



《L'ODYSSÉE》

Les vents contraires

Année 2: 1926-1927

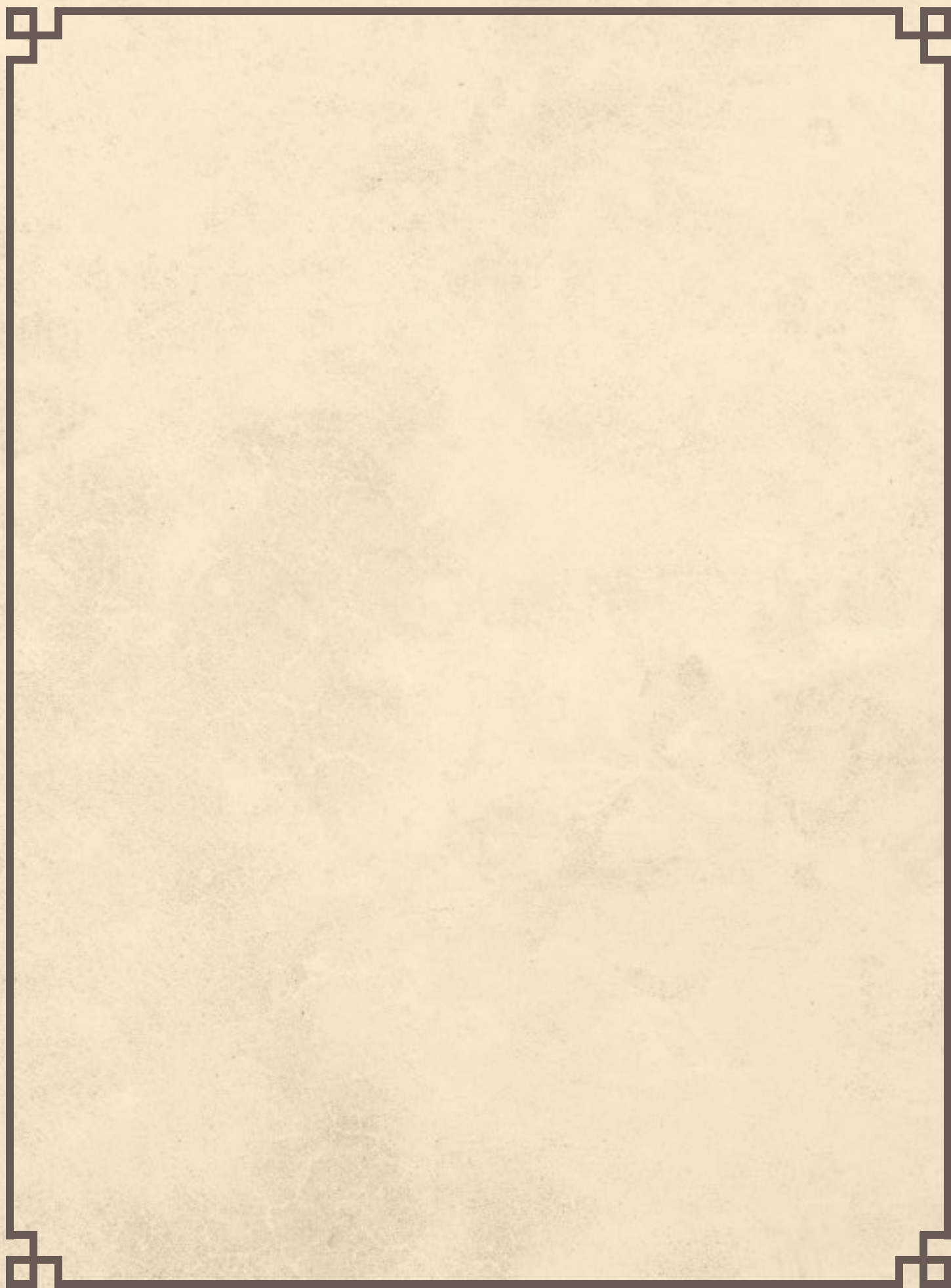


GUIDE ABRÉGÉ
VERSION 2.1

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>La renaissance du SS Magellan, France, 1926</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>Reconnaissance des initiatives en salle</i>	18
<i>Volontaires et Journalières</i>	18
<i>Avant de débiter</i>	19
<i>Lexique</i>	20
<i>La vie de votre personnage</i>	22
<i>Votre personnage</i>	23
<i>Le pays d'origine</i>	24
<i>Vitalité, psyché et destin</i>	26
<i>Vitalité et Psyché</i>	26
<i>Afflictions</i>	27
<i>Points de Destin</i>	27
<i>Les habiletés</i>	28
<i>Initiation à un arcane</i>	28
<i>Acquérir une habileté : les accomplissements</i>	29
<i>L'exception : les habiletés occultes</i>	29
<i>L'habileté universelle : Maîtriser un personnage</i>	30
<i>Affrontements entre personnages</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
4. <i>Le Renouveau</i>	33
<i>L'Intrigue personnelle</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>Influence et Trésorerie</i>	37
<i>Consommables</i>	39
<i>Portefeuille</i>	39
<i>Vols en jeu</i>	39
<i>Cabines</i>	41
<i>Salles communes</i>	42
<i>Décorations</i>	43
<i>Verrous et sécurité</i>	44
<i>La gouvernance du SS Magellan</i>	45
<i>Justice et criminalité</i>	47
<i>Le monde extérieur</i>	48
<i>Trames géopolitiques</i>	48
<i>Affiliations</i>	48
<i>Arcanes et habiletés</i>	49



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 portefeuille : *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 narrative où le jeu technique est d'abord et avant tout un appui à la création d'une histoire riche et enlevante.* En ce sens, ne laissez jamais les balises du jeu vous limiter ; l'Organisation de *L'Odyssée* est à l'écoute de vos idées et suggestions!

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

L'Organisation de *L'Odyssée*

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

QU'EST-CE QUE *L'ODYSSÉE*?



L'HISTOIRE DE L'ODYSSÉE

Le récit de *L'Odyssée* est ponctué de mystères à découvrir. Ici, nul besoin de vous familiariser avec un univers fictif ou une encyclopédie de jeu. À l'exception 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.

