



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Rolemaster > Aides de jeu > Shadow World > **Tout ce que l'on doit savoir sur Kulthea sans jamais oser le (...)**

Tout ce que l'on doit savoir sur Kulthea sans jamais oser le demander

dimanche 7 juillet 2002, par [Guillaume](#)

La Folle Histoire du Monde

Premier Age de la Colère (First Era of Ire)

0	Balbutiements de la civilisation
10000 - 12000 env.	La Civilisation Althane est florissante. On dit qu'ils étaient capables d'aller jusqu'aux étoiles.
16000 env.	Les K'Ta'Viiri parviennent au pouvoir. Personne ne sait si ils sont une famille Althane, ou un rassemblement d'Althan portant ce nom.
30000 - 30250 env.	Une rébellion contre les K'Ta'Viiri voit le jour. Cette rébellion est menée par Utha, un cousin de la famille impériale.
30250 env.	Le conflit final entre Utha et l'Impératrice Kadæna transforme radicalement le visage de Kulthea. De gigantesques zones sont ruinées, les Flots de l'Essænce sont altérés. Ils forment une barrière infranchissable qui coupe le monde en deux hémisphères. D'après les légendes, Utha aurait placé deux objets (que l'on appelle les Yeux d'Utha) quelque part dans l'hémisphère. On raconte que très peu de K'Ta'Viiri auraient survécus au conflit, en fait-on ne sait pas.

Interrègne (interegnum)

Environ 100000 ans d'anarchie se succèdent.

On ne sait pas grand chose de cette époque. La civilisation a disparu, la famine et la maladie

couvrent le monde. Des espèces entières sont exterminées, d'autres apparaissent. La Terre est prise de convulsions qui se traduisent par une forte activité tellurique et volcanique.

Durant la majeure partie de cette période les Seigneurs d'Ohran ont protégé des poches de personnes, d'animaux et de plantes, soit en créant des asiles sur Kulthea, soit en les transportant sur Ohran.

Second Age de la Colère (Second Era of Ire)

1	Fondation du collège des Maîtres de Savoir (Loremasters) par Kirin Tethan, Ilmaris Terisonen et Andraax. Tous trois sont des Elfes. Depuis Karilon, ils recrutent des membres pour leur organisation. Ce groupe contribue à faire sortir le monde de l'Interrègne.
1300 env.	Fondation de la cité d'Haalkitaine. Ce n'est qu'un rassemblement de huttes autours d'un temple dédié à Kuor, mais c'est un début.
2000 env.	Apparition de la Non-Vie (Unlife)
2500 env.	Etablissement du Monastère Changramai.
2530 env.	Etablissement de la Bibliothèque de Nomikos. Les Bibliothécaires recrutent des moines Changramai pour leur protection.



3300 env.	Etablissement de la première guilde de Navigateurs. Leur centre opérationnel est Nexus, sur le continent d'Ilyxia.
3300 - 4000 env.	Les Navigateurs étendent lentement leur réseau sur le monde. Ils mettent en place un réseau sophistiqué d'obélisques permettant de les appeler.
3400 env.	Lorgalis arrive à Ulor. Il commence à se constituer une armée.
3451	Naissance de Tethior Le Forgeron, le plus grand forgeron de tous les temps. Son jeune frère Krelj et lui ont créé un nombre impressionnant d'objets puissants pour aider à combattre la Non-Vie.
3840 - 3909	À la requête du conseil des Maîtres du Savoir, Tethior et Andraax créent les six Couronnes de Jaiman.
3910	Six royaumes se créent sur Jaiman avec comme icône du pouvoir les six Couronnes.
4790	Tethior crée les Ilarsiri.
4980	Verzor et une grande majorité de Zor sont détruits par un cataclysme. D'après certains, ils auraient été punis par les dieux.
5410	Chute de Tanara. Les palais des Seigneurs des Nuages sont démantelés.
6450 - 6825	Les Guerres des Dominions. Des armées de démons sortent de dizaines de portails. Shards, Démons, et autres détruisent la vie avec zèle et fougue. Les Seigneurs d'Ohran finissent par se mêler en personne à la lutte. La Non-Vie est repoussée, et tous ses généraux sont tués ou capturés. Ilmaris Terisonen et Tethior sont tués ainsi qu'un grand nombre de Maîtres du Savoir. Andraax, quand à lui, est devenu fou.

