



# L'ODYSSÉE

*La tragédie du Magellan*

Année 1 : 1925-1926



GUIDE ABRÉGÉ  
VERSION 1.0

# Table des matières

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

<i>Les origines...</i>	34
<i>L'élément déclencheur...</i>	34
<i>La raison de rester...</i>	34
<i>La vie à bord</i>	35
<i>L'économie</i>	36
<i>Franc et Heure</i>	36
<i>Rente</i>	36
<i>Patrimoine : Le dollars</i>	37
<i>Cabines</i>	38
<i>Les équipements</i>	39
<i>Décorations et Prestige</i>	39
<i>Consommables</i>	40
<i>Portefeuille</i>	40
<i>Le monde extérieur</i>	41
<i>Trames géopolitiques</i>	41
<i>Affiliations</i>	41
<i>La justice</i>	42
<i>Arcanes majeurs et mineurs</i>	43
<i>Arcanes majeurs</i>	44
0. <i>Le fou (le Tourmenteur)</i>	44
I. <i>Le Magicien (Le Machiniste)</i>	44
II. <i>LA Papesse (À découvrir)</i>	44
III. <i>L'Impératrice (L'artiste)</i>	44
IV. <i>L'Empereur (Le scribe)</i>	44
V. <i>Le Hiérophante (À découvrir)</i>	45
VI. <i>Les Amoureux (Le messager)</i>	45
VII. <i>Le Chariot (Le voyageur)</i>	45
VIII. <i>La Force (La brute)</i>	45
IX. <i>L'Hermite (L'érudit)</i>	45
X. <i>La roue de fortune (Le négociant)</i>	45
XI. <i>La justice (L'enquêteur)</i>	45
XII. <i>Le Pendu (Le brocanteur)</i>	46

<i>XIII. La Mort (À découvrir)</i>	46
<i>XIV. La Tempérance (L'endurcie)</i>	46
<i>XV. Le Diable (À découvrir)</i>	46
<i>XVI. La Tour (La sournoise)</i>	46
<i>XVII. Les Étoiles (La guérisseuse)</i>	46
<i>XVIII. La Lune (L'Intuitive)</i>	46
<i>XIX. Le Soleil (Le psychiatre)</i>	47
<i>XX. Le Jugement (À découvrir)</i>	47
<i>XXI. Le Monde (À découvrir)</i>	47
<i>Arcanes mineurs</i>	48
<i>Les Baguettes</i>	48
<i>Les Coupes</i>	48
<i>Les Épées</i>	48
<i>Les Pentacles</i>	48

# Mot de l'Organisation

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

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

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

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

## L'Organisation de *L'Odyssée*

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

QU'EST-CE QUE *L'ODYSSÉE*?



## L'HISTOIRE DE L'ODYSSÉE

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

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

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



## L'INAUGURATION DU MAGELLAN FRANCE, 1925

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

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

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



# LES THÈMES

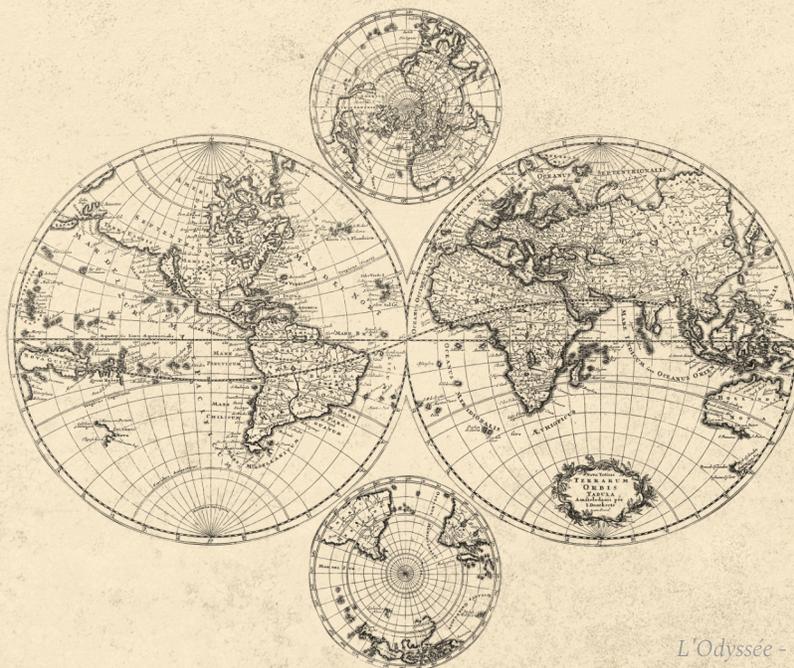
## LE THÈME FONDATEUR : LA QUÊTE DE SENS

