

# Kulthea

## *The Shadow World*

### -Description-

#### I. La planète

Kulthea est la septième planète de son système solaire. Son diamètre est approximativement de 14 000 Km. Seule l'hémisphère ouest de la planète est connue, son hémisphère est étant inaccessible à cause de puissantes barrières magiques. Ce qui se trouve de l'autre côté est un mystère pour tous.

Kulthéa possède cinq lunes, Orhan, Charon, Varin, Mikori et Tlilok. Orhan est de loin la plus grande, et possède une atmosphère. Son diamètre est de 5600 Km et orbite autour de Kulthéa sur l'écliptique à une distance d'à peine 432 000 Km. Sa rotation est très lente (70 jours) et sa masse est importante (40% de celle de Kulthéa). Son influence (physique et mystique) sur Kulthéa est importante. En particulier, les légendes affirment que Orhan est le lieu de résidence des Divinités du Panthéon d'Orhan. Dans le ciel Kulthéen, elle apparaît comme environ deux fois plus grosse que notre Lune terrienne...

Varin est la deuxième lune, mais elle est beaucoup plus petite (950 Km de diamètre), et orbite à 200000 Km, rendant son disque visible, d'une couleur orangée. Sa période de rotation autour de Kulthéa (écliptique) est de 10 jours.

Charon possède une orbite polaire autour de Kulthéa à une distance de 300 000 Km, et mesure à peine 560 Km de diamètre. La «Lune Rouge » est considérée par les habitants de Kulthéa comme mauvaise, et ses apparitions dans le ciel sont toujours considérées comme de mauvais présages. Elle abriterait le panthéon des divinités de Charon. Lorsqu'elle entre en conjonction avec Orhan, de nombreuses perturbations météorologiques et magiques ont lieu.

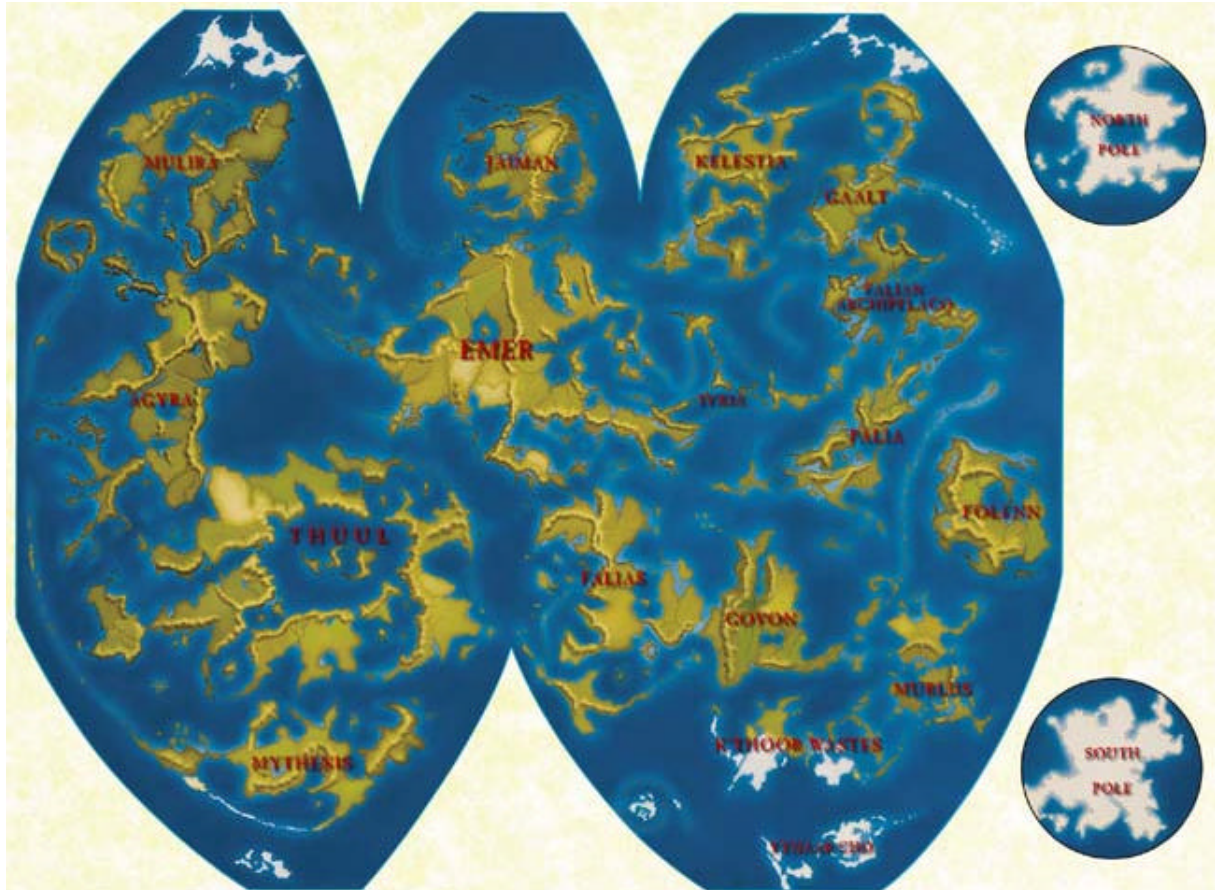
Mikori, orbitant beaucoup plus loin (830 000 Km) et mesurant à peine 160 Km de diamètre, est à peine visible dans le ciel Kulthéen.

