Notes Annwfn

Cheminements...

# Synopsis...

**Elvan, Leysseen et Ysaël** sont dans le complexe de la tour, ils préparent leur départ. C’est la scène d’exposition des trois personnages principaux. Ils sortent de la tour par l’eau, après une cérémonie d’adieux.

Hors de l’eau ils débarquent au sein d’une caravane. L’une des grandes caravanes de Chanseth. C’est l’occasion pour eux de découvrir une partie des us et coutumes des Sethiens. Le voyage dure 3 0 jours, il aboutit à T’an-T’aï.

A la capitale du royaume du désert, la question de la croisée des chemins entre nos trois héros se pose. Finalement, tous veulent, pour des motifs différents se rendre à Panshaw. Donc ils partent ensembles.

C’est alors que peut commencer l’alternance des lieux d’actions et par conséquent des acteurs. En commençant par **Lauranna** et plus tard Narlon. On peut ainsi multiplier les départs d’actions, qui n’auront de liens qu’ultérieurement, comme un grand dessein.

Quelque part à Darsh, une réunion secrète, entre trois personnes, **Lauranna**, un **prêtre** des frères-abîmes, et un **baron**. **Lauranna** est mandatée pour abattre **Narlon Barens**. On veut l’abattre, car dans les signes annonciateurs des devins, il est écrit que cet homme sera le seul à s’opposer à l’expansionnisme de Darsh.

Quelque part à Panshaw, une réunion d’état-major, **le roi et ses légats** ou ceux mandatés par les légats en campagne. On craint une offensive importante de la part des éternels ennemis. La discussion mène à un échange quelque peu violent entre des partisans du calme, et les « paranos » de la guerre. La décision et de rester calme.

Quelque part sur la route qui mène à Panshaw, **Elvan** et **ses amis** font un rêve. Le voyage dure vingt jours, avant qu’ils n’arrivent aux contreforts des montagnes qui séparent les deux royaumes. Ils les franchissent, et découvrent la douceur Panshienne. Direction Derach-Ach.

Quelque part plus au nord dans une auberge, **un jeune espion de Narlon Barens**, se fait assassiner dans des circonstances atroces et mystérieuses. C’est **Lauranna**, bien-sûr.

Quelque part, à Nihel, dans l’ancienne forteresse des templiers, on se prépare à la bataille qui va avoir lieu entre eux (les derniers) et les armées du **Régent**. Un groupe part, pour Panshaw, dans le but d’embaucher un légat comme mercenaire, afin qu’ils restaurent la puissance des templiers, en leur apprenant l’art de la guerre Panshien.

**Elvan** part de Chanseth, après avoir fait des emplettes avec **sa sœur et Leysseen**, en direction de Panshaw. Bien-sûr, il y a eu un passage avec le clergé Baferiste pour obtenir des informations sur l'hypothétique lieu de retraite du dernier prophète, **Ob-Nekoby**. En effet, le but immédiat **d'Elvan** (celui qu'il pense être celui de sa vie.) est de trouver **Nekoby**, de se coller à lui pour apprendre, et pourquoi pas (mais il ne faut pas en avoir la prétention.) poursuivre son œuvre. **Leysseen** et **Ysaël** quant à eux le suivent, au moins jusqu'à Panshaw, car ils veulent y trouver du travail (Mercenaires.).

En chemin, ils vont croiser la légion de **Narlon** **Barens**. C'est là qu'aura lieu le premier gros bouleversement dans la vie de nos héros. En premier lieu, **Elvan** rencontre par erreur **Lauranna** venue tuer Barens. Elle se rabat sur **Vinckharm**, mais c’est là qu’elle comprend avec sa formation du Morganat, que le déséquilibre qu’elle crée ne va pas servir Kineen comme il le prévoyait. Mais, au contraire renforcer la position dominante de Barens. Vinckharm c’est aussi le prétexte pour s’éloigner d’Elvan.

En même temps les trois sont entrés au service de l'armée Panshienne, au sein (provisoirement) de la XXème légion, dans le corps des mercenaires étrangers. C’est le seul corps où l’engagement n’a pas de durée minimale obligatoire. Elvan décide de rester un peu pour des raisons futiles. La difficulté vient de la séparation. Mais, si c’est le lieu où s’épanouissent Leysseen et Ysaël, Elvan lui est en décalage. Sa vue se dégrade mais sa perception de la magie augmente. C'est la première rupture, notamment entre **Elvan** et sa **sœur**…

Ysaël se bat régulièrement dans des petits combats d’arène. Elle rejoint une escouade de femmes éclaireurs. Elle va disparaître dans une bataille contre Kotzash. Elle est obligée en cours de combat de revêtir un plastron ennemi pour se protéger. Elle sera ramassée parmi les blessés kotiens. La perte de sa sœur décide Elvan de quitter la légion.

Suite à cette bataille gagnée par les panshiens. Les kotiens vont refluer rapidement de manière surprenante. En fait, ils ont reçu cet ordre de leur commandement qui vient de passer un accord avec Darsh pour la grande offensive de l’automne. Barens est le seul qui va y voir un signe étrange.

