



Le Monde d'Oxélie

Lionel Tardy, Marc Bettex et Simon Antoniazza

LE
MANUEL D'OXÉLIE
SECONDE ÉDITION RÉVISÉE

LE
MANUEL D'OXÉLIE
SECONDE ÉDITION RÉVISÉE

PAR

LIONEL TARDY, MARC BETTEX
ET SIMON ANTONIAZZA

LES RÈGLES DU JEU DE RÔLE

SUIVI PAR

UN RÉSUMÉ DU
MONDE D'OXÉLIE

ET

DEUX ARCHÉTYPES DE PERSONNAGES

GAMORINE
LIBRAIRIE DE LA GUILDE DU COMPAS

18, 2^e CERCLE OUEST

-

742

Droits de propriété et de traduction réservés

LE MANUEL

TABLE DES MATIÈRES

PREMIÈRE PARTIE LES RÈGLES DU JEU

CHAPITRE PREMIER — LE PERSONNAGE	15
§ 1. Conception	15
§ 2. L'évolution	15
§ 3. La feuille de personnage	16
§ 4. Exemples de personnages	20
CHAPITRE II — LES RÈGLES DU JEU	21
§1. Introduction	21
§2. La résolution des actions	21
§3. La difficulté	23
§4. La réussite.	25
§5. L'échec	26

SECONDE PARTIE LE MONDE D'OXÉLIE

CHAPITRE PREMIER — L'UNIVERS ET LA VIE COURANTE	30
§1. Place de la magie et de la technologie	30
§2. Cultures	31
§3. Commerce & travail	32
§4. Voyages	34
§5. Moyens de communication	34
§6. Les langues	35

TABLE DES MATIÈRES

9

CHAPITRE II — LA TECHNOLOGIE	36
§1. Introduction	36
§2. Domaines de la technologie.	36
§3. Pratique de la technologie.	37
§4. Objets technologiques	38
CHAPITRE III — LA MAGIE	39
§1. Introduction	39
§2. Domaines de magie.	39
§3. Pratique de la magie	40
§4. Fatigue & focaliseur	42
§5. Sorts	42
§6. Objets magiques	43
CHAPITRE IV — LA CORRUPTION	44
CHAPITRE V — GÉOGRAPHIE	47
§ 1. Introduction	47
CHAPITRE VI — LES GRANDES PUISSANCES	49
§ 1. Introduction	49
§ 2. Anwym Ryk	49
§ 3. Delgènor	50
§ 4. Elgarodie	51
§ 5. Erèglerg	52
§ 6. Tounoung.	53
§ 7. Ganal.	53
CHAPITRE VII — HISTOIRE RÉCENTE	56

TROISIÈME PARTIE

ARCHÉTYPES DE PERSONNAGES

§ 1. Charlène Tan'tenge	58
§ 2. Kolk Kolksson.	64

PRÉFACE

Oxélie est un terme qui désignait, à l'origine, une pratique consistant à mélanger magie et technologie. Cette pratique permettait de s'affranchir des limites des deux techniques pour créer des ouvrages hors du commun.

Le lien entre la magie et la technologie a été rompu lors de ce que l'on a appelé le Grand Malheur. Désormais, toute personne qui pratique les deux conjointement devient un être corrompu. Il commence par sombrer dans la folie avant de muter physiquement.

Après plusieurs années de guerre mondiale, le monde se reconstruit petit à petit et chacun tente de trouver sa place dans le nouvel ordre des choses.

Le livre que vous tenez entre vos mains vous permettra de vivre des aventures dans *le Monde d'Oxélie*. La première partie présente les règles d'arbitrage du jeu : création de personnages et système de résolution. La seconde partie présente les grandes lignes de l'univers : la vie en société, la géographie, les principales cultures ou les rapports entre magie et technologie. Les deux personnages qui servent d'exemple tout au long du règles du jeu sont présentés à la fin de livre.

Sur le site internet d'Oxélie (<https://oxelie.com>), vous trouverez de nombreuses ressources complémentaires. Nous mettons à votre disposition un système complet de cartographie afin d'explorer le monde à différentes échelles : des continents aux rues de certaines villes. Vous découvrirez aussi, via un wiki, les éléments importants de l'univers ainsi que les détails des pays, des personnalités et des sociétés qui le composent.

Pour aller encore plus loin, il existe un second livre intitulé *Le Monde d'Oxélie*. Illustré de nombreuses gravures, cet ouvrage présente, sur environ 200 pages, l'univers du jeu en détaillant les cultures, les pays principaux, les religions, l'histoire.

Pour prolonger l'aventure, n'hésitez pas à vous rendre sur notre page Facebook (facebook.com/oxelie.le.jeu.de.role) pour partager vos expériences avec la communauté !

PREMIÈRE PARTIE

LES RÈGLES DU JEU

«Créer un système de jeu simple entièrement basé sur la narration», tel était le postulat de base lorsque notre projet a commencé il y a quelques années. Force est de constater qu’aucune des versions précédentes n’a su répondre à cette envie de départ. Il aura fallu entendre nos quatre vérités de la part de professionnels du domaine pour comprendre que nous faisons fausse route.

Faire cohabiter un jeu de rôle narratif avec système classique n’est pas possible ! Les versions précédentes du moteur d’Oxélie alourdisaient le jeu ; les règles n’étaient que peu utilisées. Plutôt que de créer un système fondé sur les concepts classiques (caractéristiques, compétences, points de vie, etc.), nous avons décidé d’en imaginer un qui soit inspiré de notre façon de jouer.

L’histoire des personnages est à la base de tout. La feuille de personnage comporte différentes sections dans lesquelles le joueur décrit son avatar. Le but est de laisser une plus grande liberté autant aux joueurs qu’au meneur. Le jeu s’appuie sur une appréciation subjective des situations rencontrées lors des parties ; le système n’utilise donc aucune compétence, aucun attribut, ni aucune caractéristique numérique.

Ce système demande d'être responsable. Il table sur une bonne coopération entre les joueurs et le meneur et requiert une bonne connaissance des différents protagonistes de l'histoire. Les joueurs doivent être proactifs pour proposer une résolution des situations de jeu. Ils doivent tenir compte du caractère et des capacités de leur personnage, puis discuter avec le meneur de la manière adéquate de les résoudre. Bien sûr, celui-ci a toujours le dernier mot : il est l'arbitre qui tranchera en cas de litige !



CHAPITRE PREMIER

LE PERSONNAGE

§ 1. CONCEPTION

La feuille de personnage propose une description détaillée des différents aspects de votre personnage afin de donner une idée précise de ses forces et de ses faiblesses. Oxélie étant un jeu centré sur la narration, la création se présente, non sous la forme de points à répartir, mais sous celle d'une série de rubriques thématiques à remplir. Plus le personnage sera décrit en profondeur, mieux ses objectifs seront définis, ce qui simplifiera la narration.

Un système de création de personnage tel que celui-ci peut amener à la création d'un groupe déséquilibré. Nous en sommes conscients et pensons que cela ne nuit pas à l'expérience de jeu : chaque joueur peut trouver sa place dans une histoire si son personnage est bien décrit et si le meneur prend soin d'intégrer toute l'équipe dans son scénario.

§ 2. L'ÉVOLUTION

Pas de points d'expérience, pas de niveaux ! L'évolution se fait au fur et à mesure de la narration. Le contenu de chaque

rubrique de la feuille de personnage change et se précise en permanence au fil des séances de jeu.

Il est donc naturel de préciser ou même modifier un personnage en cours de partie, tant que le meneur l'accepte (avec, si nécessaire, l'accord des autres joueurs). L'essentiel est de rester cohérent avec le personnage. Il est normal de ne pas penser à tout lors du remplissage initial des rubriques : n'hésitez pas à ajouter des informations lorsque le besoin se fait sentir. Les éléments qui ne sont plus en adéquation avec le personnage, ou qui auraient été perdus d'une façon ou d'une autre, peuvent tout aussi naturellement être supprimés.

Lorsqu'un personnage évolue, suite à ses actions et aux choix du joueur, celui-ci modifie simplement la section appropriée. Ces changements, importants ou non, peuvent concerner une modification de son apparence physique, de ses convictions ou de ses compétences. Toute modification doit être réfléchie et correspondre au personnage. Dans le cas de l'acquisition d'un nouveau savoir-faire, il faut également respecter le temps nécessaire à son apprentissage. Le meneur doit donner son aval pour chaque changement et les joueurs qui ont aussi vécu le scénario peuvent donner leur point de vue.

§ 3. LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Pour simplifier la rédaction et retrouver les différentes informations le plus rapidement possible, la feuille de personnage est divisée en sections qui mettent en évidence les champs de compétences, l'historique et les convictions. Chaque rubrique peut donner aussi bien des informations accessibles à tous que des informations que le joueur préfère garder pour lui.

La création des feuilles de personnage peut se faire via un outil en ligne à l'adresse suivante : personnages.oxelie.com.

CARTE D'IDENTITÉ – Sans surprise, la carte d'identité est la section où l'on trouve toutes les informations d'état civil concernant votre personnage, telles que son nom, prénom, origine, sa nationalité... bref tous les éléments qui se trouvent sur les premières pages de son passeport, à côté de la photo. À cet endroit, une image est la bienvenue.

APPARENCE PHYSIQUE – Cette partie décrit l'apparence physique de votre personnage. Elle peut être envisagée de manière progressive. On y note d'abord les éléments qu'on perçoit au premier coup d'œil, puis ceux qui ne sont visibles qu'après une observation plus poussée. On peut ajouter les considérations subjectives sur la manière dont votre personnage se voit lui-même.

SANTÉ – Dans cette section, on indique tout ce qui peut altérer l'état physique ou mental de votre personnage. Il peut s'agir de blessures, de maladies, de troubles mentaux, de Corruption subie à cause de la pratique conjointe de la technologie et de la magie ou encore d'un entraînement qui le rendrait particulièrement résistant sur le plan physique ou qui lui conférerait un moral d'acier.

PARCOURS DE VIE – Cette rubrique sert à raconter tous les événements qui ont conduit votre personnage à devenir celui qu'il est aujourd'hui. On y trouve l'histoire de sa naissance, le contexte familial dans lequel il a grandi et les milieux sociaux dans lesquels il a vécu. Toutes ces informations donnent une bonne idée de ses compétences, de sa vision de la magie et de la technologie ainsi que de son accès à l'éducation. Y sont spécifiés aussi les événements marquants de sa vie : avoir vécu un mariage, une naissance, la mort d'un proche ou encore la guerre tout comme ses activités antérieures (métiers, aventures, voyages).

MOTIVATIONS – Cette section regroupe tous les buts et objectifs poursuivis par votre personnage, qu'ils soient de grande ampleur et à long terme (faire chuter la monarchie delgènorienne ou démontrer que la technologie est supérieure à la magie) ou plus limités (obtenir la main de quelqu'un, posséder une plantation de navets).

