS *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.
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 et tisser des liens. C'est en forgeant que l'on devient forgeron, et c'est en invoquant un démon avec ses collègues que l'on devient démonologue!
6. ***L'initiative personnelle comme moteur*** : Dans la tradition des divers projets de l'Enclave, l'initiative de chaque participant est au cœur du développement du jeu. L'Organisation cherche constamment à améliorer l'intégration et l'accessibilité aux événements et s'engage à offrir un maximum de rétroactions aux entreprises de chacun. Or, il revient à chaque individu de prendre les devants pour mettre en marche son aventure.

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 2026-2027 = années 1926-1927). Chacun de ceux-ci implique le passage du *SS Magellan* d'un port occidental à un autre. À chaque début de saison, l'itinéraire du navire 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 en salle 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 *SS 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 :

- Activités de départ (création de liens entre les personnages et mise en place du récit). Dans son formulaire d'inscription à l'événement, chaque participante est invitée à énoncer les thèmes de prédilection de son personnage. Grâce à ces choix, l'Organisation préparera des activités se voulant adaptées aux souhaits de chacune.
- Visite des marchés locaux (achats de consommables et objets).
- Cueillette d'informations (lettres, articles de journaux, rumeurs, etc.).
- Reconstitution de scènes interpersonnelles entre les événements (blackbox).
- Rencontres préparatoires (concertation des criminels, rally politique, etc.).
- Réunions liées à certaines dynamiques du navire (Conseil du Capitaine, Enchères portuaires, Collèges, etc.).

Ces activités se déroulent en simultané autant dans la grande salle de réception du navire que dans les locaux adjacents.

La soirée mondaine

Le sifflet du navire résonne. Le *SS Magellan* quitte le port. À bord, les passagères prennent place pour cette première soirée en mer marquée par la tenue de la « Soirée universelle ». 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 d'ailleurs là l'un des traits qui font du *SS Magellan* un paquebot unique au monde. C'est alors l'occasion des rencontres et festivités :

- Séances de danse.
- Repas, buffet ou bouchées.
- Activités mondaines (ex : Salon de thé, Cercle de poésie, 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 *SS Magellan*.

Tractations nocturnes

Après les mondanités tombe la nuit. La « Soirée universelle » s'étire par-delà les espaces communs du navire. Nombre de passagères en profitent pour retourner dans leurs cabines, mais plusieurs autres usent de ce moment feutré pour mener leurs tractations intimes. Dans cette ville flottante, c'est l'occasion pour plusieurs de s'adonner à des pratiques parfois suspectes.

- Le cabaret entre officiellement en activité. Le service de bar y est transféré et une ambiance plus festive y est maintenue. Le salon de jeu -ou casino- ouvre aussi ses portes afin de prendre les paris.
- Dans le reste du navire, les lumières sont tamisées et l'ambiance devient plus feutrée. Dans les salons et pièces adjacentes, négociations politiques, prise de digestifs et discussions académiques se succèdent. Dans les coins sombres toutefois, cambriolages, magouilles, rites occultes et autres initiatives profitent de l'obscurité pour se mettre en œuvre.

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.



Les promenades

La Soirée universelle n'occupe qu'un secteur spécifique du navire situé sur les ponts supérieurs. Or, en dehors de l'espace de jeu dans lequel les personnages évoluent en temps réel, le paquebot contient une multitude de cabines, salons privés, salles communes et autres installations. Pendant l'événement, les passagères peuvent à certaines occasions sortir de l'environnement de la Soirée universelle afin de réaliser une tâche spécifique : cambriolage d'une cabine, investigation, déménagement d'une caisse de marchandises, etc. Les personnages pourraient même mettre une barque à l'eau afin de visiter un point d'intérêt sur le chemin du navire!

Dans la grande majorité des cas, les initiatives de jeu doivent être validées par la Régie afin d'en assurer le déclenchement et de préserver la cohérence de l'univers. Il n'est donc pas possible de créer librement une aventure se déroulant ailleurs à bord du *SS Magellan*. Il existe une exception à cette règle : **Les Promenades**.

À chaque événement, une série de courtes mises en situation, présentées sous forme de cartes narratives, est mise à la disposition des participantes. Chacune décrit une promenade dans un lieu du navire au cours de laquelle survient un léger rebondissement. Les participantes qui le souhaitent peuvent former un petit groupe de deux ou trois personnes et se rendre à la Régie afin de piger l'une de ces cartes. Elles sont ensuite libres de s'installer dans un endroit plus intime du navire pour la découvrir ensemble et interpréter la scène, créant ainsi un souvenir commun entre leurs personnages.

Les Promenades n'ont jamais d'incidence sur le déroulement général du jeu et n'accordent aucun avantage significatif. Elles ont avant tout pour objectif de favoriser les échanges, de développer les relations entre personnages et de créer de petits moments de vie partagés.

Le reste du voyage

Après le premier jour à bord vécu lors de l'événement en salle, le *SS Magellan* poursuit sa route vers sa destination. Si certains leviers utilisables en salle (ex : Navigation) permettent d'influencer cette période, aucun "jeu virtuel" n'est autorisé.

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.

En terminant : Vos idées

Avant chaque événement, les participantes sont invitées à partager à l'Organisation par la base de données leurs **Initiatives** et 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 propositions aident l'Organisation à proposer des activités à l'image de la communauté et à préparer ses réactions.

Reconnaissance des initiatives en salle

Avant l'événement, les participantes peuvent soumettre à l'Organisation leurs idées d'initiatives en salle (ex : salon de thé, conférence, enchères, etc.). Afin d'appuyer ces initiatives publiques (pas clandestines), l'Organisation déterminera de concert avec l'instigatrice une plage horaire appropriée (30 minutes maximum) et lui réservera un espace à l'intérieur du navire. Vous pourriez même recevoir comme récompense un gain en **Influence** pour votre personnage en remerciement de votre initiative.

Par ailleurs, si la nature de l'initiative le justifie, un "Verrou" sera gratuitement fourni à l'Instigatrice afin de faciliter le contrôle des allers et venues des passantes. Le verrou devra être remis à la Régie immédiatement après la fin de l'activité.

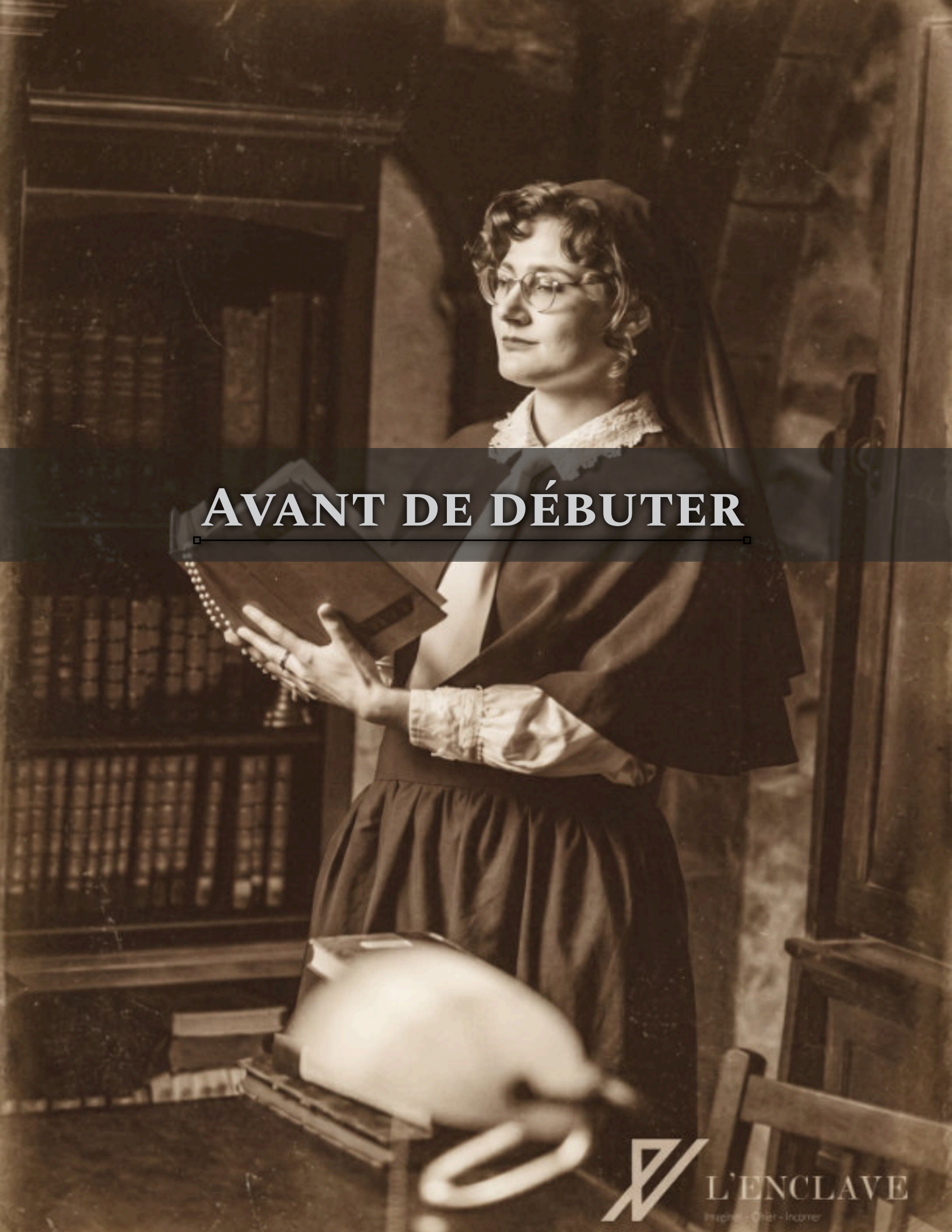
Volontaires et Journalières

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 style de jeu, 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.





Avant de débuter

L'ENCLAVE

Lexique

Voici un lexique des termes uniques à *L'Odyssée* 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 sur l'Interface en ligne 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 "Tractations nocturnes" (nuit).
- **Affliction** : Blessure physique ou mentale durable entre les événements.
- **Arcane** : Ensemble de quatre habiletés entretenant un lien thématique entre elles. Pour débloquer un arcane, une nouvelle relation doit être tissée.
- **Cabine** : Espace personnel d'un passager à bord du *SS Magellan* où des Décorations peuvent être entreposées. Les cabines sont de tailles (Compartiment, Chambre et Suite) et de conforts (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'augmentation de Trésorerie. Ceux-ci sont de plusieurs types : Tableaux, Tapis, Bibelots, Petits meubles et Grands meubles. La perte d'une décoration entraîne la perte de la portion de Trésorerie associée.
- **Dissonance** : Degré d'exposition d'un personnage au surnaturel. Une dissonance élevée expose le personnage à des conséquences négatives, voire à la mort.
- **Francs** : Papier-monnaie utilisé afin de gérer spécifiquement les activités du *SS Magellan* avec l'extérieur. Les Francs sont utilisés comme monnaie externe au navire, plus précisément pour l'achat de produits et équipements.
- **Habiletés** : Capacités actives ou passives qu'un personnage peut utiliser lors d'un événement. Celles-ci peuvent être **Générales** (sans caractéristique particulière), de **Pouvoir** (influencées par l'Influence et la Trésorerie du personnage) ou **Inavouables** (criminelles ou occultes). Chaque habileté possède trois tiers d'évolution.
- **Heures** : Monnaie représentant le travail effectué pendant une heure sur le navire. Celle-ci est exclusivement utilisée sur le *SS Magellan* comme monnaie interne pour l'achat de services.
- **Influence** : Somme des services et des faveurs acquis à bord du navire (en lien avec les Heures). Il ne s'agit pas du rayonnement dans le monde entier, mais spécifiquement auprès de ceux participant à la micro-société du *SS 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.

- **Psyché** : 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.
- **Scène : Dans tous les volets de *L'Odyssée*, u**ne 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.
- **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 conforts de cabine distincts et des rentes de départ différentes, mais sont techniquement équivalents. Leur distinction est essentiellement narrative.
- **Trésorerie** : Somme des capitaux et objets précieux disponibles pour un personnage à bord (en lien avec les Francs). Il ne s'agit pas de la fortune totale d'un individu, mais de ce qui est dédié à ses activités sur le navire.
- **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.



La vie du personnage

Les volets narratifs et techniques de *L'Odyssée* sont intimement liés. Afin de vous inciter à définir et développer le récit de votre personnage afin qu'il devienne un véritable acteur du récit, des incitatifs sont proposés. Voici les différentes étapes de cette progression expliquées dans les pages suivantes.

ÉTAPES	MOMENT	ÉVOLUTION
CRÉATION DE PERSONNAGE	Avant le premier événement	♦ Sélection du statut social. ♦ Sélection d'un pays d'origine. ♦ Sélection d'un premier arcane et d'une habileté tiers 1 dans celui-ci.
ÉVEIL (Le Présent)	Dès le 1er événement	♦ Peut débloquer un nouvel arcane par événement en tissant une relation nouvelle avec un autre personnage. ♦Peut acquérir une nouvelle habileté, ou en améliorer une, par événement grâce à des accomplissements.
ILLUMINATION (Le Passé)	Après avoir soumis l'Intrigue de son personnage	♦ Débloque un nouvel arcane gratuitement.
HÉRITAGE (Le Futur)	Après avoir soumis l'Épilogue de son personnage	♦ Doit retirer le personnage prochainement. ♦Acquiert une nouvelle habileté, ou en améliore une, dans un arcane débloqué.



Votre personnage

Le pays d'origine

Le *SS Magellan* est un paquebot transatlantique. Ses trajets sillonnent donc l'océan Atlantique d'un port majeur à un autre avec à son bord des passagères 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'Odyssée* 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 *SS 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, psyché et destin

Vitalité et Psyché

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 précisées, il n'y a 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 *SS 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 ciblant le corps de l'individu.
- La **Psyché** est la santé mentale du personnage. Celle-ci peut être affectée par des traumatismes, des drogues et d'autres événements et habiletés ciblant l'esprit de l'individu.

Tous les personnages débutent avec 2 points de Vitalité et 2 points de Psyché. 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 Psyché 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 Psyché. 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 Psyché.**



Afflictions

S'il se place dans une situation exceptionnellement dangereuse, un personnage peut subir une « affliction ». Une affliction est un état physique ou psychique ne pouvant être soigné par les méthodes usuelles de soins de Vitalité ou de Psyché et persistant entre les événements. Celles-ci sont de natures variées dépendant de leur origine. Par exemples :

- ***Physique*** : Blessure à un organe vital, fracture sévère, brûlure profonde, amputation, etc.
- ***Psychique*** : Trouble de stress post-traumatique, trouble de mémoire, cauchemars récurrents, etc.

Tant qu'un personnage est atteint d'une affliction, son maximum de Vitalité ou de Psyché (selon la nature du mal) est diminué de 1 (minimum 1). Il devra par ailleurs intégrer à son jeu la souffrance ou le malaise occasionné par celle-ci. Se débarrasser d'une affliction peut être complexe, alors la prudence est de mise!

Points de Destin

Lorsqu'une action fait tomber pour la première fois à zéro la Vitalité ou la Psyché 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 verra alors dans l'obligation de l'accomplir. Lorsque l'action sera accomplie, le Point de Destin disparaîtra. 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 l'Interface en ligne 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 (préférablement 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 Psyché.
- Certaines habiletés permettent à des personnages de se substituer à l'Organisation afin d'activer ou annuler des Points de Destin. 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 de se retrouver dans l'embarras.

Les habiletés

Une fois créé, le personnage pourra se développer en acquérant des habiletés. Les habiletés sont divisées selon les “Arcanes” du tarot (ex : I. Le Magicien, XI. La Justice, etc.). Chaque Arcane est constitué de quatre habiletés ayant une thématique commune. Il n’existe donc 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.

Pour découvrir la liste des arcanes et habiletés associés, consultez la section Arcanes et habiletés.

Initiation à un arcane

Pour acquérir une habileté, il faut d’abord s’initier à l’arcane à laquelle elle est associée. L’initiation se fait en **tissant une nouvelle relation signifiante avec un autre personnage autour de la thématique de l’arcane**. Cela exclut donc les relations créées à la création du personnage (ex : membres de la famille, de la faction, etc.). Pour ouvrir de nouveaux horizons, il faut exister aux yeux des autres.

Une relation peut se décliner d’une multitude de façons : Mentorat, amitié, adversité, amourette, partenariat, confrontation directe, etc. Une relation est créée lorsque, devant une pièce remplie d’inconnus, vous reconnaissez la personne et pouvez poursuivre votre lien avec elle. Si l’initiation par un mentorat ou enseignement est l’option la plus évidente, votre imagination est la seule limite aux possibilités. Par exemples...

- Faire la rencontre d’une personne lors d’un tournoi de poker et, tout en s’affrontant autour des cartes hasardeuses, tenter de jouer avec ses perceptions (*Arcane : 0. Le Fou*)
- Être engagé en tant que secrétaire par un représentant de Collège inconnu et rédiger ses contrats et notes pendant un événement (*Arcane : IV. L’Empereur*)
- Être pris en confession avec un nouveau prêtre et se découvrir une foi chrétienne inébranlable (*Arcane : V. Le Hiérophante*)

On ne peut s’initier qu’à un seul arcane par événement. Dans votre résumé d’événement sur l’Interface en ligne après l’événement, il est possible de sélectionner le nom du personnage rencontré, de décrire la nature de la relation et d’expliquer sa pertinence.









Acquérir une habileté : les accomplissements



Une fois un arcane débloqué, il est possible d'acquérir ou d'améliorer les habiletés qui le composent. Une fois par événement, un personnage peut acquérir ou améliorer un tiers d'une habileté. Pour ce faire, il doit 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.

Il n'y a pas de liste d'épicerie de ce qui constitue un Accomplissement. Nous pourrions plutôt le définir comme une scène significative justifiant la maîtrise d'une compétence. Une scène est dite significative lorsqu'elle...

- ***Sort de l'ordinaire*** : Pour évoluer, il faut briser ses habitudes et explorer de nouvelles pratiques.
- ***Est mémorable*** : Sans être nécessairement existentielle, elle constitue un souvenir durable.
- ***Est liée à l'objectif*** : La scène se doit d'avoir un lien logique avec l'habileté désirée.

La justification de l'Accomplissement et l'acquisition de l'habileté se font par le biais du résumé d'événement sur l'Interface en ligne. Sans résumé -même sommaire-, on ne peut acquérir ou améliorer d'habileté. On ne peut pas accumuler les accomplissements dans le but de les "réclamer" lors d'un événement futur.

L'exception : les habiltés occultes

Certaines habiletés « Inavouables » sont affublées de la mention « **Occultes** ». Pour acquérir celles-ci, il faut d'abord être initié au monde occulte. Pour ouvrir son troisième œil sur le monde immatériel, le personnage doit vivre une expérience avec le surnaturel.

Cette expérience peut consister en une initiation explicite en compagnie d'un personnage déjà initié (ex : participation à un rite ou rituel), ou en en faisant la demande à l'Organisation avant un événement afin qu'une opportunité soit présentée. Lorsque cette initiation sera complétée, le personnage pourra débuter l'acquisition d'habiletés permettant une interaction avec le surnaturel (Voir l'annexe Occultisme).

Les Types d'habiletés

Chaque arcane est composée de quatre habiletés de trois catégories différentes :

- ***Générale*** : Habiletés diverses sans caractéristique spécifique. Celles-ci peuvent être offensives, défensives ou neutres.
- ***De Pouvoir*** : Habiletés dont l'efficacité est liée à l'Influence ou à la Trésorerie du personnage. **On ne peut acquérir que le tiers 1 de celles-ci**. Pour automatiquement bénéficier des effets de leurs tiers 2 et 3, il faut accumuler une Influence ou une Trésorerie suffisante (selon l'habileté).
- ***Inavouable*** : Habiletés criminelles, controversées ou occultes. Leur utilisation est susceptible d'augmenter l'instabilité à bord du navire et d'attirer les foudres de la justice.

Sauf indication contraire, l'acquisition d'un tiers supérieur remplace les effets des tiers précédents plutôt que de s'y ajouter. Les effets d'une même habileté ne sont donc pas cumulatifs.

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. La maîtrise d'un personnage doit être constatable par les potentiels témoins de la scène, surtout si la victime n'est pas volontaire en-jeu. Il convient en ce sens de se mettre d'accord sur les limites personnelles des individus impliqués au début de la scène (ex : contacts physiques, port d'un bâillon, etc.).

Dès qu'un personnage est maîtrisé, il ne peut plus user de ses habiletés (sauf les habiletés passives et résistances). 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 **Soumission** de l'arcane **VIII. La Force**"permet à un personnage de maîtriser plus aisément une cible. Certains objets rares et implantés par l'Organisation pourraient aussi le permettre.*

Affrontements entre personnages

En règle générale, un personnage ne peut pas en attaquer un autre en dehors des effets prévus par les habiletés des arcanes. L'Odyssée n'est pas un jeu centré sur le combat ou les affrontements physiques violents. Toute scène de combat doit donc être consentie, préparée et scénarisée par les participants.

Certaines situations peuvent néanmoins nécessiter de départager deux personnages (par exemple lors d'un match de boxe, d'une aventure sur table ou de la mise en scène d'un affrontement). À moins que les participants ne conviennent ensemble d'une autre issue hors-jeu, le résultat est déterminé par une série rapide et discrète de Roche-Papier-Ciseaux hors-jeu.

Au début de l'affrontement, chaque personnage dispose d'un nombre de points de combat égal à son nombre actuel de Points de Vitalité (incluant les potentiels renforcements, avantages, malus, etc.). Chaque manche perdue fait perdre temporairement un point de combat. Le premier personnage à atteindre zéro perd l'affrontement. Ainsi, plus un personnage possède de Points de Vitalité, plus il est susceptible de l'emporter.

Une fois le résultat déterminé, les participants sont invités à interpréter librement la scène en jeu. Il est recommandé d'associer chaque manche de Roche-Papier-Ciseaux à un échange de coups, une parade ou une manœuvre afin de rendre l'affrontement plus fidèle aux puissances techniques de chacun.

À l'issue du combat, le vaincu perd 1 Point de Vitalité, même si l'affrontement était de nature non létale, comme un match de boxe.



L'Odyssée personnelle

Le thème fondateur de *L'Odyssée* est la quête de sens par la création de liens entre les individus. Afin de stimuler l'exploration active de cette philosophie, l'évolution du personnage est divisée en trois grands moments constituant son **Odyssée personnelle**. L'Odyssée personnelle d'un personnage est son arc narratif, le sens de son histoire. Chaque fois qu'il est peaufiné et précisé, un avantage technique est accordé et il s'ancrera davantage dans le jeu global. L'objectif de cette mesure n'est pas que statistique ; elle vise à faire de chaque personnage un acteur à part entière du récit.

1. L'Éveil, ou le Présent

Le personnage en 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 préciser son nom, son pays d'origine et son statut social.
- Débloque un premier arcane gratuit au choix du personnage, de même qu'un tiers d'habileté dans celui-ci (sauf les habiletés occultes).
- Le personnage n'est pas un moteur de l'histoire. L'Organisation pourrait lui suggérer des trames d'intérêt ou le mettre en contact avec des individus mieux établis, mais elle ne tissera pas de quête, mission ou perche spécifiquement autour de lui.

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 officiellement soumis à l'Organisation son **Intrigue personnelle** (voir ci-dessous). Il est possible de soumettre son Intrigue dès la création du personnage, mais il est recommandé aux nouveaux participants de se laisser quelques événements pour explorer le jeu avant de procéder. Une fois approuvée, l'Intrigue ne peut plus être modifiée.
- Le personnage pourrait devenir un moteur de l'histoire. Par le biais de son Intrigue, l'Organisation pourrait tenter de tisser des trames mobilisantes.
- Débloque un arcane gratuitement.

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.
- Le personnage doit soumettre officiellement son **Épilogue** à l'Organisation. Il n'existe aucun format imposé : l'Épilogue constitue avant tout une discussion visant à définir la conclusion souhaitée du parcours du personnage. Qu'elle soit tragique, heureuse ou empreinte d'ambiguïté, cette démarche permet au joueur et à l'Organisation de construire ensemble une fin cohérente, marquante et fidèle à l'évolution du personnage. Une fois l'Épilogue convenu, le personnage devra quitter le jeu dans un délai maximal de trois événements.
- Acquière une nouvelle habileté, ou en améliore une, dans un arcane débloqué.

4. Le Renouveau

La retraite d'un personnage marque le début d'une nouvelle histoire. Afin de souligner la contribution du participant à *L'Odyssée* et son investissement dans le développement du jeu, tout joueur ayant mené un personnage jusqu'au terme des trois grandes étapes précédentes pourra accorder à son prochain personnage un héritage de cette expérience. Lors de sa création, celui-ci pourra choisir trois avantages de départ parmi les options suivantes :

- Un arcane supplémentaire débloqué
- Initiation à l'occulte
- Un tiers d'habileté gratuit (peut être choisie plusieurs fois)
- Trésorerie de départ : +1 palier (peut être choisie plusieurs fois)
- Influence de départ : +1 palier (peut être choisie plusieurs fois)
- Bourse unique de 10 Francs (peut être choisie plusieurs fois)
- Bourse unique de 10 Heures (peut être choisie plusieurs fois)

En conclusion, bien que l'Organisation de *L'Odyssée* 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 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 *SS Magellan* est un paquebot unique au monde. Contrairement aux autres transatlantiques suivant un itinéraire précis entre deux ports, il varie constamment ses destinations et fréquente une multitude de pays. Plus encore, la mixité sociale qu'il propose lors du premier jour de traversée et son ouverture aux contributions des passagers en font une plaque-tournante des grandes rencontres 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? Votre personnage étant en constante évolution, ces raisons de rester pourraient changer au fil de son existence.