Tlilok est en fait un satellite d'Orhan, et n'est visible que contre le fond d'Orhan par les nuits les plus claires. Son diamètre est seulement de 65 Km.



## II. L'Hémisphère Ouest

L'hémisphère ouest est recouverte de grands océans et de nombreux continents (voir carte). Les plus connus (et les mieux décrits par l'auteur) sont **Emer** (le plus grand continent) et **Jaiman** (situé juste au nord d'Emer). La plupart des grands empires et autres royaumes, ainsi que les grandes forces (secrètes ou non) se trouvent sur ces deux continents. Les deux abritent une immense variété de paysages et de climats, des côtes aux montagnes enneigées, en passant par les déserts et les vallées fertiles ou les forêts vierges.



# Emer



# Jaiman



### III. Les Peuples et la technologie.

Les diverses sociétés de Kulthéa possèdent des niveaux technologiques allant de l'âge de pierre (Trolls et Garks ou encore Trogli) à l'âge du fer (Saralis), et certaines cités ou civilisations sont même bien plus avancées, ayant un niveau équivalent à la fin de la renaissance (Rhakhaan ou Ulor) ou au début de l'âge préindustriel (Seł-Kai, les grandes cités Elfes). Kulthéa possède une diversité étonnante de peuples très différents.

#### Les Elfes

Ils ont une grande importance sur Kulthéa. Bien que n'étant largement pas les plus nombreux, ils représentent souvent les nations les plus prospères et les plus avancées d'Emer et de Jaiman.

**Iylari Linaeri** (« High Elves, singers » (Hauts Elfes, chanteurs)) : Ils représentent les plus nobles des communautés elfiques. La plupart d'entre eux possèdent des cheveux d'or, des yeux bleus et une peau pâle et dépourvue d'imperfections. Ils sont musclés mais plutôt minces, et possèdent une grande affinité avec la magie. Ils sont aussi assez arrogants et traitent les autres peuples avec pas mal de mépris. Ils sont plus en osmose avec la nature que leurs cousins Loari.

**Iylari Loari** (« Grey Elves, builders » (Elfes Hauts, constructeurs)) : Ils ont généralement des cheveux noirs, des yeux bruns ou marrons, et une peau pâle bien que plus sombre que celle de leurs cousins Linaeri. Ils ont aussi une structure osseuse plus dense, et la masse musculaire qui va avec. Ils sont également arrogants et condescendants, mais ne montrent aucun désir de conquête ou d'écraser d'autres peuples de leur supériorité. Ils sont bien plus versés dans la technologie que leurs cousins Linaeri.

**Iylari Dyari** (« Dark Elves » (Elfes sombres)) : Malgré leur nom, il est presque impossible pour un autre qu'un Elfe de faire la différence entre un Dyar et un Linaer. Leurs cheveux peuvent par contre être blancs et leurs yeux noirs, gris ou ambrés. Leur peau est légèrement plus pâle que celle de leurs cousins. Ils sont presque invariablement cruels et ambitieux, mettant leur grande habileté dans le royaume de la magie (souvent maléfique) à leur service ou à celui du plus offrant. Ils sont tout aussi arrogants et vaniteux que les autres Elfes, mais n'ont pas leur moralité. La plupart sont des suivants de Moralis ou Inis (Cf VIII. Panthéon).

**Erlini** (« Wood Elves » (Elfes des bois)) : Plus petits et humbles que les autres elfes, ils ont généralement des cheveux de couleur sable et des yeux gris, verts ou bleus. Ils se mêlent généralement plus facilement aux humains, possédant une silhouette moins mince que leurs cousins.