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

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

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

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



## LES THÈMES EXCLUS

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

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

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

## LES THÈMES AUTORISÉS, MAIS SENSIBLES

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

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

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



## LE “JOUER-ENSEMBLE”

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

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

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

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

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



## LES GRANDS PRINCIPES DU JEU

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

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

# DÉROULEMENT GÉNÉRAL

## PASSAGE DE L'ANNÉE

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

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

### UN ÉVÉNEMENT EN TROIS ACTES

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



## L'escale au port

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

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

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



### La soirée mondaine

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

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

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



## **Nuit à bord**

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

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

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



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

## **Le reste du voyage**

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

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

## ANIMATIONS EN SALLE ET ÉQUITÉ

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

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

## VOLONTAIRES ET JOURNALIÈRES

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

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

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



# AVANT DE DÉBUTER



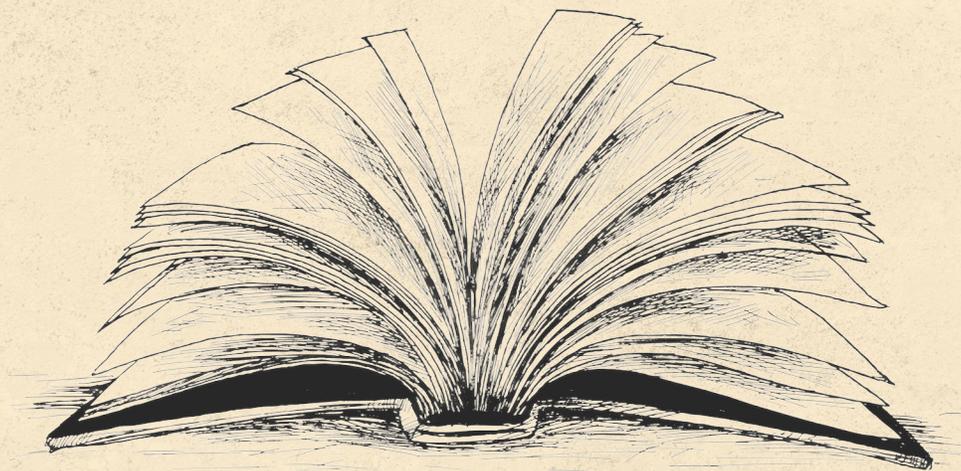
## LEXIQUE

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

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

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

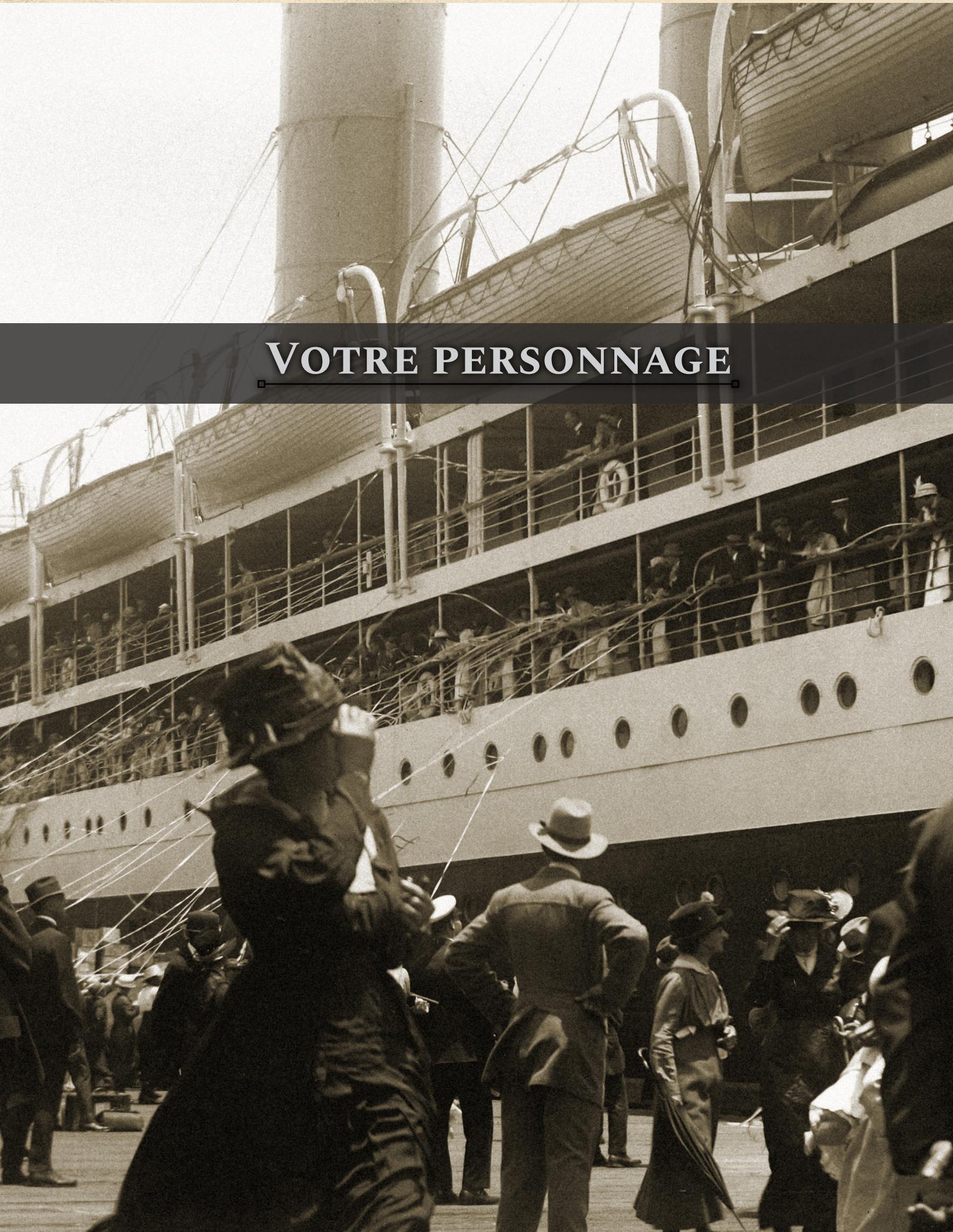
- ▷ **Prestige** : Référence obtenue par la décoration de sa cabine et des distinctions en-jeu et utilisée par l'Organisation afin de trancher des litiges en-jeu, briser des égalités, offrir des perches uniques, accorder des faveurs spéciales, etc.
- ▷ **Psychée** : Santé mentale d'un personnage. Tous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