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 première compagnie propriétaire du *SS Magellan* : **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 *SS Magellan* et même l'utiliser aux ports où la plupart des habitantes en connaissent la valeur. Repris par la Société des Nations afin de gérer spécifiquement les activités du paquebot, il est utilisé en tant que valeur externe au navire, plus précisément pour l'achat de produits et équipements. Généralement, **les Francs achètent les choses**.

Heures de bord

L'Heure est une monnaie non-officielle utilisée entre les membres d'équipage du SS *Magellan* et nombre d'individus. Devant la richesse outrancière de plusieurs passagères, les employées ont créé ces pièces de métal qui, à bord, équivalent 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'Heure, pied de nez aux fortunes décadentes, s'est frayé un chemin parmi les diverses classes qui l'utilisent désormais pour l'achat de services. Généralement, **les Heures achètent les gens.**

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** ---------- 10 Francs / 2 Heures
- **La Reine** --------- 8 Francs / 4 Heures
- **Le Chevalier** ----- 4 Francs / 8 Heures
- **Le Valet** ---------- 2 Francs / 10 Heures

Ces quantités peuvent être augmentées grâce à certaines habiletés. 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, donc, ce qu'ils peuvent dépenser sans compromettre leur statut ou leur budget habituel.

Influence et Trésorerie

Les Francs et les Heures disponibles en salle ne se conservent pas entre les événements. On ne peut donc pas accumuler indéfiniment de l'argent. Cependant, afin de souligner le jeu commercial et économique, deux variables symbolisent le pouvoir matériel et humain à bord du *SS Magellan* : L'Influence et la Trésorerie.

L'Influence

L'Influence représente la somme des services et des faveurs acquis à bord du navire. Il ne s'agit pas du rayonnement dans le monde entier, mais spécifiquement auprès de celles participant à la micro-société du paquebot. L'Influence s'acquiert ainsi :

- ***Conclure un événement avec plus d'Heures et de Francs que la rente totale de départ*** : Une portion du surplus est transformée en Influence selon le ratio des Heures et Francs détenus.
- ***Organiser une initiative mobilisatrice et publicisée en salle*** : Le personnage initiant cette activité (ex : salon de thé, cercle académique, messe, etc.) bénéficiera d'un gain d'Influence de base selon la participation générale. Un bonus exceptionnel est accordé pour la première fois qu'une initiative est tenue.
- ***Recevoir une récompense narrative*** : Par exemples, l'obtention d'une position de pouvoir sur le navire, la reconnaissance d'une implication exceptionnelle, etc. À la discrétion de l'Organisation.

La Trésorerie

La Trésorerie est l'ensemble des capitaux et objets précieux disponibles pour un personnage lors de son périple sur le *SS Magellan*. Il ne s'agit pas de sa fortune totale, mais de ce qui est dédié à ses activités sur le navire. Un personnage peut donc être un millionnaire en Angleterre, mais avoir une Trésorerie limitée à bord. La Trésorerie est augmentée ainsi :

- **Conclure un événement avec plus d'Heures et de Francs que la rente totale de départ** : Une portion du surplus est transformée en Trésorerie selon le ratio des Heures et Francs détenus.
- **Accumuler des Décorations** : Les Décorations conservées dans la cabine ont une valeur qui s'ajoute à la Trésorerie. Acquérir des décorations ou objets précieux qui seront conservés dans la cabine.
- ***Recevoir une récompense narrative*** : Une récompense de Trésorerie est toujours représentée par une Décoration ou un objet dans la cabine du personnage. À la discrétion de l'Organisation.

L'utilité de l'Influence et de la Trésorerie

Chaque personnage, qu'il s'intéresse ou non aux activités économiques, possède un niveau d'Influence et de Trésorerie. Ces deux variables déterminent l'efficacité des habiletés de Pouvoir. Contrairement aux habiletés générales, leurs tiers supérieurs ne s'acquièrent pas par des Accomplissement : leur puissance évolue automatiquement en fonction des échelons d'Influence ou de Trésorerie du personnage.

En arrière-plan, ces deux variables sont représentées par des valeurs numériques connues uniquement de l'Organisation. Ce choix vise à préserver le caractère narratif du jeu en évitant que les décisions des participantes reposent sur des calculs hors-jeu. En jeu, l'Influence et la Trésorerie sont plutôt exprimées par des catégories qualitatives pouvant être librement évoquées par les personnages.

Du plus faible au plus élevé, les échelons sont les suivants :

- Désastreuse
- Négative
- Nulle (*niveau de départ à la création du personnage*)
- Négligeable
- Estimable
- Remarquable
- Absolue

Peu importe les gains ou les pertes subis, un personnage ne peut gagner ou perdre plus d'un échelon d'Influence ou de Trésorerie au cours d'un même événement.

L'Influence et la Trésorerie ne sont pas consommées lorsqu'une habileté y fait appel. Elles peuvent toutefois diminuer à la suite d'actions menées par d'autres personnages, de certaines activités criminelles ou d'événements narratifs déterminés par l'Organisation. Enfin, un personnage dont l'Influence ou la Trésorerie devient Désastreuse peut subir certaines conséquences. Celles-ci varient selon le contexte et ont pour objectif de créer de nouvelles occasions de jeu plutôt que de pénaliser davantage le personnage.



Consommables

Plusieurs habiletés 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 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. Celui-ci contient ses Francs et Heures de départ, son billet d'embarquement et son résumé de personnage. À ce portefeuille s'ajoutent les possibles documents liés à des habiletés détenues. Le portefeuille doit être remis en fin d'événement.

Vols en-jeu

Aucune habileté technique ne permet de réaliser un « vol à la tire » à *L'Odyssée*. Cependant, cela ne vous protège pas des vols. Au contraire, plusieurs de vos

possessions, si vous les laissez sans surveillance ou y êtes contraintes, pourraient vous êtres subtilisées. La règle de jeu liée au vol est simple : À moins d'indications contraires clairement affichées (ex : une mention « Hors-jeu » sur un document) ou du caractère hors-jeu évident d'un objet (ex : Dollars canadiens, carte d'assurance maladie, cellulaire, etc.), tout objet en salle pourrait être subtilisé en-jeu.

Un sac à main, une valise ou une boîte pourraient être fouillés s'ils sont laissés à la vue de toutes sur le site de jeu. Vos Francs, Heures, billet d'embarquement, consommables, accessoires scénaristiques, concoctions et documents en-jeu pourraient donc être volés ou espionnés. Il est vivement conseillé de laisser hors-jeu ou dans un contenant distinct (ex : vos poches) vos effets personnels n'étant pas destinés au jeu.

En cas de doute sur le caractère en-jeu d'un objet, ou sur la possibilité de laisser un objet personnel spécifique en sécurité, vous pouvez vous adresser à la Régie lors d'un événement. À l'inverse, si vous subtilisez un objet personnel, remettez-le immédiatement à la Régie après avoir conclu la scène l'impliquant.

ACCESSOIRES SCÉNARISTIQUES

Certains accessoires scénaristiques sont fournis par l'Organisation et jouent un rôle important dans le déroulement de l'histoire. Ces objets peuvent être librement volés en jeu. Ils ne peuvent toutefois jamais être cachés hors de la zone de jeu (par exemple dans un vestiaire) ni dissimulés dans un endroit inaccessible ou déraisonnable (derrière une bibliothèque, dans des sous-vêtements, dans un contenant hors jeu, etc.). Ces accessoires sont identifiables grâce à un autocollant représentant la rose des vents ci-dessous.

En dehors de cette contrainte, leur propriétaire est libre de les exposer publiquement ou d'en garder l'existence secrète. Afin de signaler qu'un personnage est en possession d'un objet scénaristique potentiellement convoité, celui-ci doit toutefois porter un **bracelet de perles bleues avec une étiquette** fourni par la Régie. Sur l'étiquette est représentée une esquisse de l'objet possédé. Le bracelet en lui-même est hors-jeu et ne saurait être l'objet d'une discussion RP. Si un personnage voit un bracelet et l'esquisse de l'objet qu'il représente, il pourra le jouer comme s'il avait aperçu, en un bref coup d'oeil, l'objet en question. Si l'objet change de propriétaire, le bracelet doit être transmis au même moment. Ce mécanisme vise à préserver l'intérêt des objets scénaristiques en permettant aux propriétaires de protéger leur identité, tout en offrant aux autres personnages un indice leur indiquant qu'un individu est en possession d'un item recherché.

À la fin de chaque événement, tous les accessoires scénaristiques et les bracelets appartenant à l'Organisation doivent être remis à la Régie. Ils seront restitués à leur propriétaire lors de l'événement suivant, s'il y a lieu.



Cabines

Sur les huit étages constituant le *SS 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 paquebot 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 Décorations qui y sont déposées.

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 utilités :

- ***Entreposage de Décorations*** : Toutes les Décorations acquises par un personnage doivent être entreposées dans sa cabine. Lorsqu'il y est déposé, l'objet apparaît sur l'illustration de la cabine sur l'Interface en ligne et modifie la Trésorerie.
- ***Affirmation du statut*** : La classe d'une cabine est le fondement de l'affirmation du statut social d'un personnage. Plus encore, elle est le reflet de l'Influence ou de la Trésorerie de l'individu.
- ***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. Certaines cabines peuvent avoir un historique particulier les plaçant au cœur de l'histoire.

La taille de la cabine augmente automatiquement lorsqu'un personnage atteint une Influence ou une Trésorerie suffisante :

- **Influence ou Trésorerie remarquable** = Passage vers une **Chambre**
- **Influence ou Trésorerie absolue** = Passage vers une **Suite**

La taille de la cabine est purement esthétique et narrative : c'est une récompense accordée pour avoir réussi à se hisser au sommet d'une échelle du pouvoir.

Aucune règle spécifique ne prévoit qu'un personnage puisse changer son statut social ou sa classe de cabine de façon permanente. Une telle ascension sociale, bien que possible, doit être justifiée à l'Organisation par un développement narratif adéquat.

Salles communes

À sa création, chaque personnage se voit attribuer une cabine personnelle. Véritable espace privé, celle-ci constitue son lieu de résidence à bord du *SS Magellan* et l'endroit où il retourne d'un événement à l'autre. Le navire met également à la disposition de certains groupes des **Salles communes**, destinées à accueillir leurs activités et à rassembler leurs membres. Selon leur vocation, ces espaces peuvent prendre de nombreuses formes : salle d'exposition, archives documentaires, bureau syndical, café mondain, loge d'une société privée, etc.

Contrairement aux cabines, dont les mécanismes sont uniformes et bien définis, les Salles communes sont conçues pour être flexibles. Chacune bénéficie d'un fonctionnement propre, adapté à la nature de l'Association qui l'occupe.

Obtenir une Salle commune

L'obtention d'une Salle commune nécessite la création d'une **Association** officiellement reconnue à bord du navire. Pour être admissible, une Association doit respecter les critères suivants :

- ***Une mission commune*** : L'Association poursuit un objectif dépassant les intérêts d'une simple famille, d'un groupe d'amis ou d'une cohorte de personnages. Elle doit pouvoir accueillir des membres d'horizons variés réunis autour d'une mission ou d'un intérêt partagé.
- ***Un minimum de dix membres uniques*** : L'Association doit compter au moins dix personnages acceptant d'être inscrits au registre officiel du *SS Magellan*. Un personnage peut appartenir à plusieurs Associations, mais ne peut être comptabilisé comme membre unique qu'une seule fois. Si le nombre de membres demeure inférieur à ce minimum pendant une période prolongée, l'Organisation pourrait dissoudre l'Association.
- ***Un caractère distinctif*** : L'Association doit proposer une vocation originale et ne pas être un doublon d'une organisation déjà existante.

La création d'une Association et l'attribution d'une Salle commune demeurent assujetties à l'approbation de l'Organisation entre les événements.

Gérer une Salle commune

Lors de la fondation de l'Association, ses membres et l'Organisation déterminent ensemble l'effet technique propre à leur Salle commune. Chaque lieu possède ainsi un pouvoir unique conçu sur mesure afin de soutenir les activités du groupe. Les possibilités sont volontairement ouvertes et limitées uniquement par la cohérence du projet et le potentiel de création de jeu.

Chaque Salle commune est administrée par un responsable d'Association. Son contenu est accessible sur l'Interface en ligne à l'ensemble des membres, tandis que les autres passagères connaissent uniquement son existence et son emplacement. Comme une

cabine, une Salle commune peut être meublée et décorée. Les Décorations qui s'y trouvent lui confèrent une Trésorerie propre qui améliore progressivement son effet technique. En contrepartie, ces objets peuvent faire l'objet de cambriolages.

Exemple : Plusieurs passionnées d'histoire et de documentation fondent le Cercle des Archivistes du SS Magellan. L'Organisation leur attribue une salle d'archives. Celle-ci leur permet de gérer les collections de journaux disponibles à bord et leur donne accès à des informations documentaires supplémentaires dont la quantité dépend de la Trésorerie de leur Salle commune.



Décorations

Au fil de leurs aventures, les passagères du *SS Magellan* peuvent acquérir des objets précieux, rares ou simplement remarquables. La plupart de ces biens prennent la forme de **Décorations** : œuvres d'art, meubles, bibelots, tableaux, tapis, curiosités, etc.

Ces Décorations peuvent provenir de nombreuses sources : créations d'artistes, importations de collectionneuses, récompenses de concours ou découvertes réalisées lors d'expéditions. Quelle que soit leur origine, elles possèdent toujours deux caractéristiques communes :

- ***Une valeur en Francs*** : Chaque Décoration possède une valeur en Francs internationaux qui reflète sa rareté et détermine l'augmentation de Trésorerie qu'elle procure à sa propriétaire. Cette valeur varie généralement de 3 Francs pour un objet courant à 30 Francs pour une pièce exceptionnelle ou unique. La perte d'une Décoration entraîne également la perte de la Trésorerie qui lui est associée.
- ***Une présence dans une cabine ou Salle commune*** : Chaque Décoration est entreposée et exposée dans la cabine de sa propriétaire. Elle apparaît ainsi sur l'Interface en ligne et contribue à l'aménagement ainsi qu' à la Trésorerie de la pièce.

Le transfert d'une Décoration d'une cabine à une autre nécessite l'utilisation de l'habileté **Déménagement (VI. Les Amoureux)**. Cette règle ne s'applique toutefois pas lors de la première acquisition d'un objet (création, importation, découverte, etc.) ni à la suite d'un cambriolage réussi.

Les cabines ne sont pas à l'abri des vols. Afin de protéger leurs biens, les personnages peuvent y installer des Renforts (voir **Création (III. L'Impératrice)**) : coffre-fort, serrure supplémentaire, compartiment dissimulé, animal de garde, ou toute autre mesure crédible. Selon leur nature et le degré de préparation du cambriolage, ces Renforts peuvent compliquer l'opération, empêcher le vol ou encore augmenter le nombre d'indices laissés par les cambrioleuses.

Verrous et sécurité

Afin d'assurer l'équilibre de jeu, les portes et contenants en-jeu ne peuvent pas être verrouillés à l'aide de réelles serrures. Pour verrouiller une porte, vous devrez acquérir en-jeu un « Verrou » pouvant prendre différentes formes. Celui-ci sera représenté par une feuille plastifiée (ci-contre). Lorsqu'affiché, celui-ci empêchera quiconque d'ouvrir la porte ou le contenant associé. Seule l'habileté **Ouverture (XVI. La Tour)**, un objet spécifiquement remis à cet effet ou un Régisseur pourra alors retirer le verrou. Le verrou, s'il n'est pas retiré contre la volonté de son propriétaire, peut être récupéré après son installation afin d'être installé ailleurs. Toutefois, dans tous les cas, il sera perdu à la fin de l'événement.

Un verrou peut aussi être installé sur la porte d'une cabine pour augmenter la difficulté d'un éventuel cambriolage. Il est alors immédiatement consommé et ne peut être récupéré.



La Gouvernance du *SS Magellan*

Le *SS Magellan* appartient à la Société des Nations. À la suite de l'appel d'offres lancé en avril 1925, celle-ci s'est distinguée par la solidité de son projet, tant sur le plan des investissements que de la viabilité de la gestion du navire. Ce paquebot navigue donc désormais sous un pavillon international, indépendant de tout État. En conséquence, chacun des pays membres de la Société des Nations est tenu de l'accueillir lors de ses escales et de mettre à sa disposition les infrastructures et les ravitaillements nécessaires. Son arrivée dans un port constitue ainsi un événement diplomatique et économique majeur.

En dehors des États qui financent la Société des Nations, le *SS Magellan* ne relève d'aucune autorité nationale. Il fonctionne comme une véritable micro-société autonome. Le navire agit à la fois comme une ambassade internationale itinérante, allant à la rencontre des grands enjeux de son époque, et comme un lieu de rencontre réunissant diplomates, scientifiques, industrielles, financières, religieuses et touristes du monde entier.

Afin d'assurer son financement la Société des Nations a maintenu un volet touristique et confié la gestion quotidienne du navire à plusieurs institutions présentes à bord.

Les Collèges

L'autorité suprême demeure entre les mains du Conseil de la Société des Nations, établi à Genève. Celui-ci n'intervient toutefois qu'en cas de crise exceptionnelle, laissant la gestion courante du *SS Magellan* à quatre Collèges, supervisés par un Directoire :

- ***Collège des moeurs*** : Composé de représentants religieux et de philosophes, le Collège des moeurs veille au maintien des bonnes mœurs et enquête sur les activités occultes présumées. Le paquebot n'est soumis à aucune loi religieuse. Le Collège peut délivrer des permis autorisant certaines pratiques occultes. Toute activité exercée sans cette autorisation est réputée illégale.
- ***Collège de la vie civile*** : Le Collège de la vie civile est responsable de la cohésion de la communauté à bord. Il organise les activités publiques et les festivités, entretient les relations publiques internes, et traite les plaintes de nature civile.
- ***Collège économique*** : Le Collège économique supervise les approvisionnements, la gestion du personnel et l'entretien du navire. Il est également chargé des enquêtes portant sur les crimes contre les biens, tels que le vol, la contrebande ou le sabotage. **(Voir annexe Approvisionnements et cales)**
- ***Collège de la sûreté*** : Le Collège de la sûreté est responsable des enquêtes concernant les crimes contre les personnes, notamment les agressions, les enlèvements et les meurtres. Il assure également le suivi des dossiers diplomatiques confiés au *SS Magellan* par la Société des Nations et la gestion des relations publiques à l'externe.

Composition des Collèges

Chaque Collège peut compter jusqu'à huit membres. Leur nomination s'effectue selon les règles suivantes :

- Trois membres sont désignés par l'Organisation en fonction de leur implication dans le domaine concerné, de leur volonté de s'investir et de la diversité des intérêts représentés.
- Un membre est nommé en récompense de sa contribution financière au *SS Magellan*. Les Heures et les Francs donnés au navire sont cumulés entre deux renouvellements, les quatre plus grandes donatrices obtenant chacune un siège dans un Collège.
- Un membre est nommé par suffrage universel à bord du navire.
- Ces cinq membres initiaux peuvent ensuite désigner jusqu'à trois membres supplémentaires. Sauf décision unanime, ces personnes ne peuvent appartenir à l'entourage immédiat (famille, compagnie, régiment, etc.) de l'un des membres initiaux.

Un même personnage ne peut siéger dans plus d'un Collège à la fois. La composition des Collèges est renouvelée tous les trois événements, soit au premier événement en octobre et au quatrième événement en février. Toute vacance survenant entre deux renouvellements est comblée par les membres demeurant en fonction.

Lors de chaque Escale au port, chacun des Collèges tient une réunion officielle au cours de laquelle il élit une représentante pour la traversée à venir. Cette représentante reçoit un insigne distinctif et devient, jusqu'à la prochaine élection, la seule habilitée à exercer les pouvoirs exécutifs de son Collège.

Le Directoire

Le Directoire est composé des quatre représentantes des Collèges ainsi que d'une présidente élue au suffrage à chaque trois événements par l'ensemble des passagères du *SS Magellan*. La présidente ne prend pas part aux votes, mais départage les égalités. Le Directoire n'intervient jamais dans la gestion quotidienne du navire. Il est compétent pour:

- Rendre la justice, en confirmant ou en rejetant les décisions proposées par les Collèges à l'issue de leurs enquêtes.
- Implanter des politiques temporaires et globales, notamment une quarantaine, une taxe spéciale, un couvre-feu ou toute autre mesure exceptionnelle.
- Répartir le budget du navire entre les différents Collèges.
- Arbitrer les conflits de compétences entre les Collèges.
- Placer temporairement un Collège sous tutelle lorsqu'il existe des motifs sérieux de croire à un dysfonctionnement ou à un cas de corruption.
- Communiquer -requête ou doléance- avec le Secrétaire-Général de la Société des Nations

JUSTICE ET CRIMINALITÉ

La justice à bord du *SS Magellan* est assurée par les Collèges et le Directoire gouvernant le navire. Le fonctionnement du navire est régi par un code de lois volontairement succinct, rédigé par l'Organisation. Celui-ci distingue trois catégories d'infractions :

- Crimes contre la personne : Tout acte d'agression non-consentante envers un individu (ex : blessure, meurtre, enlèvement, coercition, etc.).
- Crimes contre la propriété : Tout acte d'agression envers le bien d'autrui (ex : vol, sabotage, fraude, contrefaçon, etc.).
- Crimes occultes : La ligne entre un crime occulte et un acte ésotérique mondain varie. Toutefois, la limite est souvent établie lorsqu'il y a invocation active d'une entité dans un objectif occulte. En cas de doute, il revient au Collège des moeurs de trancher et de prodiguer préventivement des autorisations de pratique ésotérique.

L'application de la justice se déroule en deux étapes. Le Collège compétent est d'abord chargé de mener l'enquête, de recueillir les preuves et, au besoin, de recommander une sanction. Une fois le dossier complété, celui-ci est transmis au Directoire, qui confirme, modifie ou rejette les conclusions avant de rendre la décision finale et d'appliquer la sanction. L'Organisation de *L'Odyssée* conserve néanmoins un droit de regard sur les décisions les plus importantes et peut intervenir exceptionnellement lorsqu'une sanction risque d'avoir des conséquences majeures (ex : expulsion du navire).

Toute activité criminelle menée dans la clandestinité a des répercussions sur l'ensemble de la communauté. Ce système repose sur un principe simple : le crime profite à son autrice au détriment de la collectivité. Ainsi, un crime contre une personne entraîne une légère diminution de l'Influence de tous les personnages présents à l'événement, tandis qu'un crime contre les biens réduit légèrement leur Trésorerie. Le caractère clandestin de l'infraction est essentiel. Seuls les crimes demeurés secrets produisent ces effets collectifs. À titre d'exemple, une diffamation publique et assumée n'affectera pas l'Influence générale du navire.

Chaque acte criminel commis alimente le dossier judiciaire de son autrice. Lorsqu'un nombre suffisant d'infractions y est consigné, un rapport est automatiquement transmis au Collège compétent. Celui-ci décrit les actes commis et les indices disponibles, sans jamais révéler l'identité du responsable. Les enquêtrices disposent ainsi de premières pistes leur permettant d'identifier, retrouver et, au besoin, traduire la coupable devant la justice.

Les événements extérieurs

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.

Trames géopolitiques

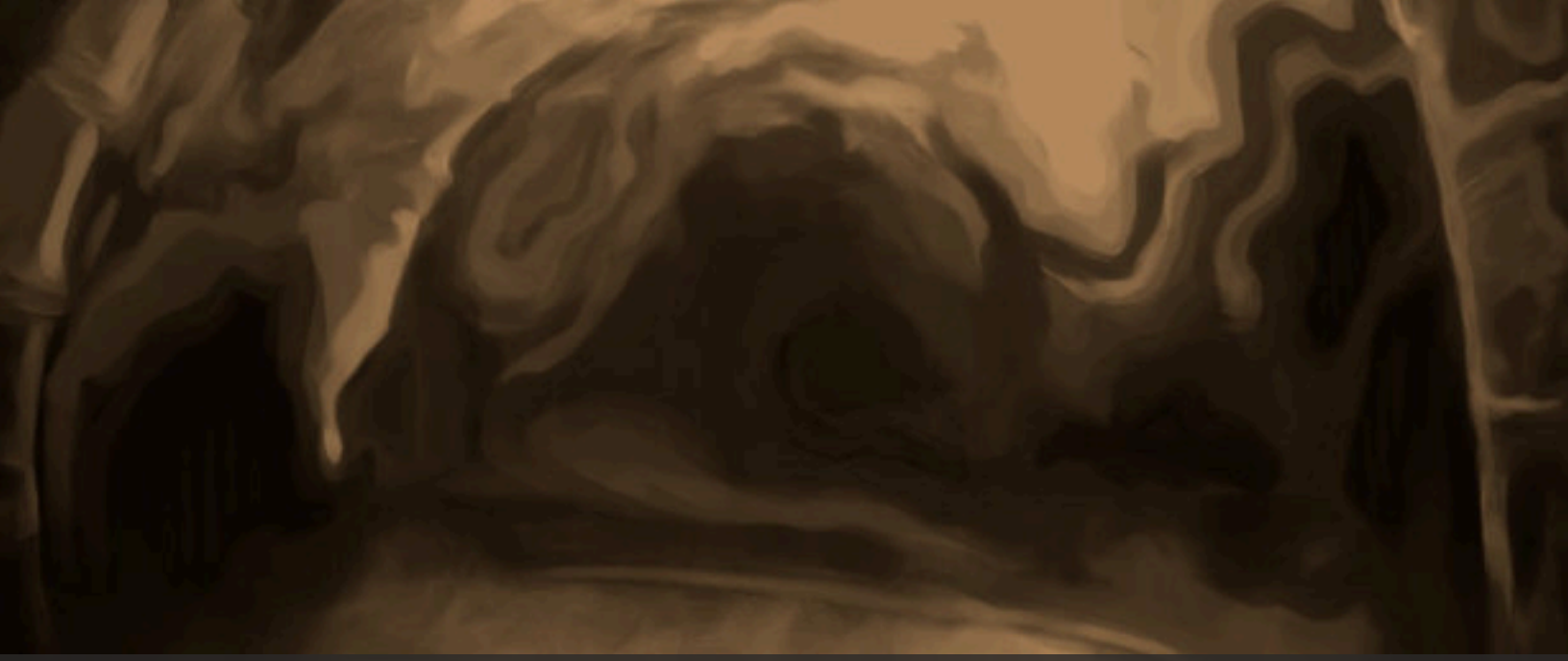
À chaque événement, l'Organisation définit un certain nombre de **trames géopolitiques** mondiales. Le commun des mortels n'est pas automatiquement informé de ces bouleversements lointains. Sauf rares exceptions, les personnages ne peuvent pas participer en personne à ces événements mondiaux ; la vie des passagères se trouve à bord du *SS Magellan* et elles 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'Escale au port. L'envoi (et la réception) d'une missive vers l'extérieur est possible, mais celle-ci devra être affranchie par la poste en salle au coût de 6 Heures. 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. La liste des affiliations possibles est pratiquement infinie et grandement laissée à la discrétion des participants ; Une passagère pourrait 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 mènera très fréquemment à 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. 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, les personnages détenant une affiliation pourraient recevoir des informations privilégiées au sujet de certaines trames ou encore être interpellés pour certaines scènes, et ce même s'ils ne détiennent pas d'habiletés associées.