**Shuluri** (« Sea Elves » (Elfes aquatiques)) : Les plus rares des Elfes, ils possèdent des poumons et des branchies, leur permettant de vivre aussi bien sur terre que sous l'eau. Ils ressemblent physiquement beaucoup aux Loari, mais possèdent des cheveux blonds ou blancs, et des pieds et mains palmés. Ils ont également une membrane oculaire leur permettant de voir parfaitement sous l'eau. Ils quittent rarement leur habitat sous-marin, et un Elfe aquatique peut mourir s'il reste en dehors de l'eau pendant de trop longues périodes.

**Ta-lairi** (« Half-Elves » (Semi-Elfes)) : Des peuples à part entières, il en existe plusieurs sortes. Ils portent dans leurs gènes les traces de leurs lointains ancêtres elfes et mortels.

## Les « humains »

Bien qu'il n'existe pas d'humains à proprement parler sur Kulthéa, de nombreux peuples mortels ressemblant beaucoup à diverses ethnies « terriennes » peuplent Emer et Jaiman. On peut citer les plus présents : les Talaths sont de grands humains, très bien bâtis et d'une grande force. Ils ne sont pas réputés pour leur grande intelligence, mais sont capables de grandes choses.

Les Shay sont sans doute les plus répandus sur Emer, ce sont des humains qui ont presque tout en commun avec l'homme commun du moyen âge, ils représentent souvent la masse de la population, là où les Laans, mieux bâtis physiquement et avantagés par la nature forment la noblesse minoritaire. On peut citer les Duranaki (un peuple reclus et étrange), les Y'nari (possédant des traits « asiatiques »), les Kuluku (sorte d'aborigènes), les Kinsai (grands et à la peau noire), les Muadani (humains au teint chocolaté) ou encore les Jordhi (prononcer Jord-Eye) qui possèdent des facultés mentales exceptionnelles. Il y en a bcp d'autres, chacun avec sa culture, sa technologie, et ses particularités physiques, certains étant assez éloignés de l'homme commun (en particulier les centaures, les Hirazi (ils possèdent des ailes) ou les Mermaid (sirènes)).

## Les nains (Nomari)

Petits, trapus, extrêmement résistants et d'une volonté de fer, les nains vivent pour la plupart sous terre, dans les montagnes ou les grottes. Ils sont des forgerons et des guerriers hors pairs, mais n'ont jamais pu égaler les autres peuples dans le maniement de la magie. Leurs yeux sont le plus souvent sombres, bruns ou noirs. Leurs pilosité allant du noir au roux vif. Ils sortent très rarement de leurs cavernes, et représentent un peuple très minoritaire sur Jamain et Emer. Il y a également plusieurs branches de peuples possédant des ancêtres lointains Nomari et d'autres mortels.

## Les Garks, Lugroki et Trogli.

Très nombreux, se reproduisant en grand nombre, mais heureusement d'une intelligence très limitée, les Garks et Lugroki sont les serviteurs de base des « grands méchants ».

Les Garks ressemblent un peu à des grand singes, recouverts de fourrure grise. Leurs bras descendent jusqu'au genoux et ils possèdent une grande queue.

Les Lugroki possèdent des visages déformés et grotesques, des yeux remplis de méchanceté, des crocs dégoulinants de bave, et une peau verdâtre recouverte de pustules. Leur corps musclé possède de longs bras, et leur résistance est connue de tous. Ils sont cannibales, cruels, vicieux et bêtes. La plupart sont incapables de supporter le soleil et agissent de façon stupide, mais certains, plus grands, forts et intelligents, possèdent les mêmes capacités que certains humains. On raconte même que certains pourraient manier la magie. Les Trogli sont plus diversifiés, et certains sont très intelligents. Ils sont mieux bâtis et plus grands que les Lugroki et possèdent une peau légèrement bleutée, ainsi que des yeux rouges et un corps musclé. Beaucoup sont presque à l'état sauvage, mais quelques groupes possèdent un niveau technologique plus avancé...

On trouve également des géants, des trolls, des hommes lézards encore tout un tas d'êtres étranges et étonnants...