## CRÉATION ET ÉVOLUTION DU PERSONNAGE

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

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

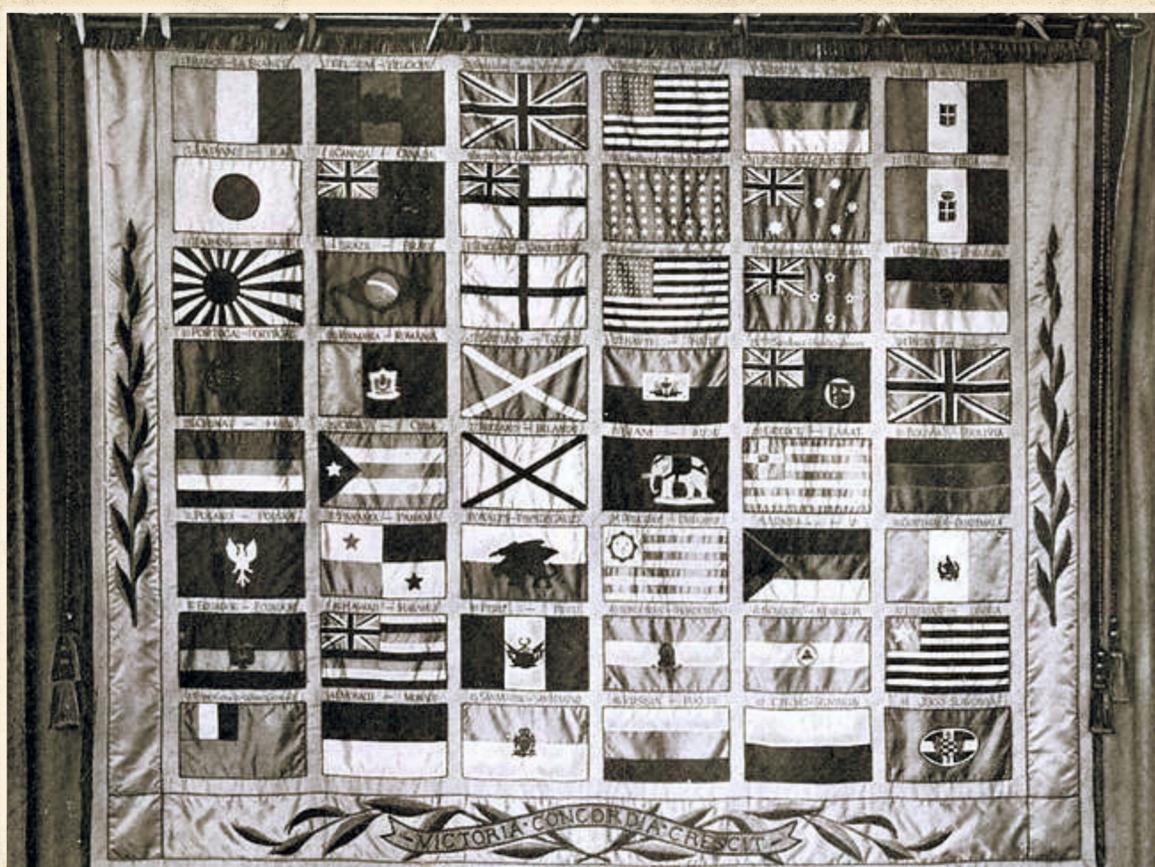


**VOTRE PERSONNAGE**

## LE PAYS D'ORIGINE

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

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



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

## EUROPE DE L'OUEST

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

## EUROPE CENTRALE ET DE L'EST

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

## AMÉRIQUE DU NORD

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

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

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

# VITALITÉ, PSYCHÉE ET DESTIN

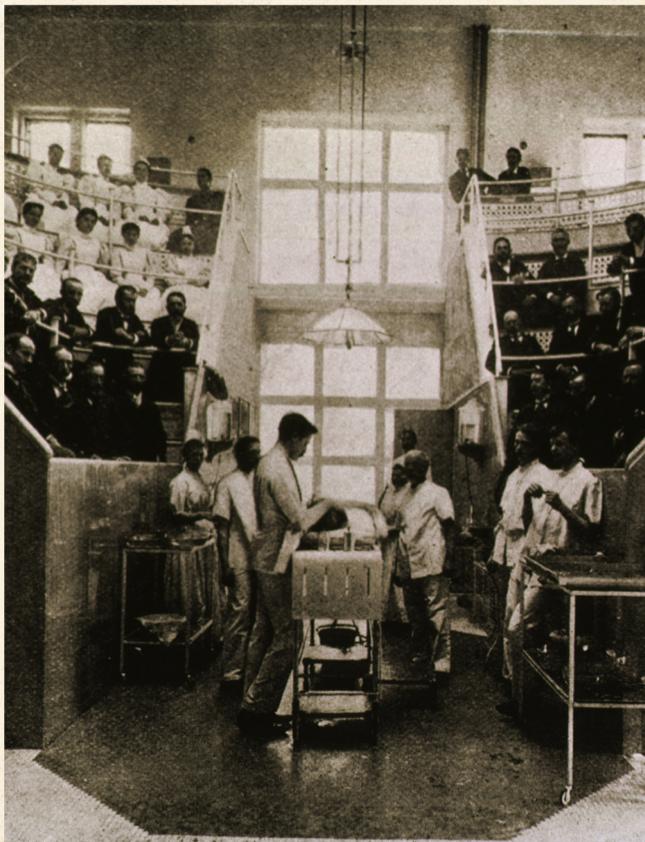
## VITALITÉ ET PSYCHÉE

L'Odysée n'est pas un projet axé sur les altercations physiques. Bien que certaines habiletés permettent d'affecter d'autres personnages physiquement et mentalement, aucun combat actif n'est permis. Sauf en de rares exceptions spécifiquement mentionnées, il n'y 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 *Magellan*. Même si l'Organisation est la seule pouvant obliger un participant à tuer ou retirer son personnage, celui-ci n'est pas invulnérable. Deux variables balisent son existence :