Annexe 1
L'occultisme



L'OCCULTISME ET LE SURNATUREL

L'univers de L'Odyssée est réaliste et ancré dans la période historique des années 1920. Loin d'être prouvé et accepté, le surnaturel est, tout comme dans notre monde, empreint de fascination et de peur. Même sur le SS Magellan, où les récits étranges sont nombreux, les phénomènes surnaturels sont tantôt niés par les sceptiques, tantôt condamnés et craints par le commun des mortels. Néanmoins, certains osent, malgré les interdits et les périls, jongler avec l'occultisme...

LA DISSONANCE

La Dissonance porte plusieurs noms selon les croyances de chacun : Corruption, damnation, folie, déchéance, etc. Peu importe comment on la nomme, la Dissonance renvoie à un fait simple et terrifiant : Toute interaction avec l'occulte semble profondément affecter l'être humain. Certains rites prévisibles, tels les **Envoûtements**, ne semblent que peu compromettre leurs pratiquantes. Les initiatives plus audacieuses et imprévisibles, cependant, sont susceptibles d'accélérer ce processus. Plus encore, celles qui parlent impunément et avec légèreté de ces réalités incompréhensibles paraissent vouées à être altérées. Les conséquences de la Dissonance sont peu connues, mais les rumeurs au sein des traditions spirituelles pullulent : Dissociation de la personnalité, hallucinations, paranoïa, démence, catatonie...et même la mort.

Concrètement, chaque personnage est doté d'une jauge secrète de Dissonance. Tout **Rituel** augmente plus ou moins la Dissonance des personnages impliqués en fonction de la justesse des protocoles, des objectifs visés et d'autres variables. D'autres initiatives occultes pourraient aussi contribuer à celle-ci. Si la Dissonance d'un personnage atteint un certain seuil, il subira des effets négatifs à la discrétion de l'Organisation, ceux-ci pouvant aller jusqu'à la fin à court terme du personnage (Mort, disparition, départ, internement, etc.).

INITIATION ET FOCALISATEURS

L'interaction avec le surnaturel nécessite toujours une initiation au monde occulte permettant d'ouvrir son « troisième œil ». Sauf en de rares exceptions bien encadrées, le commun des mortels n'entendra jamais les voix des esprits ou n'aura pas de visions des puissances supérieures ; le surnaturel restera un coffre fermé à double tour. Au mieux, les manifestations surnaturelles dans sa vie pourront trouver une explication rationnelle crédible.

Pour être initié au monde occulte, un personnage doit vivre un contact marquant avec le surnaturel. Cela peut se faire en assistant à un rite tenu par un initié, ou en en faisant la demande à l'Organisation afin qu'une opportunité lui soit présentée. Lorsque cette initiation sera complétée, le personnage pourra débuter l'acquisition d'habiletés identifiées comme **Inavouables (Occultes)**.

La plupart des habiletés occultes permettent la création et la possession d'un Focalisateur mystique. Un Focalisateur est un objet permanent représenté en-jeu fourni par le participant et spirituellement lié au personnage. Il peut prendre différentes formes selon l'habileté : Talisman, dague, calice, amulette, etc. Chaque Focalisateur est associé à une thématique ésotérique spécifique lui donnant la possibilité de réaliser un **Envoûtement** et d'accomplir plus sécuritairement un rôle spécifique dans le cadre d'un **Rituel**.

Un personnage peut dissimuler ou camoufler un Focalisateur sur lui. Toutefois, s'il vient à le perdre lors d'un événement (ex : Vol ou destruction), il ne pourra plus utiliser les habiletés occultes lui étant associées. À l'événement suivant, il pourra récupérer un nouveau Focalisateur afin de réutiliser ses habiletés.

LES SACRIFICES

Toute interaction avec le surnaturel, qu'il s'agisse d'un Envoûtement ou d'un Rituel, exige un Sacrifice. Les Sacrifices sont des objets spécifiquement fabriqués afin de servir une vocation ritualistique. Ils sont habituellement conçus à l'aide de certaines habiletés, mais peuvent être acquis par des moyens détournés au fil du jeu :

- Tapis sigilistique **(Artisanat mystique - XII. Le Pendu)**
- Cierge noir **(Artisanat mystique - XII. Le Pendu)**
- Élixir mercuriel **(Artisanat mystique - XII. Le Pendu)**
- Fiole de sang consacré **(Alchimie - XXI. Le Monde)**

Une fois créé, le Sacrifice peut être récupéré à la Régie où l'accessoire physique sera remis. Après son utilisation, il sera consommé et devra être rapporté à la Régie. Les Sacrifices ne se conservent pas entre les événements.

LES ENVOÛTEMENTS

Les Envoûtements sont le volet prévisible et sécuritaire de l'occultisme. Chaque Focalisateur permet de réaliser un Envoûtement spécifique ayant des effets prédéfinis. Ceux-ci obéissent toujours à une logique similaire :

- Nécessitent la présence d'au moins deux personnages : L'occultiste et un assistant/ une cible.
- La réalisation d'un rite, d'une séance ou d'une pratique vouée à une entité d'au minimum 5 minutes.
- La consommation d'un Sacrifice de son choix.

Tant que ces conditions sont satisfaites (et celles spécifiques à chaque Envoûtement), le déroulement de la scène associée est à la discrétion du personnage. Le rite pourrait rassembler davantage de participantes, combiner la réalisation simultanée de plusieurs Envoûtements en provenance de plusieurs occultistes, mettre en scène des effets spéciaux, etc.

Ainsi, l'utilisation de cette habileté peut être faite en toute intimité tout comme elle peut être l'objet d'une séance de groupe où divers Envoûtements invoquant une même entité sont combinés. En cas de séance de groupe, le coût en Sacrifice pour chaque Envoûtement activé doit être acquitté. Dans tous les cas, un personnage ne peut pas, à un moment donné d'un événement, être affecté plus d'une fois par un même Envoûtement.

En somme, les Envoûtements ont un déroulement relativement libre, mais des effets fixes et prévisibles.

LES RITUELS

Contrairement aux Envoûtements, les Rituels ont un protocole strict, mais des effets plus libres. Ceux-ci permettent d'exiger des résultats sortant des balises prévues par les Envoûtements ou les autres habiletés. Mais attention : Tout Rituel, même s'il est organisé à la perfection, augmente la Dissonance de l'ensemble de ses participantes.

Tout Rituel doit minimalement impliquer cinq ritualistes :

- La **Purificatrice**, qui purifie le site du rituel pour en expulser les entités indésirables
- La **Gardienne**, qui apaise ou maîtrise l'entité
- L'**Invocatrice**, qui donne sa voix à l'entité
- La **Portière**, qui clôt un rituel et force l'entité à partir
- La **Guide**, qui manifeste l'intention du rituel

N'importe quel personnage peut tenir un rôle dans un Rituel. Toutefois, une non-initiée s'expose à une dissonance accrue.

Ces cinq rôles permettent la tenue du Rituel lui-même. Si l'un de ces rôles vient à manquer, le Rituel sera automatiquement un échec. Le cinquième rôle -le Guide- détermine l'intention unique, ou l'objectif, du Rituel entrant dans l'une de ces catégories :

- ***Le Temps*** : Intentions offrant une Vision des événements passés ou futurs
- ***L'Espace*** : Intentions offrant une connaissance du présent, du réel et de ses lois
- ***Le Corps*** : Intentions affectant un corps physique positivement ou négativement
- ***L'Esprit*** : Intentions affectant un esprit (vivant ou défunt) positivement ou négativement

Rien n'empêche que des spectatrices n'ayant aucun rôle actif assistent au Rituel, mais celles-ci s'exposent comme toutes les autres à un gain de Dissonance. Enfin, au moins un Sacrifice de chaque type doit être présent lors de la cérémonie de Rituel.

Les effets concrets d'un Rituel doivent être discutés avec l'Organisation avant de débuter l'initiative. Il est donc nécessaire d'informer l'Organisation avant l'événement d'une volonté de tenir un Rituel par le biais de la section **Initiative** du formulaire d'inscription sur l'Interface en ligne. Trois questions aident celle-ci à planifier le tout :

- Quelle sera l'intention du Rituel? (Obligatoire)
- Quelle sera l'entité invoquée? (Obligatoire)
- Quel sera le déroulement, et qui seront les ritualistes? (Optionnel)

Les participantes disposent d'une vaste liberté quant à leurs objectifs, pour autant que ceux-ci soient créateurs de jeu. Selon les intentions, la Régie acceptera ou présentera au besoin des alternatives.

Pour en savoir plus au sujet des rôles, des entités et du déroulement suggéré d'un Rituel, consultez le Manifestum Arcanorum, document en-jeu portant sur l'occultisme rituel.

LA THÉOLOGIE

L'habileté **Théologie (V. Le Hiérophante)** constitue l'exception en matière d'occultisme. Reposant sur l'adhésion à une religion organisée, publique et communément partagée (ex : Catholicisme), elle n'invoque pas d'entité et repose sur l'exorcisme des influences surnaturelles. À l'image des Focalisateurs, les personnages religieux possèdent et utilisent un symbole religieux personnel (ex : crucifix, médaille de saint, relique, etc.). Le symbole religieux obéit aux mêmes règles générales que les Focalisateurs (ex : affichage, perte, présence lors de l'activation d'habiletés, etc.).

Les rites religieux ne consomment pas de Sacrifices. Toutefois, ils sont toujours épuisants physiquement et mentalement pour celles qui les pratiquent. Plus encore qu'un Envoûtement de **Petit exorcisme**, un Rituel de **Grand exorcisme** affectera assurément toutes les célébrantes en fonction du degré de réussite obtenu. Il peut donc être judicieux de dépasser le degré de réussite minimale en mobilisant davantage de théologiens afin de mitiger ces effets.

Le déroulement des actes théologiques est à la discrétion des personnages : prières en latin du « De exorcismis et supplicationibus quibusdan », aspersion d'eau bénite, maîtrise physique de l'affligé, etc. Contrairement aux Rituels occultes, il n'y a ici pas de rôles prédéfinis et obligatoires. L'exorcisme, petit ou grand, est toujours un affrontement contre une force surnaturelle profondément enracinée dans une victime. Il est donc recommandé de préalablement scénariser la scène entre les intervenantes clés afin d'assurer un effet théâtral maximal!

L'ALCHIMIE

L'alchimie est un art occulte consacré à l'étude et à la transformation de l'être. Là où d'autres cherchent avant tout à éviter la Dissonance, les alchimistes tentent d'en comprendre les effets sur le corps et l'esprit afin de les traiter, de les manipuler et, ultimement, de dépasser les limites naturelles de l'être humain. Cette quête de perfection porte le nom de Magnum Opus, ou Grand Œuvre. Elle conduit progressivement l'alchimiste à travers quatre grandes phases de transformation : Nigredo, Albedo, Citrinitas et Rubedo.

La Melothesia : Cartographier l'Être

Pour l'alchimiste, le corps et l'esprit sont divisés en sept Sièges planétaires : Sol, Luna, Mercurius, Venus, Mars, Jupiter et Saturnus. Chacun correspond à certaines fonctions physiques et cérébrales. La Dissonance peut endommager ces fonctions; l'alchimie permet de les traiter, mais aussi de chercher à les altérer.

La Tria Prima : Transformer l'Être

Tout être est constitué en respect de la « Tria Prima », soit les trois principes fondamentaux : Sal (associé aux fonctions physiques), Sulphur (associé aux fonctions cérébrales) et Hydrargyrus, (principe plus fluide dont les possibilités sont réservées aux alchimistes les plus avancés). En acquérant suffisamment de connaissances, un alchimiste peut altérer sa propre Tria Prima afin de modifier durablement certaines fonctions de son être.

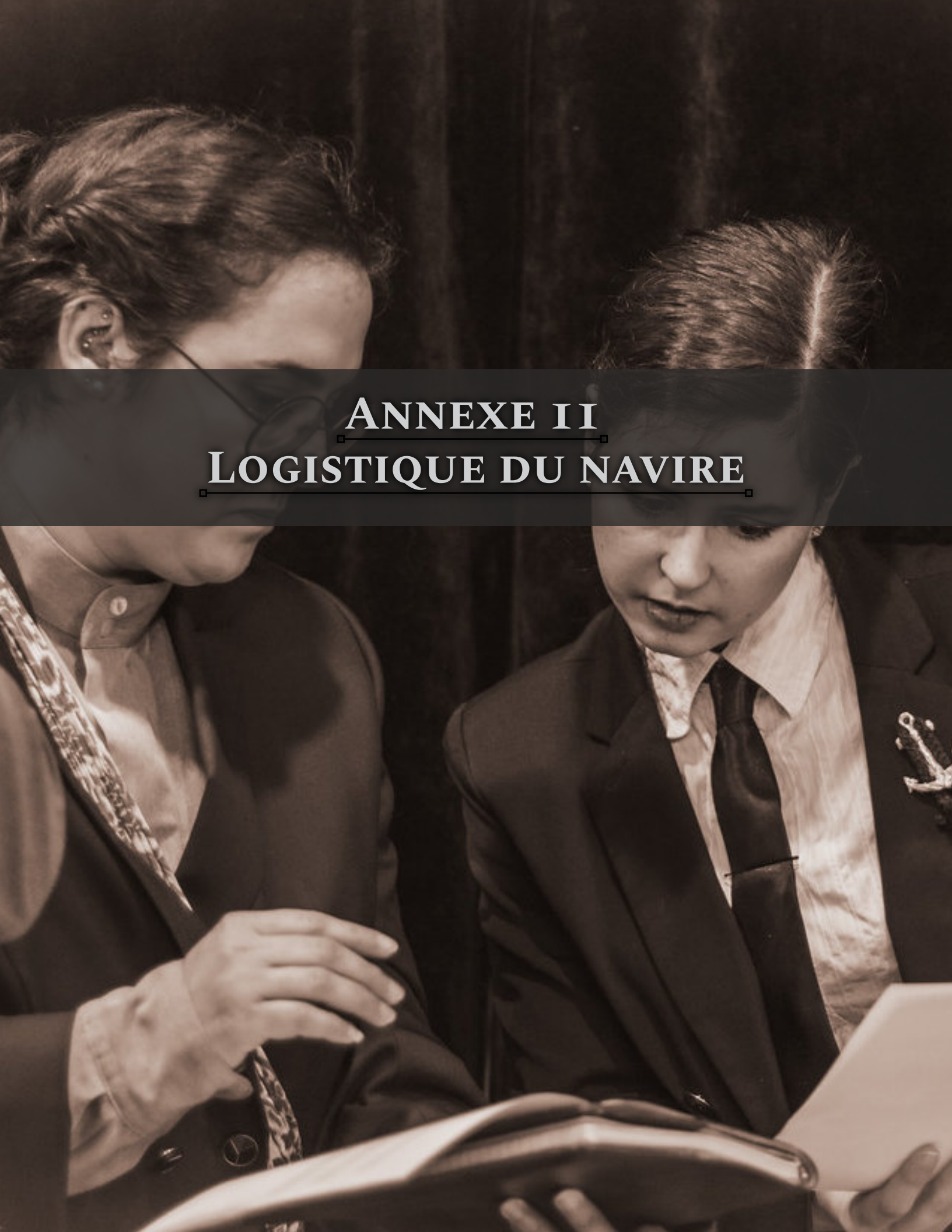
Les concoctions alchimiques

L'alchimie permet également de concevoir des concoctions capables d'agir sur les fonctions physiques ou cérébrales d'une personne (soi-même ou autrui). Une recette fonctionne comme une Phrase : les matières alchimiques constituent son vocabulaire, les Principes alchimiques déterminent l'action recherchée, et les Éléments permettent d'en préciser les caractéristiques. Plus l'alchimiste développe ses connaissances, plus il dispose d'un vocabulaire étendu et peut élaborer des effets complexes et précis. Une concoction peut ainsi être administrée afin de déclencher des effets particuliers.

Un art de recherche et d'expérimentation

L'alchimie n'est donc pas un simple catalogue de potions. L'alchimiste doit chercher, expérimenter et développer ses propres connaissances. Il apprend progressivement à connaître de nouvelles matières et à découvrir leurs propriétés cachées, ce qui élargit les effets qu'il peut concevoir. Le tiers de son habileté déterminera jusqu'où il peut pousser ses recherches, ses concoctions et la transformation de sa propre Tria Prima. En jeu, l'alchimie constitue ainsi une voie permettant de comprendre et traiter certaines conséquences de la Dissonance, créer des effets alchimiques et transformer progressivement l'être humain lui-même.

À l'achat du premier tiers d'habileté d'alchimie, un document détaillant le fonctionnement de cet art est remis par le biais de la fiche de personnage sur l'Interface en ligne (dans l'onglet « Communications »).



Annexe 11
Logistique du navire

APPROVISIONNEMENT DU NAVIRE

Le grand jeu économique de *L'Odyssée* passe par la gestion des cales du navire. Il s'agit d'une mécanique administrée par le Collège économique et qui touche autant le commerce, l'approvisionnement du voyage, la contrebande que la corruption.

LES CALES

À chaque événement, un plan des cales du *SS Magellan* est mis à la disposition du **Collège économique**. Ce plan présente une quantité limitée d'espaces libres pour accueillir des caisses lors de l'Escale au port. Il y a un total de **15 espaces libres** pour les caisses dans la cale. Le Collège économique a entière liberté pour déterminer ce qui les occupera. Le Collège économique se rassemble tout juste avant le départ du port (17h30 à 18h00). Chaque type de caisse a un effet spécifique lors de la traversée en cours :

Caisse de ravitaillements

Le *SS Magellan* a besoin de ravitaillements pour atteindre confortablement le prochain port : nourriture, carburant, médicaments, etc. Chaque jour -partiel ou complet- de traversée en haute-mer nécessite 1 caisse de ravitaillement. Un voyage dure habituellement entre 4 et 8 jours, mais pourrait s'allonger selon l'itinéraire fixé par le Conseil du Capitaine. S'il y a pénurie ou surplus, un effet est possible :

- ***Pénurie de 3 caisses et plus*** : 100% des chances d'un effet négatif global à la prochaine traversée.
- ***Pénurie de 2 caisses*** : 75% des chances d'un effet négatif global à la prochaine traversée.
- ***Pénurie de 1 caisse*** : 50% des chances d'un effet négatif global à la prochaine traversée.
- ***Nombre juste*** : Aucun effet. Quantité normale et souhaitable.
- ***Surplus de 1 caisse*** : 50% des chances d'un effet positif global à la prochaine traversée.
- ***Surplus de 2 caisses*** : 75% des chances d'un effet positif global à la prochaine traversée.
- ***Surplus de 3 caisses et plus*** : 100% des chances d'un effet positif global à la prochaine traversée.

Caisse de consommables

La présence d'une caisse de consommables dans les cales du Magellan permet aux employés du navire d'obtenir un remboursement pour le type de consommable qu'elle contient lors de travaux dédiés au *SS Magellan*. En effet, chaque membre du personnel (machiniste, médecin, etc.) doit normalement fournir lui-même les consommables nécessaires à son travail. Toutefois, lorsqu'un service est rendu au bénéfice du navire et qu'une caisse correspondant au consommable utilisé est disponible dans les cales, l'employé peut obtenir un remboursement de 2 Francs en remettant son consommable à la Régie.

Le type de consommable contenu dans une caisse doit être déterminé au moment de son embarquement. Les catégories possibles sont les suivantes : Papier, Soufre, Mercure, Sel, Craie, Étoffe ou Pièces de rechange.

Caisse de marchandises

Grâce à l'habileté **Négoce (X. La Roue de Fortune)** ou à des perches narratives, des personnages pourraient vouloir loger dans la cale une caisse de marchandise jusqu'à un autre port. La caisse sera entreposée sans frais et à l'abris de tout cambriolage. Une fois livrées à bon port, ces marchandises accorderont un profit ou un effet narratif. Ces caisses n'accordent aucun avantage global au navire.

LA CONTREBANDE

Un bien de contrebande est un objet ou une marchandise interdit à bord du *SS Magellan* ou n'ayant pas été déclaré et tarifé. N'importe quelle marchandise peut donc relever de la contrebande si elle n'est pas déclarée officiellement dans les registres. Celle-ci sera nécessairement plus rentable -commercialement ou narrativement- que des marchandises officielles. Les lois variant selon les pays, il n'y a donc pas de marchandise de facto criminelle ; il revient aux différents Collèges et au Directoire de déterminer ce qui est interdit.

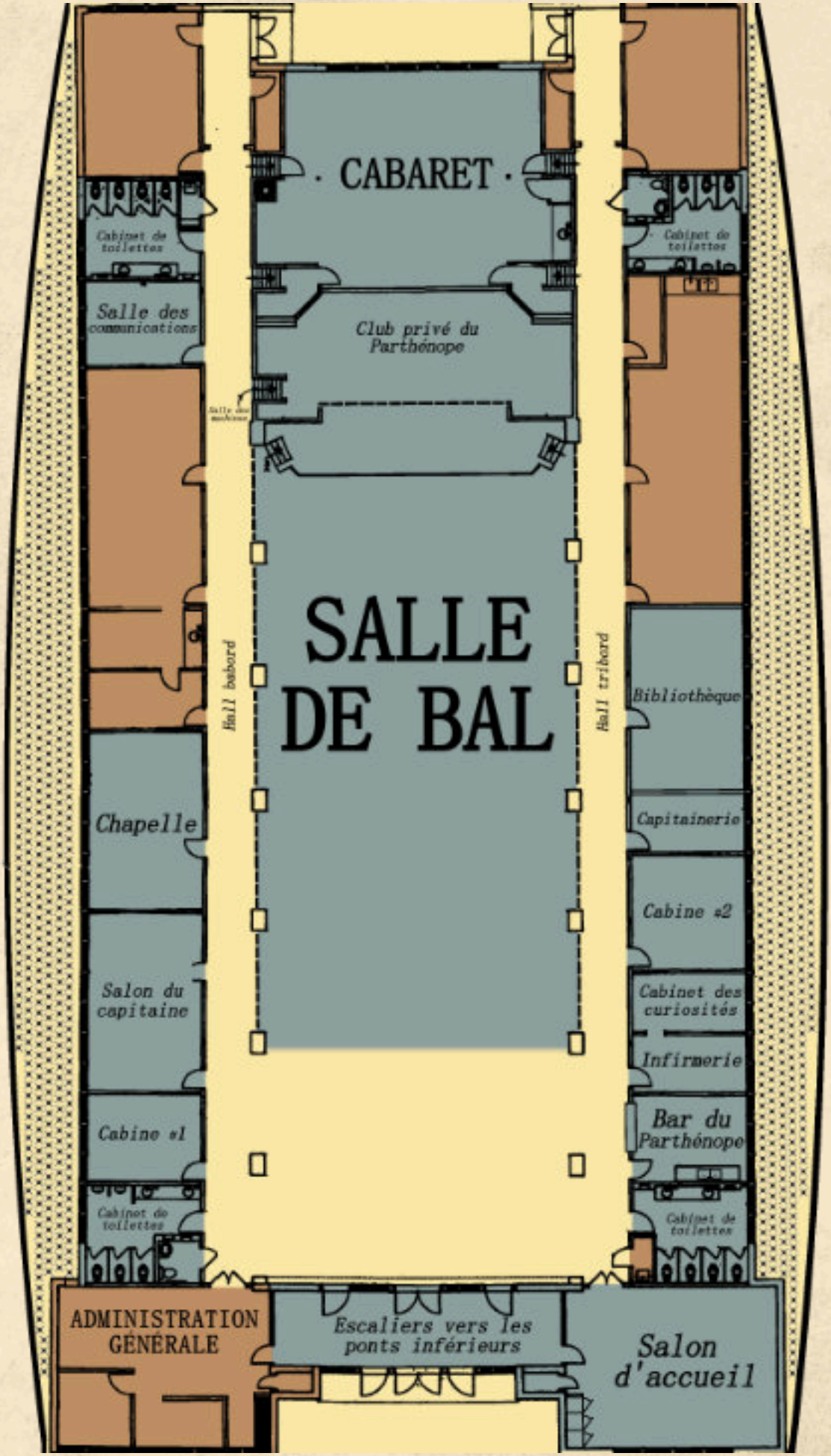
Pour davantage d'informations sur la contrebande, voir l'annexe **X. La Route de Fortune**.