## IV. La Magie sur Kulthéa.

Sur Kulthéa, toute magie dérive de l'Essaence (à ne pas confondre avec l'Essence qui est un 'royaume' de magie). L'Essaence est une sorte de champ d'énergie, une «force» qui existe en toute chose, dans (presque) tous les plans d'existence, et qui circule sous forme de «courants» invisibles. Ils peuvent prendre forme visible lorsqu'ils sont utilisés et transformés par des utilisateurs de magie, ou lorsque les éléments se déchaînent, comme par exemple lorsque certains courants se heurtent pour donner naissance à des tempêtes d'Essaence, des phénomènes qui peuvent aller d'une simple bourrasque à des véritables cyclones capables d'anéantir des civilisations.

L'Essaence peut aussi former des barrières infranchissables, et n'est pas partout répartie de façon homogène. Certains endroits en sont complètement dépourvus alors que d'autres en contiennent tellement qu'aucun organisme vivant ne peut y survivre (cela reste très très rare). La barrière d'Essaence qui sépare la planète en deux hémisphères en est un exemple flagrant. Les trois royaumes de magie (Channeling (Théurgie, la magie divine), Essence (la magie des éléments), et Mentalisme (celle de l'esprit)) sont présents. Quant à l'arcane (le quatrième royaume, le plus puissant et le plus difficile), il s'agit en fait de l'Essaence, utilisée sous sa forme primitive, brute.

### Channeling

Il s'agit d'une méthode pour arriver à un effet magique. Dans ce cas précis, elle est de nature religieuse. L'utilisateur de channeling, canalise l'Essaence en faisant appel à sa divinité. Cela peut demander le consentement actif de la divinité en question, pour des sorts puissants. Dans certains endroits, ou s'il a commis une faute vis à vis des préceptes de son dieu, l'utilisateur peut perdre l'usage de ses pouvoirs, ou au contraire, s'il a accompli une action d'éclat, ou s'il se trouve dans un temple de sa divinité, il peut bénéficier d'aide supplémentaire. Les dieux étant très nombreux, actifs et puissants sur Kulthéa, ce royaume est particulièrement puissant.

Blanc : Les sorts lancés par les suivants des divinités d'Orhan sont les plus purs et brillent de cette couleur.

Doré : Ces sorts sont manifestement bons, mais indiquent tout de même un degré de neutralité plus fort.

Noir avec un halo rouge : Indique clairement un sort mauvais, inévitablement associé aux dieux de Charons, ou à la Unlife (La non-vie, sorte de «force invisible», de concept, d'anti-Essaence, dont l'objectif est l'anéantissement de toute vie sur Kulthéa).

### Essence

Associée aux éléments, aux organismes vivants et à la nature en général. L'Essence est le royaume le plus proche de l'Essaence, et se retrouve dans toute chose. Il s'agit sans doute du royaume le plus commun et le plus utilisé sur Kulthéa. L'utilisateur n'a qu'à canaliser l'Essaence qui se trouve autour de lui, mais dans sa forme déjà raffinée par l'Essence elle-même. Ainsi, les effets sont plus facilement obtenus qu'avec l'Essaence, mais sont moins puissants. Il est donc relativement dépendant des courants d'Essaence de l'endroit où il se trouve.

Bleu : La plus pure de l'Essence, indique sans équivoque que le sort est bon, souvent associée aux Elfes (pas les dyari).

Vert : Beaucoup plus mitigée que la bleu, l'Essence verte implique un degré important d'égoïsme ou d'impureté d'esprit. Sûrement pas mauvaise, mais pas non plus pure.

Rouge : Associée généralement avec les Dyari, elle indique clairement un sort mauvais.

## Mentalisme

Les mentalistes sont plus rares que les utilisateurs d'Essence ou de Channeling. Leurs incantations consiste à puiser dans l'Essaence et à la modifier au travers de leur cerveau et de leurs corridors mentaux, par la force de leur pensée. Cette forme de magie est soit bonne, soit mauvaise, il n'y a pas de juste milieu. Il s'agit du royaume qui dépend le moins des courants d'Essaence, car peu suffit aux sorts demandés (le peu d'Essaence puisée est amplifié par le pouvoir de la pensée).

Bleu/violet : facilement discernable de l'essence pure, elle est beaucoup plus pâle et transparente. Indique un sort bon.

Jaunâtre/orangé : Couleur à l'aspect repoussant, indique clairement un mentaliste aux mauvaises intentions.

## Essaence (Arcane)

Les utilisateurs d'arcane sont rares et puissants. Puiser dans l'Essaence brute et primitive est difficile et dangereux. Mais lorsque l'effort est accompli, les résultats peuvent être impressionnants. Sans aucun doute le «royaume» (en fait la «source» des trois autres) le plus puissant sur Kulthéa. Evidemment, c'est le royaume qui dépend le plus des courants de l'Essaence, ce qui est une force mais peut aussi se révéler un point faible.