Il peut être intéressant de discuter avec les autres joueurs pour avoir certaines motivations en commun et orienter la campagne. Si cette section se retrouve vide, votre personnage n'a plus de raison de rester jouable.

CONVICTIONS – Si la rubrique précédente correspond à tout ce qui motive matériellement votre personnage à avancer, celle-ci correspond à ses idéaux et ses principes moraux. Tous ses partis-pris et clichés, ainsi que ses convictions religieuses, sont aussi à préciser dans cette partie.

Oxélie est un jeu basé sur l'opposition entre magie et technologie, nous vous conseillons donc de développer précisément la position de votre personnage dans ces deux domaines.

PASSE-TEMPS – Si les activités permettent à votre personnage de gagner sa vie, les passe-temps correspondent à des pratiques moins importantes, mais méritant d'être notés, ne serait-ce que pour donner plus de profondeur au personnage. Tout comme les activités, il faudrait préciser ici le niveau de compétence, la fréquence d'utilisation ainsi que les éventuels bénéfices.

ACTIVITÉS – On note ici toutes les activités importantes exercées par votre personnage, qu'elles soient professionnelles ou non, du moment que le temps ainsi consacré est conséquent. Pour chaque activité, on note son niveau de compétence et la fréquence à laquelle elle est utilisée ainsi que les éventuels bénéfices qu'elle confère.

MAGIE – Ici, on note tout ce qui a trait à la magie. Sait-il l'utiliser? Dans quels domaines? Pense-t-il du bien des mages ou non? A-t-il reçu une formation? Utilise-t-il souvent la magie?

TECHNOLOGIE – Comme pour la magie, la technologie occupe une place centrale dans le jeu. Cette section est prévue pour détailler les compétences et le rapport de votre personnage avec la technologie. Sait-il l'utiliser? Dans quels domaines? Pense-t-il du bien des scientifiques ou non? A-t-il reçu une formation? Utilise-t-il souvent des objets de haute technologie?

FAIBLESSES – Votre personnage ne peut pas être bon partout! Outre définir des champs de compétences dans lesquels il est particulièrement faible, on note aussi les conséquences d'éventuels problèmes physiques. Si certaines convictions sont un véritable frein à la vie en société, c'est une bonne idée d'en rappeler les grandes lignes ici. On spécifie aussi les dettes ou les éléments psychiques, tels des phobies et autres troubles du comportement.

RELATIONS – Au fil du jeu, il n'est pas rare que les joueurs côtoient des personnages influents et puissants. Cette section sert à garder une trace des rencontres avec ceux qui sont devenus des alliés ou des ennemis avec lesquels il faut composer.

POSSESSIONS – Cette rubrique regroupe tous les biens qui appartiennent à votre personnage: biens immobiliers, moyens de transport, bibelots, meubles ou encore garde-robe. Le but n'est pas de faire une liste exhaustive (pas la peine de noter chaque vêtement qu'il possède dans sa garde-robe), mais plutôt de mettre en évidence les objets rares ou importants.

INVENTAIRE – Il s'agit des objets que votre personnage porte sur lui. On notera seulement ceux dont l'importance peut avoir une influence sur l'histoire et qui l'aideront dans les situations qu'il affrontera.

§ 4. EXEMPLES DE PERSONNAGES

À la fin de ce livre, vous trouverez les descriptions complètes des deux personnages utilisés comme exemples des règles du jeu.

Charlène Tan'tenge est une aristocrate elgarodienne d'âge mûr qui a servi durant la Grande Guerre. Grâce à sa fortune, elle profite de voyager pour découvrir le monde.

Kolk Kolksson est un soldat kalon lassé par la guerre perpétuelle dans son pays. Il parcourt le monde et vend ses services comme mercenaire.



CHAPITRE II

LES RÈGLES DU JEU

§1. INTRODUCTION

Le système de jeu d'Oxélie a été conçu de manière à s'effacer devant le récit et à soutenir la narration plutôt qu'à l'entraver. Il est simple et les règles sont limitées à une seule et unique notion : le test.

§2. LA RÉOLUTION DES ACTIONS

Au cours d'un récit, les personnages font des actions dont l'issue est incertaine. Il peut s'agir de sauter par-dessus un précipice, de faire une partie d'échecs, de marchander un rabais avec un commerçant, de jeter un sort ou encore d'inventer une machine complexe. C'est là que la narration s'interrompt brièvement afin que le joueur procède à un test pour déterminer le résultat de l'action.

On procèdera à un test uniquement si celui-ci est pertinent. Un personnage qui tente des actions en adéquation avec ses compétences ne devrait pas avoir à faire de test. C'est au meneur de décider à quel moment un test est nécessaire. L'idée

est de garder la narration fluide et, pour résoudre les situations, de ne faire appel au dé qu'avec parcimonie.

Le mécanisme du test est simple : il suffit de lancer un dé à dix faces et de comparer son résultat à la table des difficultés ci-dessous pour déterminer si l'issue de l'action est une réussite ou un échec.

TABLEAU 1 – Les tests

Résultat	Difficulté	Description
–	Routinière	C'est dans la poche, la réussite est automatique.
2+	Facile	Aucune difficulté particulière.
4+	Moyenne	Ça devrait bien se passer, mais on ne sait jamais.
6+	Mitigée	Une chance sur deux, la chance prend le pas sur le talent.
8+	Difficile	Il va falloir tout donner pour y arriver.
10	Improbable	La réussite tient du miracle.
–	Impossible	Même pas la peine d'y penser, l'échec est automatique.

La manière de procéder consiste à demander au joueur d'effectuer un test dont la difficulté a été établie à l'avance. Dans le cas où le meneur demanderait un test « difficile », si le joueur fait 8, 9 ou 10 sur le dé, l'action est une réussite.

EXEMPLE: Kolk Kolksson est en pleine expédition dans la jungle, perdu. Il tente de grimper sur un arbre afin de s'orienter. Pour y arriver, il doit faire un test de difficulté « mitigée ». Il lance le dé et obtient un 7. C'est une réussite et il parvient à grimper en haut de l'arbre. Si le résultat avait été 4, il aurait échoué.

Il est aussi possible d'utiliser la table dans l'autre sens. On demande au joueur d'effectuer un test sans lui donner de difficulté établie à l'avance. Il lance simplement le dé. S'il fait 4 ou 5, par exemple, sa réussite est « moyenne ». À partir de là, on peut déterminer si c'est suffisant ou non pour effectuer l'action qu'il entendait mener à bien.

EXEMPLE: Une fois en haut de son arbre, Kolk essaye de se repérer. Il lance le dé et obtient un 8. Cela équivaut à une difficulté « difficile ». Il aperçoit le campement qu'il cherche à atteindre et retrouve donc son chemin. S'il avait obtenu un 3, ce qui équivaut à une difficulté « facile », il aurait obtenu des points de repère mais rien sur les dangers immédiats, ni sur le lieu qu'il voulait atteindre.

§3. LA DIFFICULTÉ

Lorsqu'on effectue un test, il faut déterminer sa difficulté. C'est le meneur et le(s) joueur(s) concerné(s) qui en décident ensemble, en fonction de l'action, des circonstances et des capacités du personnage. Plusieurs questions peuvent aider dans cette démarche :

- Quelle est la difficulté de base de l'action, indépendamment du personnage ?
- Les conditions sont-elles plutôt favorables ou plutôt défavorables au personnage ?
- Le personnage possède-t-il des forces ou des faiblesses qui sont susceptibles de l'aider ou de l'entraver ?
- Y a-t-il quelque chose dans son état physique ou dans son état d'esprit qui l'avantage ou le défavorise ?

EXEMPLE: Lors de leur expédition dans la jungle, Kolk Kolksson et Charlène Tan'tenge sont entrés sur le territoire d'indigènes voyant d'un très mauvais œil l'arrivée d'étrangers. Après une tentative de négociation infructueuse, les deux choisissent de fuir: une tâche qui ne sera pas aisée dans la jungle. Kolk, ayant une bonne condition physique, doit faire un test de difficulté « moyenne » (4+). Par contre, Charlène avec sa jambe qui la fait boiter doit réussir le test avec une difficulté « difficile » (8+).

Dans le cas où plusieurs personnages sont impliqués dans l'action, tous les joueurs concernés doivent être inclus dans la discussion.

EXEMPLE: Suite à un désaccord sur la manière dont Charlène mène l'expédition, Kolk décide de lui faire comprendre qu'elle n'est pas à sa place. Ils se mettent d'accord sur un duel à l'arme blanche, au premier sang. Kolk ayant incité l'action, il lancera le dé. Le meneur, aidé par les joueurs, décide que Kolk est trop confiant. Les réflexes de combattante de Charlène l'ont bien préparée à cette situation. La difficulté sera « mitigée » (6+). Si Kolk échoue, Charlène réussit automatiquement.

Cette manière de déterminer la difficulté d'un test est une méthode volontairement subjective et arbitraire, d'où l'importance de faire preuve de bon sens et de bonne volonté. En cas de désaccord, le meneur a le dernier mot, mais cela doit rester un dernier recours, le but étant de favoriser le dialogue.

§4. LA RÉUSSITE

Lorsqu'un test débouche sur une réussite, il faut déterminer l'ampleur des conséquences de l'action. À ce moment, la narration reprend et le meneur décrit le résultat concret de celle-ci. Pour ce faire, on se fie à la marge de réussite, à savoir l'écart entre la difficulté demandée et la difficulté obtenue sur le dé.

Lorsqu'un test de difficulté « mitigée » réussit avec un 6 ou un 7, l'action passe de justesse et les résultats ne sont ni plus ni moins ce que le personnage a tenté de faire. Si la même action réussit avec un 8 ou un 9, les résultats sont au-delà de ce qu'espérerait le personnage.

EXEMPLE: Kolk et Charlène se toisent, le duel va débiter. Tous deux ont sorti leur lame, se saluent et se lancent dans l'action. Kolk lance le dé.

Réussite de justesse (6): le duel dure cinq bonnes minutes, les spectateurs ne peuvent nier que tous deux sont d'excellents combattants. Finalement, Kolk profite d'une ouverture (peut-être que Charlène fatigue ou que ses vieilles blessures la font souffrir) et il la touche. Une tache rouge apparaît. Il vient de gagner le duel. Les spectateurs applaudissent.

Réussite franche (8): Après quelques passes d'armes, la supériorité martiale de Kolk ne fait aucun doute. Le duel est bref, efficace, et Kolk blesse Charlène sans gravité. Il est clair qu'il est meilleur combattant et que Charlène n'est plus aussi jeune qu'elle l'imagine.

Réussite inespérée (10): Le combat à peine commencé, Kolk profite d'une ouverture laissée par Charlène. Cette dernière se retrouve désarmée et trébuche. Elle se blesse en chutant. Si

Kolk ne l'a pas blessée directement, Charlène vient de perdre une grande part de sa crédibilité auprès des autres membres de l'expédition. Sans même terminer le duel, son adversaire a prouvé que le rôle de chef lui revenait de droit.