PLAN DU SS MAGELLAN

L'une des grandes particularités de *L'Odyssée* est son espace de jeu diversifié et immersif. Ne se résumant pas à une salle unique, le pont sur lequel interagissent les personnages est composés de plusieurs locaux aux vocations multiples. Afin de vous aider à y évoluer, voici un plan de la zone de jeu agrémentés de descriptions de ses espaces.

- ***Administration générale*** : Communément appelée « Régie » (hors-jeu), l'Administration générale est l'endroit où se rendre pour s'adresser à l'Organisation de *L'Odyssée*.
- ***Bar du Parthénope*** : Point de vente de boissons et de participation aux tirages lors de l'Escale au port et la Soirée mondaine. N'oubliez pas : Le Bar est en-jeu!
- ***Bibliothèque*** : Lieu de rencontre des académiciens et lecteurs, la Bibliothèque dispose d'une vaste collection de livres anciens.
- ***Cabaret*** : Ouvert uniquement lors des Tractations nocturnes (sauf exceptions), le Cabaret accueille des prestations et festivités pendant la nuit sur le navire. Le Bar y est transféré à son ouverture.
- ***Cabines #1 et #2*** : Disponibles sous réservation (s'adresser à la Régie), ces espaces représentent des cabines de personnages et permettent de petites rencontres discrètes.
- ***Cabinet des curiosités*** : Point de référence en cas de questions « inhabituelles », le Cabinet des curiosités accueille les individus intéressés par les mystères de ce monde.
- ***Capitainerie*** : Modeste espace où sont exposées les cartes de navigation et où peuvent être trouvés les contrôles du gouvernail du *SS Magellan*.
- ***Chapelle*** : Lieu de rencontre spirituelle, la chapelle est l'endroit parfait pour tenir une messe, une confession, un mariage ou, parfois, des funérailles.
- ***Club privé du Parthénope*** : Aussi surnommé « Salon de jeux » ou « Casino », le Club privé ouvre ses portes lors des Tractations nocturnes en même temps que le cabaret. Vous y trouverez tables de blackjack, poker et roulette afin de miser vos économies quotidiennes.
- ***Infirmerie*** : Disposant d'un lit et d'un éventail de fioles et d'ingrédients, l'infirmerie est l'endroit où se rendre en cas de blessure physique..pour autant qu'un médecin daigne vous soigner.
- ***Salle de bal*** : Principal espace de jeu, la Salle de bal accueille les danses, repas, annonces publiques et autres événements d'envergure.
- ***Salle des communications*** : Local à la disposition des spécialistes des communications où peuvent être trouvés le radiotéléphone et le télégraphe du *SS Magellan*.
- ***Salle des machines*** : Située sous le pont principal, la Salle des machines abrite la plupart des mécanismes du navire tels le système électrique, les moteurs et la Tour navale d'amplification Gargarev-Chantal.
- ***Salon d'accueil*** : Espace invitant disposant de nombreux fauteuils parfait pour des rencontres de groupes ou privées. Lors des Tractations nocturnes, le Salon d'accueil peut être clos et réservé pour des rassemblements « controversés ».
- ***Salon du capitaine*** : Lieu de rencontre idéal pour des réunions et autres événements mondains dans une ambiance feutrée.


CABARET
Cabinet de toilettes
Salle des communications
Club privé du Parthénope
Salle des machines
SALLE DE BAL
Hall babord
Hall tribord
Cabinet de toilettes
Bibliothèque
Capitainerie
Chapelle
Cabine #2
Salon du capitaine
Cabinet des curiosités
Infirmerie
Cabine #1
Bar du Parthénope
Cabinet de toilettes
Cabinet de toilettes
ADMINISTRATION GÉNÉRALE
Escaliers vers les ponts inférieurs
Salon d'accueil



Annexes III
Arcanes et habiletés

Arcanes et habiletés

Voici la liste des vingt-deux Arcanes de *L'Odyssée*. Les habiletés associées sont divisées selon leurs tiers, noms, coût d'utilisation et effets. Plusieurs d'entre elles, accompagnées des explications des mécaniques qui leur sont associées, sont approfondies dans les autres annexes en fin de ce document. Il est important de noter que, sauf indication contraire, l'acquisition d'un tiers supérieur remplace les effets des tiers précédents plutôt que de s'y ajouter. Les effets d'une même habileté ne sont donc habituellement pas cumulatifs.

Afin de faciliter votre recherche, voici une liste des arcanes et de leurs thématiques...

0. LE FOU - Hasard, risque, folie

I. LE MAGICIEN - Mécanique, ingéniosité, entretien

II. LA PAPESSE - Mystère, secret, révélation

III. L'IMPÉRATRICE - Art, création, émotion

IV. L'EMPEREUR - Autorité, légitimité, légalité

V. LE HIÉROPHANTE - Foi, vérité, rédemption

VI. LES AMOUREUX - Communication, échange, liaison

VII. LE CHARIOT - Voyage, exploration, découverte

VIII. LA FORCE - Physique, domination, affrontement

IX. L'HERMITE - Érudition, connaissance, étude

X. LA ROUE DE FORTUNE - Commerce, opportunité, fortune

XI. LA JUSTICE - Enquête, renseignement, surveillance

XII. LE PENDU - Échange, collection, exportation

XIII. LA MORT - Transformation, changement, invocation

XIV. LA TEMPÉRANCE - Résistance, persévérance, stabilité

XV. LE DIABLE - Dette, contrôle, dépendance

XVI. LA TOUR - Intrusion, chaos, rupture

XVII. LES ÉTOILES - Esprit, thérapie, consécration

XVIII. LA LUNE - Pressentiment, présage, futur

XIX. LE SOLEIL - Corps, médecine, soins physiques

XX. LE JUGEMENT - Service, devoir, purge

XXI. LE MONDE - Plénitude, universalité, perfection

0. LE FOU



HASARD - RISQUE - FOLIE

Imprévisible et voyageur, le Fou distille le doute chez les innocents. Par ses mots, il ébranle les esprits les plus assurés.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Psychanalyser	*Tromper*	*Magouiller*
Souligner les failles	*Piéger*	*Manipuler*
Intimider	*Tenter le hasard*	*Déstabiliser*

TOURMENT *(Générale)*

EFFET : **Perte de 1 Point de Psyché chez une cible**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet de remettre à une cible une livraison troublante ou menaçante. Lorsqu'elle la consultera, la cible perdra 1 Point de Psyché. Le détenteur de cette habileté doit faire approuver sa livraison à la Régie. Une carte hors-jeu expliquant les effets de l'habileté lui sera alors remise afin d'être jointe à la livraison.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

CHANCE *(Générale)*

EFFET : **Rebrasse un jet de dés personnel**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Lorsqu'un jet de dés est demandé, peu importe la situation (ex : Activité de départ, mission sur table, autre habileté, etc.), permet de le rebrasser et de conserver le meilleur résultat.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

PARI *(De Pouvoir)*

EFFET : **Accorde un gain surprise et aléatoire**

COÛT : Aléatoire

ACTIVATION : Pendant l'Escale au port

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet d'obtenir à la Régie un gain surprise réalisé au cours des semaines précédentes. Les gains de tiers sont cumulatifs. Deux jets de dés sont réalisés :

♦ *1er jet* : Le gain (ex : Gain financier, supplément d'information sur un article, rumeur, décoration, objet, etc.).

♦ *2e jet* : Le prix à payer (ex : Aucun prix, altercation avec un autre personnage, Point de Destin, blessure, etc.).

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE *Nulle/Négligeable* = Jets normaux	**INFLUENCE** *Estimable/Remarquable* = +2 au résultat d'un jet	**INFLUENCE** *Absolue* = +2 au résultat d'un jet

PSYURGIE *(Inavouable - Occulte)*

EFFET : **Réalise un Envoûtement déclenchant des hallucinations chez une cible, ou occupe de façon moins dangereuse le rôle de Guide lors d'un Rituel**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « L'occultisme »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À l'acquisition de cette habileté, le personnage peut créer un Focalisateur mystique associé à l'Esprit et au sens de l'Odorat (ex : Encensoir, flacon de parfum, coffret de pot-pourri, etc.). Ce Focalisateur est associé spirituellement à son propriétaire et doit être présent lors de l'activation des habiletés ci-dessous. Sans lui, ces habiletés ne peuvent être utilisées :

♦ *Hallucination (Envoûtement)* : Une fois par événement, à la suite d'un rite d'au moins 5 minutes en compagnie d'au moins un assistant, permet d'offrir un Sacrifice à une entité afin qu'elle suscite chez une cible des hallucinations spécifiques et temporaires (Effet « Surnaturel »). Un objet personnel récemment possédé ou utilisé par la cible doit être présent. La Régie doit être informée du rite dès sa complétion afin d'informer la cible de ses effets. Les effets en question sont définis par l'occultiste en répondant aux trois questions suivantes :

1. En quoi consistent les hallucinations? *Exemples : Vision d'un défunt, voix désincarnée, odeur nauséabonde, etc.*

2. Quelle est l'émotion suggérée en réaction à ces hallucinations? *Exemples : Peur, mélancolie, anxiété, paranoïa, etc.*

Attention : Ne jamais s'emparer de possessions hors-jeu (ex : médicaments, lunettes, etc.). Rapporter immédiatement à la Régie tout objet en-jeu après le rite.

♦ *Psyurgie (Rituel)* : Diminue substantiellement les impacts négatifs d'un Rituel sur le personnage si celui-ci y tient le rôle de **Guide**. En tant que Guide, sa spécialité sera les effets affectant l'esprit d'un individu, positivement ou non.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Durée de l'Envoûtement = Une scène	Durée de l'Envoûtement = Jusqu'à la fin de l'acte en cours	Durée de l'Envoûtement = Jusqu'à la fin du prochain acte

I. LE MAGICIEN



MÉCANIQUE - INGÉNIOSITÉ ENTRETIEN

Magiciens des temps modernes, les ingénieurs et technologues savent manipuler et créer des machines aux prouesses inégalées.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Étudier	*Schématiser*	*Inventer*
Observer	*Expérimenter*	*Assembler*
Démanteler	*Réparer*	*Analyser*

ALTÉRATION *(Générale)*

EFFET : **Améliore l'efficacité d'un mécanisme spécifique du navire**

COÛT : 1 Soufre, 1 Pièces de rechange, 1 Étoffe (Voir l'annexe « I. Le Magicien »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet d'améliorer temporairement et dans un objectif spécifique l'efficacité d'un mécanisme du Magellan.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

RÉPARATION *(Générale)*

EFFET : **Décèle et répare une défaillance ou un sabotage sur un mécanisme spécifique du navire**

COÛT : 1 Mercure, 1 Pièces de rechange (Voir l'annexe « I. Le Magicien »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet de déceler et réparer un bris ou un sabotage sur un mécanisme du Magellan.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

SURVEILLANCE *(De Pouvoir)*

EFFET : **Informe automatiquement de la présence d'une défaillance ou d'un sabotage sur les mécanismes du navire**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet de se rendre à la Régie pour poser la question suivante : « Un mécanisme est-il saboté ou défaillant en ce moment? ». Si oui, le ou les mécanismes affectés seront automatiquement identifiés. Les mécanismes devront être réparés normalement par la suite.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE *Nulle/Négligeable* = 1 utilisation / événement	**INFLUENCE** *Estimable/Remarquable* = 2 utilisations / événement	**INFLUENCE** *Absolue* = 3 utilisations / événement

SABOTAGE *(Inavouable)*

EFFET : **Sabote immédiatement ou à retardement un mécanisme du Magellan**

COÛT : Aucun (Voir l'annexe « I. Le Magicien »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet de saboter immédiatement ou à retardement un mécanisme du Magellan. Seul un personnage détenant les habiletés **Réparation** ou **Surveillance (I. Le Magicien)** peut détecter un sabotage.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement



II. La Papesse



Mystère - Secret - Révélation

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.

Accomplissements suggérés

Traduire	*Observer*	*Archiver*
Investiguer	*Décrypter*	*Questionner*
Lire	*Espionner*	*Explorer*

LINGUISTIQUE *(Générale)*

EFFET : **Accorde une copie traduite (en français) des documents rédigés en langues anciennes**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Après une scène d'étude de 5 minutes d'un document ou texte en langue ancienne, permet de se rendre à la Régie afin de demander une copie en français. Chaque tiers d'achat de l'habileté permet la maîtrise d'une catégorie de langues au choix :

- *Langues classiques* : Grec ancien et latin
- *Langues orientales* : Égyptien, Sumérien, Sanskrit, Araméen, Hébreu, etc.
- *Langues exotiques* : Japonais ancien, Maya, langues polynésiennes, algonquin, etc.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1er choix de catégorie de langues	2e choix de catégorie de langues	3e choix de catégorie de langues

ARCHIVES *(Générale)*

EFFET : **Donne accès pendant l'événement à différents documents officiels du navire**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet d'accéder à la Régie à plusieurs cartables contenant des informations concernant les passagers du navire. Chaque tiers d'habileté permet d'accéder à un cartable supplémentaire :

- *Compendium des passagers* : Informations sur les passagers du navire (ex : classes, pays de résidence, professions)
- *Dossiers criminels* : Registre des activités criminelles à bord du navire.
- *Almanach des élites* : Listes des dix personnages ayant le plus d'Influence et de Trésorerie.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1er choix de cartable	2e choix de cartable	3e choix de cartable

OBSERVATION *(De Pouvoir)*

EFFET : **Informe du niveau exact d'Influence et de Trésorerie d'un personnage**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet de se rendre à la Régie afin de connaître les paliers d'Influence et de Trésorerie d'un personnage.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = 1 utilisation / événement	**TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = 2 utilisations / événement	**TRÉSORERIE** *Absolue* = 3 utilisations / événement

CONJURATION *(Inavouable - Occulte)*

EFFET : **Réalise un Envoûtement accordant une révélation sur un événement passé, ou occupe de façon moins dangereuse le rôle de Portier lors d'un Rituel**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « L'occultisme »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À l'acquisition de cette habileté, le personnage peut créer un Focalisateur mystique associé à la symbolique de l'Épée (ex : Dague, poignard, coupe-papier, etc.). Ce Focalisateur est associé spirituellement à son propriétaire et doit être présent lors de l'activation des habiletés ci-dessous. Sans lui, ces habiletés ne peuvent être utilisées :

♦ *Mémoire (Envoûtement)* : Une fois par événement, à la suite d'un rite d'au moins 5 minutes en compagnie d'au moins un assistant, permet d'offrir un sacrifice à une entité afin de lui poser une question portant sur n'importe quel événement général du passé. La question doit être précise et sans ambiguïté et devra pouvoir être répondue par « Oui » ou « Non ». Avant de tenir cet Envoûtement, il est nécessaire d'annoncer ses intentions à la Régie afin de vérifier la viabilité de la question. Si la réponse est inconnue, une autre question pourra être posée. De plus, si la Régie dispose de davantage d'informations, le divinateur pourra sacrifier 1 Point de Psyché afin d'obtenir une réponse plus élaborée.

♦ *Conjuration rituelle (Rituel)* : Diminue substantiellement les impacts négatifs d'un Rituel sur le personnage si celui-ci y tient le rôle de **Portier**.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Envoûtement = Une question	Envoûtement = Deux questions	Envoûtement = Trois questions

III. L'IMPÉRATRICE



ART - CRÉATION - ÉMOTION

Toutes les âmes de ce monde sont uniques. En exprimant cette unicité, l'Impératrice prépare le terreau fertile des âmes à naître.

Accomplissements suggérés

Créer	*Peindre*	*Danser*
Performer	*Écrire*	*Inventer*
Imiter	*Chanter*	*Affecter*

PROVOCATION *(Générale)*

EFFET : **Perte de 1 Point de Psyché chez une cible**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet de réaliser une prestation artistique provocatrice, satirique ou offensante (ex. : chanson, poème, monologue, lecture publique, etc.) visant directement un personnage présent parmi l'auditoire. Au terme de la prestation, la cible perd 1 Point de Psyché. Chaque tiers supplémentaire de l'habileté permet soit de cibler un personnage additionnel lors de la même prestation, soit d'effectuer une prestation supplémentaire visant une autre cible au cours du même événement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 cible / événement	2 cibles / événement	3 cibles / événement

RÉCONFORT *(Générale)*

EFFET : **Soin de 1 Point de Psyché chez une cible**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet de tenir une prestation artistique réconfortante ou apaisante (ex : chanson, poème, monologue, lecture publique, etc.) visant directement un personnage présent parmi l'auditoire. Au terme de la prestation, la cible récupère 1 Point de Psyché. Chaque tiers supplémentaire de l'habileté permet soit de cibler un personnage additionnel lors de la même prestation, soit d'effectuer une prestation supplémentaire visant une autre cible au cours du même événement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 cible / événement	2 cibles / événement	3 cibles / événement

CRÉATION *(De Pouvoir)*

EFFET : **Crée une Décoration de cabine augmentant la Trésorerie du propriétaire**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « III. L'Impératrice »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À l'aide de consommables, permet de créer une Décoration de cabine augmentant la Trésorerie de son propriétaire.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE *Nulle/Négligeable* = 1 utilisation / événement = 2 consommables maximum	**INFLUENCE** *Estimable/Remarquable* = 2 utilisations / événement = 4 consommables maximum	**INFLUENCE** *Absolue* = 3 utilisations / événement = 6 consommables maximum

CONTREFAÇON *(Inavouable)*

EFFET : **Crée une réplique quasi-parfaite d'une Décoration ou d'un objet de jeu**

COÛT : 1 consommable au choix (Voir l'annexe « III. L'Impératrice »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de créer à bas prix une réplique quasi-parfaite d'une Décoration d'un objet de jeu. Seule l'habileté **Authentification (IV. L'Empereur)** permet d'en déceler la fausseté.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Valeur maximale de l'originale = 2 consommables	Valeur maximale de l'originale = 4 consommables	Valeur maximale de l'originale = 6 consommables



IV. L'EMPEREUR



AUTORITÉ - LÉGITIMITÉ - LÉGALITÉ

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.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Rédiger	*Arbitrer*	*Sanctionner*
Accuser	*Concilier*	*Imiter*
Protéger	*Officier*	*Contrefaire*

PLAINTE *(Générale)*

EFFET : **Publie une plainte signée diminuant l'Influence, la Psyché ou la confidentialité d'un cible**

COÛT : 1 Papier

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de rédiger une plainte écrite destinée aux autorités du navire et ciblant un personnage à bord. La plainte doit être fondée sur une doléance crédible et légitime. Elle sera publicisée, connue de la cible et aura l'un des effets suivants au choix :

- ♦ Obtention du numéro de cabine de la cible.
- ♦ Perte d'Influence de la cible (Applicable à la fin de l'événement).
- ♦ Perte de 1 Point de Psyché chez la cible.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 effet / Plainte	2 effets / Plainte	3 effets / Plainte

AUTHENTIFICATION *(Générale)*

EFFET : **Détermine si un document ou un objet est authentique. Certifie un document pour en augmenter l'importance**

COÛT : Variable

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Gratuitement, permet l'authentification d'un document ou d'un objet et de déterminer s'il s'agit d'une « Contrefaçon » ou d'une « Falsification ». Le nombre d'authentifications par événement dépend du tiers de l'habileté.

De plus, au prix de 1 Papier, permet de certifier une missive afin d'en augmenter la notoriété ou la crédibilité. Une lettre ainsi certifiée aura une importance accrue aux yeux de son destinataire. Un nombre illimité de missives peuvent être certifiées lors d'un événement, mais attention : certifier une fausse lettre pourrait avoir des conséquences.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

NOTARIAT *(De Pouvoir)*

EFFET : **Rédige un contrat officiel et contraignant.**

COÛT : 1 Papier (Voir l'annexe « IV. L'Empereur »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet la rédaction d'un nombre illimité de contrats officiels. Les contrats officiels, lorsque signés par les personnages concernés, sont considérés comme contraignants et ont des sanctions en cas de bris de leurs clauses. Pour être officiel, chaque contrat doit être remis à la Régie avec 1 Papier (une copie pourra être donnée aux personnages si demandé). Le nombre de sanctions pouvant être prévues par un contrat dépend du tiers de l'habileté.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE *Nulle/Négligeable* = 1 sanction	**INFLUENCE** *Estimable/Remarquable* = 2 sanctions	**INFLUENCE** *Absolue* = 3 sanctions

FALSIFICATION *(Inavouable)*

EFFET : **Crée un faux document à l'allure officielle**

COÛT : 1 Papier

ACTIVATION : Au moment de l'Inscription à l'événement sur l'Interface en ligne (Voir l'annexe « IV. L'Empereur »)

DESCRIPTION : Au prix de 1 Papier (payé lors de l'Escale du port), permet de créer un document écrit à l'allure officielle (ex : faux contrat, missive, affiche, etc.). Seule l'habileté **Authentification (IV. L'Empereur)** permet d'en déceler la fausseté. Le document doit être soumis avant l'événement à l'Organisation afin que celle-ci s'assure que son esthétique soit appropriée.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement



V. LE HIÉROPHANTE



FOI - VÉRITÉ - RÉDEMPTION

L'humanité n'est pas censée côtoyer les forces surnaturelles. Lorsque ses interactions l'exposent à la corruption, le Hiérophante veille à la purifier.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Discourir	*Psychanalyser*	*Communier*
Confesser	*Purifier*	*Apaiser*
Prier	*Diagnostiquer*	*Sermonner*

ENTRETIEN *(Générale)*

EFFET : **Offre une résistance physique ou mentale et permet d'obtenir la vérité sur une question**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet la réalisation d'un « Entretien » (ex : thérapie, hypnose, confession, etc.). Pour être valide, un Entretien doit :

- ♦ Impliquer deux personnages explicitement consentants (le Détenteur de l'habileté et un Sujet).
- ♦ Être tenu en privé.
- ♦ Avoir une durée d'au moins 5 minutes.

Au terme de l'Entretien, le Détenteur peut accorder au Sujet une résistance à la prochaine agression physique ou mentale (ex : perte de Point de Vitalité ou de Psyché, effet physique ou psychique). L'agression devra tout de même être jouée, mais elle n'aura aucun effet technique.

De plus, pendant l'Entretien, le Détenteur pourra débuter une question de son choix au Sujet en la précédant de la mention « J'aimerais que vous me disiez la vérité.. ». Le Sujet devra alors répondre la vérité à cette question ou, au prix de 1 point de Psyché, refuser de répondre ou mentir. Il revient au Détenteur de l'habileté d'informer le Sujet de cette règle avant le début de l'Entretien par une brève explication hors-jeu.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

DISCERNEMENT *(Générale)*

EFFET : **Identifie l'origine générale d'une affliction spécifique**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet d'évaluer en profondeur un autre personnage au cours d'une rencontre d'au moins cinq minutes (communion, méditation, psychanalyse, etc.) afin d'identifier la nature d'une affliction dont il souffre. Au terme de la scène, le détenteur de l'habileté peut demander à la cible si son affliction possède une origine rationnelle ou surnaturelle. La cible doit alors fournir l'une des réponses ci-dessous :

♦ L'affliction possède une origine rationnelle. La cible peut alors confirmer hors-jeu l'habileté, l'événement ou la situation à l'origine de son état.

♦ L'affliction possède une origine surnaturelle. Dans ce cas, aucune précision supplémentaire ne peut être fournie, sinon que son origine échappe à toute explication rationnelle.

En cas de doute, consulter la Régie. Attention : On ne peut pas s'auto-diagnostiquer.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

DISCOURS *(De Pouvoir)*

EFFET : **Augmente ou diminue l'Influence d'une cible**

COÛT : Aléatoire

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de tenir une allocution publique positive ou négative (ex : discours ou sermon) encensant ou condamnant un personnage présent dans l'auditoire. Selon la nature de l'allocution, la cible gagnera ou perdra une certaine quantité d'Influence. La Régie doit être informée de l'utilisation de cette habileté dès que possible. Ses effets seront appliqués à la fin de l'événement. Un même personnage ne peut être affecté par plus d'un Discours positif et un Discours négatif par événement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE *Nulle/Négligeable* = Changement mineur d'Influence	**INFLUENCE** *Estimable/Remarquable* = Changement moyen d'Influence	**INFLUENCE** *Absolue* = Changement majeur d'Influence

THÉOLOGIE *(Inavouable - Occulte)*

EFFET : **Identifie et exorcise, de façon temporaire ou permanente, une influence surnaturelle sur une cible**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « L'occultisme »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet la possession d'un symbole religieux donnant accès aux rites de purification temporaires ou de rituels d'exorcisme permanents afin de contrer l'influence d'une entité. Cet objet est associé spirituellement à son propriétaire et doit être présent lors de l'activation des habiletés ci-dessous. Sans lui, ces habiletés ne peuvent être utilisées :

♦ *Communion (Envoûtement)* : Une fois par événement, au prix de 1 Point de Psyché et à la suite d'un rite d'au moins 5 minutes en compagnie de la cible, permet d'identifier le degré de difficulté d'exorcisme d'une influence occulte chez un individu.

♦ *Petit exorcisme (Envoûtement)* : Une fois par événement, au prix de 1 Point de Vitalité et à la suite d'un rite d'au moins 5 minutes en compagnie de la cible, permet de neutraliser temporairement une influence occulte active chez un individu.