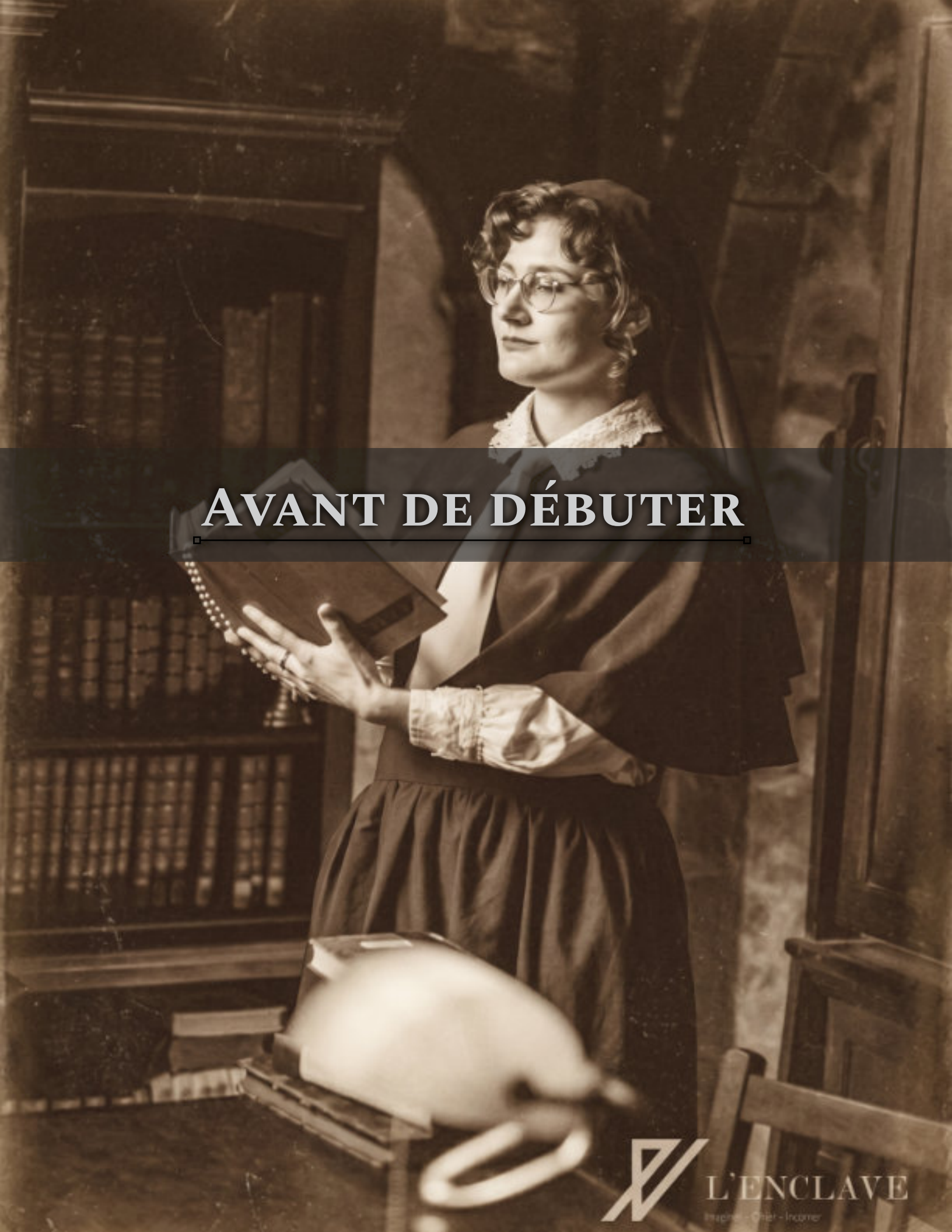
VOLONTAIRES ET JOURNALIÈRES

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.



A sepia-toned photograph of a woman with glasses and a dark dress with a white lace collar, holding a book in a library. A desk lamp is in the foreground.

AVANT DE DÉBUTER



L'ENCLAVE

Imagine - Cher - Incrimer

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 débloquent 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 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'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*, 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.
- ▶ **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 confort 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.

A vintage-style photograph with a sepia tone. In the center, a man wearing a dark flat cap, round glasses, a light-colored long-sleeved shirt, and dark suspenders is holding a large, vintage bellows camera. He is looking towards the camera. Behind him, a crowd of people is visible, some looking towards the camera. To the right, another man in a similar outfit is partially visible. The background is dark and textured, with a single light source visible at the top. A dark horizontal band with white text is overlaid across the middle of the image.

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 (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 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.

INITIATION À UN ARCANES

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 HABILITÉ : 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
- ▶ Est mémorable
- ▶ Est liée à l'objectif

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 HABILITÉS 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 débiter l'acquisition d'habiletés permettant une interaction avec le surnaturel (Voir l'annexe Occultisme).

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.

Au début de l'affrontement, chaque personnage dispose d'un nombre de points de combat égal à son nombre actuel de Points de Vitalité. Chaque manche perdue fait perdre 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.

I. 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
- ▶ Organiser une initiative mobilisatrice et publicisée en salle
- ▶ Recevoir une récompense narrative

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
- ▶ Accumuler des Décorations
- ▶ Recevoir une récompense narrative

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 Parthénopée 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** fourni par la Régie. 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 (sans savoir lequel). Le bracelet en lui-même est hors-jeu et ne saurait être l'objet d'une discussion RP.