§5. L'ÉCHEC

Tout comme pour la réussite, les conséquences d'un échec sont proportionnelles à la marge d'échec.

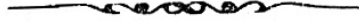
Lorsqu'un test de difficulté « mitigée » échoue avec un 4 ou un 5, l'action rate de justesse et les conséquences ne sont pas trop fâcheuses. Si la même action rate avec un 2 ou un 3, les conséquences sont plus sévères.

EXEMPLE: Kolk et Charlène se toisent, le duel va commencer. Tous deux ont sorti leur lame, se saluent et se lancent dans l'action. Kolk lance le dé.

Échec de justesse (5): Le combat dure cinq bonnes minutes, les spectateurs ne peuvent nier que l'un et l'autre sont d'excellents combattants. Finalement, Charlène profite d'une ouverture (peut-être donnée par l'excès de confiance de Kolk) et le touche. Une tache rouge apparaît. Elle vient de gagner le duel. Les spectateurs applaudissent.

Échec franc (3): Après quelques passes d'armes, la supériorité martiale de Charlène ne fait aucun doute. Le duel est bref, efficace, et elle le blesse sans grande gravité. Sa place en tant que cheffe d'expédition est donc confirmée. Elle prouve à tout le monde qu'elle n'est peut-être plus toute jeune, mais qu'elle sait encore y faire.

Échec catastrophique (1) : Sûr de sa réussite, Kolk se jette en hurlant sur Charlène. Elle l'évite très facilement et se prépare à l'assaut suivant... qui ne vient pas. Kolk a malencontreusement blessé un des spectateurs. Réalisant son erreur, il lâche son arme et se précipite vers le blessé.



SECONDE PARTIE

UNE BRÈVE INTRODUCTION AU MONDE D'OXÉLIE

Ce chapitre présente quelques notions propres à l'univers telles que la magie, la technologie, la façon dont les gens vivent ou la manière dont la société s'organise. Le but est de vous donner quelques références qui vous aideront à placer l'ambiance lorsque vous arbitrerez des parties.

Le monde d'Oxélie ressemble à la fin du XIX^e siècle telle que nous la connaissons. Une époque pendant laquelle les conditions de vie s'améliorent grâce aux progrès, des civilisations jusqu'alors fermées sur elles-mêmes s'ouvrent au monde et où nombreux sont les endroits qui restent à explorer et à découvrir. Cependant, la modernité côtoie les traditions antiques ; la technologie s'oppose à la magie.

Si les machines à vapeur, les usines en briques rouges, les halles en fer forgé coiffées de gigantesques verrières, l'éclairage public au gaz et le télégraphe sont monnaie courante pour les adeptes de la technologie, ceux qui pratiquent la magie sont plus familiers avec les sortilèges étincelants, les incantations chamaniques et les réalisations hors du commun défiant les lois de la nature.

Dans les sociétés modernes, les robes à tournure sont le summum de la mode pour les dames alors que le haut-de-forme et la moustache sont de rigueur pour les messieurs. Chez certains habitants des terres du sud, on préfère le pagne : certes moins à la mode, mais plus adapté au climat qui y règne.

Dans cette période consécutive à plusieurs années de guerre, l'humanité retrouve progressivement un nouvel élan, tant sur le plan de la science et de la magie que sur celui de la culture et des arts. Elle entre dans une nouvelle ère de reconstruction s'annonçant riche en événements et en opportunités.

Bien que les traces de la guerre soient encore présentes, chacun est prêt à mettre du sien pour aller de l'avant.



CHAPITRE PREMIER

L'UNIVERS ET LA VIE COURANTE

§1. PLACE DE LA MAGIE ET DE LA TECHNOLOGIE

Dans le monde d'Oxélie, il existe deux éléments fondamentaux bien distincts : la magie et la technologie. Avant le Grand Malheur, nombreux étaient ceux qui pratiquaient les deux disciplines au quotidien, bien que certaines cultures favorisaient l'une à l'autre.

Certains pays, tels que le Ganal ou le Kershenk, se reposent uniquement sur la technologie. Leur façon de vivre et d'utiliser des outils techniques s'apparente fortement à la fin de notre XIX^e siècle.

Dans d'autres régions, comme chez les Ryks, la technologie n'existe pas : même les actions quotidiennes sont accomplies grâce à la magie. C'est le cas, par exemple, des serrures de portes : elles s'ouvrent sur un mot d'ordre précis, à l'exécution d'un sort particulier ou en reconnaissant un certain individu. Une cuisinière n'utilise pas de gaz ou de pétrole mais puise son énergie dans la magie pour créer un feu. Au port, on ne décharge pas les marchandises avec des grues mais au moyen de plates-formes maintenues en lévitation grâce à la magie.

L'utilisation conjointe de la magie et de la technologie permettait de créer des Merveilles : des réalisations dépassant les limites de chaque discipline. Aujourd'hui une grande partie d'entre elles ont été détruites ou se trouvent au centre des zones corrompues. Seules quelques-unes, dont la fabrication reposait sur l'utilisation conjointe de magie et de technologie mais dont le fonctionnement ne nécessite que l'un ou l'autre, existent encore. C'est le cas du phare du détroit d'Asmo, de la ville d'Elgral Daranor, du barrage de l'Orient ou du monorail qui relie les continents de Kaligarande et d'Ergèlara.

Après le Grand Malheur, la plupart des pays ont pris position par rapport à l'usage de ces disciplines. Si au Ganal, l'usage de la magie est totalement interdit, au contraire, celui de la technologie est littéralement snobé par la population de l'Anwym Ryk. Seuls quelques pays, tels que l'Elgarodie, tolèrent l'usage des deux.

§2. CULTURES

Les cultures sont nombreuses dans le monde d'Oxélie et chacune d'elles a ses spécificités. On peut tout de même tirer quelques généralités.

Le rang social revêt une grande importance, quel que soit le pays. Il y a les riches et il y a les pauvres. Certains sont nés nobles, d'autres roturiers. Chacun a sa place dans la société et profite des privilèges qui vont avec son rang. Il est difficile pour un paysan de s'asseoir à la table d'un palace, tout comme il est difficile pour un noble de se fondre dans la foule d'un marché populaire. Le rang social n'est pas figé. Il peut évoluer avec le temps, la fortune ou le mérite.

Dans la majeure partie des pays industrialisés, hommes et femmes sont égaux devant la loi. Il n'est pas rare de croiser des femmes dans l'armée, en politique, dans la finance ou à la tête d'expéditions d'exploration, bien que certains métiers restent l'apanage de tel ou tel sexe. Certains peuples ont une vision plus codifiée de la place de l'homme et de la femme. C'est le cas par exemple des Ouallabés dont la société est matriarcale ou des Tounoungais dont chaque village est dirigé par un conseil des anciens, exclusivement masculin.

L'esclavage est encore pratiqué dans certains pays. Ainsi, au Ganai, il n'est pas rare de croiser des Tounoungais asservis. Mais, de nombreux pays industrialisés ont aboli le statut d'esclave. On préfère y employer des serviteurs dont le salaire peut être très modeste et les libertés parfois quelque peu limitées.

La plupart des pays offrent un système d'éducation public auquel tous leurs citoyens n'ont pas la chance d'accéder. Dans les milieux pauvres, on préférera voir les enfants participer à la bonne marche du ménage, que ce soit en aidant à la maison ou en travaillant plutôt que d'aller à l'école. Bien que la formation scolaire se veuille relativement accessible, les études de plus haut niveau restent le privilège des gens aisés.

§3. COMMERCE & TRAVAIL

La majorité des emplois sont dans le secteur primaire : élevage, agriculture, exploitation minière. Le secteur secondaire est en plein essor et l'artisanat d'art se développe. Nombreux sont les gens qui ne se contentent plus de l'utilitaire et cherchent des objets alliant à la fois fonctionnalité et esthétique. Le secteur tertiaire reste minoritaire.



Une paysanne se rendant au marché.

Dans les pays industrialisés, les journées de travail comptent entre neuf et douze heures. Le plus souvent, les gens disposent d'un jour de congé par semaine et les vacances sont généralement à la charge des employés.

§4. VOYAGES

Au quotidien, on se déplace le plus souvent à pied pour de petits trajets ou à cheval sur de plus longues distances.

Dans les pays industrialisés, le réseau ferroviaire est bien développé; les gens prennent fréquemment le train, alors préféré au cheval. Les véhicules automobiles sont surtout utilisés par des personnes fortunées, sauf au Ganal où ce moyen de transport commence à se démocratiser.

Pour les adeptes de la magie, il existe des cercles de téléportation: des objets enchantés fixes qui permettent de se déplacer instantanément entre deux lieux. Cette façon de voyager est révolutionnaire mais extrêmement coûteuse. Il existe en tout et pour tout une vingtaine de cercles de téléportation dans le monde.

Pour les déplacements sur de très grandes distances, on utilise le bateau. Les plus aisés se déplacent volontiers en utilisant les services de dirigeable.

§5. MOYENS DE COMMUNICATION

Le courrier postal est le moyen de communication privilégié de nombreux pays, peu importe que ceux-ci soient tournés vers la technologie ou vers la magie: simple d'usage et peu coûteux, il est accessible à un très grand nombre de personnes.

Si le télégraphe relie certaines grandes villes, son prix élevé réserve son usage à une utilisation professionnelle. Dans certains centres urbains importants, le téléphone a commencé à faire son apparition. Cela reste un moyen de communication rare. Certains chercheurs mènent des tests sur la transmission sans fil, mais de tels projets n'ont pas encore quitté les laboratoires de recherches des universités ou des grandes entreprises.

Dans le domaine de la magie, la communication à distance est plus développée. Le dialogue par télépathie reste réservé à une certaine élite; en revanche, il est assez simple de transmettre des messages au loin, que ce soit par télépathie ou par téléportation. Plus le destinataire est éloigné, plus le sort est compliqué et fatigant. Il existe aussi des objets enchantés qui permettent de transmettre des messages écrits, vocaux ou même des images. En Anwym Ryk, dans la plupart des villes et des villages, on trouve un réseau de communication magique dont l'usage permet d'envoyer un message à un autre relais, pour un coût modéré.

§6. LES LANGUES

Grâce au rayonnement culturel de l'Elgarodie, leur langue est la plus parlée à travers le monde: elle est ainsi utilisée comme langue internationale et permet de se débrouiller dans de nombreux pays. À l'est de Kaligarande et au nord d'Er-gèlara, le delgénorien est une langue très pratiquée de par l'influence que ce pays a sur ses voisins.

Lorsqu'on voyage parmi les peuplades moins développées, il faut s'adjoindre les services d'un interprète: soit un local habitué au contact des étrangers, soit un érudit qui a étudié les dialectes des différents peuples du monde.