Un arc-en-ciel de couleurs claires et brillantes indique un utilisateur aux bonnes intentions, tandis qu'un arc-en-ciel de couleurs sombres et inquiétantes feront fuir même les plus hardis.

## Manifestation des sorts

Les sorts défensifs génèrent la plupart du temps une sorte de bouclier, de mur ou d'aura autour de lanceur.

Les sorts élémentaires dépendent évidemment de l'élément, mais l'élément est toujours réuni dans la main brillante du lanceur avant d'être lancé.

Les sorts de Force (qui incluent les téléportations, les télékinésies, les répulsions, etc...) se manifestent généralement par des auras, des raies de lumières...

Les sorts de soins rendent généralement les blessures ainsi que les mains du soigneur brillantes.

Les sorts d'informations n'ont aucune manifestation visible.

Les sorts d'attaque des mentalistes sont généralement difficile à remarquer. Les yeux du lanceur clignent d'une petite lumière suspecte, mais c'est tout.

Les sorts passifs ne trahissent pas non plus les lanceurs.

Les sorts subconscients rendent généralement le lanceur légèrement brillant, mais cela n'est pas nécessaire et est difficile à remarquer.

Les sorts utilitaires (tels que haste, fly, etc...) génèrent une aura de lumière autour du lanceur qui s'estompe au fur et à mesure que la durée du sort diminue.



## V. Les Organisations puissantes

### Loremasters (Maîtres de la Connaissance)

Cette organisation regroupe certains des personnages les plus puissants et les plus influents sur Emer et Jaiman, sinon sur tout Kulthéa. Pour la plupart des Elfes ou des K'ta'viiri (voir VI. Les Eres) ils étudient tout ce qui leur tombe sous la main, ont des informateurs partout, voyagent beaucoup, et amassent tout ce qui peut se lire. Fondée au cours de la première Ere, cette organisation a pour but d'éviter le retour de la Unlife sans confrontation direct, en amassant le plus de connaissance sur le plus de sujets possibles, et en conseillant les pouvoirs en place pour qu'ils ne succombent pas à l'influence des êtres maléfiques. Leur politique non interventionniste n'est modifiée qu'en cas d'extrême nécessité.

### Navigateurs

Existant depuis des temps immémoriaux, les guildes de navigateurs rendent les voyages sur Kulthea possibles. Ils ont en effet le monopole des connaissances concernant les téléportations sans risques, et sont les seuls (à part les loremasters et d'autres personnages puissants) à pouvoir voyager sur de longues périodes en évitant les barrières et les tempêtes d'Essaence, grâce à des artefacts puissants appelés compass. Ils font payer leur monopole assez cher et seuls les riches peuvent s'offrir le luxe de voyager sans risque. On trouve généralement un navigateur dans tous les convois importants pour les longs trajets.

### Cités-Etats

Certaines cités marchandes sont des états indépendants. Fortes de leur puissance commerciale, elles peuvent se permettre de ne pas se placer sous le contrôle de royaumes ou d'empires. Par exemple Sel-kai et Waterfall City (N.E. d'Emer) ou Norek (S.O. de Jaiman).

### Empires

Le plus connu est situé sur Jaiman : l'empire de Rhakhaan

### DragonLords (Seigneurs Dragons)

Ils sont parmi les êtres les plus puissants sur Kulthéa. Si les dragons font partie des créatures les plus puissantes et les plus intelligentes de Kulthéa, les Seigneurs Dragons sont les plus intelligents et les plus puissants des Dragons. Capables d'adopter une forme humaine à volonté, tout en gardant la plupart de leurs capacités, les Seigneurs Dragons ne sont pas très nombreux, mais leur nombre exact est inconnu. Les estimations des Loremasters tournent autour de 6 ou 7. Ils sont tous des maîtres de l'arcane et des combattants hors pairs, et possèdent des terres et des serviteurs. Ils se battent entre eux, mais peuvent également joindre leurs forces lorsque le besoin s'en ressent.

### Jerak Ahrenreth

Peu de personnes connaissent l'existence de cette organisation ultra-secrète. Elle possède des ramifications des espions, des informateurs, des assassins, des traîtres, partout où elle peut en

placer, il paraît même que certains Loremasters travaillent pour le compte du Jerak Ahrenreth mais cela ne fut jamais prouvé. Son dirigeant, Shrek est un personnage terrifiant et sans doute un des plus gros méchant sur Kulthéa. Le but avoué de ce groupe est de faire chuter tous les gouvernements actuels, de vaincre les Loremasters, et de permettre le retour triomphant de la Unlife.

