



Les divers textes de ce numéro comprennent des termes spécifiques à l'univers de Katura. Plutôt que surcharger les textes nous avons préféré rassembler les explications dans un petit glossaire.

En quelques définitions succinctes, ce petit dictionnaire a pour ambition de donner une idée générale de l'univers de Katura, ou du moins une intuition suffisante pour jouer nos scénarios dans une ambiance proche de l'univers tel qu'il est décrit dans les règles. Il est entendu que rien ne remplacera une lecture des dites règles.

Les termes ont été classés par ordre alphabétique dans trois parties distinctes.

Concepts fondateurs de l'univers de Katura

Un (Le ?) concept sous-jacent à Katura est le Faer, une sorte d'énergie «magique» qu'on pourrait rapprocher de «la force» dans Star Wars. Le Faer est considéré différemment suivant qu'il est utilisé à des fins créatrice ou destructrice. A l'origine le Faer était dispensé par Eikos, une entité réalisant l'équilibre des forces à l'instar de Shiva dans la cosmogonie indoue. A l'époque de jeu, Eikos est «mort» depuis longtemps et le Faer est dispensé par deux entités Faériques héritant chacune d'un des aspects du Faer. Ces entités sont Thneskos pour la destruction et Phuomos pour la création. A Katura il n'y a donc pas à proprement parler de dieux, il y a ces deux principes fondamentaux et les entités qui les incarnent. A défaut d'être vénérées, elles sont souvent célébrées. Les êtres vivants sont tous sensibles au Faer et sont plus ou moins attirés par l'une de ces voies. Certains ont en outre la possibilité d'utiliser consciemment cette énergie magique, on les appelle Faerics.

L'antagonisme à Katura ne se fait donc pas entre le bien et le mal, mais entre création et destruction... Une nuance qui peut parfois prendre tout son sens.

- **Eikos** : C'est l'entité qui a créé Katura, qui est à l'origine du Faer et réalisait la balance parfaite entre ses deux aspects. Elle est «morte» depuis longtemps, et à l'époque du jeu il semblerait qu'elle se soit réincarnée quelque part.
- **Faer** : Le «fluide magique» de Katura.
- **Faerics** : Les êtres vivants qui savent utiliser consciemment le Faer.
- **Phuome** : Entité créée par Phuomos et représentative d'un de ses aspects.
- **Phuomos** : Entité créée par Eikos pour incarner l'aspect créateur du Faer.
- **Thnesk** : Entité créée par Thneskos et représentative d'un de ses aspects.
- **Thneskos** : Entité créée par Eikos pour incarner l'aspect créateur du Faer.
- **Thneskophuome** : Entité rarissime issue de l'union d'un Thnesk et d'un Phuome. Car les Thnesks et les Phuomes sont des entités incarnées et ont la capacité de se reproduire avec n'importe quel être vivant.

Mondes décrits dans le livre de règles

Initialement Katura n'était qu'une immense planète. A la mort d'Eikos celle-ci s'est morcelée en une kyrielle de mondes séparés les uns des autres par l'Apsuki, le «gaz» de l'apesanteur. Ces mondes sont invariablement «plats», par opposition avec la forme sphérique d'une planète, et flottent dans une bulle de Psuki, le «gaz» de pesanteur. Il est possible de respirer dans l'Apsuki comme dans le Psuki. Ces deux gaz se différencient par une dernière spécificité : contrairement au Psuki, l'Apsuki disperse l'eau et la rend intangible.

Ces postulats arbitraires et «baroques» permettent une isolation presque parfaite des mondes.