CHAPITRE II

LA TECHNOLOGIE

§1. INTRODUCTION

La technologie regroupe l'ensemble des sciences et des techniques qui utilisent les lois de la nature grâce des dispositifs physiques pour fonctionner tels que la mécanique, le magnétisme, la chimie ou l'électricité. Il y a bien longtemps, la technologie était surtout fondée sur des interactions mécaniques; puis au cours des derniers siècles, elle s'est développée avec la découverte des forces électriques, magnétiques et des études menées dans le domaine de la chimie. Sa pratique est ancienne; cependant, son évolution, bien que plus rapide, a été plus tardive que celle de la magie.

§2. DOMAINES DE LA TECHNOLOGIE

On distingue quatre principaux domaines liés à la technologie: la mécanique, l'électromagnétisme, le génie chimique et la bio-ingénierie. La combinaison de ces domaines permet de créer les objets de la vie quotidienne ou des machines spécifiquement adaptées pour des tâches complexes.

§3. PRATIQUE DE LA TECHNOLOGIE

La technologie se pratique de trois manières: l'artisanat, l'industrie et la recherche.

L'artisan crée à petite échelle des objets destinés au grand public et en petites séries ceux adressés à des gens aisés à la recherche de produits originaux.

L'industrie travaille à plus grande échelle. Les procédés de fabrication sont standardisés, optimisés et généralement utilisés à travers toute une gamme d'appareils.

Nombreux sont les chercheurs faisant partie d'un groupe de recherche tel que la Société des Sciences, mais rien ne leur interdit de travailler pour leur compte. Leur approche, plus expérimentale et plus novatrice que celle des artisans et des industriels, mène à la naissance de nouvelles technologies.

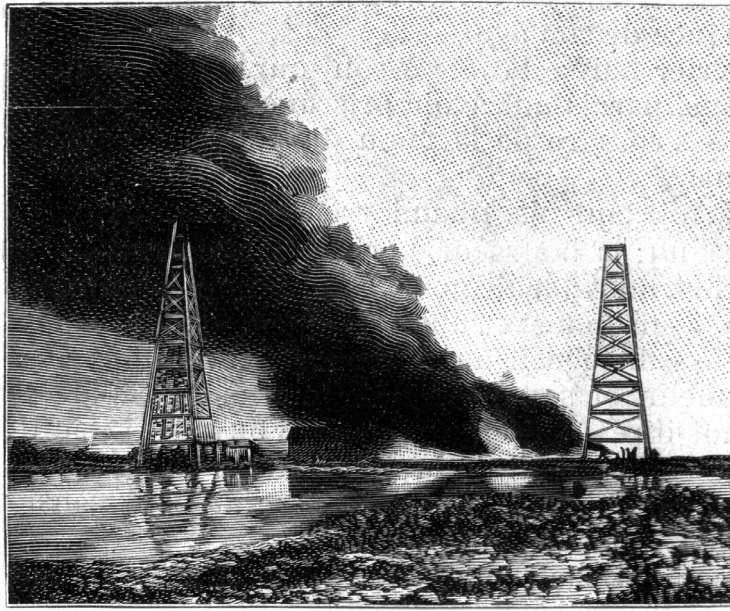


Fig. 2 — Incendie d'un puits de pétrole dans le désert nubéen.

§4. OBJETS TECHNOLOGIQUES

Contrairement à la magie, la technologie n'existe qu'au travers d'objets. Ces derniers visent à simplifier et automatiser des processus compliqués.

Leur usage, lorsqu'ils sont destinés au grand public, ne requiert que peu de connaissance spécifique. Pour ce qui est de leur entretien, il faut mettre les mains dans le cambouis.

Pour créer un objet, il faut posséder des connaissances dans les domaines qu'il utilise : impossible de créer une pierre de soins, sans pratiquer la magie du vivant. Plus l'objet est complexe, plus la maîtrise doit être grande, sans quoi le résultat risque d'être peu fiable, voire dangereux. Ensuite, il faut du temps et du matériel pour imaginer, tester et produire l'objet en question.



CHAPITRE III

LA MAGIE

§1. INTRODUCTION

La magie est une force qui se trouve partout à travers le monde. Contrairement à la technologie qui utilise les lois de la nature, la magie permet de les modifier.

Parce qu'elle est pratiquée depuis la nuit des temps, son usage s'est complexifié au fur et à mesure qu'elle a été étudiée. En termes de possibilité, elle dépasse parfois la technologie mais ses principaux défauts sont la fatigue engendrée par sa pratique et les connaissances qu'elle nécessite, même pour les sortilèges basiques.

§2. DOMAINES DE MAGIE

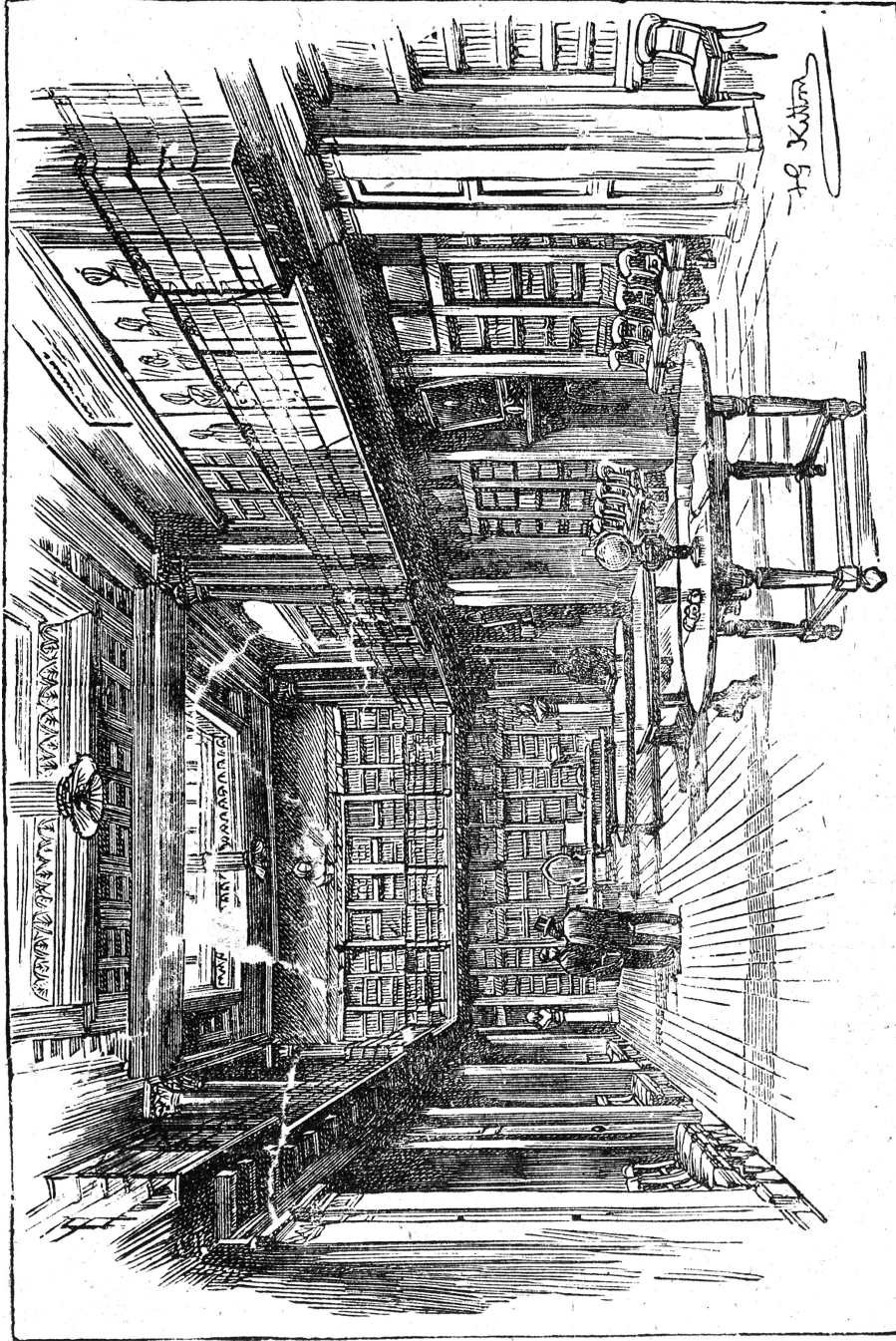
La magie comprend quatre domaines distincts : les énergies, le vivant, la matière et l'espace-temps. Ces différents domaines peuvent être combinés pour donner lieu à des sortilèges plus complexes. Le tableau ci-contre donne quelques idées de ce qu'un mage peut accomplir dans chaque domaine selon ses compétences. La liste n'est pas exhaustive.

TABLEAU 2 – Domaine de la magie

Domaines	Novice	Professionnel	Rituels
Général	Percevoir, modifier et créer des choses simples.	Créer des choses complexes et combiner les domaines.	Augmenter la durée et l'ampleur.
Énergie	Percevoir la magie, la Corruption, les sons, la lumière ; Créer ou modifier la lumière, la température, le son.	Convertir une énergie en une autre ; Créer une source d'énergie ; Altérer la magie	Annihiler des énergies ; annihiler de la magie.
Matière	Déterminer la matière d'un objet, sa structure et ses propriétés ; Altérer les propriétés d'une matière.	Créer des matériaux ; Altérer la forme d'un objet ; Modifier un matériau.	Créer des objets à partir de rien ; Créer des matières.
Vivant	Détecter le vivant ; Connaître l'état de santé ; Altérer des émotions ; Prodiguer des soins mineurs ; Créer un lien empathique avec les animaux.	Se métamorphoser ; Prodiguer des soins majeurs ; Créer des maladies ; Faire de la télépathie ou des suggestions mentales.	Contrôler une personne ; Créer la vie.
Espace-temps	Percevoir l'espace et le temps ; Ralentir ou accélérer une action.	(Se) Téléporter ; Faire de la télékinésie ; Percevoir le passé et le futur.	Voyager dans le futur ; Figurer le temps.

§3. PRATIQUE DE LA MAGIE

La magie se pratique de différentes manières à travers le monde, selon les cultures locales. Il n'existe pas de caractéristiques uniques permettant d'unifier les différentes écoles. Ces dernières sont avant tout une manière d'appréhender la magie.



La pratique de la magie collégiale passe par de longues études.

Alors que le druidisme pousse au travail en symbiose avec la Nature, le chamanisme la plie à sa volonté.

La magie collégiale est le type de magie le plus couramment pratiqué dans les civilisations industrialisées. Elle se base sur une étude rationnelle et scientifique des principes magiques.

L'occultisme vise à s'affranchir des contraintes matérielles. Cette école est redoutable, car un mage qui la maîtrise peut pratiquer la magie sans élément extérieur.

§4. FATIGUE & FOCALISEUR

Parce qu'il pratique une discipline fatigante, un mage se trouve, en temps normal, vite épuisé (voire inconscient) s'il jette trop de sorts dans un trop court intervalle de temps ou si ceux-ci sont trop compliqués à mettre en œuvre.