1 - 2000	Période de calme relatif. Les Maîtres du Savoir, affaiblis, tentent de rassembler les races une nouvelle fois. Lentement, tous les royaumes sont reconstruits et le commerce reprend. Andraax est introuvable.
3000 Env.	Les Seigneurs d'Ohran réapparaissent.
4008	Rhakhaan et Urulan se déclarent la guerre.
4515	Le premier empereur de Rhakhaan a refusé de porter la couronne du Phœnix est assassiné. Il ne laisse pas d'héritier, le royaume est fragmenté politiquement. La guerre avec Urulan est suspendue.
4520 - 5000 env.	Urulan s'affaiblit. Le royaume finit par se désagréger. Diverses rumeurs courent quand à ce qui sont devenus les habitants d'Urulan.
4650	La construction d'Eidolon se termine. La cité s'élève majestueusement dans le ciel au-dessus du nord d'Emer.
5499	La population de l'île de Plasidar est anéantie. Un devin de Lethys donne un nom à ce massacre : Kaeden.
5704	Un dragon est aperçu à côté d'Eidolon. Il terrorise la cité mais repart en ne faisant aucun dommage. Plusieurs rumeurs naissent suite à cet événement : Les Princes marchands payeraient une " protection " au dragon. Le dragon avait un cavalier.
5894	Une terrible épidémie ravage Rhakhaan. Un tiers de la population meurt.
6035	Les Navigateurs mettent Mur-Fostisyr en quarantaine. Personne ne peut plus aller là-bas grâce à leur services.

Troisième Âge de la Colère (Third Era of Ire)



Comment est fait le monde ?

Kulthea et ce qui se trouve autour

Kulthea est une planète ronde, et ce bien que les Yeux d'Utha coupent la planète en deux.

C'est la septième planète du système. On connaît d'autres planètes dans tournant autour du soleil de Kulthea. Les voici dans l'ordre : Kuluth (R), Rhogan (R), Thasia (R), (astéroïdes), Ithaneus (R), Nemeris (R), Kulthea (R), Liis (R), Ombari (GG), Shiron (GG), Xio (GG), Atalan (GG), Deisa (GG), Ianoris (GG). On pense qu'il peut en exister quelques autres.

Note : (R) : Planète de type terrestre, (GG) : Géante Gazeuse.

Kulthea fait le tour du soleil en 350 jours. Il y a 5 mois de 70 jours ; Winter, Spring, Summer, Autumn (saison d'Iloura), Fall (saison de Shaal). Chaque semaine comporte 10 jours, il y a donc 7 semaines par mois. Logiquement, une journée est divisée en 5 périodes : aube, matin, midi, soir, nuit.

Après s'être intéressé à ce qui tourne loin de Kulthea, voici ce qui tourne 'pas loin' : les lunes de Kulthea.

Ohran, c'est la plus grosse lune. Elle tourne sur elle-même et autour de Kulthea en 70 jours. Elle est tellement grosse qu'elle est visible, même en plein jour.

Varin, c'est la seconde lune par la taille. Elle tourne autour de Kulthea en 10 jours en brillant d'une couleur orangée quand elle est visible.

Charon, C'est la troisième lune. Elle possède une orbite polaire (elle tourne en passant au dessus des pôles). Quand Ohran et Charon sont en conjonction l'Essænce est perturbée.

Mikori, c'est la moins visible. Tout juste une tache dans le ciel la nuit.

Tilok, est la dernière lune de Kulthea. En réalité c'est une lune d'Ohran. Elle est toute petite,

Et très difficile à voir.

Ce qui se trouve sur Kulthea

L'hémisphère Ouest est composé de 14 continents :

Jaiman, Emer, Mulira, Govon, Gaalt, Palia, Folen, Murlis, Mythenis, Iyxia, Thuul, Agyra, Falias et Kelestia.

Ainsi disposés sur la carte.

L'Est

Et bien l'est, pas grand chose... C'est l'Est, personne ne peut y aller, personne n'en revient. Le seul qui pourrait donner des informations c'est Andraax, mais il est fou.

Les Navigateurs n'y vont pas non plus, d'ailleurs certain disent que c'est surtout parce qu'ils ne peuvent pas y aller. Les Yeux d'Utha permettraient de contrôler la barrière qui sépare l'Est de l'Ouest.

La Magie

Kulthea est un monde où la magie est présente partout. Elle est principalement présente sous la forme des flux d'Essænce, mais elle possède plusieurs manifestations.

Note : cette partie est liée intimement à Rolemaster, mais peut être adaptée pour n'importe quel jeu.

La Couleur de la Magie

La magie obéit à trois règles simples :

Règle 1 : Toute magie est caractérisée par une couleur

Règle 2 : Cette couleur varie en fonction du royaume de magie et de " l'alignement du sort/jeteur de sort ".