♦ *Grand exorcisme (Rituel)* : Permet la réalisation d'un rituel d'exorcisme chassant l'influence d'une entité sur un personnage ou un objet à un moment spécifique. Chaque exorcisme exige un nombre d'exorcistes à rassembler pour être réalisé adéquatement (degré de difficulté). Les tiers supérieurs de cette habileté permettent au personnage de compter comme 1, 2 ou 3 exorcistes pour les fins du calcul de la difficulté. La collaboration de plusieurs personnages aptes à l'Exorcisme pourrait être requise. Exorciser un personnage n'étant pas sous le coup d'une influence occulte pourrait avoir des effets imprévisibles.

Important : Seuls les personnages entretenant une foi réelle au sein un culte religieux reconnu et public (ex : Christianisme, judaïsme, etc.) peuvent effectuer les rites ci-dessus et obtenir les résultats désirés. On ne peut jamais s'évaluer ou s'exorciser soi-même.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Grand exorcisme = Vaut pour 1 personnage exorciste --- Durée du Petit exorcisme = Une scène	Grand exorcisme = Vaut pour 2 personnages exorcistes --- Durée du Petit exorcisme = Jusqu'à la fin de l'acte en cours	Grand exorcisme = Vaut pour 3 personnages exorcistes --- Durée du Petit exorcisme = Jusqu'à la fin du prochain acte





VI. LES AMOUREUX



COMMUNICATION - ÉCHANGE - LIAISON

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.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Livrer	*Décoder*	*Intercepter*
Contacter	*Transporter*	*Espionner*
Communiquer	*Relier*	*Transcrire*

COURRIER *(Générale)*

EFFET : **Poste gratuitement une missive à l'extérieur du navire**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : 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 Heures. La missive postée doit être rédigée en salle et remise à la Régie avant la fin de l'événement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

TÉLÉCOMMUNICATIONS *(Générale)*

EFFET : **Permet l'utilisation du télégraphe et radiotéléphone**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « VI. Les Amoureux »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet l'utilisation du télégraphe et du radiotéléphone :

♦ *Tiers 1* : Utilisation du radiotélégraphe afin de recevoir des communication morse.

♦ *Tiers 2* : Utilisation du radiotéléphone permettant d'appeler et de parler de vive voix avec des interlocuteurs à l'extérieur du navire. Cette utilisation doit être planifiée avec la Régie.

♦ *Tiers 3* : Obtiention de l'horaire prévu des réceptions de communications du radiotélégraphe pendant l'événement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Utilisation du radiotélégraphe	Utilisation du radiotéléphone	Horaire des communications morse

DÉMÉNAGEMENT *(De Pouvoir)*

EFFET : **Déplace une caisse de marchandises ou une Décoration d'une cabine vers une autre**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet au personnage de déplacer une caisse de marchandise (clandestine ou non) ou une décoration d'une cabine vers une autre pendant l'événement. Les trois personnages concernés -propriétaire initial, destinataire de la livraison et déménageur- doivent se rendre à la Régie afin de confirmer le déménagement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = 1 utilisation / événement	**TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = 2 utilisations / événement	**TRÉSORERIE** *Absolue* = 3 utilisations / événement

INTERCEPTION *(Inavouable)*

EFFET : **Accorde des informations sur les correspondances d'une cible**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne

DESCRIPTION : Permet de surveiller les correspondances d'un personnage spécifique afin d'en connaître le contenu. Le personnage ciblé par l'interception doit être mentionné dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne. Chaque tiers permet de pousser plus loin les informations acquises (effets cumulatifs). L'interception est toujours un acte criminel, même si elle cible un individu suspect. Il est à noter qu'on ne peut pas empêcher une missive d'être livrée.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Liste des correspondants actifs de la cible	Copie d'une missive envoyée	Copie d'une missive reçue

VII. LE CHARIOT



VOYAGE -EXPLORATION - DÉCOUVERTE

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.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Planifier	*Rassembler*	*Risquer*
Cartographier	*S'aventurer*	*Organiser*
Explorer	*Rechercher*	*Étudier*

NAVIGATION *(Générale)*

EFFET : **Accorde l'accès au Conseil du Capitaine et ses privilèges en lien avec l'itinéraire du navire**

COÛT : Aucun (Voir l'annexe « VII. Le Chariot »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Accorde l'accès à la dynamique de la navigation du navire. Les tiers d'habiletés sont cumulatifs :

♦ *Tiers 1* : Accorde le statut de **Cartographe** donnant accès au Conseil du capitaine et à la connaissance des cartes nautiques et des lieux d'intérêt.

♦ *Tiers 2* : Accorde le statut de **Pilote** accordant le droit de proposer des modifications à l'itinéraire du navire en haute-mer et de voter sur ces positions.

♦ *Tiers 3* : Accorde le statut de **Navigateur** accordant un second droit de vote lors des propositions aux modifications à l'itinéraire du navire en haute-mer.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Statut de Cartographe	Statut de Pilote	Statut de Navigateur

DÉBARQUEMENT *(Générale)*

EFFET : **Accorde la priorité et des avantages en cas de débarquement à un point d'intérêt**

COÛT : Aucun (Voir l'annexe « VII. Le Chariot »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Lorsque le navire croise un point d'intérêt sur la carte locale, facilite la formation d'une barque pour y accéder. N'importe quel personnage peut préparer une barque vers un point d'intérêt, mais cette habileté assure de meilleurs résultats. Ces avantages ne s'activent qu'une fois par événement :

♦ *Tiers 1* : En cas de compétition pour accéder à un point d'intérêt, accorde la priorité

♦ *Tiers 2* : Accorde un bonus à certains jets réalisés à un point d'intérêt

♦ *Tiers 3* : Accorde un gain supplémentaire en cas de réussite de la mission

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Priorité au débarquement	Bonus aux jets lors d'une mission	Gain supplémentaire lors d'une mission

EXPÉDITION *(De Pouvoir)*

EFFET : **Prépare une expédition en prévision du prochain événement**

COÛT : Variable (voir l'annexe « VII. Le Chariot »)

ACTIVATION : Dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de préparer une expédition légale et publique qui se déroulera entre la traversée actuelle et la prochaine. Celle-ci devra être planifiée sur l'itinéraire du navire ou dans les environs du prochain port d'accueil. L'expédition sera soit résolue à la manière d'une activité de départ, soit comme une mission sur table. Ses objectifs devront être soumis dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne. Les tiers de cette habileté sont cumulatifs et liés à l'Influence ou à la Trésorerie du personnage, au choix.

- *Tiers 1* : Accorde le droit de préparer une expédition.
- *Tiers 2* : Accorde un bonus à certains jets réalisés lors de l'expédition.
- *Tiers 3* : Accorde un gain supplémentaire en cas de réussite de l'expédition

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE ou TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = Expédition de base	**INFLUENCE ou TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = Bonus aux jets	**INFLUENCE ou TRÉSORERIE** *Absolue* = Gain supplémentaire

EXPÉDITION ILLÉGALE *(Inavouable)*

EFFET : **Accorde un caractère illégal ou clandestin à une expédition**

COÛT : Aucun (voir l'annexe « VII. Le Chariot »)

ACTIVATION : Dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet d'attribuer à une **Expédition** un caractère illégal ou clandestin. Le caractère illégal peut être attribué à sa propre expédition ou à celle d'un autre personnage. Une expédition illégale pourrait rapporter davantage, mais aussi comporter des risques et conséquences accrus.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Expédition tiers 1 maximum	Expédition tiers 2 maximum	Expédition tiers 3 maximum

VIII. LA FORCE



Physique - affrontement - domination

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.

Accomplissements suggérés

Confronter	*Blesser*	*Forcer*
Combattre	*Se renforcer*	*Vaincre*
Intimider	*S'entraîner*	*Attaquer*

SOUMISSION *(Générale)*

EFFET : **Facilite l'aptitude universelle à maîtriser une cible**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Normalement, la maîtrise d'une cible nécessite la présence de trois personnages. Cette habileté permet de maîtriser une cible avec un nombre réduit d'intervenants. Le personnage détenant cette habileté devra discrètement informer sa cible de son habileté en mode hors-jeu afin d'éviter toute confusion.

♦ Tiers 1 : Vaut pour deux personnages lors de la maîtrise d'une cible

♦ Tiers 2 : Vaut pour trois personnages lors de la maîtrise d'une cible

♦ Tiers 3 : Permet de rendre inconsciente une cible maîtrisée. La cible sera inconsciente pour la durée de la scène (maximum 5 minutes) ou jusqu'à ce qu'on la réveille activement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Vaut pour 2 personnages en cas de maîtrise	Vaut pour 3 personnages en cas de maîtrise	Inconscience

ENTRAÎNEMENT *(Générale)*

EFFET : Augmente l'efficacité au combat lors d'un Affrontement

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À chaque Affrontement, accorde un Point de Vitalité temporaire lors de la phase de « Roche-Papier-Ciseaux ». Le personnage a ainsi davantage de chances de remporter la victoire. En cas de défaite, permet d'ignorer la perte du Point de Vitalité.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 Point de Vitalité temporaire	2 Points de Vitalité temporaires	3 Points de Vitalité temporaires

FAVEURS *(De Pouvoir)*

EFFET : **Augmente le nombre d'Heures reçues au début de chaque événement**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Habileté passive

DESCRIPTION : Augmente de façon passive le nombre d'Heures de départ à chaque événement. Il est à noter qu'une rente de départ supérieure augmente aussi le seuil minimal de calcul d'augmentation de l'Influence et de la Trésorerie en fin d'événement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE *Nulle/Négligeable* = +2 Heures	**INFLUENCE** *Estimable/Remarquable* = +4 Heures	**INFLUENCE** *Absolue* = +6 Heures

BLESSURE *(Inavouable)*

EFFET : **Perte de 1 Point de Vitalité ou membre incapacité chez la cible**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À l'aide d'une arme, permet d'infliger l'un des deux effets suivants à une cible :

♦ Perte de 1 Point de Vitalité.

♦ Incapaciter un membre de la cible afin d'empêcher son utilisation pour le reste de l'acte en cours, pour un minimum de 1 heure (Effet physique).

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 préalablement approuvées par l'Organisation.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement



IX. L'HERMITE



ÉRUDITION - ÉTUDES - CONNAISSANCES

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.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Étudier	*Philosopher*	*Expérimenter*
Théoriser	*Archiver*	*Enseigner*
Rechercher	*Lire*	*Compiler*

SCIENCES HUMAINES *(Générale)*

EFFET : **Obtention d'informations spécialisées en sciences humaines grâce à un code d'érudition**

COÛT : Aucun (Voir l'annexe « IX. L'Hermite »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet d'accéder aux connaissances théoriques associées à un champ des sciences humaines. Chaque tiers débloque un nouveau champ parmi ceux-ci :

- ♦ Histoire (Archéologie, égyptologie, histoire de l'art, etc.)
- ♦ Sciences sociales (Politique, sociologie, affaires internationales, etc.)
- ♦ Philosophie (Théologie, littérature, philosophie, etc.).

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1er champ de connaissances	2e champ de connaissances	3e champ de connaissances

SCIENCES NATURELLES *(Générale)*

EFFET : **Obtention d'informations spécialisées en sciences naturelles grâce à un code d'érudition**

COÛT : Aucun (Voir l'annexe « IX. L'Hermite »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet d'accéder aux connaissances théoriques associées à un champ des sciences naturelles. Chaque tiers débloque un nouveau champ de connaissances parmi ceux-ci :

- ♦ Sciences de la vie (Biologie, médecine, psychologie, etc.)
- ♦ Sciences fondamentales (Chimie, physique, mathématiques, optique, etc.)
- ♦ Sciences de la nature (Géologie, océanographie, astronomie, etc.)

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1er champ de connaissances	2e champ de connaissances	3e champ de connaissances

RECHERCHE *(De Pouvoir)*

EFFET : **Crée un nouveau code d'érudition avec les informations associées répondant à une question spécifique**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne

DESCRIPTION : Permet de financer des recherches sur un sujet spécifique et de créer un nouveau code d'érudition disponible en salle à l'événement suivant. L'ampleur des fruits de la recherche dépendra de la Trésorerie du personnage. Le code d'érudition devra être utilisé par un personnage compétent dans le champ d'expertise concerné.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = 1 paragraphe	**TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = 2 paragraphes	**TRÉSORERIE** *Absolue* = 3 paragraphes

SCIENCES OCCULTES *(Inavouable)*

EFFET : **Obtention d'informations spécialisées en sciences occultes grâce à un code d'érudition**

COÛT : Aucun (Voir l'annexe « IX. L'Hermite »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet d'accéder aux connaissances théoriques associées à un champ des sciences occultes. Chaque tiers débloque un nouveau champ de connaissances parmi ceux-ci :

- ♦ Mythes et légendes (Histoire cachée, lieux oubliés, archéologie obscure, etc.)
- ♦ Sciences hermétiques (Alchimie, divination, pratiques ésotériques, etc.)
- ♦ Sciences interdites (Thanaturgie, médecine interdite, psychiatrie expérimentale, etc.)

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1er champ de connaissances	2e champ de connaissances	3e champ de connaissances



X. LA ROUE DE FORTUNE



COMMERCE - OPPORTUNITÉ - FORTUNE

Tous sont balayés par les vents imprévisibles du destin. L'aveugle y trouvera malédictions et tragédies, l'ingénieux y créera opportunités et fortune.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Négocier	*Investir*	*Échanger*
Acheter	*Spéculer*	*Approvisionner*
Vendre	*Commercer*	*Accumuler*

DESTINÉE *(Générale)*

EFFET : **Rachète le Point de Destin d'un personnage pour l'éliminer ou l'utiliser**

COÛT : 6 Heures et 6 Francs

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de racheter à la Régie au prix de 6 Heures et 6 Francs un Point de Destin détenu par un personnage. Selon le tiers de l'habileté, différentes options seront disponibles :

♦ *Tiers 1* : Permet d'acheter et éliminer l'un de ses propres Points de Destin.

♦ *Tiers 2* : Accorde la liste des personnages détenant un Point de Destin. Permet d'acheter et d'éliminer le Point de Destin d'un autre personnage.

♦ *Tiers 3* : Permet d'utiliser le Point de Destin d'un autre personnage. L'utilisation doit être préalablement discutée avec la Régie afin d'être approuvée.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Voir description	Voir description	Voir description

APPROVISIONNEMENT *(Générale)*

EFFET : **Achète à rabais un lot de consommables lors de l'Escale au port**

COÛT : 1 Franc par consommable

ACTIVATION : Pendant l'acte « Escale au port »

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet au personnage d'acquérir n'importe quel consommable au prix de 1 Franc l'unité, et ce même s'il y a pénurie dans un port donné. Le lot de consommables doit être décidé lors de l'acte Escale au port et acheté en une seule transaction. *Rappel : Le prix régulier d'un consommable est de 3 Francs.*

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
3 consommables maximum	6 consommables maximum	9 consommables maximum

NÉGOCE *(De Pouvoir)*

EFFET : **Accorde une caisse de marchandises ayant une valeur commerciale**

COÛT : Variable (voir l'annexe « X. La Roue de Fortune »)

ACTIVATION : Pendant l'acte « Escale au port »

DESCRIPTION : Une fois par événement lors de l'Escale au port, permet l'acquisition de caisses de marchandises visant à être revendues à profit à un port étranger. De plus, selon la Trésorerie du personnage, permet de d'entreposer sans frais une ou plusieurs caisses de marchandises dans sa cabine.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = Maximum 1 caisse sans frais dans la cabine	**TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = Maximum 2 caisses sans frais dans la cabine	**TRÉSORERIE** *Absolue* = Maximum 3 caisses sans frais dans la cabine

NÉGOCE ILLÉGAL *(Inavouable)*

EFFET : **Accorde un caractère illégal ou clandestin à une caisse de marchandises**

COÛT : Aucun (voir l'annexe « X. La Roue de Fortune »)

ACTIVATION : Pendant l'acte « Escale au port »

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de dissimuler l'embarquement d'une caisse de marchandises à bord du Magellan afin d'éviter les taxes et permis associés. Le caractère illégal peut être attribué à une caisse de marchandises personnelles ou à celle d'un autre personnage. Une caisse de marchandises illégale pourrait rapporter davantage, mais aussi comporter des risques et conséquences accrus.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Maximum 1 caisse de marchandises	Maximum 2 caisses de marchandises	Maximum 3 caisses de marchandises



XI. LA JUSTICE



ENQUÊTE - RENSEIGNEMENT - SURVEILLANCE

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.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Enquêter	*Interroger*	*Innocenter*
Suivre	*Exposer*	*Inculper*
Espionner	*Inspecter*	*Confisquer*

ENTOURAGE *(Générale)*

EFFET : **Accorde les noms de certaines relations officielles de la cible**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de se rendre à la Régie afin de connaître les noms de relations officielles inscrites à la fiche d'une cible. Avant de recevoir l'information, il est possible de nommer jusqu'à cinq noms déjà connus à exclure de la recherche. Si aucun nouveau nom n'est découvert, l'habileté pourra être utilisée sur une nouvelle cible.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
2 noms	4 noms	Tous les noms

INVESTIGATION *(Générale)*

EFFET : **Reçoit réponse à une question au sujet d'un événement survenu dans un lieu spécifique**

COÛT : 1 Craie

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Au prix de 1 Craie, permet de mener une enquête sur un lieu précis pendant au moins 5 minutes, puis de poser à la Régie une question concernant un événement qui s'y est déroulé. La réponse fournie dépend de la nature de l'événement et des indices disponibles. Elle peut être plus ou moins précise et, dans certaines situations, nécessiter un délai avant d'être transmise. Ces questions peuvent être utilisées dans le cadre d'une même enquête ou réparties entre plusieurs enquêtes distinctes.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 question / événement	2 questions / événement	3 questions / événement

FILATURE *(De Pouvoir)*

EFFET : **Obtient le profil d'un personnage**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne

DESCRIPTION : Permet de faire appel à des contacts afin de prendre en filature un personnage spécifique. Les résultats de la filature seront remis à l'événement suivant la demande et leur ampleur dépendra de la Trésorerie du personnage. La filature ne révélera jamais les actions criminelles d'un individu, mais peut aider à la création de son profil. Il est possible d'orienter la filature afin d'obtenir un certain type de réponses.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = 1 paragraphe	**TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = 2 paragraphes	**TRÉSORERIE** *Absolue* = 3 paragraphes

ESPIONNAGE *(Inavouable)*

EFFET : **Accorde la liste des habiletés et arcanes maîtrisés par une cible**

COÛT : 1 Étoffe

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Après avoir observé et suivi un personnage pendant au moins 15 minutes, au prix de 1 Étoffe, permet de découvrir le nom des Arcanes et habiletés maîtrisés par celui-ci. Il est à noter que l'espionnage constitue une invasion de la vie privée d'un individu et est très mal perçue.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement



XII. LE PENDU



ÉCHANGE - COLLECTION - EXPORTATION

Ce qui est immobile s'encrasse, rouille et disparaît. C'est en abandonnant ce qui nous enchaîne que l'on se met en mouvement, se transforme et croît.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Cataloguer	*Négocier*	*Expertiser*
Enchérir	*Revendre*	*Estimer*
Collectionner	*Acheter*	*Intermédier*

REVENTE *(Générale)*

EFFET : **Vend un lot de consommables à prix fixe**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Pendant l'acte « Tractations nocturnes »

DESCRIPTION : Permet de revendre hors du navire (sortir du jeu) un certain nombre de consommables. Chaque consommable sera vendu au prix de 2 Francs / unité. Le lot de consommables doit être remis en une seule transaction lors de l'acte « Tractations nocturnes ».

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
3 consommables maximum	6 consommables maximum	9 consommables maximum

EXPORTATION *(Générale)*

EFFET : **Vend une Décoration à l'extérieur du navire en échange de Francs**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne

DESCRIPTION : Permet de vendre (faire disparaître) une Décoration à l'extérieur du navire et de recevoir sa valeur en Francs. La Décoration doit être en possession du personnage lui-même ou d'un partenaire d'affaires avec lequel il a conclu un contrat (officiel ou non). Les Francs seront reçus au début de l'événement suivant.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

BROCANTE *(De Pouvoir)*

EFFET : **Accorde une Décoration à exposer dans une cabine et améliorant la Trésorerie du propriétaire, ou vend une Décoration à l'extérieur du navire**

COÛT : Variable (voir l'annexe « XII. Le Pendu »)

ACTIVATION : Communiquer avec l'Organisation avant le début de l'événement

DESCRIPTION : Permet d'importer ou d'exporter des Décorations légales par le biais d'un catalogue créé par le personnage. Le catalogue peut contenir plusieurs Décorations, mais seulement 1 par tiers de l'habileté peut être importée lors d'un événement donné. Chaque Décoration a un prix d'achat minimal que doit débourser le personnage Brocanteur pour l'importer et représentant la valeur de l'objet dans la Trésorerie.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = 1 Décoration importée (maximum 10 Francs) / événement & 1 Décoration exportée / événement	**TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = 2 Décorations importées (maximum 15 Francs) / événement & 2 Décorations exportées / événement	**TRÉSORERIE** *Absolue* = 3 Décorations importées (maximum 20 Francs) / événement & 3 Décorations exportées / événement

ARTISANAT MYSTIQUE *(Inavouable)*

EFFET : **Obtient un objet-sacrifice utilisé dans une diversité d'Envoûtements et de Rituels occultes**

COÛT : Variable

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Au prix de deux consommables à chaque fabrication (voir ci-dessous), permet de créer des « objets-sacrifices » utilisés dans une diversité d'Envoûtements et de Rituels occultes. Ces objets sont fournis par la Régie lorsque leur coût est acquitté par le personnage. Ceux-ci doivent être redonnés à la Régie dès qu'ils sont consommés ou à la fin de l'événement en cours. Ils ne se conservent pas d'événement en événement. Chaque tiers d'achat de cette habileté permet de fabriquer un type d'objets-sacrifices supplémentaire au choix du personnage.

- ♦ Tapis sigilistique (1 Papier et 1 Craie)
- ♦ Cierge noir (1 Soufre et 1 Étoffe)
- ♦ Élixir mercuriel (1 Mercure et 1 Sel)

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1er choix de sacrifice	2e choix de sacrifice	3e choix de sacrifice

XIII. LA MORT



TRANSFORMATION - CHANGEMENT - INVOCATION

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.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Commémorer	*Sacrifier*	*Redonner*
Convertir	*Transformer*	*Abolir*
Réhabiliter	*Abandonner*	*Faire le deuil*

RESTAURATION *(Générale)*

EFFET : **Diminue la dissonance d'un personnage en échange de Points de Destin**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet d'avoir une discussion volontaire et existentielle avec un personnage au sujet de son identité profonde. À l'issue de cet échange permettant à la cible de se recentrer sur elle-même, cette dernière verra diminuer son degré de dissonance. Toutefois, en échange, elle se verra infliger un certain nombre de Points de Destin. La Régie doit être immédiatement informée de l'utilisation de cette habileté. On ne peut pas utiliser cette habileté sur soi-même.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Diminution mineure (1 Point de Destin)	Diminution moyenne (2 Points de Destin)	Diminution majeure (3 Points de Destin)

EFFACEMENT *(Générale)*

EFFET : **Retire une mention d'un acte criminel ou clandestin des dossiers criminels du navire**

COÛT : 3 Papiers

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de modifier les dossiers criminels du navire. Les tiers supérieurs de l'habileté offrent davantage d'options d'altération, mais une seule peut être utilisée par événement :

- *Tiers 1* : Retire une entrée complète des dossiers criminels (ex : Retire la mention d'un cambriolage)
- *Tiers 2* : Altère une entrée des dossiers criminels (ex : Insère des détails à un cambriolage)
- *Tiers 3* : Ajoute une entrée aux dossiers criminels (ex : Invente de toutes pièces un cambriolage)

L'intention générale de la modification doit être transmise à la Régie pendant l'événement. Celle-ci peut être précisée par l'Interface en ligne par après. La modification sera intégrée dès l'événement suivant.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Retrait	Altération	Ajout

CONVERSION *(De Pouvoir)*

EFFET : **Convertit de l'Influence en Trésorerie, ou vice-versa**

COÛT : Variable

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de convertir un palier d'Influence en un palier de Trésorerie, ou inversement. La conversion doit être justifiée par une action crédible en jeu, consignée dans une missive ou un contrat (ex. : don philanthropique, réclamation de dettes, etc.). Le coût de l'opération varie selon la nature de la conversion demandée. La conversion est comptabilisée à la fin de l'événement :

♦ *Influence vers Trésorerie* : 10/5/0 Heures (tiers selon l'Influence)

♦ *Trésorerie vers Influence* : 10/5/0 Francs (tiers selon la Trésorerie)

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE ou TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = Coût = 10 Heures ou 10 Francs	**INFLUENCE ou TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = Coût = 5 Heures ou 5 Francs	**INFLUENCE ou TRÉSORERIE** *Absolue* = Coût = Gratuit

INVOCATION *(Inavouable - Occulte)*

EFFET : **Réalise un Envoûtement accordant des informations sur une entité et son culte, ou occupe de façon moins dangereuse le rôle d'Invocateur lors d'un Rituel**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « L'occultisme »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet la possession d'un Focalisateur mystique associé à la symbolique de la Coupe (ex : Calice, bol, coupe, etc.). Ce Focalisateur est associé spirituellement à son propriétaire et doit être présent lors de l'activation des habiletés ci-dessous. Sans lui, ces habiletés ne peuvent être utilisées :

♦ *Intercession (Envoûtement)* : Une fois par événement, à la suite d'un rite d'au moins 5 minutes en compagnie d'au moins un assistant, permet d'offrir un sacrifice à une entité afin d'accéder à une liste cryptée d'entités présentes sur le navire. Il sera ensuite possible d'en sélectionner une afin de recevoir un certain nombre d'informations à son sujet. Chaque tiers d'habileté détermine le nombre de « Points de Révélation » pouvant être dépensés afin d'obtenir des informations sur une entité. Voici les types d'informations pouvant être demandées et leur coût :

- Attitude générale (1)
- Portefolio ou historique résumé (1)
- Nature des invocations récentes en son nom (1)
- Une ancre physique associée avec sa description (2)
- Propriétaire actuel d'une ancre physique associée (2)
- Nom d'un personnage ayant récemment réalisé un Envoûtement ou Rituel en son nom (3)

Il est recommandé de se rendre à la Régie avant de réaliser l'envoûtement afin d'obtenir les informations désirées et améliorer la fluidité du jeu.