Pour pallier ce problème, les mages utilisent un focaliseur : un objet qui réduit fortement la fatigue engendrée par la pratique de la magie. Il s'agit systématiquement d'un objet que le praticien a acquis au cours d'un rituel initiatique. Ce focaliseur peut prendre différentes de formes : bijou, grigri, bâton ou colifichet.

§5. SORTS

Les sorts lancés par les mages leur permettent de façonner le monde. Ils sont le résultat d'une incantation qui est composée de gestes, de paroles et d'ingrédients divers. Sa durée est variable selon sa complexité. Allumer un feu ne prend même pas une seconde, alors que soigner une blessure peut prendre plusieurs dizaines de minutes. Dans le cas de sorts très

complexes, plusieurs mages peuvent joindre leurs efforts : on parle alors de rituel.

Le druide pratique des incantations à la gestuelle élaborée et utilise des ingrédients le plus souvent naturels. Les rites du chamane sont plus violents, avec des sacrifices, et des danses. L'adepte de la magie collégiale lance ses sorts au moyen d'une gestuelle simple, de courtes paroles et l'utilisation d'une faible quantité de composants réduits en poudre. Les sorts des occultistes sont conçus pour fonctionner sur un simple mot de pouvoir accompagné d'un geste.

Lorsqu'un mage crée un nouveau sort, il doit choisir quels domaines de magie il utilise pour parvenir à ses fins : parfois un seul domaine suffit, d'autres fois il faudra en faire intervenir plusieurs. La création d'un sort prend du temps. Il faut faire des recherches pour trouver la bonne formule et les bons ingrédients. Créer un sort peut se faire en quelques minutes s'il est anodin ; mais s'il est d'un niveau avancé, cela peut demander plusieurs heures, voire plusieurs jours de travail. Bien sûr, tout dépend du niveau de maîtrise du mage.

§6. OBJETS MAGIQUES

Lancer des sorts demande beaucoup d'énergie. Les mages ont développé l'art de l'enchantement, c'est-à-dire de la façon de rendre un objet magique autonome. Dans les pays où la magie est couramment utilisée, de tels objets font partie du quotidien.

De nombreux objets technologiques ont leurs versions magiques : briquets, clés, cuisinières, armes, moyens de communication, etc. Mais la réciprocité n'est pas vraie, par exemple dans le domaine de la médecine ou des transports.

La création d'un objet est un processus compliqué qui prend beaucoup de temps et requiert de bonnes compétences dans les domaines concernés. De manière générale, les objets magiques sont moins courants que les objets technologiques à cause de la difficulté pour leur assurer une source d'énergie durable.

CHAPITRE IV

LA CORRUPTION

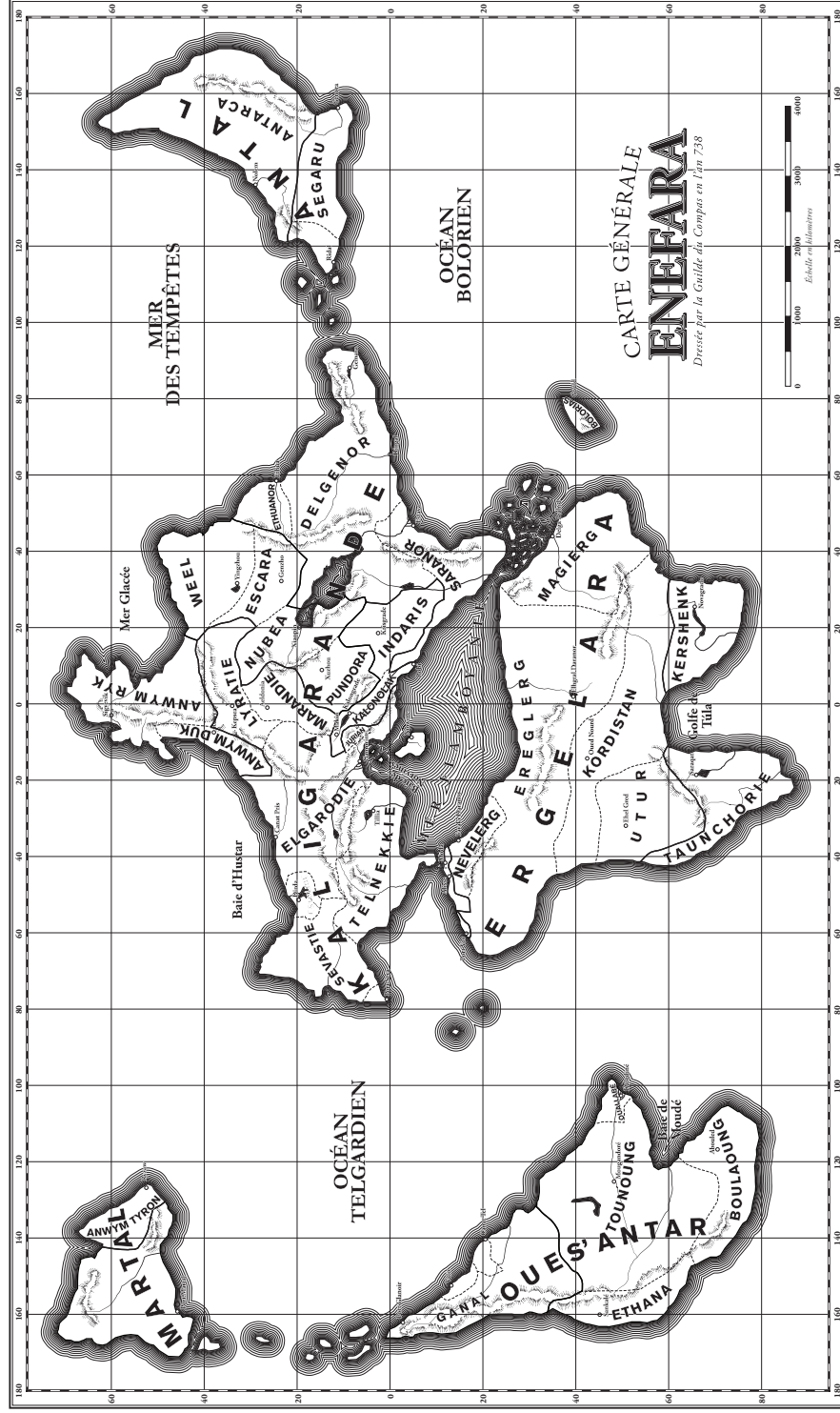
La Corruption est un phénomène qui se produit lorsque magie et technologie sont utilisées conjointement, aussi bien par des personnes que par des objets. Ce phénomène affecte tous les êtres vivants : humains, animaux et végétaux.

Le mélange de magie et de technologie crée une zone de Corruption aisément reconnaissable à sa couleur violette, comme une sorte de brume qui se propage dans toutes les directions. La taille, l'intensité et la durée d'une zone de Corruption dépendent de la nature du sort et de la technologie utilisée. Parfois imperceptibles, certaines zones corrompues sont immenses et très dangereuses. Tout individu qui se trouve à l'intérieur subit petit à petit les effets de la Corruption.

Les corps se transforment et les esprits s'obscurcissent. Une personne corrompue devient égocentrique, agressive et pense à faire le mal pour son seul intérêt personnel. Plus une personne est atteinte, plus elle change sur le plan physique et mental jusqu'à devenir un véritable monstre sauvage : un Corrompu.

Au fil du temps la Corruption se résorbe et la personne qui l'a subie retrouve généralement son état normal. Cependant, certaines séquelles, mentales comme physiques, atteignent parfois un stade irréversible. Si, à cause de la Corruption, un individu commence à développer une pilosité extrême, ou si ses yeux prennent une teinte rougeâtre, ces signes physiques perdureront même s'il parvient à ne plus être corrompu. Il en va de même au niveau mental.





CHAPITRE V

GÉOGRAPHIE

§ 1. INTRODUCTION

Le monde d'Oxélie, baptisé Énéfara, est une planète à peine plus petite que la Terre. Parmi les cinq continents qui s'y trouvent, Kaligarande et Ergèlara sont les plus importants. Les paysages sont très variés : déserts, forêts vierges, steppes arides et petites vallées se distinguent sur chaque continent.

Le site <https://maps.oxelie.com> en offre la cartographie, depuis une vision d'ensemble des continents jusqu'à un niveau humain, celui des rues de certaines grandes métropoles. Cette carte interactive vous permet de découvrir les différentes régions et les principaux pays ainsi que les climats y régnant.

Selon la Guilde du Compas, une célèbre société de géographes, d'anthropologues et d'explorateurs, on dénombre huit principaux peuples sur Énéfara, chacun ayant sa culture, ses coutumes ainsi que sa conception propre de la magie et de la technologie, dont le niveau de développement varie très largement selon les régions.

Les Ahradjblas vivent sur Ergèlara. Après avoir été un peuple de nomades sillonnant le désert, certains se sédentarisèrent ;

ils forment désormais plusieurs grandes nations : le Nevelerg, l'Erèglerg et le Magierg.

Les Delgènorien occupent le sud-est de Kaligarande. Leur peuple puissant et prospère était le principal rival de l'Elgarodie avant que le Grand Malheur survienne et ne mette leur nation à genoux.

Les Elgarodiens peuplent le centre et l'ouest de Kaligarande ainsi que le nord d'Oues'Antar. Leur culture, bien qu'ayant perdu de sa superbe, reste prépondérante, et possède un rayonnement mondial, influençant de nombreux autres peuples.

Les Kalons sont un petit peuple belliqueux du centre sud de Kaligarande. En guerre perpétuelle, leur société est fondée sur le principe de la féodalité.

Les Ryks sont un peuple de puissants mages vivant au nord de Kaligarande et sur Martal. Dans leur culture, la technologie n'existe pas : seule la magie trouve grâce à leurs yeux.

Le berceau de la culture taunchos se trouve au sud d'Er-gèlara, principalement dans la jungle de Túla et d'Ogardia. Réputé pour sa violence et sa barbarie, ce peuple reste méconnu des pays industrialisés.

Les Tounoungais vivent sur Oues'antar qu'ils occupaient entièrement jusqu'à la colonisation du nord par les Elgarodiens. Leur société tribale, dans laquelle la magie chamanique est fortement ancrée, oscille entre tradition et modernité.

Les Weeluas sont un peuple de cavaliers nomades vivant au nord-est de Kaligarande. Influencés par le mode de vie de leurs voisins elgarodiens et delgènorien, nombreux sont ceux qui se sont sédentarisés et forment désormais des nations. Seuls les habitants des steppes de Taïgé vivent encore selon leurs traditions ancestrales.

CHAPITRE VI

LES GRANDES PUISSANCES

§ 1. INTRODUCTION

Énéfara compte une trentaine de pays dont l'importance et le niveau de développement varient fortement. Ce chapitre vous présente ceux dont la culture, la puissance militaire ou l'influence politique rayonnent à travers le monde.

