



Le monde

samedi 25 décembre 1999, par [Guillaume](#)

Autour de Kulthea, il y a 5 lunes qui sont respectivement, de la plus grosse à la plus petite :

- Ohran, elle tourne autour de Kulthea en 70 jours, Elle est visible même en plein jour.
- Varin, elle fait sa révolution en 10j. Elle brille d'une couleur orangée.
- Charon, Communément appelée la "Troisième Lune". C'est une boule grise argentée. Elle possède une orbite polaire par rapport a Kulthea (c.a.d : elle fait le tour de la planète en passant au dessus des pôles). Les conjonctions entre Ohran et Charon produisent des aberrations étranges dans l'Essænce.
- Mikori est la quatrième lune, la moins visible. C'est une faible tache dans le ciel, la nuit.
- Tlilok est la dernière lune. En fait c'est un satellite d'Ohran.

L'hémisphère ouest possède 14 continents (voir carte).

Pour l'est, allez savoir, il faut demander à Andraax, il peut le savoir, il y a été, c'est ce qui l'a rendu fou (NDA : enfin c'est ce que tout le monde dit).

Ils sont nommés : Jaiman, Emer, Mulira, Govon Gaalt, Palia, Folenn, Murlis, Mythenis, Iyxia, Thuul, Agyra, Falias et Kelestia.

La Magie

Sur Kulthea la magie est caractérisée par une couleur et un aspect. De plus elle obéit toujours aux trois règles suivantes, que ce soit de la magie provenant de sorts, ou de la magie brute (Essænce).

1. . TOUTE magie est caractérisée par un couleur.
2. . Cette couleur varie en fonction du type de magie (divine, mentale, ...) et de "l'alignement" du sort/lanceur du sort.

3. . L'intensité (la taille d'aura qui va entourer le lanceur du sort pendant l'incantation, ainsi que l'éclat de cette aura) est fonction du type de sort et du niveau du sort.

4. . Il n'y a AUCUNE exception. (je sais j'ai mis trois règles, mais il y en a quatre.)

Les couleurs de la magie

Théurgie (Channeling)

- Blanc Argenté. C'est la magie la plus pure. Elle est exceptionnellement rare, voire rarissime. Il n'y a qu'une poignée de personnes sur tout Kulthea qui sont capable de briller de cette couleur en lançant un sort. les armes sacrées (Holy Weapons) brillent de cette couleur. Les Dieux aussi.

- Doré. C'est la couleur de la théurgie bonne.

- Noir avec un halo rouge. C'est la couleur de la théurgie maléfique. Elle est invariablement associée aux dieux de Charon ou a l'Unlife.

Essence

- Bleu. C'est la magie la plus pure, souvent associé aux Iylari son apparition est nettement plus commune que la théurgie la plus pure. Les objets magiques puissants brillent de cette couleur.

- Vert. Bien plus suspect que le doré de la Théurgie, Le vert de l'Essence implique une certaine suffisance ou impureté d'esprit. Cette couleur n'indique pas que la personne est mauvaise, juste que cette personne ou ce sort n'est pas gentil.

- Rouge. C'est la couleur du Mal. Tout ce qui brille de cette couleur est lié au mal.

Mentalisme

- Bleu-Violet. Couleur correspondant à tout ce qui



n'est pas maléfique. Elle est facilement différenciable du bleu de l'Essence de par sa transparence et son manque de consistance.

- Jaune-Orangé. Cela ne Ressemble en rien à un coucher de soleil. Cette couleur collante, voir poisseuse est l'archétype de la couleur maléfique. On ne se sent pas bien en sa présence.

Essænce

- Cette magie primaire (L'Essænce est un peu plus que la somme de toute les autres magies) se caractérise par un arc en ciel de couleurs virevoltantes. Elle se trouve principalement dans les flots l'Essænce, sortes de rivières de flux magiques qui se trouvent partout sur la planète. Ces rivières gênent grandement les communications.

Les types d'aura

Les sorts défensifs sont généralement visibles de par le bouclier scintillant qui apparait.

Les sorts d'attaques font briller leur lanceur pendant l'incantation, puis cette lumière se regroupe dans le projectile qui vas être lancé.

Les sorts de soins font briller la blessure pendant l'action du sort.

Les sorts informatifs ne fournissent pas d'effets visibles.

Les sorts mentaux ne font briller que les yeux du lanceur.

Les sorts passifs sont par nature invisibles. Pas vu, pas pris...

Les sorts subconscients ne sont pas visibles dans des conditions normale d'éclairage. Par contre dans un souterrain, sans lumière une faible aura pourra être devinée.

Les sorts utilitaires entrainent une aura sur la cible.

Les Dieux

Il y a deux panthéons principaux sur Kulthea.

Le premier est constitué par les "dieux du bien". Son siège est Ohran d'ou son nom Les Seigneurs d'Ohran.

Le second est constitué par les "dieux du mal". Son siège est sur Charon ce sont les Dieux de Charon. Chaque panthéon est plus ou moins en guerre contre l'autre, mais c'est exécuté principalement au travers de personnes sur Kulthea. Danas toute l'histoire de Kulthea, une fois seulement, les dieux sont descendu sur la planète. C'était lors des Guerres des Dominions.

Les Grands Groupes

- Les Loremasters : C'est une organisation à l'échelle du monde. On peut résumer leur role un peu comme celui de l'ONU, sans la partie militaire. les Loremasters sont des conseillers, pas des personnes agissant. On trouve généralement un Loremaster pas bien loin du Trone dans tout les grand Empires de Kulthea.

- Les Navigateurs : C'est Air Kulthea. Ils vous transportent (presque) n'importe ou, de (presque) n'importe ou. Le seul problème, c'est que ca coute cher, très cher. C'est normal, ils ont le monopole, très peu de personnes sont capables de franchir les flots de l'Essænce.

- Le Jerak Arenreth. Dire que ce groupe est un gentil rassemblement de boy-scout est un euphémisme. C'est surtout la plus grosse organisation de grand méchants de la planète.

- les Dragonlords. C'est une affaire de famille. Il existe 6 Dragonlords sur Kulthea (il existe plein de dragons aussi). Ils sont référencé comme étant les Dragonlords, ou Le Dragonlord quand on parles de l'un d'eux.

- Il y a beaucoup d'autre organisations, mais il faut en laisser un peu dans l'ombre pour pouvoir bien s'amuser dans le monde.



Les Peuples

Comme d'habitude, je ne rentrerais pas dans les détails, il y a plus de 140 races et variantes de races sur Kulthea. Je vais donc résumer.

- Les Humains. Il y en a plein, partout, sous toutes les formes, pour tout les goûts, avec des pouvoirs spéciaux, sans, des cultures bizarres, d'autres ressemblant étrangement à la Terre à une époque ou à une autre ; bref, il y a l'embaras du choix.

- Les Elfes. Il y a 6 races d'elfes (Erlini, Loari, Linaeri, Shuluri, Dyari, Punkari. Respectivement, des bois, fabriquant, chanteur, aquatique, noir, des

montagnes).

- Les autres (je sais pas comment l'écrire), il y a des nains, des centaures, des hommes oiseaux, des sirénéens (sirènes et tritons), des orcs (lugroki), des trolls, et tout un tas d'autres races. Bien évidemment, en cherchant un peu on arrive même à trouver des demi-quelque chose (Ta-lairi, demi-elfe, Ta-lugroki, demi-orc. Généralement l'autre moitié est considérée comme humaine).

En plus des races, il existe énormément de variation de cultures. La même race peut être proche de la découverte de la poudre à canon à un endroit de la planète, et en être encore à une culture paléolithique à un autre endroit.