♦ *Invocation rituelle (Rituel)* : Diminue substantiellement les impacts négatifs d'un Rituel sur le personnage si celui-ci y tient le rôle d'**Invocateur**.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Envoûtement = 2 Points de Révélation	Envoûtement = 3 Points de Révélation	Envoûtement = 4 Points de Révélation

XIV. LA TEMPÉRANCE



RÉSISTANCE - STABILITÉ - PERSÉVÉRANCE

Corps et esprit, une fois en harmonie, forment un bastion impénétrable et inébranlable. Dans la concordance des volontés résident la tempérance et l'endurance.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Protéger	*Harmoniser*	*Unifier*
Endurer	*S'endurcir*	*Pacifier*
Méditer	*Soutenir*	*Souffrir*

ENDURANCE *(Générale)*

EFFET : **Augmente de façon permanente le maximum de Points de Vitalité**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Habileté passive

DESCRIPTION : Chaque tiers de l'habileté augmente passivement le maximum de Points de Vitalité du personnage (non-cumulatif).

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
+1 Point de Vitalité	+2 Points de Vitalité	+3 Points de Vitalité

RÉSILIENCE *(Générale)*

EFFET : Augmente de façon permanente le maximum de Points de Psyché

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Habileté passive

DESCRIPTION : Chaque tiers de l'habileté augmente passivement le maximum de Points de Psyché du personnage (non-cumulatif).

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
+1 Point de Psyché	+2 Points de Psyché	+3 Points de Psyché

RÉPUTATION *(De Pouvoir)*

EFFET : **Diminue les effets d'une attaque contre l'Influence**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Habileté passive

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de diminuer les effets d'une habileté ou d'une agression au choix diminuant l'Influence du personnage. L'efficacité de la résistance augmente selon l'Influence du personnage :

♦ *Tiers 1* : -50% d'effets négatifs

♦ *Tiers 2* : -100% d'effets négatifs

♦ *Tiers 3* : -100% d'effets négatifs et renvoi d'une partie de l'attaque vers l'agresseur (Applicable à la fin de l'événement)

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE *Nulle/Négligeable* = -50% d'effet négatif	**INFLUENCE** *Estimable/Remarquable* = -100% d'effet négatif	**INFLUENCE** *Absolue* = -100% d'effet négatif et renvoi contre l'agresseur

GNOSE *(Inavouable - Occulte)*

EFFET : **Réalise un Envoûtement augmentant la malchance d'une cible, ou occupe de façon moins dangereuse le rôle de Guide lors d'un Rituel**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « L'occultisme »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À l'acquisition de cette habileté, le personnage peut créer un Focalisateur mystique associé à l'Espace et au sens de l'ouïe (ex : Clochette, bol chantant, instrument de musique, etc.). Ce Focalisateur est associé spirituellement à son propriétaire et doit être présent lors de l'activation des habiletés ci-dessous. Sans lui, ces habiletés ne peuvent être utilisées :

♦ *Malédiction (Envoûtement)* : Une fois par événement, à la suite d'un rite d'au moins 5 minutes en compagnie d'au moins un assistant, permet d'offrir un sacrifice à une entité afin que celle-ci augmente la malchance d'un personnage. Un objet personnel récemment possédé ou utilisé par la cible doit être présent. La Régie doit être informée du rite dès sa complétion afin d'informer la cible de ses effets. Un personnage malchanceux devra toujours rebrasser ses jets de dés et garder le pire résultat (ex : Lors des activités sur table, cambriolages et autres jets de dés).

Attention : Ne jamais s'emparer de possessions hors-jeu (ex : médicaments, lunettes, etc.), et rapporter immédiatement à la Régie tout objet en-jeu après le rite.

♦ *Gnose rituelle (Rituel)* : Diminue substantiellement les impacts négatifs d'un Rituel sur le personnage si celui-ci y tient le rôle de **Guide**. En tant que Guide, sa spécialité sera les effets accordant une connaissance du présent, de la réalité et de ses lois.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Durée de l'Envoûtement = Une scène	Durée de l'Envoûtement = Jusqu'à la fin de l'acte en cours	Durée de l'Envoûtement = Jusqu'à la fin du prochain acte

XV. LE DIABLE



DETTE - CONTRÔLE - DÉPENDANCE

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...

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Séduire	*S'approprier*	*Pactiser*
Contraindre	*Détourner*	*Corrompre*
Manipuler	*Tromper*	*Monnayer*

ENDETTEMENT *(Générale)*

EFFET : **Obtient un Point de Destin en échange d'un avantage ponctuel**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Une fois par événement, permet de réclamer des avantages ponctuels à la Régie au prix de se faire infliger un Point de Destin. Un choix doit être fait parmi les avantages suivants :

- 6 Heures ou 6 Francs
- Une rumeur
- Un supplément d'informations lié à un article de journal

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 avantage	2 avantages	3 avantages

RAGOT *(Générale)*

EFFET : **Obtient 4 Heures en échange d'un secret véritable**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet d'échanger un secret contre la somme de 4 Heures. Le secret devra -au meilleur des connaissances du personnage- être fondé, utile au jeu et susceptible d'être converti en rumeur croustillante. Une fois vendus, les secrets pourraient être propagés sous forme de rumeurs. Le secret doit être mis par écrit et soumis à la Régie pendant l'événement. Un personnage propageant de faux secrets à répétition pourrait subir des contrecoups à la discrétion de l'Organisation (ex : Perte d'Influence, tête à prix, etc.).

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

PRÊT *(De Pouvoir)*

EFFET : **Emprunte une somme de Francs ou d'Heures en fonction de la rente de départ du personnage**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Pendant l'acte « Escale au port »

DESCRIPTION : Lors de l'acte « Escale au port », le personnage peut temporairement utiliser sa Trésorerie pour effectuer un prêt d'argent (Francs et/ou Heures). Sur un formulaire reçu à l'inscription, il devra inscrire sa commande et la remettre à Régie. Il pourra alors obtenir un prêt monétaire sans intérêt. Le prêt obéit aux règles suivantes :

♦ L'emprunt maximal octroyé dépend de la Trésorerie du personnage.

♦ 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 fin de l'événement en cours (laisser le montant dans le portefeuille du personnage).

♦ En cas de défaut de remboursement, la rente de départ du personnage sera amputée d'autant au début du prochain événement. Si le prêt excède la rente de départ, l'excédent sera soustrait de sa Trésorerie. Si un contrat officiel (voir **Notariat (IV. L'Empereur)**) est conclu avec un autre personnage, il sera possible d'amputer la rente ou la Trésorerie de ce dernier en cas de défaut de paiement. On doit rembourser un prêt avant d'en contacter un nouveau.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = 6 unités (Francs et/ou Heures)	**TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = 12 unités (Francs et/ou Heures)	**TRÉSORERIE** *Absolue* = 18 unités (Francs et/ou Heures)

GOÉTIE *(Inavouable - Occulte)*

EFFET : **Réalise un Envoûtement augmentant l'imprévisibilité d'une entité lors des rites, ou occupe de façon moins dangereuse le rôle de Gardien lors d'un Rituel**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « L'occultisme »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À l'acquisition de cette habileté, le personnage peut créer un Focalisateur mystique associé à la symbolique de la Baguette (ex : Baguette, sceptre, bâton, etc.). Ce Focalisateur est associé spirituellement à son propriétaire et doit être présent lors de l'activation des habiletés ci-dessous. Sans lui, ces habiletés ne peuvent être utilisées :

♦ *Disruption (Envoûtement)* : Une fois par événement, à la suite d'un rite d'au moins 5 minutes en compagnie d'au moins un assistant, permet d'offrir un sacrifice à une entité afin d'altérer l'action d'une autre entité afin de la rendre plus imprévisible. Lors du prochain Envoûtement ou Rituel dans lequel sera impliquée l'entité, un contrecoup négatif sera infligé à l'un des personnages l'interpellant. Au prix de 1 Point de Psyché, il est possible de cibler un rite ou un personnage spécifique et de proposer des contrecoups à la Régie.

♦ *Goétie rituelle (Rituel)* : Diminue substantiellement les impacts négatifs d'un Rituel sur le personnage si celui-ci y tient le rôle de **Gardien**.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Envoûtement = 1 contrecoup	Envoûtement = 2 contrecoups	Envoûtement = 3 contrecoups

XVI. LA TOUR



INTRUSION - RUPTURE - CHAOS

Traditions, monuments, lois ; les créations humaines sont destinées à la corruption. Ce n'est qu'en détruisant leurs fondements que viendra le renouveau.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Détruire	*Déstabiliser*	*Enfreindre*
Renverser	*Diviser*	*Briser*
Révéler	*Libérer*	*Démasquer*

INTERROGATOIRE *(Générale)*

EFFET : **Force un personnage contraint à répondre la vérité à une question ou à perdre un Point de Psyché**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Lors d'une scène d'interrogatoire, pour chaque tiers détenu de cette habileté, l'interrogateur peut poser une question. Pour chacune de ces questions, la cible doit choisir l'une des options suivantes :

♦ Répondre honnêtement à la question.

♦ Refuser de répondre ou mentir, au prix de 1 Point de Psyché.

♦ L'interrogateur doit s'assurer que la cible comprend clairement qu'elle subit un interrogatoire, est soumise à l'effet de cette habileté, et que la question posée l'oblige à effectuer ce choix.

Important : Exceptionnellement, une cible affectée par cette habileté peut perdre plusieurs Points de Psyché au cours d'une même scène.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 question / événement	2 questions / événement	3 questions / événement

OUVERTURE *(Générale)*

EFFET : **Déverrouille une porte ou un contenant verrouillé**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet d'ouvrir un type de verrou selon le tiers de l'habileté au cours d'un événement :

♦ *Tiers 1* : **Cabine**. Une fois par événement, accorde un bonus à tous les jets lors d'un cambriolage de cabine.

♦ *Tiers 2* : **Contenant**. Une fois par événement, permet d'ouvrir un contenant en salle doté d'un carton **Verrou**

♦ *Tiers 3* : **Local**. Une fois par événement, permet d'ouvrir une porte de local en salle dotée d'un carton **Verrou**.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Cabine	Contenant	Local

PERTURBATION *(De Pouvoir)*

EFFET : **Provoque une perturbation aléatoire à bord du navire en échange d'un gain tout aussi aléatoire**

COÛT : Aléatoire

ACTIVATION : Pendant les actes « Soirée mondaine » ou « Tractations nocturnes »

DESCRIPTION : Une fois par événement, à partir de la Soirée mondaine, permet d'obtenir à la Régie un gain surprise réalisé au cours de la traversée actuelle. Mais attention : À la manière d'un effet papillon, ce gain sera toujours lié à une conséquence imprévisible sur le navire. Les gains de tiers sont cumulatifs. Deux jets de dés sont réalisés :

♦ *1er jet* : Le gain (ex : Gain financier, supplément d'information sur un article, rumeur, décoration, objet, etc.).

♦ *2e jet* : La perturbation (ex : Défaillance d'un mécanisme, mésaventure d'un autre passager, ajout de difficulté lors d'une prochaine mission sur table, etc.).

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = Jets normaux	**TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = +2 au résultat d'un jet	**TRÉSORERIE** *Absolue* = +2 au résultat d'un jet

CAMBRIOLAGE *(Inavouable)*

EFFET : **Mène un cambriolage dans une cabine afin d'y subtiliser une Décoration ou de la valeur en Trésorerie**

COÛT : Aucun (Voir l'annexe « XV. La Tour »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet d'entrer dans une cabine afin de cambrioler une Décoration spécifique, une caisse de marchandises ou de siphonner la Trésorerie d'autrui. L'objet volé sera automatiquement envoyé vers la cabine du cambrioleur (et aucune autre). Exceptionnellement, aucun déménageur n'est requis pour déplacer l'objet lors du vol.

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. Les changements de Trésorerie sont comptabilisés après l'événement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement & -2 aux jets de difficulté du cambriolage	3 utilisations / événement & -3 aux jets de difficulté du cambriolage

XVII. LES ÉTOILES



ESPRIT - THÉRAPIE - CONSÉCRATION

Chaque traumatisme est un voile obscurcissant l'esprit et le menant vers l'errance et la détresse. Le guide bienveillant dissipe ces voiles afin de restaurer la lumière.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Traiter	*Soulager*	*Calmer*
Soigner	*Psychanalyser*	*Diagnostiquer*
Concocter	*Hypnotiser*	*Réconforter*

APAISEMENT D'URGENCE *(Générale)*

EFFET : **Redonne 1 Point de Psyché dans les minutes suivant un traumatisme**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Dans les 5 minutes suivant la perte d'un Point de Psyché, permet de le redonner gratuitement au terme d'une scène d'intervention psychologique. Après 5 minutes, il n'est plus possible de prodiguer d'apaisement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

DROGUES *(Générale)*

EFFET : **Fabrique une concoction altérant l'esprit selon un effet précis**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « XVII. Les Étoiles »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Au prix d'un consommable, permet la fabrication de concoctions altérant l'esprit. Du matériel est disponible à l'infirmerie pour représenter ces créations (ex : bandages, fioles, colorants, etc.), mais doit être nettoyé et rapporté sur place après utilisation. Les concoctions ne se conservent pas d'événement en événement. Chaque tiers permet l'apprentissage d'un type de concoction :

- *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

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1er choix de drogue	2e choix de drogue	3e choix de drogue

CURE *(De Pouvoir)*

EFFET : **Diagnostique et soigne une affliction psychique**

COÛT : 2 Mercure

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À la suite d'un entretien d'au moins 5 minutes en compagnie de la cible, permet d'identifier le degré de difficulté de guérison d'une affliction psychique chez un individu. L'affligé est normalement informé de celui-ci et peut le révéler à ce moment.

Lorsque l'affliction est diagnostiquée, au terme d'une scène de thérapie (ex : psychothérapie, psychanalyse, hypnose, etc.), permet de soigner une affliction psychique. Chaque affliction exige un nombre de thérapeutes à rassembler pour être soignée adéquatement (degré de difficulté). Les tiers supérieurs de cette habileté permettent au personnage de compter comme 1, 2 ou 3 thérapeutes pour les fins du calcul de la difficulté. La collaboration de plusieurs personnages aptes à la Cure pourrait être requise. L'efficacité de cette habileté est liée à l'Influence du personnage. Après la thérapie, se rendre à la Régie pour payer 2 Mercure et l'informer de la scène.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE *Nulle/Négligeable* = Vaut pour 1 personnage thérapeute	**INFLUENCE** *Estimable/Remarquable* = Vaut pour 2 personnages thérapeutes	**INFLUENCE** *Absolue* = Vaut pour 3 personnages thérapeutes

DÉPENDANCE *(Inavouable)*

EFFET : **Provoque une dépendance à un produit entraînant des effets néfastes si elle est insatisfaite**

COÛT : 1 Soufre et 1 Mercure

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Grâce à 1 Soufre et 1 Mercure, le personnage peut créer trois doses d'une puissante drogue. Si un personnage consomme -consciemment ou non- ces trois doses lors d'un même événement, il développera immédiatement une puissante dépendance au produit. À partir de ce moment, le personnage dépendant devra minimalement consommer à une reprise par événement la drogue à l'origine de son addiction. Tant que la victime n'aura pas satisfait son addiction lors d'un événement donné, elle sera en sevrage et subira les effets négatifs suivants (cumulatifs) :

- *Tiers 1* : -1 au maximum de Vitalité
- *Tiers 2* : -1 au maximum de Psyché
- *Tiers 3* : Hallucinations

Si un personnage traverse deux événements complets en état de sevrage, sa dépendance est soignée. Il s'agit là de l'unique moyen non-occulte de se libérer d'une addiction.

Attention : Ne jamais réellement administrer un produit à l'insu d'un autre participant. En cas d'empoisonnement secret, simulez l'ajout de la concoction aux breuvages ou repas de la victime. Il est essentiel d'informer l'Organisation de la réussite de l'administration des trois doses de drogue par le biais du résumé d'événement sur l'Interface en ligne.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Effet du sevrage = -1 au maximum de Vitalité	Effet du sevrage = -1 au maximum de Psyché	Effet du sevrage = Hallucinations

XVIII. LA LUNE



PRÉSAGE - FUTUR - PRESSENTIMENT

Sous les eaux miroitantes se cachent des courants insoupçonnés.
Parfois traîtres, en eux repose l'ultime vérité des abysses.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Deviner	*Rencontrer*	*Orienter*
Prédire	*S'aventurer*	*Décrypter*
Interpréter	*Explorer*	*Errer*

INTUITION *(Générale)*

EFFET : **Obtient une piste concernant un événement ou un rebondissement prévu à l'horaire de l'événement**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Habileté passive

DESCRIPTION : À l'inscription, accorde une intuition à consulter à une heure spécifique et indiquant un lieu du navire où un événement pourrait survenir (ex : réception de communications, phénomène étrange, défaillance, etc.). Dans l'éventualité où l'événement ne survenait pas tel que prévu ou que le personnage détenant l'habileté manquait ce rendez-vous, des informations seront remises à la Régie.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 intuition / événement	2 intuitions / événement	3 intuitions / événement

COÏNCIDENCE *(Générale)*

EFFET : **Crée une occasion de rencontre entre un personnage et une personne, un objet ou une information**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Au moment de l'Inscription à l'événement sur l'Interface en ligne

DESCRIPTION : Une fois par événement, lors de l'inscription sur l'Interface en ligne avant l'événement, permet de demander à l'Organisation de préparer une rencontre « fortuite » entre un personnage -soi-même ou un autre- et l'un des éléments dans la liste ci-dessous. Il faut nommer l'élément dans son inscription (ex : « un personnage Franc-Maçon », « un objet lié à un esprit », etc.). Chaque tiers débloque un nouveau un type d'élément à rencontrer :

♦ Autre personnage

♦ Objet (Accessoire scénaristique ou Décoration)

♦ Information

Étant donné les aléas du jeu, l'Organisation ne peut toutefois pas garantir le déroulement de la rencontre elle-même.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1er choix d'élément à rencontrer	2e choix d'élément à rencontrer	3e choix d'élément à rencontrer

RUMEUR *(De Pouvoir)*

EFFET : **Obtient une rumeur portant sur la vie à bord du navire**

COÛT : Aléatoire

ACTIVATION : Habileté passive

DESCRIPTION : Dès l'inscription, accorde une rumeur portant sur la vie du navire (Intrigue de personnage, événement récent, criminalité, etc.). La rumeur est choisie préalablement par l'Organisation afin de correspondre aux intérêts soupçonnés du personnage.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE *Nulle/Négligeable* = 1 rumeur	**INFLUENCE** *Estimable/Remarquable* = 2 rumeurs	**INFLUENCE** *Absolue* = 3 rumeurs

DIVINATION *(Inavouable - Occulte)*

EFFET : **Réalise un Envoûtement accordant un rêve d'un futur possible, ou occupe de façon moins dangereuse le rôle de Guide lors d'un Rituel**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « L'occultisme »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À l'acquisition de cette habileté, le personnage peut créer un Focalisateur mystique associé au Temps et au sens de la vue (ex : Miroir, boule de cristal, peinture, etc.). Ce Focalisateur est associé spirituellement à son propriétaire et doit être présent lors de l'activation des habiletés ci-dessous. Sans lui, ces habiletés ne peuvent être utilisées :

♦ *Onirisme (Envoûtement)* : Une fois par événement, à la suite d'un rite d'au moins 5 minutes en compagnie d'au moins un assistant, permet d'offrir un sacrifice à une entité afin d'ouvrir une porte de son propre esprit lors des semaines à venir. Cette ouverture permettra la réception d'un rêve d'un futur possible dans un aspect de la vie d'un personnage. Concrètement, le personnage peut choisir un domaine parmi les suivants :

- Politique
- Occultisme
- Mondanités
- Justice
- Économie

Au début de l'événement suivant, une vision onirique d'un futur possible à court terme en lien avec le domaine choisi lui sera remise. L'ampleur et la précision de la vision dépendent du tiers de l'habileté. **Il est essentiel d'informer l'Organisation de la tenue de cet envoûtement dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne.**

♦ *Divination rituelle (Rituel)* : Diminue substantiellement les impacts négatifs d'un Rituel sur le personnage si celui-ci y tient le rôle de **Guide**. En tant que Guide, sa spécialité sera les effets accordant une vision d'événements passés ou futurs.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Envoûtement = 1 paragraphe	Envoûtement = 2 paragraphes	Envoûtement = 3 paragraphes

XIX. LE SOLEIL



CORPS - MÉDECINE - SOINS PHYSIQUES

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.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Traiter	*Soulager*	*Diagnostiquer*
Soigner	*Purger*	*Altérer*
Concocter	*Fortifier*	*Revitaliser*

SOINS D'URGENCE *(Générale)*

EFFET : **Redonne 1 Point de Vitalité dans les minutes suivant une blessure**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Dans les 5 minutes suivant la perte d'un Point de Vitalité, permet de le redonner gratuitement au terme d'une scène de premiers soins. Après 5 minutes, il n'est plus possible de prodiguer des soins d'urgence.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

PHARMACOPÉE *(Générale)*

EFFET : **Fabrique une concoction altérant le corps selon un effet précis**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « XIX. Le Soleil »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Au prix d'un consommable, permet la fabrication de concoctions altérant le corps. Du matériel est dispobible à l'infirmerie pour représenter ces créations (ex : bandages, fioles, colorants, etc.), mais doit être nettoyé et rapporté sur place après utilisation. Les concoctions ne se conservent pas d'événement en événement. Chaque tiers permet l'apprentissage d'un type de concoction :

- *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

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1er choix de concoction	2e choix de concoction	3e choix de concoction

CHIRURGIE *(De Pouvoir)*

EFFET : **Diagnostique et soigne une affliction physique**

COÛT : 2 Étoffes

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À la suite d'un entretien d'au moins 5 minutes en compagnie de la cible, permet d'identifier le degré de difficulté de guérison d'une affliction physique chez un individu. L'affligé est normalement informé de celui-ci et peut le révéler à ce moment.

Lorsque l'affliction est diagnostiquée, au terme d'une scène de chirurgie, permet de soigner une affliction physique. Chaque affliction exige un nombre de chirurgiens à rassembler pour être soignée adéquatement (degré de difficulté). Les tiers supérieurs de cette habileté permettent au personnage de compter comme 1, 2 ou 3 chirurgiens pour les fins du calcul de la difficulté. La collaboration de plusieurs personnages aptes à la Chirurgie pourrait être requise. L'efficacité de cette habileté est liée à la Trésorerie du personnage. Après la chirurgie, se rendre à la Régie pour payer 2 Étoffes et l'informer de la scène.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = Vaut pour 1 personnage chirurgien	**TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = Vaut pour 2 personnages chirurgiens	**TRÉSORERIE** *Absolue* = Vaut pour 3 personnages chirurgiens

ENCHANTEMENT *(Inavouable - Occulte)*

EFFET : **Réalise un Envoûtement altérant -positivement ou non- le physique d'un objet ou d'un individu, ou occupe de façon moins dangereuse le rôle de Guide lors d'un Rituel**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « L'occultisme »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À l'acquisition de cette habileté, le personnage peut créer un Focalisateur mystique associé au sens du toucher et des cristaux (ex : Gemmes d'énergie, poupée incrustée de cristaux, bibelot ornementé, etc.). Ce Focalisateur est associé spirituellement à son propriétaire et doit être présent lors de l'activation des habiletés ci-dessous. Sans lui, ces habiletés ne peuvent être utilisées :

♦ *Imprégnation (Envoûtement)* : Une fois par événement, à la suite d'un rite d'au moins 5 minutes en compagnie d'un assistant, permet d'offrir un sacrifice à une entité afin que celle-ci imprègne un objet d'un ou de plusieurs effets pour la durée de l'événement. Le personnage portant, consciemment ou non, cet objet subira ces effets. L'imprégnation s'estompe à la fin de l'événement en cours. Les effets possibles sont les suivants. Un même effet peut être sélectionné plusieurs fois.

Effets positifs

- +1 Point de Vitalité maximum
- Résistance au premier effet physique subi
- Rebrasser le premier jet de dés rencontré (ex : Activité de départ, mission sur table, autre habileté, etc.), et conserver le meilleur résultat

Effets négatifs

- -1 Point de Vitalité maximum (minimum 1)
- ffliction physique au prochain événement (si l'objet est possédé à la fin de l'événement en cours)
- Rebrasser le premier jet de dés rencontré, et conserver le pire résultat

♦ *Enchantement rituel (Rituel)* : Diminue substantiellement les impacts négatifs d'un Rituel sur le personnage si celui-ci y tient le rôle de **Guide**. En tant que Guide, sa spécialité sera les effets affectant le corps d'un individu, positivement ou non.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Envoûtement = 1 effet	Envoûtement = 2 effets	Envoûtement = 3 effets

XX. LE JUGEMENT



SERVICE - DEVOIR - PURGE

Du chaos et de l'incertitude émergent l'ordre et l'équilibre lorsqu'une volonté suffisamment puissante sait imposer son jugement et sa vision.