À la fin de la guerre qui a suivi le Grand Malheur, les grandes nations se sont réunies pour créer la Conférence Générale des Nations, une organisation internationale chargée de chapeauter les interactions entre les pays et d'aider au maintien de la paix ainsi qu'à l'éradication des effets néfastes du Grand Malheur.

§ 2. ANWYM RYK

L'Anwym Ryk est un royaume du nord de Kaligarande. Fleuron de la culture Ryk, la magie y est omniprésente. Grâce à leur maîtrise hors du commun des arts magiques, les habitants du Nord possèdent un niveau de vie qui égale, voire surpasse, celui d'autres pays industrialisés.

Le climat de la région est extrêmement rude, avec un hiver quasiment permanent. De fait, la population se regroupe dans de grandes cités et rares sont ceux qui vivent isolés. Pour cette même raison, les mages Ryks sont passés maîtres dans l'art de façonner la glace : leurs constructions défient les lois de la gravité et offrent une architecture unique.

Si la technologie n'est pas interdite, elle est regardée avec dédain. Il n'existe pratiquement aucun Ryk qui s'abaisse à l'utiliser. Grâce à cela, le pays a été totalement épargné par les effets de la Corruption depuis le Grand Malheur.

Éloignés des autres nations du point de vue géographique, les Ryks vivent en relative autarcie. Ils ne sont cependant pas hostiles aux étrangers et restent très ouverts aux autres cultures et à la découverte du monde.

§ 3. DELGÈNOR

Avant le Grand Malheur, le Delgènor était une puissante nation de l'est de Kaligarande. Bien que l'influence de sa culture n'ait jamais égalé celle de l'Elgarodie, cette nation avait alors un rôle important sur le plan politique et militaire.

Le Delgènor était à la pointe de l'Oxélie. De nombreuses sociétés faisant la promotion de la magie ou de la technologie, tels que le Mystérium ou la Société des Sciences, sont d'origine delgènorienne.

Ravagée par la guerre et par l'occupation, affaiblie par la Corruption, cette nation a beaucoup souffert. La guerre finie, elle tente maintenant de se rétablir. Pays autrefois accueillant et ouvert, les Delgènorien regarident désormais les étrangers avec méfiance.

Ni la magie ni la technologie n'ont été interdites mais leur usage est très surveillé. Toute personne qui serait soupçonnée de mêler les deux risque, au mieux, la prison.

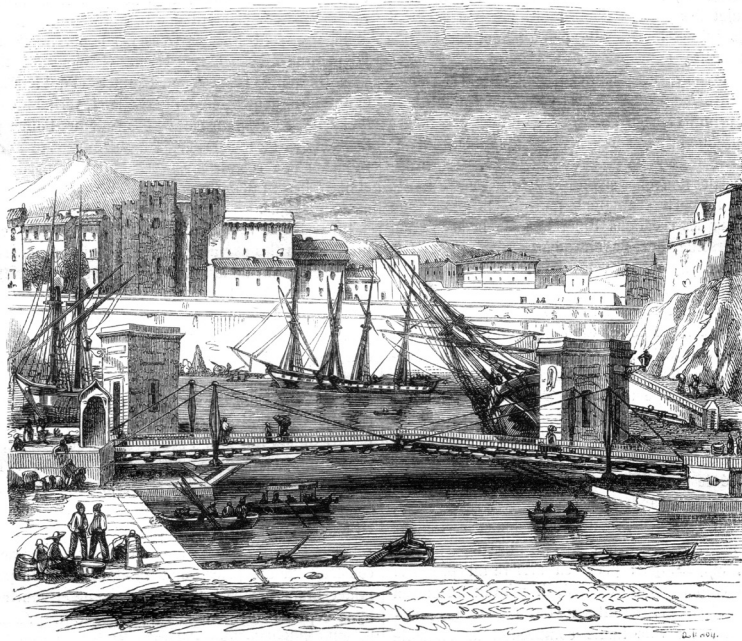


Fig. 3 — Les ravages de la guerre.

§ 4. ELGARODIE

La culture elgarodienne est celle qui a le plus influencé le monde : sa langue, son calendrier ou encore sa monnaie sont considérés comme des références au niveau international.

Durant plusieurs siècles, l'Elgarodie a été une puissante nation. Peu à peu, des désaccords sont apparus entre les différents comtés formant le pays. Les vieilles rancœurs n'aidant pas à maintenir la cohésion, certains ont fait sécession pour former par exemple les nations du Jurian, de la Telnekkie ou de la Sevastie.

Si le pays était au bord de l'éclatement peu avant la guerre, il connaît aujourd'hui un nouvel élan de cohésion nationale grâce à la place qu'il a su retrouver sur le plan international ainsi qu'à la jeune chancelière suprême Cassidie Tan'ensar. Cette nation ouverte et curieuse est une plaque tournante importante pour les biens et les idées.

L'Elgarodie est un pays où magie et technologie sont toutes deux représentées à parts égales. Les ravages du Grand Malheur y ont laissé de nombreuses traces.

§ 5. ERÈGLERG

Si la culture traditionnelle ahradjbla a son origine dans le mode de vie nomade, certaines tribus ont toutefois adopté depuis longtemps un mode de vie sédentaire. L'Erèglerg est la principale et la plus puissante des nations de culture ahradjbla. Elle est l'alliée de longue date du Delgènor.

Même si le pays est immense, occupant presque toute la partie nord d'Ergèlara, les principaux bassins de population se regroupent aux abords des oasis ou en bordure de mer.

Les Erèglergs sont passés maîtres dans l'art de l'irrigation. Leur capitale, Elgral Daranor, située au cœur du désert est d'ailleurs une Merveille dont la construction repose sur l'usage de magie et de technologie.

Le pays est très avancé sur ces deux plans. Grâce aux conditions rudes du désert, les effets du Grand Malheur ont été modérés. Aujourd'hui l'usage des deux disciplines est réglementé et soigneusement séparé.

§ 6. TOUNOUNG

Les tribus tounoungaises vivent depuis toujours sur le continent d'Oues'antar. Depuis un demi-siècle, les Tounoungais habitant dans la savane et les plaines au centre du continent se sont ralliés pour former une nation à part entière.

Le nouveau pays est un mélange des traditions tribales et du mode de vie des pays industrialisés. La magie reste fortement utilisée dans la vie de tous les jours. Grâce à son faible développement technologique, le pays a très peu été touché par le Grand Malheur.

Si les régions côtières et le centre du pays sont fédérés et font montre d'un certain niveau de développement, la majeure partie du pays est toujours composée de tribus indépendantes dont le mode de vie n'a guère changé depuis la nuit des temps.

Au nord, à la frontière avec le Ganal, les escarmouches sont fréquentes. Le Tounoung doit en permanence défendre son territoire face à son voisin qui cherche inlassablement à étendre son influence au sud.

§ 7. GANAL

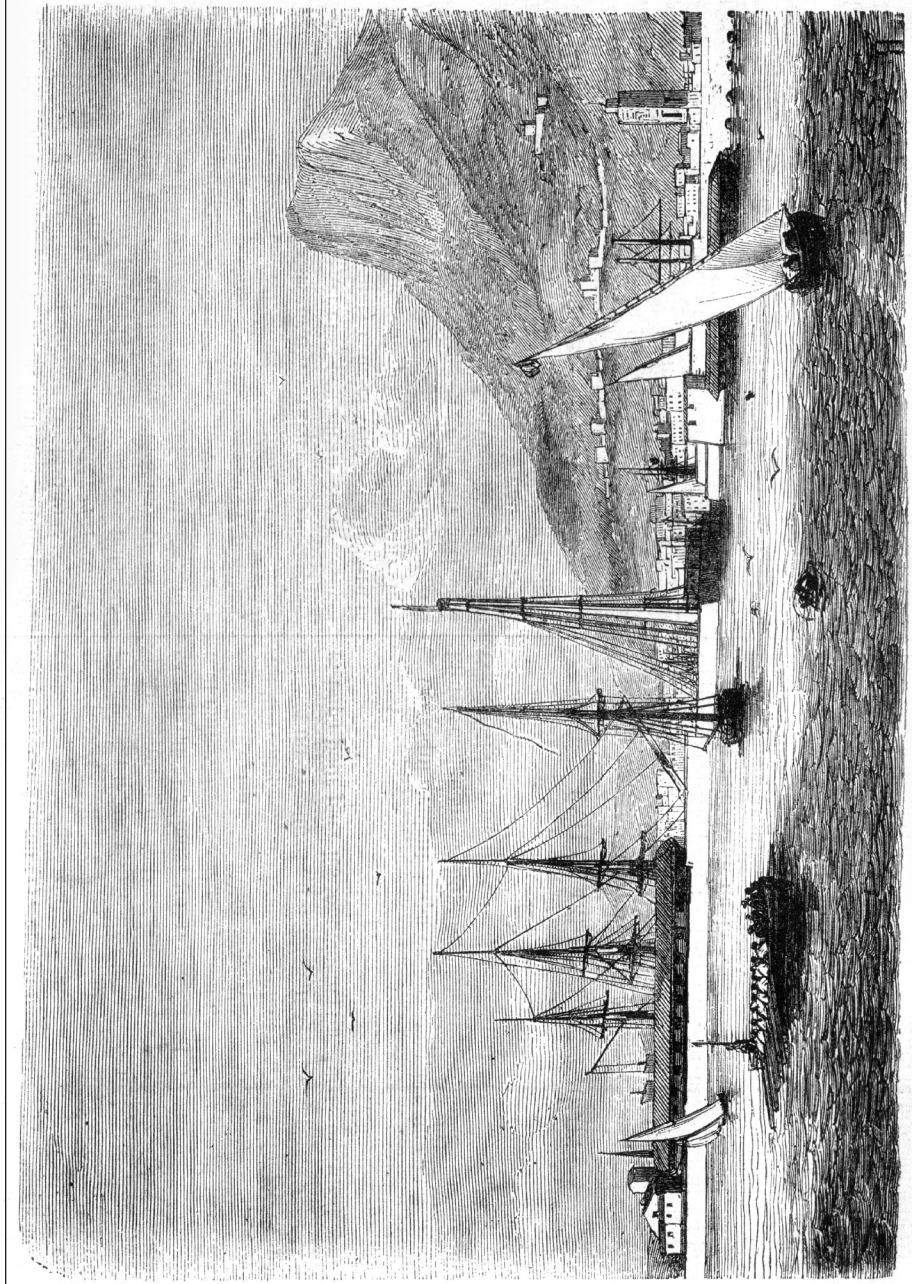
Le Ganal est une dictature militaire au nord d'Oues'antar. Quelques siècles auparavant, ce n'était qu'une petite colonie elgarodienne où l'on exilait les criminels. Elle a pris son indépendance et s'est constituée en nation. Aujourd'hui, elle est avant tout connue pour sa puissance maritime et sa maîtrise de la technologie.