### Cult of Stars (Culte des Etoiles)

Une association d'assassins (toutes des femmes), associée mais aussi rivale du Jerak Ahrenreth.

### Autres groupes

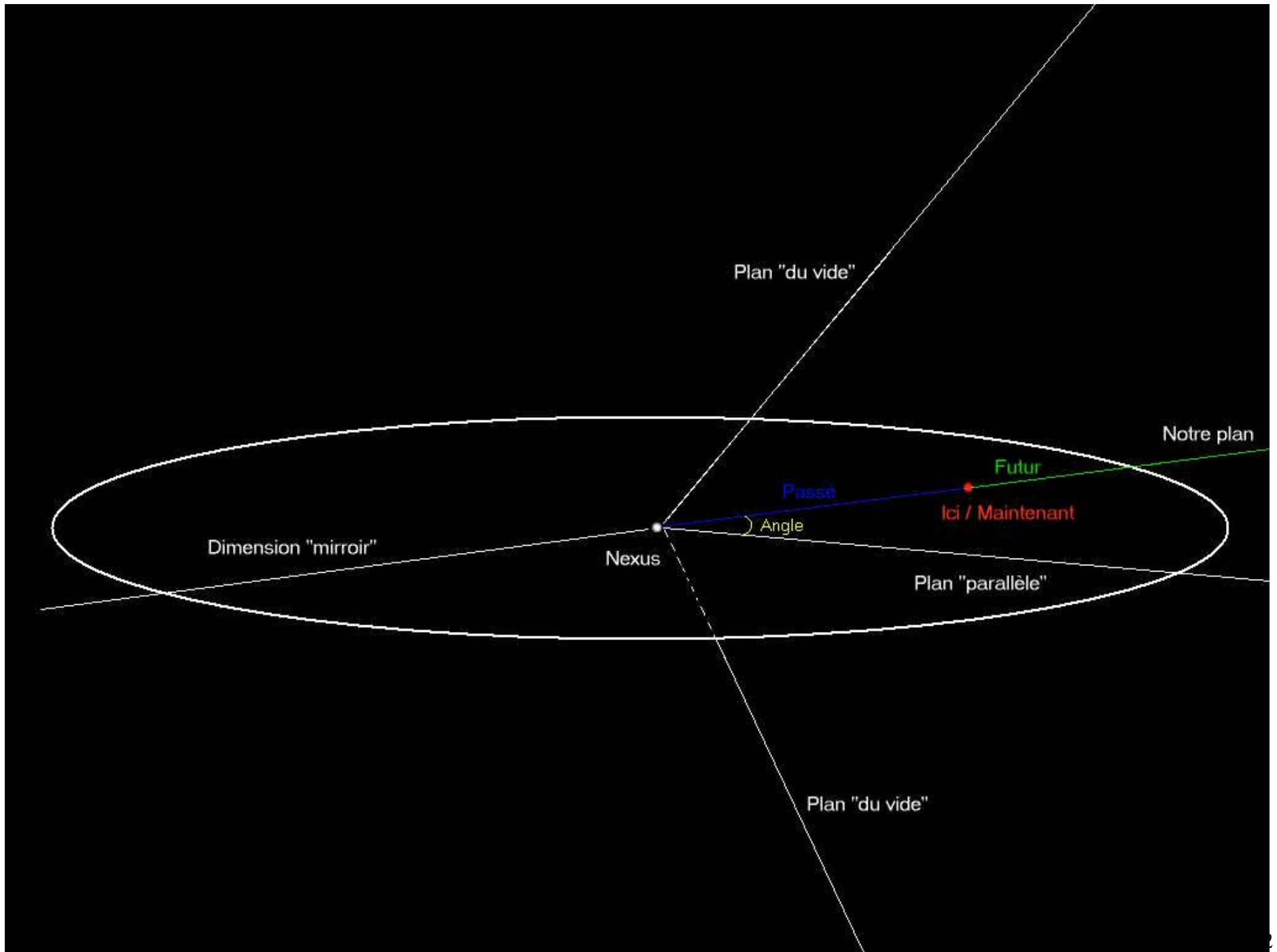
On peut citer les Duskwalkers (groupe de K'ta'viiri survivants), les Soulslayers (un groupe de méchants K'ta'viiri survivants, ennemis des Duskwalkers), l'ordre d'Eissa (Cf. VIII. Panthéon), les 7 ordres impériaux (7 groupuscules machiavéliques, issus des ordres du défunt empire d'Emer, et perverti par le Jerak Ahrenreth), les anges noirs (groupe mafieux agissant dans Sel-Kai et Waterfall City), et encore un grand nombre d'autres (plusieurs dizaines...)