À la fin de chaque événement, tous les accessoires scénaristiques 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
- ▶ Affirmation du statut
- ▶ Sourniseries

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**
- **Un minimum de dix membres uniques**
- **Un caractère distinctif**

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.
- Une présence dans une cabine ou Salle commune

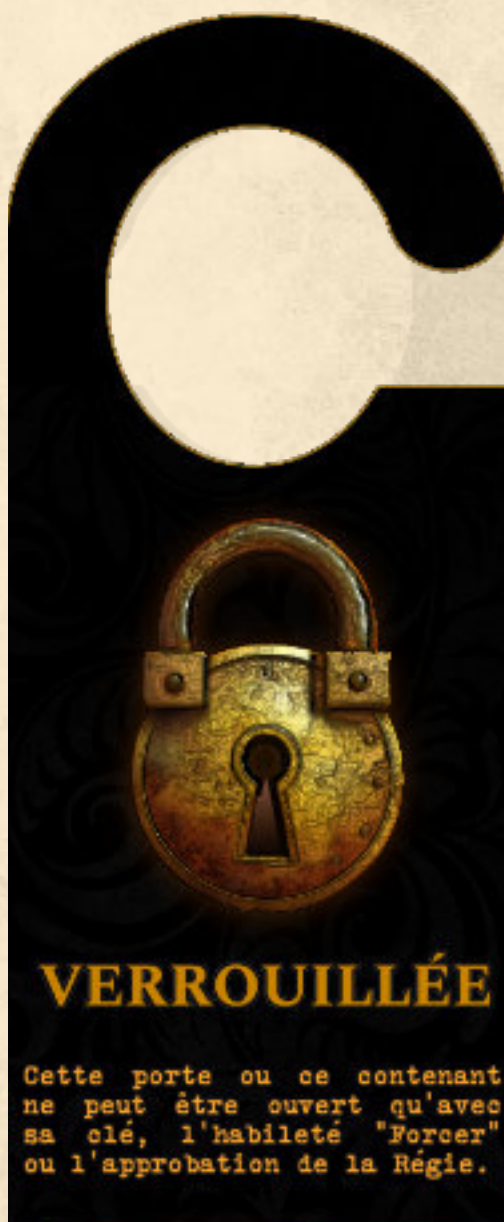
Le transfert d'une Décoration d'une cabine à une autre nécessite l'utilisation de l'habileté **Déménagement (VI. Les Amoureux)**. Cette règle ne s'applique toutefois pas lors de la première acquisition d'un objet (création, importation, découverte, etc.) ni à la suite d'un cambriolage réussi.

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.



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 le financement de son exploitation, la Société des Nations a maintenu un important 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 œcuménique** : Composé des représentantes des principales Églises chrétiennes (catholique, protestante et orthodoxe), le Collège œcuménique 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 externes, 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.

Composition des Collèges

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

- ▶ Trois membres sont désignés par l'Organisation.
- ▶ Un membre est nommé en récompense de sa contribution financière au *SS Magellan*.
- ▶ Ces quatre membres initiaux peuvent ensuite désigner jusqu'à trois membres supplémentaires..

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 de 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 notamment compétent pour :

- ▶ Rendre la justice, en confirmant ou en rejetant les décisions proposées par les Collèges à l'issue de leurs enquêtes.
- ▶ Gérer les crises majeures, notamment en décrétant une quarantaine, un couvre-feu ou toute autre mesure exceptionnelle.
- ▶ Répartir le budget du navire entre les différents Collèges.
- ▶ Arbitrer les conflits de compétence 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.

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 oecuménique 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.

A sepia-toned photograph of hands holding a fan of tarot cards. The cards are fanned out, showing various tarot illustrations. The background is a swirling, smoky or misty texture. The text "ANNEXE" and "ARCANES ET HABILETÉS" is overlaid in the center in a white, serif font, with small square symbols on either side of the words.

ANNEXE
ARCANES ET HABILETÉS

ARCANES ET HABILETÉS

Voici la liste des vingt-deux Arcanes de *L'Odyssée*. Afin de faciliter votre recherche, dans le *Guide complet de participation*, voici une liste des arcanes et de leurs thématiques...

- 0. LE FOU** - Hasard, risque, folie
- I. LE MAGICIEN** - Mécanique, ingéniosité, entretien
- II. LA PAPESSSE** - 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** - Corps, médecine, soins physiques
- XVIII. LA LUNE** - Pressentiment, présage, futur
- XIX. LE SOLEIL** - Esprit, thérapie, consécration
- XX. LE JUGEMENT** - Service, devoir, purge
- XXI. LE MONDE** - Plénitude, universalité, perfection