Accomplissements suggérés

Influencer	*Redresser*	*S'interposer*
Rendre service	*Concilier*	*Ordonner*
Médier	*Diriger*	*Imposer*

MÉDIATION *(Générale)*

EFFET : **Augmente son Influence lorsqu'une médiation est réalisée**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet d'agir en tant que médiateur lors d'un conflit significatif entre deux personnages ou plus (excluant le médiateur). Que l'issue soit positive ou non, si la médiation est relatée dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne, le médiateur obtiendra un gain d'Influence variant selon l'ampleur du jeu créé (à la discrétion de l'Organisation après l'événement).

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

RÉCOMPENSE *(Générale)*

EFFET : **Augmente sa Trésorerie lorsqu'un service public est réalisé**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet de réaliser un « service public » afin d'obtenir une récompense matérielle en retour. Un service public est défini comme toute tâche réalisée dans l'intérêt du navire et améliorant l'expérience de jeu des autres personnages (ex : desservir des tables après le repas, agir comme secrétaire lors d'une rencontre, livrer des messages, cirer des souliers, etc.). Si le service est relaté dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne, le personnage verra sa Trésorerie augmenter selon l'ampleur du jeu créé (à la discrétion de l'Organisation après l'événement).

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 utilisation / événement	2 utilisations / événement	3 utilisations / événement

PRESSION *(De Pouvoir)*

EFFET : **Améliore et diminue les chances de réussite d'une initiative à venir**

COÛT : Aléatoire

ACTIVATION : Dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne

DESCRIPTION : Après un événement, dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne, permet de faire pression sur son réseau d'Influence afin de renforcer ou affaiblir les chances de réussites d'une initiative future. Les tiers supérieurs permettent de réaliser des pressions supplémentaires auprès d'une même ou de plusieurs initiatives. Une pression peut être effectuée sur les initiatives suivantes :

♦ *Expédition* : Ajoute ou retire des défis à l'aventure sur table

♦ *Missive* : Influence l'attitude du destinataire

♦ *Géopolitique générale* : Influence les développements d'une affaire géopolitique à bord ou hors du navire

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
INFLUENCE *Nulle/Négligeable* = 1 utilisation / événement	**INFLUENCE** *Estimable/Remarquable* = 2 utilisations / événement	**INFLUENCE** *Absolue* = 3 utilisations / événement

PURIFICATION *(Inavouable - Occulte)*

EFFET : **Réalise un Envoûtement purgeant temporairement une influence surnaturelle sur un personnage, ou occupe de façon moins dangereuse le rôle de Purificateur lors d'un Rituel**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « L'occultisme »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À l'acquisition de cette habileté, le personnage peut créer un Focalisateur mystique associé à la symbolique du Pentacle (ex : Disque, talisman, amulette, etc). Ce Focalisateur est associé spirituellement à son propriétaire et doit être présent lors de l'activation des habiletés ci-dessous. Sans lui, ces habiletés ne peuvent être utilisées :

♦ *Purge (Envoûtement)* : Une fois par événement, à la suite d'un rite d'au moins 5 minutes en compagnie de la cible, permet d'offrir un sacrifice à une entité afin de neutraliser temporairement une influence occulte active sur un objet ou un personnage. Une purge peut devenir permanente par le biais d'un Rituel officiel.

♦ *Purification rituelle (Rituel)* : Diminue substantiellement les impacts négatifs d'un Rituel sur le personnage si celui-ci y tient le rôle de **Purificateur**.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Durée de l'Envoûtement = Une scène	Durée de l'Envoûtement = Jusqu'à la fin de l'acte en cours	Durée de l'Envoûtement = Jusqu'à la fin du prochain acte

XXI. LE MONDE



PLÉNITUDE - UNIVERSALITÉ - PERFECTION

Ci-haut comme ci-bas, les lois de ce monde font écho aux lois de l'esprit humain. Dans l'individualité réside une porte vers l'univers.

ACCOMPLISSEMENTS SUGGÉRÉS

Connecter	*Investir*	*Valoriser*
Se parfaire	*Épanouir*	*Expérimenter*
Explorer	*Rayonner*	*Fructifier*

RÉSISTANCE *(Générale)*

EFFET : **Résiste au premier effet physique, psychique ou surnaturel subi**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : Permet de résister au premier effet subi au cours d'un événement. Cette résistance ne permet pas d'annuler la perte d'un Point de Vitalité ou d'un Point de Psyché. Cependant, elle peut annuler un effet associé (ex : Hallucination, membre incapacité, empoisonnement, etc.). Chaque tiers d'habileté permet de sélectionner un type d'effet auquel résister sans augmenter le nombre de résistances. En cas de doute, consulter la Régie :

- ♦ Effet physique
- ♦ Effet psychique
- ♦ Effet surnaturel

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1er choix de résistance	2e choix de résistance	3e choix de résistance

CONNEXION *(Générale)*

EFFET : **Obtient gratuitement un supplément d'informations associé à un article de journal**

COÛT : Aucun

ACTIVATION : Pendant l'action « Escale au port »

DESCRIPTION : Permet de réclamer gratuitement un supplément d'informations concernant un article de journal.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
1 supplément d'informations	2 suppléments d'informations	3 suppléments d'informations

RENDEMENTS *(De Pouvoir)*

EFFET : **Augmente le nombre de Francs obtenus au début de chaque événement**

COÛT : Aléatoire

ACTIVATION : Habileté passive

DESCRIPTION : Augmente de façon passive le nombre de Francs de départ à chaque événement. Il est à noter qu'une rente de départ supérieure augmente aussi le seuil minimal de calcul d'augmentation de l'Influence et de la Trésorerie en fin d'événement.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
TRÉSORERIE *Nulle/Négligeable* = +2 Francs	**TRÉSORERIE** *Estimable/Remarquable* = +4 Francs	**TRÉSORERIE** *Absolue* = +6 Francs

ALCHIMIE *(Inavouable - Occulte)*

EFFET : **Permet l'utilisation des arts alchimiques**

COÛT : Variable (Voir l'annexe « L'occultisme »)

ACTIVATION : En tout temps pendant l'événement

DESCRIPTION : À l'achat de cette habileté, le personnage reçoit un document détaillant les grands principes de l'alchimie. Il pourra alors altérer son être propre et créer des concoctions susceptible de l'affecter lui-même ou autrui. L'alchimie est l'une des seules techniques permettant de modifier les effets néfastes de la Dissonance.

De plus, une fois par événement par tiers d'habileté, permet d'extraire du Sang consacré (Sacrifice). Au terme d'un petit rituel de 5 minutes à la discrétion de l'alchimiste, ce dernier peut diminuer de 1 le maximum de Vitalité d'un personnage consentant (lui-même ou un autre) en échange d'une fiole de sang. La perte de Vitalité ne peut être soignée d'aucune façon pour la durée de l'événement en cours, mais sera restaurée à la fin de celui-ci. Le Sang consacré ne se conserve pas entre les événements.

Tiers 1	Tiers 2	Tiers 3
Permet d'utiliser les arts alchimiques ——— 1 « Sang consacré » / événement	Augmente le nombre et la puissance des principes alchimiques maîtrisés ——— 2 « Sang consacré » / événement	Augmente le nombre et la puissance Des principes alchimiques maîtrisés ——— 3 « Sang consacré » / événement



Annexes IV

Guides détaillés des habiletés



RÉPARATION

Le Magellan possède cinq mécanismes principaux :

- ***Les moteurs*** : Permet le déplacement du navire.
- ***Le gouvernail*** : Détermine la direction et la manoeuvrabilité du navire.
- ***Le système électrique*** : Permet l'alimentation électrique générale du navire.
- ***Le télégraphe*** : Permet la réception de communication en morse.
- ***Le radiotéléphone*** : Permet de communiquer de vive voix avec des correspondants dans les environs du navire.

À ces systèmes s'ajoute la Tour navale d'amplification Gafgarev-Chantal qui assure et amplifie l'efficacité des mécanismes du navire. Tant que celle-ci est en vigueur, tout sabotage d'un mécanisme provoquera une blessure pour le personnage saboteur. De plus le radiotéléphone bénéficiera d'une amélioration de puissance. Il est possible de désactiver la Tour par un sabotage. Celle-ci ne pourra alors pas être réparée pour la durée de la traversée en cours.

Quatre statuts permettent de décrire l'état d'un mécanisme à un moment de l'événement :

- ***Sabotage & Défaillance*** : Le mécanisme est brisé ou défectueux. Les effets d'un sabotage et d'une défaillance sont identiques, à quelques exceptions :
  - *Sabotage* : Destruction intentionnelle d'un mécanisme par un personnage. Il s'agit de la forme la plus grave de bris. Le sabotage entraîne un risque de blessure lors de la réparation.
  - *Défaillance* : Une défaillance représente un entretien normal d'un mécanisme. Il ne s'agit pas d'un bris à proprement parler, mais d'un dérèglement prévisible. À chaque amélioration de la puissance, un dé à six faces est lancé . Si le résultat est inférieur au total de l'addition des améliorations de puissance ayant eu lieu au cours de l'événement, un autre mécanisme entrera en défaillance. Il n'entraîne pas de risque de blessure lors de la réparation.
- ***Normalité*** : Le mécanisme fonctionne normalement.
- ***Amélioration de puissance*** : Augmente l'efficacité d'un mécanisme, accordant un bonus spécifique à ce dernier.

Chaque fois qu'un mécanisme est amélioré ou saboté/défaillant, **deux effets s'activent**. L'un est immédiat et joué pendant l'événement en salle, tandis que l'autre aura un impact sur la traversée de l'Atlantique entre les deux événements :

- ***Pendant l'événement*** : S'applique pendant l'événement, par exemple lors de la visite d'un point d'intérêt ou en salle.
- ***Après l'événement*** : Affecte le navire après l'événement. Chaque sabotage/défaillance et amélioration s'additionne pour affecter globalement l'itinéraire du bateau.

À son arrivée à l'événement, le personnage détenant l'habileté **Réparation** reçoit une carte d'accès l'autorisant à entrer librement dans la salle des machines. Si jamais quelqu'un devait lui refuser l'accès sans la permission du capitaine ou du contrôleur du Magellan (Régie), une amende en-jeu pourrait être infligée.

À proximité de chaque mécanisme se trouve une tablette électronique affichant une grille. Sur cette grille se trouve une série de lettres représentant le statut actuel du mécanisme. Le personnage réparateur dispose d'une charte lui indiquant les séries de lettres adéquates que devrait présenter chaque mécanisme.

Lorsqu'un mécanisme est défaillant ou saboté, la grille affichée sur la tablette comporte quatre erreurs (quatre lettres) par rapport à la charte de référence. Ces lettres forment un mot. Si un personnage détenant l'habileté de réparation découvre un bris, il peut le rapporter à la Régie en indiquant le mot en question. La Régie l'informera alors de la nature du bris et il pourra, au prix de consommables (1 "Pièce de rechange" et de 1 "Mercure"), réparer le mécanisme. S'il subit une blessure, il en sera aussi informé. Il pourra finalement retourner en-jeu et simuler la réparation pendant 5 minutes au moins.

Voici les différents statuts des mécanismes du *SS Magellan* et leurs effets...

SYSTÈMES ÉLECTRIQUES

SABOTAGE & DÉFAILLANCE	*-Pendant l'événement-* **Surcharge** : Fermeture des lumières dans un local (excluant le Cabaret, le Salon de jeux et la Salle de bal) et possibilité de blessure pour un personnage aléatoire dans le local
	-Après l'événement- **Panne** : +25% de chances d'une défaillance en début du prochain événement
NORMALITÉ	*-Pendant l'événement-* Aucun effet
	-Après l'événement- Aucun effet
AMÉLIORATION DE PUISSANCE	*-Pendant l'événement-* **Projecteurs** : Accorde un aperçu des défis d'un point d'intérêt avant d'y débarquer
	-Après l'événement- **Efficience** : +25% de chances d'une amélioration en début du prochain événement

GOUVERNAIL

SABOTAGE & DÉFAILLANCE	*-Pendant l'événement-* **Écueil** : Ajoute un défi d'approche au début de la visite d'un point d'intérêt
	-Après l'événement- **Dérive** : -75 mille marins par jour par sabotage
NORMALITÉ	*-Pendant l'événement-* Aucun effet
	-Après l'événement- Aucun effet
AMÉLIORATION DE PUISSANCE	*-Pendant l'événement-* **Manœuvre** : Retire un défi d'approche au début de la visite d'un point d'intérêt
	-Après l'événement- **Maîtrise** : +75 mille marins par jour par amélioration

MOTEURS

SABOTAGE & DÉFAILLANCE	*-Pendant l'événement-* **Épuisement** : -1 Vitalité pour tous les personnages visitant un point d'intérêt
	-Après l'événement- **Ralentissement** : -75 mille marins par jour par sabotage
NORMALITÉ	*-Pendant l'événement-* Aucun effet
	-Après l'événement- Aucun effet
AMÉLIORATION DE PUISSANCE	*-Pendant l'événement-* **Repos** : +1 Vitalité pour tous les personnages pendant la visite d'un point d'intérêt
	-Après l'événement- **Cadence** : +75 mille marins par jour par amélioration

TÉLÉGRAPHE

SABOTAGE & DÉFAILLANCE	*-Pendant l'événement-* **Silence** : Impossibilité d'acheter une version écrite des communications en morse
	-Après l'événement- **Déviation** : +25% de chances de perdre une Caisse de ravitaillement
NORMALITÉ	*-Pendant l'événement-* Aucun effet
	-Après l'événement- Aucun effet
AMÉLIORATION DE PUISSANCE	*-Pendant l'événement-* **Zèle** : Réception gratuite sur demande des communications morse écrites
	-Après l'événement- **Opportunité** : +25% d'acquérir une Caisse de ravitaillement

RADIOTÉLÉPHONE

SABOTAGE & DÉFAILLANCE	*-Pendant l'événement-* **Brouillage** : Les conversations sur le radiotéléphone sont impossibles
	-Après l'événement- **Silence radio** : +1 à la difficulté des défis lors des expéditions
NORMALITÉ	*-Pendant l'événement-* **Interférences** : Les conversations sur le radiotéléphone sont irrégulières
	-Après l'événement- Aucun effet
AMÉLIORATION DE PUISSANCE	*-Pendant l'événement-* **Amplification** : La conversation est limpide
	-Après l'événement- **Anticipation** : -1 à la difficulté des défis lors des expéditions

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 défrayer le coût de l'amélioration (1 Soufre, 1 Pièces de rechange et 1 Étoffe) et aller simuler en-jeu les travaux pendant 5 minutes minimum. Un symbole apparaîtra sur la tablette électronique du mécanisme, indiquant la nature de l'amélioration et son heure d'activation. Il y a trois catégories générales d'altération :

- ***Alarme*** : Si un mécanisme est défaillant ou saboté, les employés du navire en seront immédiatement informés. Le bris aura quand même lieu. L'alarme demeure active jusqu'au moment de son déclenchement.
- ***Résistance*** : Bloque la prochaine défaillance ou sabotage du mécanisme. Le bris est alors annulé. La résistance demeure active jusqu'au moment de son déclenchement.
- ***Puissance*** : Variable (voir les tableaux précédents). Les altérations de puissance ont une durée fixe d'une heure, à la suite de quoi elles cessent de faire effet et doivent être reproduites. Un bris -sabotage ou défaillance- ne détruit pas une altération de puissance, mais la suspend jusqu'au moment de la réparation.

Un même mécanisme peut bénéficier de plusieurs altérations différentes simultanément.

SABOTAGE

Lorsqu'un personnage détenant l'habileté **Sabotage** désire altérer l'un des mécanismes du navire, il doit d'abord se rendre à la Régie afin d'annoncer ses intentions générales. Si celles-ci sont créatrices de jeu, on lui remettra un puzzle écrit (labyrinthe). Il devra ensuite aller dans un lieu de jeu logique (ex : corridor non loin d'un mécanisme) afin de compléter le puzzle comme s'il simulait le sabotage des infrastructures du navire. Lorsque ce sera fait, il pourra le remettre à la Régie. 1 Pièces de rechange lui sera finalement donnée, représentant les éléments de machinerie extraits des mécanismes. Mais attention : certaines protections peuvent provoquer une blessure lors du sabotage!

Un sabotage peut être instantané ou à retardement :

- ***Instantané*** : S'active dès que le protocole ci-dessus est complété.
- ***À retardement*** : S'active à l'heure indiquée par le personnage, mais est détectable entre temps.

Dans les deux situations, une fois activé, le sabotage reste en vigueur tant et aussi longtemps qu'il ne sera pas réparé.

III. L'Impératrice

CRÉATION

La création d'une Décoration, peu importe sa valeur de Trésorerie, 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 (ex : description écrite, esquisse, plan, etc.). Il peut aussi fabriquer un Renfort qui n'aura aucune valeur de Trésorerie, mais augmentera la sécurité de la cabine en cas de cambriolage.
2. Une fois la description ou l'esquisse créée, le personnage peut se rendre à la Régie de l'Organisation afin de décider de la valeur de l'objet. Cette valeur dépendra du tiers de son habileté et du nombre de consommables investis :
    a. Tiers 1 : 2 consommables au choix
    b. Tiers 2 : 4 consommables au choix
    c. Tiers 3 : 6 consommables au choix

    La valeur en Trésorerie de la Décoration ou le gain en sécurité du Renfort sont directement associés au nombre de consommables investis.
3. Avant la fin de l'activité en cours, le personnage devra définir dans quelle cabine sera exposée sa création. Une entente écrite incluant le numéro de la cabine visée devra être conclue. Dès sa première création, l'Artiste voit apparaître dans sa cabine un « Portefolio artistique ». Pour chacune de ses créations qui sera exposée dans une cabine autre que la sienne, son portefolio lui accordera de l'Influence. Ce portefolio ne peut pas être vendu ou donné.

Afin d'encourager les vraies créations artistiques, il est possible d'augmenter l'impact d'une Décoration sur son portefolio en contribuant au décorum de L'Odyssée. Pour ce faire, l'oeuvre devra :

- Être réellement créée et disponible en salle et en-jeu. Le personnage pourrait par exemple peindre une toile, composer un recueil de poésie, sculpter un bibelot en bois, enregistrer une pièce musicale, etc.
- Être unique. On ne peut avoir deux exemplaires d'une même oeuvre.
- Être approuvée par l'Organisation après l'événement de sa création.

CONTREFAÇON

L'habileté Contrefaçon permet de réaliser une réplique quasi-parfaite d'une Décoration ou d'un objet de jeu. Sa fabrication suit les mêmes règles qu'une **Création** authentique, à quelques différences près :

- La fabrication d'une contrefaçon coûte toujours 1 consommable, au choix du personnage.
- Le personnage doit avoir été en contact avec l'original auparavant, ne serait-ce que pour l'avoir observé.
- La réplique possède la même valeur que l'objet ou la Décoration qu'elle imite.
- Les contrefaçons ne génèrent jamais de portefolio d'artiste.

Toutefois, la contrefaçon comporte un risque. Si la nature frauduleuse d'un objet est révélée, il perdra immédiatement toute valeur.

NOTARIAT

La rédaction d'un document notarié 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 en cas de bris du contrat. 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.

Le nombre de sanctions automatiquement imposées en cas de bris de contrat est déterminé par le tiers de l'habileté "Notariat". La nature de celles-ci est laissée à la discrétion des personnages impliqués, pour autant que chacune d'entre elles soit clairement expliquée (ex : amende, excuses publiques, cession d'un objet, faveur, etc.).

FALSIFICATION

Une fois par événement, un personnage détenant cette habileté peut créer un document écrit falsifié. Une falsification peut prendre différentes formes : contrat, missive, article encyclopédique, recommandation, etc. Dans tous ces cas, le texte du document contrefait doit idéalement être remis à l'Organisation au moment de l'Inscription à l'événement sur l'Interface en ligne afin qu'il puisse être mis en forme de façon adéquate et crédible. Il est à noter qu'une falsification ne contraint pas le lecteur à adhérer à son contenu ; si le texte est farfelu, il sera légitime d'en douter.

Cette habileté peut aussi être utilisée pendant un événement afin de reproduire frauduleusement la signature d'un personnage. Aucun coût n'est associé à cette utilisation, mais le faussaire doit disposer d'un exemplaire de la signature originale lui permettant de l'imiter. Cette action est considérée comme une utilisation de l'habileté pour l'événement.

TÉLÉCOMMUNICATIONS (Tiers 1 : 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 son arrivée à l'événement, le personnage détenant l'habileté **Télécommunications** reçoit une carte d'accès l'autorisant à entrer librement dans la salle des communications. Si jamais quelqu'un devait lui refuser l'accès sans la permission du capitaine ou du contrôleur du Magellan (Régie), une amende en-jeu pourrait être infligée.

À certains moments des actes de la Soirée mondaine et la Nuit à bord, le radiotélégraphe 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 **Télécommunications** sont en possession d'une grille de compréhension du code morse qui leur permet de décrypter le message reçu. Toutefois, si personne n'est à l'écoute, il se pourrait bien que le message passe inaperçu.

Après la fin de la transmission d'une communication morse, il est possible de demander à la Régie une transcription écrite en morse au prix de 4 Heures.

TÉLÉCOMMUNICATIONS (Tiers 2 : Radiotéléphone)

Le radiotéléphone représente l'une des plus récentes avancées en matière de communications à longue distance. Bien que le radiotélégraphe demeure le moyen de transmission le plus fiable à bord d'un navire en mer, le radiotéléphone permet d'échanger directement de vive voix avec un interlocuteur éloigné pendant une durée limitée.

Grâce à la Tour navale d'amplification Gafgarev-Chantal, le radiotéléphone est considéré comme étant en état de fonctionnement optimal (Amélioration de puissance) au début de chaque événement. Tant que cette installation demeure opérationnelle, toute communication avec un destinataire connu est limpide et facile, pourvu que celui-ci ait accès à un radiotéléphone à proximité (port de départ, navire, île équipée d'installations adéquates, etc.). Il est également possible de tenter de joindre un lieu d'intérêt sans interlocuteur précis, mais le succès de l'appel n'est alors pas garanti.

Pour utiliser le radiotéléphone, un personnage doit d'abord en informer la Régie. Dès que les circonstances le permettent, un rendez-vous lui sera attribué afin de mener sa conversation depuis la salle des communications ou la capitainerie. Sauf exception, chaque échange est limité à une durée maximale de cinq minutes. La première utilisation du radiotéléphone est gratuite pour tout personnage détenant l'habileté Télécommunications (tiers 2). Chaque utilisation supplémentaire, qu'elle aboutisse ou non, exige toutefois la dépense de 2 Pièces de rechange et 2 Mercure.

VII. Le Chariot

NAVIGATION (Tiers 1 : Cartographe)

Chaque événement ne représente que les premières heures de la traversée du Magellan entre deux pays, depuis son départ du port jusqu'à son entrée en haute-mer. Pour cette raison, le jeu lié à la navigation est réparti en deux volets complémentaires, chacun s'appuyant sur une carte nautique distincte et couvrant une phase différente du voyage.

La carte locale

Centrée sur le port de départ, la carte nautique locale représente les premières heures de navigation du Magellan. L'itinéraire qui y figure est fixé à l'avance par le capitaine et ne peut être modifié au cours de l'événement. Pendant l'acte Escale au port, le navire demeure à quai. Au début de la Soirée mondaine, il appareille et entame sa traversée. Tout au long de cette route, différents points d'intérêt (îles, plages, épaves, navires, etc.) sont rencontrés à des moments prédéterminés. Leur apparition fait partie intégrante du voyage et ne peut être évitée. Ces lieux peuvent être explorés à l'aide de barques, donnant alors lieu à une aventure sur table pour le groupe de passagers qui s'y rend. Les améliorations ou sabotages affectant les mécanismes du navire (moteurs, gouvernail, etc.) n'influencent pas l'itinéraire lui-même, mais peuvent modifier les conditions de l'expédition en facilitant ou en compliquant son déroulement.

La carte de haute-mer

Le périple du Magellan entre deux ports dure généralement de quatre à six jours. La carte nautique de haute-mer représente cette portion du voyage, qui se déroule entre deux événements en salle. Contrairement à la carte locale, elle demeure la même d'une traversée à l'autre et couvre l'ensemble des routes maritimes susceptibles d'être empruntées par le navire. Bien que le port de destination soit fixé à l'avance, l'itinéraire suivi peut être modifié par le Conseil du Capitaine, à condition que le Magellan arrive à bon port dans les délais prévus. La carte recense également divers points d'intérêt susceptibles d'être découverts au cours de la traversée. S'il est prévu de rencontrer un tel lieu, une expédition peut être organisée afin de l'explorer et d'en percer les secrets en aventure sur table à l'événement suivant. Enfin, l'état des mécanismes du navire — qu'ils aient été améliorés ou sabotés — peut influencer aussi bien la durée du voyage que les conditions dans lesquelles se déroulent ces expéditions.

À son arrivée à l'événement, le personnage détenant le statut de "Cartographe" reçoit certains items :

- Une carte d'accès l'autorisant à participer au Conseil du Capitaine et à entrer librement dans la capitainerie où sont affichées les cartes nautiques. Si jamais quelqu'un devait lui refuser l'accès sans la permission du capitaine ou du contrôleur du Magellan (Régie), une amende en-jeu pourrait être infligée.
- Un atlas résumé présentant, dans leurs grandes lignes, les caractéristiques des points d'intérêt pour la traversée.