## VI. Les plans.

La représentation des différentes dimensions et des différents plans de l'univers de ShadowWorld est assez complexe, et peut se schématiser comme l'explique un Loremaster dans son écrit : 'La Nature de l'Existence' :

« Commençons par un point sur le sol et appelons le Nexus. Il s'agit du commencement du temps et de l'espace. Partant du Nexus vers l'infini sur le sol et dans toutes les directions, se trouvent des lignes, les lignes de réalité. Nous nous situons sur une de ces lignes, nous éloignant de plus en plus du Nexus au fur et à mesure que le temps s'écoule. Nous sommes à un point donné. Vers le Nexus se trouve le passé, dans l'autre sens se trouve le futur. La ligne totalement opposée à la notre se définit comme étant le chaos. Non pas plus loin dans le passé, puisque le temps s'arrête au Nexus, mais plutôt comme une image miroir. Nous avons ici une dimension. Imaginons maintenant une infinité de lignes partant du Nexus, formant avec notre ligne de réalité un certain angle. Ces lignes ont été nommées, de façon incorrectes, des « mondes parallèles » dont la réalité est altérée par rapport à la notre. Plus l'angle entre les deux lignes est grand, plus notre réalité est déformée. Cela nous donne la deuxième dimension. Maintenant, nous pouvons introduire de nouvelles lignes, qui partiraient également du Nexus, mais s'élanceraient du sol vers le ciel, ou s'enfonceraient dans le sol, créant là aussi un certain angle avec notre ligne de réalité. Ces plans ont été nommés les « plans du vide ». Les seuls à être vraiment connus sont les six plans les plus proches de nous dans l'espace temps. Nous avons donc maintenant trois dimensions. Les « parallèles » sont « d'Existence », tandis que les six plans sont « du Vide », correspondant à une copie négative de notre monde. Les six plans du vide sont relativement similaires aux notre, bien que possédant de très nombreuses différences. Quant aux autres, ils n'ont jamais été vraiment catalogués. Le sorcier Kulthog Ruan prétendait en avoir visité plus de trois cents, mais nous pensons qu'il en existe en fait une infinité. Les choses deviennent maintenant plus compliquées. En effet, certains lieux n'appartiennent à aucune des catégories ci dessus. Ils ne peuvent entrer dans notre schéma simpliste, et il faudra imaginer une sorte de quatrième dimension dans laquelle on trouve les plans du vide total. C'est un espace où l'espace n'existe pas, un temps où le temps n'existe pas. Il n'a pas de relation avec l'existence ou le chaos, ou même ce que nous appelons les plans du vide. Il s'agit d'un lieu qui nous est complètement étranger. Un être vivant tel que nous le connaissons et le définissons, ne pourrait pas « exister » dans de tels endroits. La Unlife vient sûrement d'endroits tels que ceux-ci, mais c'est impossible à prouver. »

Tous ces plans sont particuliers, et contiennent tout un tas de jolis démons. Les portails permettant de passer d'une dimension à l'autre ou d'un plan à l'autre sont légions, peuvent apparaître par hasard lors d'une tempête d'Essaence, projetant les malheureux présents dans un monde où ils sont instantanément transformés en particules de gaz, ou massacrés par des hordes de démons en furie. La magie peut également ouvrir des portes temporaires entre deux dimensions, deux plans ou deux époques.



## VII. Histoire.

### La première Ere (-200 000 / -100 000)

Il y a environ 200 000 ans, la race des K'ta'viiri apparaît sur le monde de Kulthea et se développe très rapidement. En même temps, les divinités actuelles s'installent sur les Lunes d'Orhan et de Charon. Les K'ta'viiri atteignent un degré de technologie suffisant pour conquérir une partie de la galaxie, mais une guerre éclate entre deux factions opposées, l'une dirigée par le bon Utha, et l'autre par sa diabolique cousine Kadaena, l'impératrice de la galaxie, dont le centre politique est Kulthéa.