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

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



## POINTS DE DESTIN

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

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

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

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



## LES HABILETÉS

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



## ARCANES MAJEURS ET MINEURS

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

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

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

## ACQUÉRIR UNE HABILITÉ : LES ACCOMPLISSEMENTS

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

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

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



## UTILISATION DES HABILITÉS

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

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

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

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



## L'HABILETÉ UNIVERSELLE : MAÎTRISER UN PERSONNAGE

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

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

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



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

# L'ODYSSÉE PERSONNELLE

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

## I. L'ÉVEIL, OU LE PRÉSENT

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

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

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

## 2. L'ILLUMINATION, OU LE PASSÉ

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

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

### 3. L'HÉRITAGE, OU LE FUTUR

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

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

Bien que l'Organisation de *L'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 techniques associées. De plus, rien n'empêche un personnage d'être retiré -modestement ou avec fracas- avant qu'il n'atteigne sa phase d'Héritage!



## L'INTRIGUE PERSONNELLE

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

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

### LES ORIGINES...

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

### L'ÉLÉMENT DÉCLENCHEUR...

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

### LA RAISON DE RESTER...

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

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



LA VIE À BORD



# L'ÉCONOMIE

## FRANC ET HEURE

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

### Franc international

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

### Heures de bord

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

## RENTE

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

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

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

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

### **PATRIMOINE : LE DOLLARS**

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

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

#### **Exemple**

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

## CABINES

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

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

- ◆ 1re classe : "Roi" et "Reine"
- ◆ 2e classe : "Chevalier"
- ◆ 3e classe : "Valet"



À l'intérieur de chacune de ces classes, trois tailles de cabine sont disponibles : Compartiment, Chambre et Suite. Tous les personnages débutent dans un "Compartiment" correspondant à leur statut social. La cabine d'un personnage sert à l'entreposage d'équipements et décorations, à affirmer son statut social et à mener de temps à autre quelques soursnoiseries!

Afin d'acquérir une nouvelle cabine, il faut s'acquitter du prix en Dollars. Le coût d'acquisition dépend de la taille de la cabine désirée.

## LES ÉQUIPEMENTS

Lorsqu'une habileté est acquise, un **Équipement** unique est ajouté dans la cabine du personnage. Il peut autant s'agir d'un manuel d'instruction, d'un objet utilitaire, d'un bibelot, etc. La possession d'un équipement représente la maîtrise de l'habileté associée et la possibilité de l'utiliser. Si un personnage perd ou se fait subtiliser un équipement, il en sera informé par l'Organisation à la fin de l'événement en cours. Des perches lui seront alors tendues en jeu afin qu'il puisse le retrouver ou en acquérir un autre. Si un personnage souhaite abandonner une habileté, il peut aussi se départir volontairement d'un équipement (ex : en le "jetant" ou en le vendant à une brocanteuse).

## DÉCORATIONS ET PRESTIGE

Plus une cabine est grande, plus elle peut accueillir de **Décorations**. Les décorations sont des objets non-associés à des habiletés, mais auréolés de **Prestige**. En plus de décorer une cabine et d'alimenter les discussions en jeu, chaque décoration d'une cabine accorde une certaine quantité de "Prestige" en fonction de sa rareté.

Selon le contexte narratif, le Prestige d'un personnage permet à l'Organisation de trancher des litiges en-jeu, départager des égalités, offrir des perches uniques, accorder des faveurs spéciales, etc.



## CONSOMMABLES

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

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

Il existe sept types de consommables :

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

Ces consommables sont physiquement représentés en salle par des objets réels fournis par l'Organisation (Fioles d'ingrédients, engrenages, papier, bouts de tissu et craie).

## PORTEFEUILLE

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

### **Contenu pouvant être volé ou consulté :**

- ◆ Les Francs et/ou Heures.
- ◆ Le billet d'embarquement.

### **Contenu ne pouvant être volé ou consulté :**

- ◆ Le passeport. Le passeport est un document hors-jeu sur lequel on peut trouver les informations techniques du personnage.

## LE MONDE EXTÉRIEUR

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

### TRAMES GÉOPOLITIQUES

À chaque événement, l'Organisation définit un certain nombre de **trames géopolitiques** mondiales idéalement inspirées des affiliations des personnages en jeu. Le commun des mortels n'est pas automatiquement informé de ces bouleversements lointains. Sauf rares exceptions, les personnages ne peuvent pas participer en personne à ces événements mondiaux.

