

Kulthea

The Shadow World

-Description des races et fertilité-

I. L'évolution

Au commencement on ne trouve sur Kulthéa qu'un seul peuple d'humanoïdes dotés de conscience : Les Althan. Ils se développent à grande vitesse sur toute la planète, et atteignent un niveau de technologie et de magie important. C'est alors qu'apparaît une scission entre deux groupes : les Althan similaires à leurs ancêtres et les K'ta'viiri¹, des Althan minoritaires et doués de capacités supérieures, en particulier en ce qui concerne les capacités psychiques et la manipulation directe du champ de force appelée Essænce.

Ils deviennent rapidement la caste dirigeante de l'empire que les K'ta'viiri étendent à une grande partie de la galaxie. Au cours de leur évolution, les K'ta'viiri, qui possèdent des connaissances très profondes de la génétique et ayant à leur disposition des moyens technologiques énormes alliés à une grande maîtrise de l'Essænce, se mettent à faire de très nombreuses expériences.

Ainsi, une immense majorité de la faune et de la flore de Kulthéa sont en fait des créations des K'ta'viiri. Il est délicat de définir avec précision quelles races ont été créées magiquement, lesquelles sont des descendants des K'ta'viiri et lesquelles sont un mélange des deux. Il est par contre établi que depuis la fin de la première Ere et de leur guerre fratricide², les K'ta'viiri ne sont plus qu'une poignée sur Kulthéa, et ils ne possèdent plus qu'une infime partie de leurs pouvoirs et de leur savoir.

II. Les races, leurs origines et les différentes branches génétiques.

1. Les Elfes.

Commençons par les Elfes. D'après les Loremasters, si une race a bénéficié des plus grands soins lors de sa conception par les K'ta'viiri, il semble que ça soit bien les Elfes. Il est même fort probable que les Elfes soient des descendants des K'ta'viiri, car ils possèdent des caractéristiques communes comme la plus évidente, leur immortalité mais aussi une grande force intérieure, une plus grande maîtrise de la magie primaire et des capacités diverses que l'on ne retrouve que rarement dans les autres peuples humanoïdes de Kulthéa.

On trouve trois branches chez les Elfes :

- Les Iylari
- Les Erlini
- Les Shuluri

¹ En Iruaric, K'ta'viiri signifie Seigneurs de l'Essænce.

² La grande guerre opposant Kadæna l'impératrice à son cousin Utha, le chef de la résistance, et qui entraîne la destruction de presque toute vie sur Kulthéa.

Les Iylari se subdivisent en trois groupes, les Dyari, les Loari et les Linaeri. Ces trois sous-groupes de la branche des Iylari sont en fait la même race, avec quelques petites différences cependant. Mais ils sont tout à fait capables de se reproduire entre eux (cela ne donne que rarement des grossesses non menées à terme ou des enfants non viables), tous les Iylari sont donc en fait la même espèce.

Par contre les unions entre Erlini et Shuluri ne donnent que rarement des êtres viables et les grossesses sont suffisamment rarement menées à terme pour qu'on les sépare en deux espèces distinctes. Quand aux essais entre Shuluri / Erlini et les Iylari, ils sont quasiment toujours des échecs (ils sont en plus très rares pour des raisons culturelles).

Les Erlini sont presque aussi éloignés de leurs cousins Iylari qu'ils le sont de la plupart des mortels. Quant aux shuluri, les loremasters pensent qu'il s'agit en fait de descendants d'Erlini et d'esprits des mers, ce qui expliquerait leur incompatibilité relative avec les Erlini.

Les Elfes partagent tous une caractéristique commune : une faible natalité. Et plus le groupe est gâté par la nature, moins sa natalité est élevée (Les Linaeri ont la natalité la plus faible). Est-ce une coïncidence ou cela a-t-il été voulu par les créateurs ? Nul ne peut le savoir... à part peut être Andraax ;-)

Une femme Iylar donne généralement naissance à 1 ou 2 enfants au maximum malgré son espérance de vie infinie et son éternelle jeunesse. Pour une raison que l'on comprend mal voir pas du tout (les Loremasters ont plusieurs hypothèses, restriction génétique imposée par les K'ta'viiri, ou peut être résultat étrange de l'évolution des K'ta'viiri si les elfes sont leurs descendants), elles donnent généralement naissance à leur ou leurs deux enfant(s) avant leur premier siècle d'existence, et pas après.

Les Erlini et les Shuluri ont plus d'enfants, mais une femme Erlin ou Shulur donne rarement naissance à plus que 3 ou 4 enfants avant d'avoir atteint son premier siècle d'existence, et n'a généralement pas d'enfants passé cette date. Mais il arrive parfois que des elfes qui n'ont jamais eu d'enfants donnent naissance alors qu'elles sont âgées de plusieurs siècles...

Les elfes ne peuvent pas se reproduire avec les autres races mortelles ou les nains. Ils sont trop différents génétiquement. Mais l'Essænce a parfois des influences importantes sur certaines unions, et les règles de la génétiques telles qu'on les connaît sur Terre sont parfois (qui a dit souvent ?) contrariées par les flux magiques, et parfois même par des bénédictions de divinités qui souhaitent que leurs adorateurs puissent former une petite famille, mais cela reste très rare, et de toute façon, en très grande majorité, l'enfant est stérile. Et puis n'oublions pas qu'on parle de Shadow World, un monde d'heroic fantasy, pas de la réalité terre à terre et parfois contraignante de notre monde ;-)

Mais alors d'où sortent les « semi-elfes » ?!