Règle 3 : L'intensité (la taille de l'aura qui va entourer un jeteur de sort lors d'une incantation) est fonction du type de sort (de la classe du sort) et du niveau du sort (ou du nombre de points de pouvoir investis dans le sort)

Règle 4 : il n'y a aucune exceptions.

La couleur dépend essentiellement du sortilège lancé : un sort maléfique lancé par un mage plutôt bon possédera une aura associée au mal, mais un sort bénéfique lancé par un mage mauvais apparaîtra avec une aura maléfique, avec quelques taches de couleur " bonne ". En somme la nature maléfique d'un sort ou d'un mage l'emporte toujours.

L'Essænce (Arcane) se manifeste par un arc-en-ciel de couleurs virevoltantes.

La Théurgie (Channeling) est caractérisée par trois couleurs :

- Le blanc argenté (silvery white) apparaît sur les " magiciens " théurgistes de la catégorie la plus pure. Exceptionnellement rare, voire rarissime, il n'y a qu'une poignée de personnes sur le monde qui brillent de cette couleur. Les " armes sacrées " brillent de cette couleur.
- Le doré est la couleur des bons lanceurs de sorts de théurgie.
- Le noir avec un halo rouge est la couleur de la théurgie maléfique. Invariablement associé aux dieux de Charon et à la Non-Vie.

L'Essence est aussi caractérisée par trois couleurs :

- Le bleu correspond à la magie la plus pure, souvent associée aux Iylari son apparition est nettement plus commune que la Théurgie pure. Les objets magiques puissants brillent de cette couleur (principalement à cause des sorts d'alchimistes utilisés pour les créer).
- Le vert est bien plus suspect que le doré de la Théurgie. Il implique une certaine suffisance ou impureté d'esprit. Cette couleur n'est pas " mauvaise " mais il ne faut pas nécessairement considérer une personne l'émanant comme étant un frère.
- Le Rouge. Tous ceux qui succombent à l'Ombre brillent de cette couleur. Les " Magiciens Mauvais " tels que les Dyari (désolé de faire du racisme, mais c'est vrai que les Dyari possèdent un taux

anormalement élevé de jeteur de sorts maléfiques) portent cette couleur avec facilité.

Le Mentalisme, lui ne comporte que deux couleurs :

- Le bleu-violet. Tout ce qui n'est pas maléfique, il est facilement discernable du bleu de l'Essence par sa transparence et son manque de consistance.
- Le jaune-orangé ne ressemble en rien à un coucher de soleil. Cette couleur est " collante ", voir poisseuse, enfin l'archétype de la couleur maléfique. On ne se sent pas bien en sa présence.

Les formes d'aura

Le type de sort détermine l'intensité de l'aura voici donc les manifestations en fonction des types de sorts de Rolemaster.

Classe D (défensifs) engendrent un bouclier brillant de la couleur incriminée.

Classe E (élémentaires) sont très évidents quant à leurs effets. C'est pendant la préparation de ces sorts que le lanceur va émettre une aura de la couleur fautive, aura qui va se rassembler dans sa main pour former le 'projectile'.

Classe F (Force) entraîne des effets visibles non négligeables. En effet, les gestes exécutés lors de l'incantation, les objets utilisés, les cibles, bref tout ce qui est concerné par l'incantation, brille de la couleur idoine, pendant la dite incantation.

Classe H (Soins) fait briller la blessure de la couleur adéquate pendant que le sort agit.

Classe I (Informatifs) n'entraînent pas de manifestations visibles, mais dans certains cas, les sorts puissants peuvent émettre une aura.

Classe M (Mentaux) sont pratiquement invisibles. Seuls les yeux du lanceur et les objets magiques concernés par l'incantation brillent.

Classe P (Passifs) sont invisibles... Pas vu, pas pris.



Classe S (Subconscients) ne sont pas visibles dans des conditions normales d'éclairage, mais dans un souterrain non éclairé on distinguera nettement une aura.

Classe U (Utilitaires) forment une aura légère entourant la cible pendant la durée du sort.

Il y a qui sur Kulthea ?

Les Dieux

Kulthea, comme tout monde qui se respecte possède son propre panthéon de dieux. Ils sont divisés en deux groupes décrit ci dessous.

Les Seigneurs d'Ohran

Ce sont les dieux du bien.

Kuor : Roi des dieux du bien, Maître des Flots de l'Essæence.

Valris : épouse de Kuor, déesse de la sagesse et de l'éducation.

Reann : Dieu de la nuit, Maître du sommeil et des rêves.