La méthode la plus simple d'être informé de l'existence de certaines trames est par l'acquisition d'une affiliation ou d'une habileté appropriée accordant des renseignements lors de l'acte "Escale au port". Les principales sources d'informations sont les habiletés liées à la branche "Épée" des Arcanes mineurs. Enfin, l'envoi de missives vers l'extérieur est possible, mais requiert certains investissements :

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

La réponse parviendra au prochain événement auquel participera le personnage.

### AFFILIATIONS

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

L'affiliation à une faction implique nécessairement une mise en opposition à une autre faction. Le choix de cette opposition revient à l'Organisation, mais le participant peut faire ses propres suggestions.

## LA JUSTICE

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

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

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

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

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

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

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

# ARCANES MAJEURS ET MINEURS



## ARCANES MAJEURS

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

### **O. LE FOU (LE TOURMENTEUR)**

Imprévisible et voyageur, le Fou distille le doute chez les innocents. Par ses mots, il ébranle les esprits les plus assurés. Ses habiletés permettent d'affecter négativement la psyché des autres personnages.

### **I. LE MAGICIEN (LE MACHINISTE)**

Magiciens des temps modernes, les ingénieurs et technologues savent manipuler et créer des machines aux prouesses inégalées. Ses habiletés lui permettent de réparer et d'améliorer les mécanismes du navire.

### **II. LA PAPESSE (À DÉCOUVRIR)**

La réalité obéit à des lois métaphysiques absolues. Quiconque sait déceler les ficelles qui les lient entre elles peut percevoir les vérités passées, présentes et futures. Ces habiletés sont à découvrir en-jeu.

### **III. L'IMPÉRATRICE (L'ARTISTE)**

Toutes les âmes de ce monde sont uniques. En exprimant cette unicité, l'Impératrice prépare le terreau fertile des âmes à naître. Ses habiletés sont liées à la créations d'oeuvres d'art et de décorations de cabines.

### **IV. L'EMPEREUR (LE SCRIBE)**

L'humanité a besoin d'ordre afin de donner sens au chaos qui l'habite. Par les conventions, les lois et les serments, l'Empereur tire sa force de l'ordre établi. Ses habiletés sont liées à la rédaction, vérification et consultation de documents officiels.

## **V. LE HIÉROPHANTE (À DÉCOUVRIR)**

L'humanité n'est pas censée côtoyer les forces surnaturelles. Lorsque ses interactions l'exposent à la corruption, le Hiérophante veille à la purifier. Ces habiletés sont à découvrir en-jeu.

## **VI. LES AMOUREUX (LE MESSAGER)**

Par les mots, les Amoureux accordent une réalité à leurs pensées et sentiments. Par cet acte de communication, ils découvrent l'harmonie qui les unit à eux-mêmes et au monde. Ses habiletés permettent l'utilisation des communications du navire, des missives à la radio.

## **VII. LE CHARIOT (LE VOYAGEUR)**

Toute existence est un mouvement vers l'avant, un voyage vers l'inconnu entrepris par nos pas et notre esprit. Au gré des repères qu'il crée, l'explorateur se découvre lui-même. Ses habiletés sont liées à la navigation du navire et à l'interprétation des cartes nautiques.

## **VIII. LA FORCE (LA BRUTE)**

En chaque individu réside la force d'accepter ou de refuser les événements se présentant à lui, de même que le courage de faire plier la réalité à son choix. Ses habiletés permettent de blesser les autres personnages et de forcer des lieux fermés.

## **IX. L'HERMITE (L'ÉRUDIT)**

La quête de vérité débute par l'humilité. Pour prétendre à la sagesse, l'Hermite doit tendre l'oreille aux échos silencieux des innombrables existences qui l'ont précédé. Ses habiletés accordent des informations supplémentaires au sujet d'objets, de situations et de documents.

## **X. LA ROUE DE FORTUNE (LE NÉGOCIANT)**

Tous sont balayés par les vents imprévisibles du destin. L'aveugle y trouvera malédictions et tragédies, l'ingénieur y créera opportunités et fortune. Ses habiletés permettent d'offrir des services économiques en-jeu, du prêt bancaire à la vente de consommables.

