

L'ODYSSÉE

Aperçu du guide de jeu



I. 1925

L'Odyssée débute dans le contexte historique réel de l'an 1925. La Grande Guerre est terminée depuis sept ans et le rythme effréné des Années folles refaçonne l'Occident. Face aux progrès de la science et à la montée des idéologies politiques, l'ancien monde où superstition, foi et mysticisme occupaient les esprits s'éteint peu à peu. Du moins, en théorie...

II. LE MAGELLAN

Chaque événement de *L'Odyssée* a lieu à bord du Magellan, un paquebot transatlantique. Dans ce navire au passé mystérieux, vous vivrez chaque étape du premier jour de la traversée de l'océan :

- ***L'escale au port***, où vous explorez les opportunités d'une nouvelle ville.
- ***La soirée mondaine***, où fête, danses et manigances se côtoient.
- ***La nuit à bord***, où tous les coups sont permis.

III. LE MONDE

Notre récit se développe exclusivement en salle, à bord du Magellan. La vie de votre personnage est d'abord liée au navire. Ses initiatives en salle auront un écho indirect sur le reste du monde, qu'il agisse en son nom ou en tant qu'affilié d'une faction. Par la suite, c'est par le biais des journaux et rumeurs que vous prendrez le pouls de l'actualité mondiale.

IV. LES PERSONNAGES

Originaire d'Europe ou d'Amérique*, votre personnage peut être issu de n'importe quelle strate de la société. Ces statuts, inspirés du tarot, ont un impact essentiellement narratif :

- ***Les Valets*** : Pauvres, ouvriers, matelots ou parias.
- ***Les Chevaliers*** : Petits bourgeois, professionnels ou spécialistes.
- ***Les Reines*** : Fonctionnaires et porte-paroles d'organisations.
- ***Les Rois*** : Individus fortunés ou de la haute société.

**Afin d'éviter les caricatures, la langue universellement parlée en-jeu est le français actuel, et ce sans accent particulier.*

V. ARC NARRATIF ET TECHNIQUE

Le développement technique de votre personnage est intimement lié à son arc narratif. Pour acquérir de nouvelles habiletés, vous devrez définir son passé, comprendre son présent et envisager son futur, voire sa conclusion. C'est à votre rythme que vous ferez évoluer votre personnage. Nul ne pourra exiger la fin de votre personnage... À moins que vous ne décidiez de vous ranger du mauvais côté de la justice du *Magellan*.

VI. LES HABILETÉS

Regroupées par Arcanes inspirées du tarot, les habiletés sont actives ou passives. Blesser ou soigner autrui, utiliser la radio, réaliser un rituel... Les possibilités sont nombreuses. Pour les acquérir, vous devrez réaliser des actions en salle justifiant leur apprentissage. Terminé les points d'expérience : C'est en forgeant que l'on devient forgeron, et c'est en invoquant un démon que l'on devient démonologue!

VII. VITALITÉ, PSYCHÉ ET DESTIN

Vous n'êtes pas à l'abri des revers. Tous disposent de base de 2 points de Vitalité (santé physique) et de Psyché (santé psychologique). Si des situations amènent l'une de ces variables à zéro, vous recevrez un Point de Destin. À tout moment, l'Organisation pourra réclamer ce dernier pour exiger de vous une action qui risque d'altérer votre destinée...

VIII. LES CABINES

Qu'il loge en 1re, 2e ou 3e classe, chaque personnage occupe une cabine à bord du Magellan. C'est dans celle-ci que sont affichés les équipements représentant la maîtrise de ses habiletés et ses biens précieux. Manque d'espace? Vous pourrez acquérir une chambre ou une suite! Finalement, sur l'interface en ligne, vous pourrez visualiser et admirer votre cabine en temps réel, tout en espérant ne pas être cambriolé...

IX. L'ÉCONOMIE

À chaque traversée, vous disposez d'une rente à dépenser. Vous pouvez économiser afin d'amasser quelques dollars si vous rêvez d'achats ambitieux, mais vous pouvez dépenser vos fonds en sachant que votre portefeuille ne sera jamais tout à fait vide. Tandis que les riches échangeront des Francs internationaux, les classes modestes se contenteront d'Heures représentant leur temps de travail. C'est grâce à ces monnaies que vous pourrez acquérir, entre autres, les consommables essentiels à l'utilisation de vos habiletés.