Eissa : Sœur de Reann, déesse de la mort et de la renaissance. C'est la déesse invoquée lors des rappels a la vie (On lui demande gentiment si elle veut bien , mais attention, de temps a autre il faut aller demander a Klysus).

Phaon : Dieu du soleil et de l'été.

Oriana : Déesse de l'amour, de la fertilité et du printemps.

Cay : Seigneur de la force physique et des prouesses athlétiques.

Iloura : Déesse de la mer et de l'automne (Autumn)

Maîtresse des choses qui poussent, des plantes et des animaux.

Shaal : Dieu de la mer et de l'automne (Fall) Il est appelé le Destructeur par certain à cause de l'action érosive de la mer sur les cotes.

Jaysek : Dieu des arts visuels et de la magie. Frère jumeau de Kieron.

Kieron : Dieu des festivals, incluant les arts de la scène. Frère jumeau de Jaysek.

Teris : Messenger des dieux, Patron de Navigateurs (la guilde des Navigateurs, pas l'organisation planétaire du même nom)

Iorak : Mari d'Iloura, Forgeron de dieux.

Laia : Fille de Cay.

Bæris : Patron des amourettes et de leurs inévitables tragédies.

Talaraine : Patron de la musique et des danses.

Quen : Patron des herbes et des fleurs

Neela : Maîtresse des eaux, patronne des marins.

Vult.

Jaynor.

Les Dieux de Charon

Ce sont en général des dieux du mal. Ils se confondent plus ou moins avec la Non-Vie.

Orgiana : Déesse de la noirceur

Inis : Déesse des plaisirs charnels et de leur perversion, mais elle n'a pas réellement de portfolio. Par contre ses cultes sont invariablement tournés vers les plaisirs charnels et leurs perversions.

Kesh'Ta'Kai : Maître des signes et des symboles. Il est classé parmi les Dieux de Charon, mais on ne peut pas dire qu'il soit réellement mauvais, de plus il hait les Seigneurs d'Ohran.



Andaras : Maître des chats. Même remarque que pour Kesh'Ta'Kai, ce n'est pas a proprement parler un dieu mauvais, c'est surtout que ce n'est pas un dieu bon.

Z'Taar : Champion (non officiel) des Dieux de Charon.

Scalu : Le Faiseur de Nuit (Bringer of Night) et des cauchemars.

Moralis : Dieu de l'amour et de la douleur (si, si le dieu sado-maso par excellence, et en plus ses adorateurs sont encore plus masochistes que les adorateurs d'Inis). C'est l'un des pires, l'un des plus pervers du Panthéon.

Klysus : Dieu de la mort, ennemi d'Eissa, Les morts qu'il affectionne sont celles obtenues par un sacrifice sous la torture... il faut parfois lui demander l'âme d'un mort pour les résurrections (bon courage).

Omir : Assassin de Charon.

Akalatan : servant de Klysus, vérificateur des sacrifices pour son patron.

Morgu : Se promène souvent avec son démon 'familier'.

Zania : Gardienne de la Lune.

Les Maîtres du Savoir

Organisation créée par Andraax, Kirin Tethan et Ilmaris Terisonen il y a plus de 10000 ans pour aider la civilisation à se perpétuer. Depuis la fin des guerres des Dominions, cette organisation c'est borné à fournir des conseils a ceux qui veulent bien les entendre. Elle a établi son centre sur l'île de Karilon. Ce sont des experts en magie et en diplomatie, et leurs conseils sont généralement bons.

Les Navigateurs

C'est une organisation mercantile regroupant plusieurs guildes indépendantes. Cette organisation garantis le transport de personnes et de biens en les protégeant des aléas naturels ou magiques (flots d'Essænce) propres à Kulthea. Ils ont établit un réseau de bornes (obélisques) permettant de faire appel à leur services dans tout l'hémisphère. Il faut tout de même noter que leur tarifs sont tout bonnement prohibitifs, mais ils peuvent se le permettre, ils ont le quasi monopole.

Les Seigneurs Dragons

Il y en aurai au moins 5, mais ils sont peut être plus nombreux. Ce sont des dragons ou des hommes, personne ne le sait, mais en tout cas, ils peuvent apparaître sous la forme de dragon et sous la forme d'homme. Ils seraient plus ou moins lies à la Non-Vie, mais on les a déjà vu prendre fait et cause pour des adversaires de la dite Non-Vie.

Les Seigneurs de L'Essænce

Ce sont les K'Ta'Viiri, Comme Utha et Kadæna. Ils n'existent plus que dans les légendes, mais ils ont laisse une trace suffisamment indélébile sur Kulthea pour pouvoir être cite.

Les groupes et organisation notables