Dans ce pays, la magie est purement et simplement interdite ! Toute personne soupçonnée de la pratiquer risque de finir

ses jours en prison. Au niveau technologique, le pays brille dans le domaine des communications et des moyens de transport. Grâce à ce parti-pris, cette nation a été presque totalement épargnée par le Grand Malheur.

La vie des Ganalings gravite autour de l'armée dans laquelle tous les habitants masculins doivent servir. Les femmes ont le droit de l'intégrer et elles y sont nombreuses. En effet, pour faire carrière, que ce soit dans le domaine privé, dans l'administration ou en politique, il faut avoir prouvé sa valeur dans l'armée.

La politique d'extension territoriale du pays l'oppose fréquemment à ses voisins tounoungais.



Le Canal entretient la force maritime la plus puissante d'Enefara.

CHAPITRE VII

HISTOIRE RÉCENTE

La période qui s'étend du début du VII^e siècle jusqu'en l'an 728 est communément appelée le Grand Siècle. Les progrès faits grâce à la technologie et à la magie sont immenses et modifient profondément la société et les conditions de vie des individus. Ces deux disciplines sont de plus en plus utilisées de manière conjointe, donnant naissance aux Merveilles.

Si certains pays comme l'Elgarodie périlclitent durant cette période, d'autres comme le Ganal ou le Delgènor montent en force et deviennent des puissances majeures. Dans les contrées moins développées, la colonisation amène le progrès mais accroît aussi tensions et conflits.

La période des troubles débute en l'an 728, au moment où survient l'accident qui rompt le lien entre magie et technologie. La Corruption s'insinue petit à petit à travers le monde parmi ceux qui les pratiquent conjointement.

Peu de temps après, le Delgènor est rapidement désigné à tort comme le coupable des troubles. Une coalition, menée par le Ganal et l'Elgarodie, attaque le pays. Le conflit s'étend et s'aggrave jusqu'à ce qu'un groupe de scientifiques découvre la source de la Corruption et en explique le fonctionnement.

Le conflit cesse peu à peu après la publication du Rapport sur l'Oxélie, sans qu'il y ait réellement de vainqueur. La paix de retour, les pays entament la reconstruction et se réorganisent dans le nouvel ordre des choses : un monde dans lequel magie et technologie ne peuvent plus être pratiquées ensemble.

L'action du jeu prend place en l'an 736, soit quatre ans après la fin de la Grande Guerre.

TROISIÈME PARTIE

ARCHÉTYPES DE PERSONNAGES

§ 1. CHARLÈNE TAN'TENGE

CARTE D'IDENTITÉ

Prénom : Charlène – Nom : Tan'tenge – Sexe : Femme

Origine : Noircélie (Elgarodie) – Nationalité : Elgarodienne

Date de naissance : 03.05.682 (54 ans) – Taille : 168 cm

APPARENCE PHYSIQUE

Charlène Tan'tenge est une femme fière et aristocratique. Elle est toujours bien habillée et on devine facilement la richesse de sa famille et sa classe sociale.

La première chose qui frappe lorsqu'on la dévisage, c'est son regard. Ses yeux gris tirant sur le bleu sont vifs et perçants. Ils donnent l'impression à ses interlocuteurs qu'elle lit à travers eux. Ses cheveux, bruns et coupés en carré plongeant avec des reflets argentés, sont le signe du temps qui passe.

Sa silhouette athlétique montre qu'elle a été une grande sportive et une femme d'action. Néanmoins, cette époque est révolue ; un regard attentif révélera qu'elle se soucie moins de



Charlène dans son uniforme de parade.

sa forme physique que par le passé. Sa démarche est claudicante ce qui est visible de par la raideur de sa jambe droite.

SANTÉ

Charlène Tan'tenge se porte plutôt bien, même si elle conserve quelques blessures dues à son passé militaire, dont sa jambe droite altérant sa démarche. Elle a souvent le sommeil agité à cause des horreurs de la Grande Guerre.

PARCOURS DE VIE

Charlène naquit à Normastal, capitale de la Noircélie. Elle est la fille cadette du Comte Albert Tan'tenge, actuel gouverneur du comté de Noircélie et de la comtesse Isabella Tan'tenge née Tan'hamme, de Valines.

Elle vécut une jeunesse aisée. Ses années d'enfance furent typiques de celle de la noblesse dorée elgarodienne : apprentissage de la vie en société, des mathématiques et des sciences appliquées, de l'équitation, ainsi que de quelques rudiments de magie. Elle se passionna avant tout pour l'histoire, la géographie et les récits de voyages.

Durant son adolescence, elle voulut explorer le monde et rejoindre la Guilde du Compas. Cela sembla inconcevable à ses parents que leur fille rejoigne un groupe de « bourgeois crasseux » (sic). Qu'elle veuille voir le monde, soit, mais en respectant son rang. Elle fut incorporée à contrecœur comme officier dans les rangs de l'armée elgarodienne.

Refusant une place de planquée dans l'administration, elle rechercha les affectations à l'étranger. Elle se distingua particulièrement à Norvine contre le Ganal et durant la Grande Guerre. À Norvine, elle reçut une mauvaise blessure au

bas-ventre, perdant toute possibilité d'avoir des enfants. Au Delgènor, plusieurs éclats d'obus se fichèrent dans sa jambe droite et aucun chirurgien ne réussit à tous les extraire. Depuis, elle subit des douleurs chroniques et se déplace d'une démarche boitillante. La guerre finie, elle rentra au pays, gardant comme souvenir presque autant de médailles que de blessures. Elle profite de sa retraite pour voyager et découvrir le monde en vivant de ses ressources personnelles.

MOTIVATIONS

Ses motivations actuelles sont simples : explorer le monde. Frustrée de ne pas avoir pu rejoindre la Guilde du Compas dans sa jeunesse, elle cherche à rattraper le temps perdu : elle voyage, hors de l'Elgarodie, aussi bien pour son propre compte qu'en mettant ses compétences au profit de riches particuliers.

CONVICTIONS

Charlène est une noble, elle le sait et ne se prive pas de le faire savoir. Elle a l'habitude qu'on lui obéisse et attend le respect dû à son rang et à son grade. Elle accorde bien plus facilement sa confiance à quelqu'un de même rang social qu'à un homme du peuple.

Elle vient d'une famille très attachée à sa terre et sa patrie. Elle a tendance à défendre envers et contre tout les valeurs elgarodiennes et surtout celles du Comté de Noircélie. Elle se plaît à penser que l'Elgarodie est en voie de retrouver sa splendeur passée.

Elle est convaincue du bien-fondé des guerres auxquelles elle a participé et estime que l'usage des armes est justifié pour défendre les valeurs, le peuple et les terres de l'Elgarodie.

ACTIVITÉS

Charlène est dans son élément au sein de la haute société. Elle connaît toutes les facettes de l'étiquette et de la courtoisie.

Pendant ses voyages, elle a rencontré des gens de tous les peuples. Elle possède des connaissances élémentaires sur leur culture et sait éviter les erreurs du touriste ordinaire.

Sa carrière militaire lui a fourni une excellente endurance et une bonne maîtrise des armes, principalement le pistolet, le sabre et le fusil. Son niveau, depuis la fin de la guerre, a toutefois quelque peu diminué suite au manque de pratique.

MAGIE

Bien que Charlène ait été formée aux bases de la magie lors de son enfance, ses compétences sont mauvaises. Elle sait lancer quelques sorts utilitaires, comme créer un peu de lumière ou amplifier ses sens, mais n'y recourt que rarement.

TECHNOLOGIE

Charlène a une formation de base en technologie. Elle sait démonter et remonter une arme à feu, entretenir un objet mécanique simple, suivre un plan de montage, mais guère plus. Il s'agit de compétences qu'elle a acquises à ses débuts dans l'armée et qu'elle n'utilise plus aujourd'hui.

PASSE-TEMPS

Depuis son retour, Charlène est conviée à des réceptions, des bals ou des repas d'anciens combattants. Elle est très bien intégrée dans la haute société. Elle lit énormément de récits de voyage afin de planifier ses excursions à l'étranger.

FAIBLESSES

Sa vision de la société et l'étroitesse de ses valeurs sont sa principale faiblesse. Le fait de prendre le peuple de haut lui crée parfois des soucis. Ses capacités athlétiques sont mauvaises lorsqu'elle doit faire appel à sa jambe droite.

RELATIONS

De par sa naissance, Charlène a de nombreux contacts dans la haute société elgarodienne. Ne serait-ce que son père gouvernant la Noircélie, ou ses cousins dans la noblesse de Valines. Elle a déjà rencontré tous les comtes et comtesses d'Elgarodie, y compris la chancelière Tan'ensar.

Elle a gardé de nombreuses relations dans l'armée et peut facilement retrouver ses anciens subordonnés. Grâce à ses faits d'armes, peu d'entre eux lui refuseraient un service.

Ayant participé à des guerres sur le territoire ganaling de Norvine, elle s'est fait de nombreux ennemis parmi les soldats de la nation adverse.

POSSESSIONS

Vaste demeure; Garde-robe bien fournie; Diverses médailles; Collection de livres de voyage; Toutes les parutions du journal de la Guilde du Compas des 30 dernières années.

INVENTAIRE

Uniforme d'officier elgarodien; Pistolet d'officier elgarodien
Épée d'officier elgarodien; Focaliseur sous la forme d'un talisman en alliage précieux; Sac à dos; Carte de ses dernières expéditions dans la jungle; Boussole; Longue-vue.

§ 2. KOLK KOLKSSON

CARTE D'IDENTITÉ

Prénom: Kolk – Nom: Kolksson – Sexe: Homme

Origine: Talgh (Kolonalak) – Nationalité: Kalon

Date de naissance: 08.06.715 (21 ans) – Taille: 209 cm

APPARENCE PHYSIQUE

Kolk est un colosse de plus de deux mètres, tout en muscle. Sa carrure est impressionnante, mais il n'a pas l'air antipathique pour autant. Son visage franc, sa chevelure blonde et bouclée ainsi que son sourire quasi permanent font vite oublier la première impression. En plus d'être particulièrement grand et impressionnant, Kolk est beau. Il ne passe jamais inaperçu.

Il porte souvent son armure de combat kalonne, toute en mailles et plaques métalliques, y compris dans des lieux où le bon sens voudrait que l'on n'en soit pas équipé. Lorsqu'il ne la porte pas, il s'habille de simples tuniques amples à la mode kalonne, des vêtements dont la coupe semble dater du siècle passé.