Grâce à ces accès et informations, le cartographe peut aisément suivre le déplacement du navire sur la carte locale à certaines heures inscrites sur celle-ci, puis visualiser l'itinéraire potentiel en haute-mer dans les jours suivants. Toutefois, même s'il peut assister au Conseil du Capitaine et offrir ses recommandations, le Cartographe ne peut proposer de modifications à l'itinéraire ou voter.

NAVIGATION (Tiers 2 : Pilote)

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 -le Conseil du Capitaine- l'assiste dans sa tâche.

Le Conseil du Capitaine

Le Conseil se rassemble minimalement une fois lors de chaque traversée. Pendant l'acte Escale au port, le capitaine présente aux Navigateurs les cartes nautiques de l'événement en cours et les itinéraires imposés (carte locale) ou proposé (carte de haute-mer). À ce moment, les navigateurs rassemblés peuvent proposer une modification de l'itinéraire de haute-mer. Pour être adoptée, une modification doit 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 doit convoquer le Conseil du Capitaine. Pour ce faire, trois conditions doivent 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 de haute-mer

Le Magellan progresse à une vitesse moyenne de 25 mille marins par heure (25 noeuds), donc 600 mille marins par jour. La carte de haute-mer est divisée à l'aide d'une grille où chaque carré -ou case- représente une distance de 150 mille marins. Traverser une case, et ce peu importe de la façon dont il est traversé (ex : horizontalement, verticalement, diagonalement, etc.), nécessite donc théoriquement 6 heures, **ce qui permet en temps normal de traverser 4 cases par jour**. Chaque case est identifiée 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 sont toujours inclus dans une case spécifique qui constitue ses coordonnées. 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 pourra pas être exploré.

L'itinéraire de haute-mer n'est pas défini en début d'événement. Le capitaine présente au Conseil du Capitaine le point de départ du navire et la destination à atteindre. Il revient ensuite au Conseil de déterminer la route à parcourir pour arriver à destination. Le *SS Magellan* peut donc « zigzaguer » d'un point d'intérêt à un autre, mais certaines limites s'imposent :

- ***Les caisses de ravitaillement*** : Le Collège économique décide lors de l'Escale au port du nombre de caisses de ravitaillement disponibles pour la traversée. Une caisse permet de voyager confortablement pendant une journée -partielle ou complète. S'il y a pénurie ou surplus, des effets négatifs ou positifs se feront sentir au prochain événement.
- ***Maximum 15 jours*** : En aucun cas la traversée ne peut durer plus de 15 jours.
- ***Toujours progresser*** : Le navire ne peut pas revenir au port de départ. Celui-ci doit voyager vers d'autres ports ou lieux en Occident.

Finalement, chaque amélioration et sabotage que le navire subit pendant l'événement influence d'une façon ou d'une autre la traversée à venir. Si ces variables sont difficiles à prévoir, elles ont un impact durable même si elles sont épuisées ou réparées (voir « I. Le Magicien »).

EXPÉDITION

Un personnage détenant l'habileté Expédition peut organiser une aventure liée à un point d'intérêt figurant sur la carte de haute-mer. Ces expéditions relèvent généralement de l'une des catégories suivantes :

- Initiative au port de destination
- Exploration d'un point d'intérêt en haute-mer
- Brève escale dans un port international

Pour qu'une expédition soit possible, l'itinéraire final du Magellan doit passer directement par le lieu visé. Une expédition est normalement publique et annoncée à l'ensemble des passagers. Une expédition peut donc toujours avoir lieu dans le port de destination. Une expédition à caractère clandestin (contrebande, rencontre secrète, récupération discrète d'un objet, etc.) exige qu'au moins un participant possède l'habileté Expédition illégale.

Les expéditions sont habituellement résolues sous la forme d'une activité de départ au début de l'événement suivant. Cette habileté permet donc aux personnages de soumettre à l'Organisation un projet d'aventure personnalisé, adapté à leurs objectifs et au contexte de la traversée.

Pour avoir lieu, une expédition doit être expliquée dans ses grandes lignes dans le résumé d'événement sur l'Interface en ligne. L'énoncé d'intention doit comprendre :

- Le nom du personnage responsable de l'expédition
- Une présentation sommaire du lieu visé et des objectifs poursuivis
- Une liste de cinq à sept participants
- Un investissement minimal de 6 Heures afin de couvrir les frais de l'opération (la somme peut être laissée dans le portefeuille à la fin de l'événement).

Davantage de détails peuvent être transmis dans le résumé afin d'assurer la bonne compréhension des scénaristes.

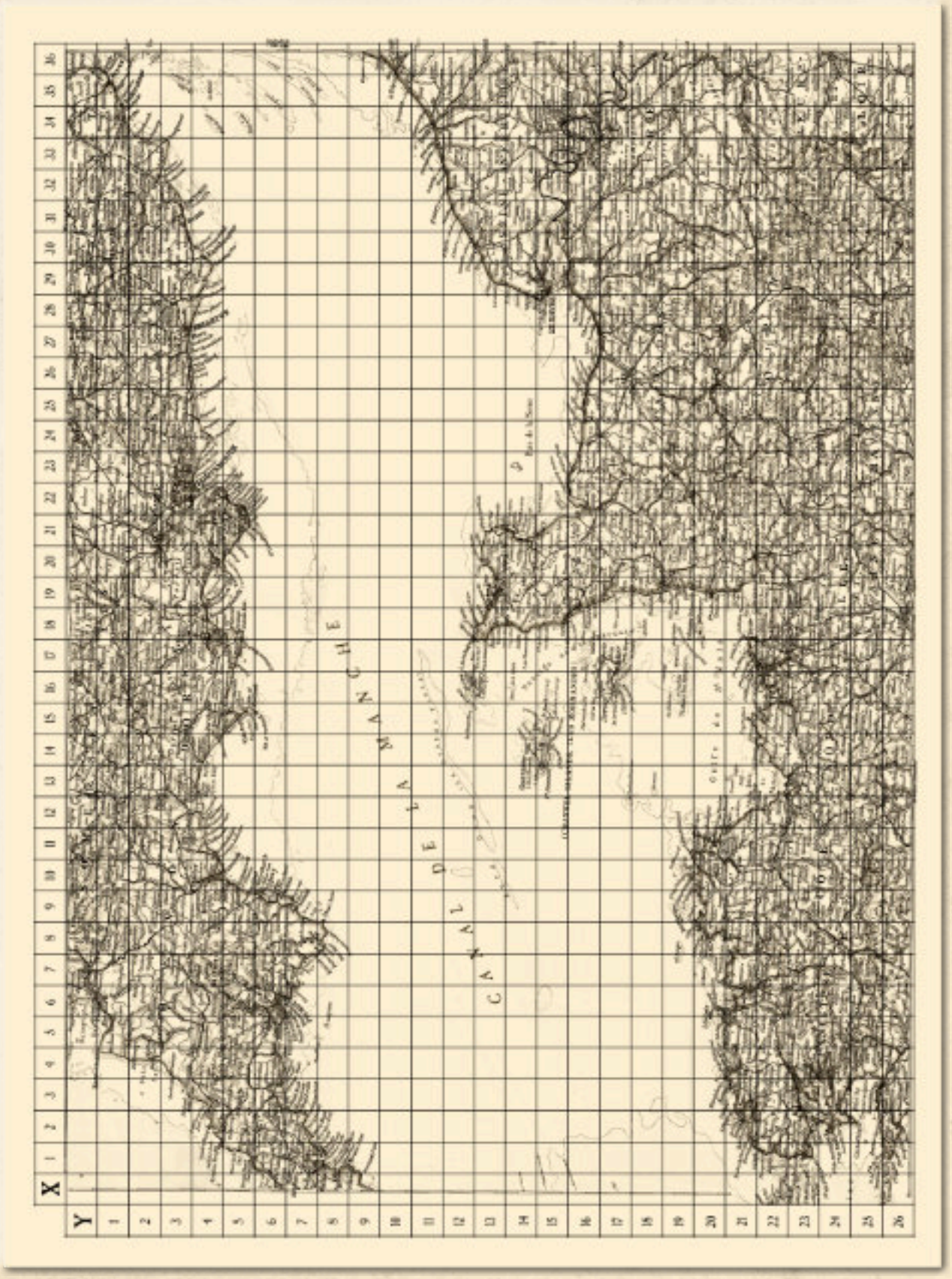
DÉBARQUEMENT

Pendant l'événement, lorsque le Magellan atteint un point d'intérêt de la carte locale, celui-ci peut être exploré afin d'y découvrir plusieurs opportunités : Objet, information, contact, etc. Afin de déclencher une exploration, un personnage doit rassembler une équipe et mettre une barque à la mer. Pour confirmer son intention, il doit se rendre à la Régie afin d'y remplir un bref formulaire énonçant les informations suivantes : Le point d'intérêt ciblé, l'heure actuelle et les noms des passagers de sa barque (5 maximum).

Si plusieurs barques devaient être mises à la mer pour un même point d'intérêt, la priorité sera déterminée selon certains critères (en ordre d'importance) :

- Présence d'un personnage détenant l'habileté Débarquement
- Première visite lors de l'événement en cours
- Heure de la remise du formulaire de débarquement

15 minutes avant l'heure de visite indiquée sur la carte, le débarquement est confirmé et il n'est plus possible -sauf en cas d'accord entre les concernés- de voler la priorité à une autre cohorte.


CANAL DE LA MANCHE

IX. L'Hermite

SCIENCES HUMAINES / SCIENCES NATURELLES / SCIENCES OCCULTES

Les trois habiletés d'érudition de l'Arcane "IX. L'Hermite" obéissent au même mécanisme. La seule distinction entre elles est la nature des connaissances obtenues, chaque érudit ayant accès à des suppléments d'informations exclusifs en fonction de ses spécialisations.

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 M. Pereire [SH-1026-HIS-5678]") 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.

Pour lire et déterminer quelle habileté donne accès à un code, il faut se pencher sur ses différents éléments. Chaque code est composé de quatre segments (ex : SH-1026-HIS-5678).

Le premier segment détermine l'habileté générale associée à l'information :

- SH = Sciences humaines
- SN = Sciences de la nature
- SO = Sciences occultes

Le deuxième segment renvoie au mois et à l'année réelle lors desquels le code fut inséré en-jeu. Par exemple, "1026" renverra au mois d'octobre 2026.

Le troisième segment précise le champ d'expertise de l'habileté initiale :

- HIS = Histoire (Archéologie, égyptologie, histoire de l'art, etc.)
- SOC = Sciences sociales (Politique, sociologie, affaires internationales, etc.)
- PHI = Philosophie (Théologie, littérature, philosophie, etc.).
- VIE = Sciences de la vie (Biologie, médecine, psychologie, etc.)
- FON = Sciences fondamentales (Chimie, physique, mathématiques, optique, etc.)
- NAT = Sciences de la nature (Géologie, océanographie, astronomie, etc.)
- MYT = Mythes et légendes (Histoire cachée, lieux oubliés, archéologie obscure, etc.)
- HER = Sciences hermétiques (Alchimie, divination, pratiques ésotériques, etc.)
- INT = Sciences interdites (Thanaturgie, médecine interdite, psychiatrie expérimentale, etc.)

Le quatrième segment est une série aléatoire de quatre chiffres uniques fixant l'identité unique du code.

Ainsi, par exemple, le code [SH-1026-HIS-5678] est associé au champ d'expertise « Histoire » de l'habileté « Sciences humaines » et fut inséré en jeu lors de l'événement d'octobre 2026.

Lorsqu'un personnage détenant l'habileté adéquate découvre l'un de ces codes, il peut se rendre sur sa fiche de personnage sur l'Interface en ligne de *L'Odyssée*. S'il l'insère dans la case correspondante, un supplément d'information sera ajouté de façon permanente à son journal.

Il est recommandé aux participants incarnant un personnage détenant les habiletés de cet Arcane d'apporter leur cellulaire et de le dissimuler (ex : dans un carnet de note, un étui de cuir, un gros livre, etc.) afin de consulter librement leur fiche en ligne au fur et à mesure que des codes sont découverts. Évidemment, la discrétion est de mise : le cellulaire doit demeurer dissimulé afin d'éviter de briser l'immersion générale!

Pour les individus ne pouvant apporter de cellulaire, un ordinateur hors-jeu et discret est à leur disposition dans la bibliothèque, et un cartable contenant l'entièreté des codes existants et informations peut être consulté à la Régie.

NÉGOCE

À chaque départ du *SS Magellan*, certaines marchandises exclusives sont disponibles dans le port d'escale. Produites localement ou particulièrement recherchées à l'étranger, elles représentent des occasions d'affaires pour les négociants du navire.

Au début de chaque saison, une liste de 36 marchandises associées à 12 ports occidentaux pouvant être visités est publiée et affichée à bord du *SS Magellan*. Les produits disponibles demeurent les mêmes tout au long de la saison, mais leur valeur varie d'un port à l'autre. Le principe du négoce consiste donc à acheter à faible coût dans les régions productrices pour revendre là où la demande est plus forte.

Achat de marchandises

Au début de chaque Escale au port, une **Enchère portuaire** est organisée à bord du *SS Magellan*. Lors de cette vente, un nombre limité de caisses de marchandises est proposé à un prix de base fixé en Francs. Tous peuvent participer aux enchères en choisissant de collaborer afin d'éviter une surenchère ou, au contraire, rivaliser pour obtenir les marchandises les plus convoitées. Une fois acquise, une caisse est chargée à bord du navire dans la cabine de l'acheteur.

Entreposage

Tous les personnages peuvent entreposer une caisse de marchandises dans leur cabine. Celles-ci ne sont toutefois pas conçues pour servir d'entrepôts. L'habileté Négoce accorde un espace personnel de cabine permettant l'entreposage gratuit de marchandises :

- ***Tiers 1*** : 1 caisse gratuite
- ***Tiers 2*** : 2 caisses gratuites
- ***Tiers 3*** : 3 caisses gratuites

Une cabine ne peut jamais contenir plus de trois caisses. Tout espace utilisé au-delà de cette capacité entraîne les frais d'entretien suivants devant être acquittés à la fin de l'événement en cours. Ceux-ci peuvent être laissés dans le portefeuille du personnage afin d'en être automatiquement soustraits. Ne pas s'acquitter de ces frais pourrait entraîner une perte d'Influence chez le personnage en cause :

- 1 caisse excédentaire : 5 Heures
- 2 caisses excédentaires : 15 Heures
- 3 caisses excédentaires : 30 Heures

Les marchandises entreposées dans une cabine ne peuvent être déplacées vers une

autre cabine que grâce à l'habileté **Déménagement (VI. Les Amoureux)**.

Avec l'autorisation du Collège économique, une caisse peut également être transférée gratuitement dans la cale principale avant la fin de l'Escale au port. Elle occupe alors un espace de cargo, ne peut plus être volée et ne génère aucun coût d'entretien pour l'événement en cours.

Vente de marchandises

Les marchandises peuvent être revendue au début de chaque Escale au port. Tout juste avant l'Enchère portuaire, le Commissaire-Priseur rachète les marchandises au prix en vigueur dans le port où se trouve le *SS Magellan*. La transaction est immédiate et la caisse est retirée du navire. Cette procédure est purement hors-jeu (le Commissaire-Priseur agit comme un simple agent de la Régie).

Par ailleurs, si le *SS Magellan* a croisé lors de sa dernière traversée une ville portuaire identifiée comme un centre commercial, il est possible au même moment de liquider ses marchandises selon les conditions (prix et quantités) de celles-ci. Toutefois, il n'est pas possible d'acheter des marchandises dans un port intermédiaire dans expédition dédiée (voir l'habileté **Expédition (VII. Le Chariot)**).

Finalement, il est à noter qu'une caisse de marchandises peut être utilisée et consommée à des fins scénaristiques.

NÉGOCE ILLÉGAL

Les marchandises transportées légalement à bord du *SS Magellan* sont soumises aux taxes, permis et contrôles administratifs en vigueur. Ces frais sont automatiquement intégrés aux prix d'achat et de vente. Un personnage détenant l'habileté Négoce illégal peut toutefois importer ou exporter des marchandises clandestinement afin d'éviter ces frais et d'augmenter ses profits. Toute marchandise peut faire l'objet de contrebande, qu'elle soit controversée ou non.

Acquisition

Une cargaison peut devenir clandestine de deux façons :

- En attribuant à une caisse de marchandises acquise lors de l'Enchère portuaire le statut de caisse clandestine. Pour rendre une cargaison clandestine, il suffit d'en informer le Commissaire-Priseur immédiatement après l'achat (procédure hors-jeu). Ce dernier remettra alors le rabais lié au chargement hors-taxes des marchandises (3 Francs par caisse).
- En obtenant une caisse au cours d'une activité de départ, d'une mission ou d'une expédition.

Dans tous les cas, l'habileté Négoce illégal est nécessaire afin de dissimuler le chargement de la cargaison à bord du *SS Magellan*.

Transport clandestin

Une fois à bord, la marchandise peut être dissimulée de deux façons :

- ***Dans la cale*** : Avec l'aide d'au moins un membre du Collège économique, une caisse clandestine peut remplacer une caisse officielle de ravitaillement ou de consommables (ex : Faire passer une caisse de cocaïne pour une caisse de ravitaillements). La cargaison bénéficie alors d'une excellente protection. En cas de soupçons, chaque caisse de la cale doit faire l'objet d'une enquête distincte avant de pouvoir être inspectée (habileté **Investigation (XI. La Justice)**). Si la bonne caisse est identifiée, la contrebande est découverte. Pour en savoir plus, consulter l'Annexe II : Approvisionnement du navire.
- ***Dans une cabine*** : Une cargaison clandestine peut également être conservée dans une cabine. Elle est alors soumise aux mêmes règles d'espace, d'entretien et de déménagement que les marchandises légales. Toutefois, sa présence laisse systématiquement des traces. Chaque caisse cachée dans une cabine génère un indice permettant éventuellement de remonter jusqu'à elle. Chaque déplacement vers une nouvelle cabine produit un indice supplémentaire. Ces indices demeurent même après le débarquement de la marchandise. Cette méthode est plus simple à mettre en œuvre, mais également plus risquée.

Revente

La contrebande peut être écoulée par les mêmes canaux que les marchandises légales, soit lors d'une Escale au port ou dans le cadre d'une expédition.

Une caisse de marchandises régulière a toujours une valeur de revente de 5 Francs supérieure au prix régulier lorsqu'elle est liquidée dans les marchés clandestins.

BROCANTE

Le Brocanteur se spécialise dans l'importation et l'exportation de Décorations et d'Objets destinés à être exposés dans les cabines du Magellan. Contrairement au Négociant, qui commerce des cargaisons entières, le Brocanteur transige des pièces individuelles, souvent rares, précieuses ou de collection.

Choisir une faction partenaire

Avant toute transaction, le Brocanteur doit définir une organisation extérieure au navire avec laquelle il entretient des relations commerciales. Cette faction agit à la fois comme fournisseur et acheteur : compagnie commerciale, maison de ventes aux enchères, musée, mécène privé, université, etc.

À chaque événement, le Brocanteur peut constituer un catalogue d'objets susceptibles d'être importés à bord. Les articles proposés doivent être cohérents avec la spécialité de cette organisation. Les possibilités sont vastes : œuvres d'art, reliques, artefacts, meubles, livres anciens, animaux naturalisés, curiosités, objets historiques, etc. Chaque catalogue peut contenir un nombre illimité d'articles. Il doit toutefois être approuvé par l'Organisation, idéalement avant le début de l'événement, avant d'être présenté aux autres personnages.

Importation

Le nombre d'objets pouvant être importés lors d'un événement dépend du tiers de l'habileté, tout comme leur valeur maximale.

TIERS	IMPORTATIONS	VALEUR MAXIMALE PAR OBJET
1	1	10 Francs
2	2	15 Francs
3	3	20 Francs

Le Brocanteur détermine librement la valeur de chaque Décoration, sous réserve qu'elle demeure cohérente avec sa rareté. À titre indicatif :

- ***1 à 10 Francs*** : Objet relativement commun, produit en plusieurs exemplaires.
- ***11 à 15 Francs*** : Objet recherché et peu courant.
- ***16 et plus*** : Objet rare, exceptionnel ou unique.

Pour importer un objet, le Brocanteur doit conclure un contrat avec son acheteur. Celui-ci doit préciser :

- La date de signature
- L'objet importé
- Le nom et le numéro de cabine de l'acheteur
- Le prix d'importation en Francs

Après l'événement, la valeur d'importation est retirée du portefeuille du Brocanteur et l'objet est ajouté à la cabine de l'acheteur. Le Brocanteur demeure entièrement libre de fixer sa marge de profit. Tant que le prix d'importation est acquitté, il peut ajouter la commission de son choix, en Francs, en Heures ou sous toute autre forme convenue avec son client.

EXPORTATION

Selon le tiers de l'habileté, le Brocanteur peut également exporter une, deux ou trois Décorations vers sa faction partenaire au cours d'un même événement.

Le prix de revente correspond à la valeur de base de l'objet en Francs. Pour être exportée, la Décoration doit soit se trouver dans la cabine du Brocanteur, soit faire l'objet d'un contrat conclu avec son propriétaire l'autorisant à procéder à la transaction (voir plus haut).

Les Francs provenant de la vente sont remis au début de l'événement suivant.

XVI. La Tour

CAMBRIOLAGE

Lors de l'événement, un personnage peut cambrioler la cabine d'un autre personnage ou une salle commune. Pour ce faire, il doit annoncer ses intentions à la Régie dès que possible afin de s'assurer que celle-ci puisse répondre à sa demande. Afin de cibler une cabine à cambrioler, le numéro de cabine et le nom du personnage l'occupant doivent être connus.

Il est possible de cambrioler une cabine au hasard, mais l'entreprise viendra avec un risque accru.

Effectivement, le vol est toujours un processus risqué. Ces risques peuvent être diminués par certains investissements. 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 un protocole inflexible. Lors d'un cambriolage, le voleur devra rouler trois dés à 20 faces représentant les trois phases successives de l'opération :

- Atteindre la cabine et en forcer la porte.
- Fouiller la cabine et identifier l'objet à subtiliser.
- 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 à -20 par rapport au jet de difficulté établi) : La phase est hautement compromise en raison d'un obstacle difficilement surmontable. Le Cambrioleur peut abandonner immédiatement sans conséquence, ou faire un nouveau jet pour recommencer la phase en cours en laissant 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. Celui-ci est altéré par les éléments suivants :

- Cambriolage au hasard (sans numéro de cabine et personnage occupant) : +2
- Cambriolage réalisé lors de l'acte **Escale au port** : +2 à toutes les phases
- Cambriolage réalisé lors de l'acte **Soirée mondaine** : +1 à toutes les phases
- Présence d'un **Verrou** : +2 par Verrou lors de la phase « Ouverture de la cabine »
- Présence d'un **Renfort** : +1 à +3 lors de la phase « Fouille de la cabine » selon la force du Renfort
- Difficulté suite à une **Réussite mitigée** : +3
- Habileté **Cambriolage tiers 2 ou tiers 3 (XVI. La Tour)** : -2 ou -3 à tous les jets
- Habileté **Ouverture (XVI. La Tour)** : -2 lors de la phase « Ouverture de la cabine »
- Le cambrioleur détient un **Outil de cambriolage** : Chaque outil annule un Verrou ou un Renfort. Est consommé si utilisé.

Afin d'améliorer ses chances de réussite, un Cambrioleur peut investir dans des préparatifs. **Après chaque jet**, à une reprise, il lui sera possible d'investir des consommables de Soufre, Pièce de rechange ou Étoffe. Pour chaque consommable consommé, le résultat de ce jet spécifique sera augmenté de 1. Le Cambrioleur peut investir autant de consommables qu'il le désire.

Si le cambriolage est réussi, le voleur pourra voler une Décoration spécifique. Si aucune Décoration n'est disponible, il pourra directement siphonner la Trésorerie de sa cible. L'efficacité du siphonnage sera directement liée à la Trésorerie actuelle de la cible. Il est donc avantageux de s'attaquer aux individus bien nantis. Il est aussi possible de voler une caisse de marchandises, mais celle-ci devra immédiatement être déplacée par un personnage détenant l'habileté **Déménagement (VI. Les Amoureux)** et des frais d'entretien pourraient s'appliquer. Dans tous les cas, le changement de Trésorerie est comptabilisé après l'événement.

DROGUES

À tout moment de l'événement, un personnage détenant l'habileté **Drogues** peut concevoir une gamme de produits permettant d'altérer l'esprit. Contrairement à l'habileté **Apaisement d'urgence (XVII. Les Étoiles)** qui nécessite la présence du soignant, les Drogues peuvent être consommées librement par quiconque.

Les instruments nécessaires à la conception de concoctions sont disponibles à l'infirmerie (ex : outils, béchers, 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. 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 :

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, il infligera à l'acte suivant (minimum 1 heure plus tard) une seconde perte de 1 point de Psyché.

**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. Ne jamais administrer réellement un produit à l'insu d'un autre participant.*

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.

PHARMACOPÉE

À tout moment de l'événement, un personnage détenant l'habileté **Pharmacopée** peut concevoir une gamme de produits permettant d'altérer le corps physique. Contrairement aux **Soins d'urgence (XIX. Le Soleil)** qui nécessitent la présence du soignant, 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, béchers, 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. 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 :

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, il infligera à l'acte suivant (minimum 1 heure plus tard) une seconde perte de 1 point de Vitalité.

**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. Ne jamais administrer réellement un produit à l'insu d'un autre participant.*

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 la Vitalité, interrompant et dissipant ses effets. Le Purgateur ne peut être pris préventivement. Plusieurs Purgateurs peuvent être consommés lors d'un même événement.