Le conflit met fin à presque toute vie sur la planète, et les K'ta'viiri sont anéantis. Les très rares survivants se cachent, et quelques uns parcourent encore la surface de Kulthea aujourd'hui. Heureusement, les dieux d'Orhan avaient pressenti le conflit, et avaient sauvé des spécimens des espèces vivantes de Kulthéa.

### La longue nuit (-100 000 / -20 000)

Le monde retourne lentement à une relative stabilité. Les espèces sauvées par les dieux d'Orhan recommencent à peupler Kulthea, mais malheureusement, de nombreuses races comme les Garks ou les Lugroki font également leur apparition.

A la fin de la longue nuit, vers -15 000, les Loremasters font leur apparition, sans doute des descendants des K'ta'viiri, ainsi que les Elfes et les êtres enchantés.

### La seconde Ere (-20 000 / 0)

Grâce aux Loremasters, les civilisations fleurissent, le monde semble vivre dans une paix agréable... jusqu'à l'avènement de la Unlife. Cette force, qui semble se trouver partout, se nourrit de la mort et de la destruction de tout chose. Pervertissant l'âme des faibles, et trouvant dans les rescapés des suivants de Kadaena de puissants alliés, elle commence son travail de sape du monde civilisé.

Ainsi, de nombreuses guerres éclatent. Puis, c'est LA guerre, qui mettra fin à la seconde Ere. D'un côté, la Unlife, utilisant les dieux de Charon, les démons, les prêtres maléfiques, et les Lugroki, de l'autre, les dieux d'Orhan, les Loremasters, les empires et les royaumes des Elfes. Les forces du bien sont victorieuses, mais à un coût énorme. Des espèces entières sont annihilées. Le plus puissant des Loremasters, Andraax, est obligé de s'exiler à l'Est et revient complètement fou, incapable de raconter à ses pairs ce qu'il a vu à l'Est. A la fin de la guerre, les dieux d'Orhan se retirent et décident de ne plus agir aussi directement dans les affaires de Kulthea.

### La troisième Ere (0 / présent [hiver 6054])

Au cours de la troisième Ere, la reconstruction s'opèrent plus lentement. Les Loremasters, prudents, limitent l'accès à la connaissance, en particulier la magie. Les empires se lèvent et s'effondrent, l'Unlife regagne du terrain tous les jours, l'Essaence est capricieuse, et les démons se promènent impunément sur Kulthea. Les forces maléfiques gagnent en puissance, en même temps que les forces du bien s'amenuisent. L'empire de Jaiman est menacé, au nord par les forces du Seigneur Dragon, à l'ouest par les forces de l'infâme Lorgalis. C'est l'Age des Ombres... et c'est l'époque à laquelle, toi, pauvre PJ, tu souffres pour amuser ton MJ adoré. Gniark...

## VIII. Panthéon

### Seigneurs d'Orhan

Kuor : Dirigeant des Dieux d'Orhan, sans doute l'entité la plus puissante existante. Maître des flux d'Essaence et du climat.

Valris : Compagne de Kuor, déesse de la sagesse et de la connaissance.

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

Eissa : Sœur de Reann, déesse de la mort et de la renaissance.

Phaon : Dieu du soleil et de la paternité, représentant de la virilité et de la fertilité masculine.

Orianna : Compagne de Phaon, déesse de l'amour et de la fertilité.

Cay : Dieu de la guerre, de la force et des prouesses athlétiques.

Iloura : Déesse de la Terre, des animaux et des plantes.

Shaal : Dieu de la mer

Jaysek : Dieu des arts visuels et de la magie.

Kieron : Dieu des festivités, de la musique et des chants. Frère jumeau de Jaysek.

Teris : Dieu Messager.

Iorak : Compagnon de Iloura, forgeron des Dieux.

### Les Dieux Sombres (de Charon)

Orgiana : Déesse des flammes et de l'obscurité.

Inis : Déesse des plaisirs de la chair et de la perversion. Surnommée la danseuse.

Kesh'Ta'Kai : Maître des Signes et des Symboles, sans doute le moins méchant des dieux de Charon.

Andaras : Seigneur des félins.

Z'Taar : Dieu de la guerre, de la violence et de la sauvagerie.

Scalu : Dieu de la nuit, maître des cauchemars.

Moralis : Dieu de la douleur et de l'amour (sous sa forme la plus perversie).

Klysus : Dieu-Serpent de la mort, ennemi juré d'Eissa. Le dévoreur d'Ames.

Akalatan : Dieu de la passion, de la fertilité (divinité locale des Lankani).