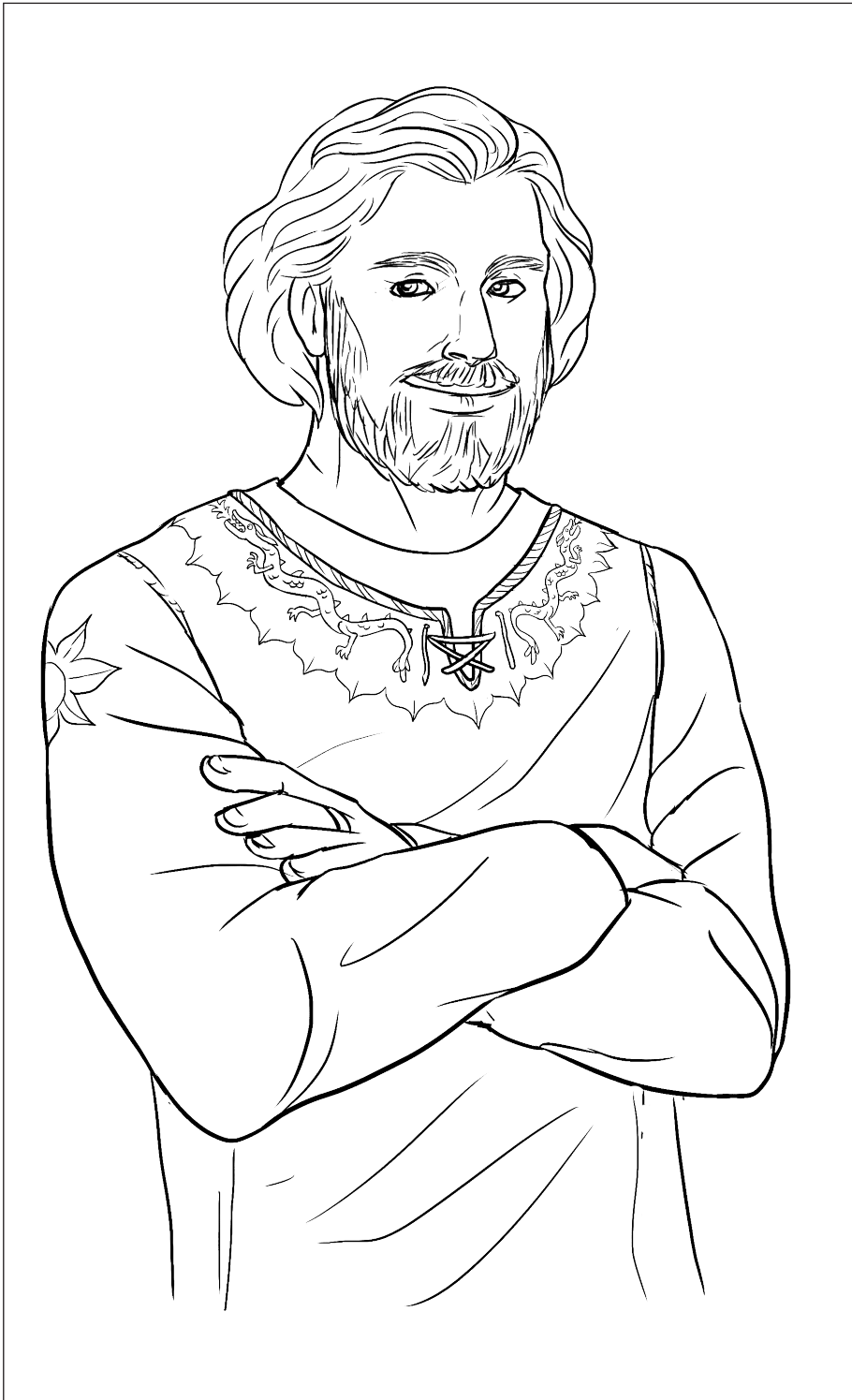
Son comportement va de pair avec sa carrure : son rire porte, il parle toujours fort et lorsqu'il s'énervé, on l'entend de loin.

SANTÉ

Sa santé est excellente. Jeune, athlétique et musclé, il s'entraîne régulièrement.

PARCOURS DE VIE

Kolk naquit dans le village fortifié de Talgh, non loin du lac Korimar. Ses parents faisaient partie de l'armée. Son



Kolk portant un habit aux motifs traditionnels de Kalonolak.

père s'occupait de draloks et sa mère servait dans les troupes aériennes de l'armée du roi. À la mort de celui-ci, tous deux se retirèrent de l'armée mais continuèrent de servir leur patrie en s'occupant d'un élevage de dralok appartenant à la princesse Ellayn. Kolk fut éduqué dans le respect des valeurs de la chevalerie kalonne.

Très jeune, il apprit à se battre et à monter les draloks. Il était bon élève jusqu'à son adolescence où ses hormones prirent le pas sur son bon sens. Il découvrit l'effet qu'il faisait sur les autres et vécut nombre d'aventures sans lendemain. Au vu de la tournure prise par le conflit kalon, il se sentit de moins en moins attiré par une carrière dans l'armée. Pressé par plusieurs demoiselles et leurs parents de tenir ses promesses, il choisit de partir vivre à l'étranger.

C'est ainsi qu'il devint mercenaire, un emploi qui l'amena à voyager dans de nombreux pays. Il effectua plusieurs expéditions au sein de la zone corrompue pour le compte de l'armée delgènorienne, fit partie de la garde rapprochée d'un riche marchand du Saranor et fut chargé de traquer les pirates dans le détroit des Rocailles. Son dernier employeur l'avait embauché pour faire régner l'ordre dans un petit port du Segaru mais il finit par s'ennuyer et prendre le large.

MOTIVATIONS

La devise de Kolk est simple : vivre pleinement. La vie est beaucoup trop courte pour s'ennuyer et il recherche avant tout l'aventure, dans tous les sens du terme. Il tient particulièrement à son indépendance et à sa liberté. Il fait tout son possible pour qu'aucun lien ni attache ne viennent l'entraver.

CONVICTIONS

Kolk estime par principe que la vie est une chose précieuse. Il préfère utiliser l'intimidation ou la dissuasion pour arriver à ses fins, plutôt que de combattre. En dernier recours, il n'hésite jamais à prendre une vie.

Selon lui, l'amour est un sentiment si beau qu'il faut le partager avec le plus grand nombre, hommes ou femmes, célibataires ou mariés, peu importe. Seul compte le plaisir.

C'est un fervent adorateur du culte du dralok. Il espère que ses hauts faits d'armes et sa noblesse d'âme lui permettront d'entrer au Panthéon.

ACTIVITÉS

Kolk est un excellent combattant. Il maîtrise parfaitement les armes blanches que ce soit à pieds ou sur une monture. Il manie avec soin l'art de l'intimidation et sait jauger ses adversaires pour savoir quand et comment se battre, ou s'il vaut mieux renoncer et trouver une autre stratégie pour arriver à ses fins.

Son métier de mercenaire lui a apporté bien d'autres savoir-faire que le combat. Il maîtrise bon nombre de techniques liées au renseignement et à l'infiltration. Il a eu l'occasion de rencontrer des gens venant d'origines et de milieux variés et sait parfaitement quel comportement adopter dans chaque situation.

Kolk a passé beaucoup de temps avec les draloks de la ferme dont s'occupaient ses parents. Il sait les soigner mais aussi les monter. Il est doué d'une grande empathie à leur égard.

MAGIE

Kolk est né à Kolonalak, le côté de la vallée qui s'est tournée vers la magie. Il possède une formation en magie de combat et se montre capable de lancer un certain nombre de sorts, principalement offensifs. Il connaît aussi le maniement de la plupart des artefacts de combat kalons.

TECHNOLOGIE

Kolk ne possède aucune connaissance en technologie.

PASSE-TEMPS

Kolk est un bon vivant : il profite au maximum de la vie. Il écume les bars et autres lieux de rencontre afin de passer le moins souvent possible la nuit seul. C'est un séducteur habile et un joyeux drille, jamais avare d'une bonne histoire, possédant un panel presque exhaustif des chansons d'ivrogne.

FAIBLESSES

Kolk profite de l'instant présent et ne pense pas au lendemain. De fait, il ne songe guère aux conséquences de ses actes sur le long terme.

Ne voulant pas s'attacher plus que nécessaire à qui que ce soit, il fuit toute obligation, ce qui lui cause non seulement des soucis dans ses relations mais aussi quelques inimitiés.

RELATIONS

Kolk a le contact très facile et sympathise rapidement avec les gens qu'il rencontre, le plus souvent d'autres mercenaires ou des piliers de bar. Cependant, sa volonté de n'avoir aucune

attache ne permet pas de citer une quelconque relation valant la peine d'être mentionnée.

Son comportement lui a valu de nombreux ennemis: des pères, mères, femmes et maris qui ne voient pas d'un bon œil quand ce vagabond entretient des relations avec leurs proches.

POSSESSIONS

Kolk ne reste pas assez en place pour que ses possessions soient différentes de son inventaire. Se référer à ce dernier.

INVENTAIRE

Armure kalonne complète de bonne facture; Épée kalonne d'excellente facture; Lance d'arçon légère; Sac à dos; Focaliseur magique sous forme d'une gemme incrustéeans le pommeau de son épée; Tuniques civiles à la mode kalonne; Bourse; Matériel de survie (tente, collets, de quoi faire à manger, corde, couverture, sac de couchage).

CONCEPTION DE L'UNIVERS PAR

Lionel Tardy, Marc Bettex et Simon Antoniazza

RÉDACTION DES TEXTES PAR

Lionel Tardy, Marc Bettex et Simon Antoniazza

ILLUSTRATIONS PAR Audrey Molinatti

RELECTURE PAR Katia Nugnes, Sylviane Tardy et Valérie Bovay

CORRECTIONS TYPOGRAPHIQUES PAR Valérie Bovay

MAQUETTE GRAPHIQUE DE Lionel Tardy

SUR LES CONSEILS DE Valérie Bovay

POLICES DE CARACTÈRES

IM Fell English Pro PAR Iginio Marini

Akzidenz-Grotesk

REMERCIEMENTS

Simon Oulevay, Nora Pitteloud, Mériadec Jordan, Olivier Wagnières,

Mikael Clerc, Jérôme Poletti et tous les autres joueurs

venus aux parties de test lors des conventions

Le Manuel d'Oxélie

Lionel Tardy, Marc Bettex et Simon Antoniazza

L'Oxélie n'est plus !

La magie et la technologie ne peuvent plus être pratiqués conjointement. Depuis le Grand Malheur, le lien est rompu.

Les partisans des deux camps s'opposent. L'équilibre politique change, des alliances se forment, d'autres disparaissent. Des nations entières choisissent leur camp.

Et vous ?

Oxélie est un jeu de rôle se déroulant dans un univers d'inspiration Belle-Époque où magie et technologie coexistent. Ce livre présente les grandes lignes de l'univers tant sur le plan de la société que de la géographie, de la politique et de l'histoire.

Les règles du jeu sont disponible gratuitement
sur le site <https://oxelie.com>

Illustration de couverture par Sarah Ellerton
Édité par Lionel Tardy