## **XI. LA JUSTICE (L'ENQUÊTEUR)**

Toute injustice est déséquilibre. Déséquilibre entre l'acte et la conséquence, entre le bourreau et la victime, entre le savant et l'ignorant. Chercher justice est chercher l'équilibre. Ses habiletés permettent d'enquêter sur d'autres personnages et des événements spécifiques.

## **XII. LE PENDU (LE BROCANTEUR)**

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. Ses habiletés permettent de revendre hors du navire des objets acquis légalement...ou non.

## **XIII. LA MORT (À DÉCOUVRIR)**

Ce qui naît doit un jour mourir, et ce qui meurt doit un jour renaître. Dans l'acceptation de ce cycle immuable, passé, présent et futur peuvent être liés. Ces habiletés sont à découvrir en-jeu.

## **XIV. LA TEMPÉRANCE (L'ENDURCIE)**

Corps et esprit, une fois en harmonie, forment un bastion impénétrable et inébranlable. Dans la modération des passions et pulsions résident la tempérance et l'endurance. Ses habiletés permettent de résister aux assauts physiques, psychiques et spirituels sur le navire.

## **XV. LE DIABLE (À DÉCOUVRIR)**

Tentés, testés, éprouvés, nous sommes à la merci des tentations. Par elles, nous nous définissons. Par elles, nous nous renforçons. Et par elles, nous sombrons... Ces habiletés sont à découvrir en-jeu.

## **XVI. LA TOUR (LA SOURNOISE)**

Traditions, monuments, lois ; les créations humaines sont destinées à la corruption. Ce n'est qu'en détruisant leurs fondements que viendra le renouveau. Ses habiletés permettent de compromettre le navire et ses passagers, des sabotages aux cambriolages.

## **XVII. LES ÉTOILES (LA GUÉRISSEUSE)**

Ce qui fut blessé peut être soigné. Ce qui fut rabaissé peut être élevé. Ce qui est perdu peut être retrouvé. Avec l'espoir vient la guérison. Ses habiletés permettent de soigner ou d'altérer le corps physique des autres personnages.

## **XVIII. LA LUNE (L'INTUITIVE)**

Sous les eaux miroitantes se cachent des courants insoupçonnés. Parfois traîtres, souvent inavoués, en eux repose l'ultime vérité des abysses. Ses habiletés permettent de soutirer des informations générales à d'autres personnages.

## **XIX. LE SOLEIL (LE PSYCHIATRE)**

Chaque traumatisme est un voile obscurcissant l'esprit et le menant vers l'errance et la détresse. Le guide bienveillant dissipe ces voiles afin de restaurer la lumière. Ses habiletés permettent de soigner ou d'altérer la psyché et l'esprit des autres personnages.

## **XX. LE JUGEMENT (À DÉCOUVRIR)**

Mercure, soufre, sel. L'essence de ce monde est à la fois simple et complexe. Quiconque altérera cette essence altérera son être propre. Ces habiletés sont à découvrir en-jeu.

## **XXI. LE MONDE (À DÉCOUVRIR)**

Chaque être humain est le noble assemblage de deux réalités éternelles. Par la dissolution de cette union, l'humain atteint la divinité. Ces habiletés sont à découvrir en-jeu.



## ARCANES MINEURS

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

### **LES BAGUETTES**

Les habiletés liées à l'Arcane mineur de "Baguettes" augmentent les points de Vitalité et/ou de Psyché initiaux et maximum du personnage. Les effets spécifiques dépendent de son statut social.

### **LES COUPES**

Les habiletés liées à l'Arcane mineur de "Coupes" facilitent les initiatives du personnage lorsqu'il participe à des aventures sur table (ex : visite du port, missions dans le Magellan, exploration pendant la nuit, etc.). Les effets spécifiques dépendent de son statut social.

### **LES ÉPÉES**

Les habiletés liées à l'Arcane mineur "d'Épées" accordent au personnage des articles de journaux et informations sur l'actualité mondiale lors de l'acte "Escale au port". Les effets spécifiques dépendent de son statut social.

### **LES PENTACLES**

Les habiletés liées à l'Arcane mineur de "Pentacles " augmentent la rente de départ du personnage en lui accordant davantage de Francs et/ou d'Heures à chaque événement. Les effets spécifiques dépendent de son statut social.