2. Ta-Lairi³.

Il existe deux sortes de semi-elfes. Tout d'abord, les plus rares, ceux possédant un parent elfe (Iylar, Shulur ou Erlin) et un parent mortel. La probabilité que des enfants résultent d'une telle union est faible, et chaque enfant est spécifique à l'union considérée. Il faut généralement une intervention divine ou une manifestation étrange de l'Essence pour obtenir de tels êtres. Ils sont en règle générale stériles.

La plupart des semi-elfes sont en fait des membres de races à part entières, issues de lointains ancêtres elfes et mortels. Ceci s'explique sans doute par une compatibilité probablement supérieure entre les mortels et les immortels il y a des centaines de milliers d'années, ou alors par le fait que les K'ta'viiri favorisaient grâce à leur maîtrise technologique et magique de la génétique de telles issues dans les unions entre elfes et mortels (à savoir des êtres capables de se reproduire et donc d'engendrer une nouvelle race).

L'espérance de vie des Ta-Lairi est généralement de 100 à 300 ans.

On trouve plusieurs groupes spécifiques de Ta-Lairi :

- Eritari
- Ky'taari
- Punkari
- Sulini
- Vorloi

Les Eritari sont, d'après les Loremasters, des descendants d'elfes et de thesian (un peuple aujourd'hui disparu). D'où leurs oreilles pointues et leur peau brune, ainsi que leurs lèvres pleines.

Les Ky'taari ont plus de ressemblance avec les Iylari que la plupart des autres groupes de Ta-Lairi. Leurs cheveux sont souvent blonds.

Les Punkari possèdent la carrure la plus imposante parmi les Ta-Lairi. Ils sont d'après les Loremasters des descendants d'Erlini ou même de Loari avec des Y'nari ou des Laan.

Les Sulini possèdent sans doute des origines Talath ou Lydians, d'où leurs cheveux blonds et clairs, et leurs yeux bleus ou verts, ainsi que leur peau pâle.

Les Vorloi, enfin, sont les plus rares et les plus étranges des Ta-Lairi. On ne les trouve que sur une île de tout Kulthéa, et ils sont sans doute des descendants lointains d'Erlini et d'esprits de la forêt.

La natalité des Ta-Lairi est limitée, comme celle de leurs ancêtres elfiques, mais ils ont tout de même plus d'enfants, et ils peuvent en avoir jusque relativement tard dans leur vie. La natalité des Vorloi est mal connue, mais celle des autres groupes est généralement de 3 à 6 enfants entre 16 et 100 à 200 ans.

³ Ta-Lairi signifie semi-elfes en Iruaric.

3. Les Nomari⁴

Les Loremasters pensent que les Nomari étaient un peuple différent il y a très longtemps, mais que pour survivre après le terrifiant cataclysme en surface, pendant l'interregnum⁵, ils ont vécu très longtemps sous terre, au plus profond des caves et des montagnes, évoluant en la race actuelle. Mais on connaît mal leurs origines, et les loremasters se perdent en conjectures sur les autres possibilités. Il existe plusieurs races ayant visiblement des racines mélangeant Nomari et autres mortels : Les Hui, les Haidi, les Umli, les Syrkakari et les Fustir-gosts.

4. Les autres mortels.

Un grand nombre de groupes ressemblant assez ethnies « terrestres » existe sur Kulthéa. Ceux là sont largement compatibles et de nombreux enfants non stériles naissent de leurs unions. Ils restent des groupes différents essentiellement pour des raisons culturelles, les mélanges étant assez rares. Mais il y a également des espèces plus rares, étranges et magiques qui ne peuvent se reproduire avec les premières citées.

Anzeti	Duranaki	Jaaderi
Jameri	Jineri	Muadani (a.k.a.Vajaari)
Myri (a.k.a. Talath)	Ochu	Shay
Talath	Y'kin	Y'nar

Ces mortels sont tous très proches (du moins sur le plan génétique) et les différences sont généralement culturelles. Les unions entre ces groupes sont donc rares à cause de raison sociales, et non génétiques. Leur espérance de vie peut aller de 70 à 100 ans, et une femme peut donner naissance jusqu'à une dizaine d'enfants, généralement avant ses 40 à 60 ans.

Ci-dessous j'ai regroupé les autres races qui sont en règle générale incapables de se reproduire entre elles ou avec les ethnies ci-dessus. Pour plus de détails concernant leur natalité et leurs compatibilité, se rapporter au tableau excel.

Centaures	Droloi	Hirazi
Jhordi	Kinsai (a.k.a. Thesians)	Kuluku
Laan (a.k.a. Zori)	Lydians	Mermen & Mermaids
Quaidu	Rasha-ai	Rhiani
Synshari	Zjedrahir	

⁴ Nomari signifie nains en iruaric.

⁵ Interregnum : période sombre de 100 000 ans après la guerre d'Utha et de kadæna.