- **Apsuki** : le gaz d'apesanteur qui tapisse l'espace entre les mondes
- **Psuki** : le gaz de pesanteur qui entoure chaque monde de Katura
- **Borcelande** : Un monde contrasté et riche du point de vue des paysages, du climat, et des espèces vivantes. Mis à part la civilisation Favel, les habitants y sont plutôt frustrés et brutaux. C'est aussi un des rares lieux où l'on peut rencontrer des dragons.
- **Monde de la Nuit** : Un monde froid car à bonne distance de toute source solaire. C'est le royaume des loups garous et des vampires.
- **Otroi** : Un monde florissant et doux où coexistent humains, Ménors, Elfes et Elfes du feu, chacun dans sa région respective.
- **Palagre** : Un monde essentiellement composé d'eau et d'îles que l'empereur a bien du mal à garantir des inévitables pirates. Une bonne partie de ce monde est aussi couverte par un immense continent inculte parcouru par des «cannibales» pacifistes.

Races et monstres décrits dans le livre de règles

Les mondes de Katura comprennent un grand nombre d'espèces intelligentes. Leurs noms sont souvent trompeurs car ils ont été empruntés au répertoire commun sans pour autant toujours correspondre à l'imaginaire collectif. L'intérêt de cette liste est donc de résoudre les éventuels malentendus qui pourraient survenir.

- **Cannibales** : Humains à peau noire du continent de Palagre. Ils n'ont de Cannibale que le nom, quoique certains n'aient pas abandonné la pratique. Ils vivent en tribus primitives et apprivoisent de grands sauriens qu'ils utilisent dans leurs tâches quotidiennes.
- **Dragons** : Le saurien que l'on imagine : grandes ailes, long cou et longue queue, une grande intelligence et un caractère trouble. Ils sont parmi les êtres les plus puissants et les plus faériques après les Thnesk et les Phuomes.



- **Elfes** : Gracile, oreille pointue, aime les plantes et les animaux. Rien de spécial à en dire si ce n'est qu'ils penchent clairement du côté Phuomos.
- **Elfes du feu** : Alter ego de l'Elfe, avec la peau noire ainsi qu'un penchant avéré pour la violence et pour Thneskos. Ils vivent préférentiellement sous terre et se déplacent souvent à dos de salamandres géantes.
- **Favel** : Humanoïde mâtiné de félin. Leur civilisation est une des plus raffinée et évoluée.
- **Garol** : Une sorte de loup garou créé par Carnis (le Thnesk de la lycanthropie). Plus proche de l'animal que de l'homme. peuvent transmettre la lycanthropie... Lorsqu'ils ne déchiquettent pas leur proie.
- **Homme loups** : Créatures créée par Carnis pour constituer sa garde personnelle. Bipèdes mâtinés de loup, bien plus réfléchis que leurs compères.
- **Loup garou** : La créature qu'on s'imagine. Son comportement diffère suivant son ascendance : les humains atteints de lycanthropie ne contrôlent ni la transformation ni leurs actes. Leurs descendants, si.
- **Lunaire** : Autour de certains mondes de Katura peuvent graviter des «lunes». Leurs habitants peuvent être de nature différente mais ils partagent des caractéristiques communes dues à l'évolution en Apsuki : infravision, mutisme, résistance accrue. Leur existence est plutôt méconnue et leur aspect effraye le commun des mortels.
- **Ménor** : Espèce très proche de l'homme quoique plus frustré. Habitant des montagnes d'Otroi.
- **Moshaïs** : Humains du désert de Borcelance qui partagent son territoire avec les Favels.
- **Obsidian** : Vous voyez la créature d'Alien ? Bein ça ressemble à ça; au physique comme au caractère. Et ça vit généralement isolé sur les lunes.
- **Squamos** : Humanoïde écaillé et à tête de chevaline, habitant des profondeurs océanes de Pallagre. Ils constituent le quatrième pouvoir parallèle sur ce monde.
- **Vampire** : S'accrochent vaguement au mythe romantique du vampire : humanoïdes améliorés, généralement raffiné et appréciateur de bon sang. Leur espèce est un état et non une «maladie» : le vampirisme ne se transmet pas par la morsure mais par l'union.