Quand il quitte la légion, c'est pour se rendre plus au nord dans une petite ville portuaire. C'est là qu'il va obtenir les informations lui manquant sur **Nekoby**. Pour finir, il va trouver le prophète…

écrire **une ou deux scènes dans la tour**. Une où ils sont plus jeunes, une où ils sont proches du départ.

Voir 2 scènes d'expositions supp. 1 pour Leysseen, 1 pour Ysaël.

# Les pièges…

## Les Baferistes, ou la trahison

Kalindahar, ne pense pas mal faire. Mais il est en accord avec le clergé régulier Baferiste pour retrouver le dernier prophète et le ramener au sein de l'église. Le but est de renouer avec une tradition et des symboles qui stopperont l'asphyxie lente de la religion (tuée par le dogme.). Pour cela, sachant qu'Elvan veut le retrouver, il le fait suivre et espionner par des exorcistes Baferistes. Ceux-ci devront à un moment devancer notre héros pour lui "souffler" le prophète.

Ceci nous amène à ce pourquoi les jeunes sont formés à la tour. A propager la foi !? La tour est-elle une oeuvre de bienfaisance ?

## Les sorciers noirs, ou le Fléau

Ils ne veulent pas révéler le Fléau, mais lors du réveil de celui-ci l’apocalypse arrivera, le jour de la fin des temps. Il faut que l’élu travaille avec le clergé à vivre et mourir pour ce moment Ils savent que l'élu est "réveillé", qu'il s'est levé à Chanseth, mais ils ne savent pas qui il est. Ils vont donc user de tous leurs pouvoirs (Nécromancie, clairvoyance, espionnage…) pour le trouver et l'amener à réaliser la prophétie, si besoin malgré lui. Ainsi, une fois localisé, ils vont prendre contact avec lui, tenter de le soudoyer, se rompre le dos et donc l'amener de force à réveiller le Fléau par de l'intox (notamment.).

## Le Morganat, ou la prophétie du Messie (le Lid-Gesah'Arch)

Elles veulent révéler le Messie. Mais elles veulent le maîtriser. L'idée, est d'en faire le guide suprême politique et spirituel qui unira les peuples dans le Jihad. Avec les femmes en éminences grises pour parfaire l'équilibre. Par ailleurs, le Morganat estime que la puissance de Panshaw va mener ce royaume vers une politique d'expansionnisme. Hors pour maintenir l'équilibre, il faut affaiblir cette puissance militaire. C'est pour cette raison, qu'elles vont donner un coup de pouce à l'attaque surprise des autres royaumes (Kotzash et Darsh) en sapant le travail de renseignement du roi de Panshaw, mais également, en faisant supprimer quelques légats (stratèges de Panshaw.) par Lauranna entre-autre…

# Les personnages

## Elvan

Jeune homme de 18 ans, orphelin, Jidaï-Atah qui va se révéler être le plus puissant "Mage" qu'est jamais porté cette planète. Enfin, son destin secret est d'être le Lid-Gesah'Arch, ou messie qui délivrera le monde du "Fléau". Comme tout héros qui se respecte, il a peur de son destin ou de ce qu'il en pressent. On doit sentir que se joue en lui et autour de lui des forces qui le dépassent. Sa première quête (Ob Nekoby) est la première étape pour sa recherche personnelle. ATTENTION, il la conçoit comme un but ultime, ce n'est qu'au fil des ans que le temps le rattrape toujours, le sortant de sa routine, de sa retraite, le menant malgré lui vers son destin…

1m82 élancé et svelte, les cheveux châtains mi-longs regroupés en catogan ,une queue de cheval, le plus souvent ; ses yeux verts trahissent son origine panshienne. C'est un jidaï-Atah, il porte l'opale des croyants. Il est doux, calme, raisonnable (un peu trop), curieux et incisif.

Du fait de son long séjour au sein de la tour et de quelques erreurs de débutant il a des problèmes de vues. Celle-ci va aller en déclinant jusqu'à la cécité ; C'est le "mal de la tour". Il a peur des femmes et a un faible pour les drogues douces, qu'il va découvrir après la mort présumée de sa sœur.

## Le Fléau…

Petites précisions : C'est l'absence de liberté de libre-arbitre et de raison. C'est l'anéantissement de la pensée individuelle au profit de la pensée universelle et collective et donc de tout ce qui en découle (disparition des formes artistiques, entre-autre.) Il s’agit d’une machine qui agit par onde sur les cerveaux. Les scientifiques de Panshaw vont œuvrer à son réveil en toute ignorance.

De même, la religion n'est pas mauvaise. C'est son interprétation par les hommes qui la rend cruelle (S'ul-Tan) ou intolérante (Eù). Le dogme fige la parole et enferme la foi. L'église n'est qu'un instrument de pouvoir, plus un « véhicule » de la parole.

Étoffer la religion ! Symbolique du fléau et du libérateur. On supprime toute réf. écrite seule l'idée doit rester. L'église et le dogme ne doivent pas paraître mauvais, mais obtus.

## Leysseen

Par rapport à Elvan, il est de ces gens qui acceptent dès le départ qu'il y a deux parts en eux. Le mal fait partie de l'homme, il faut le savoir, se connaître pour s'en servir, si besoin est. Si Elvan est d'accord sur le principe de la reconnaissance, c'est pour ne jamais s'en servir et toujours combattre (éviter la facilité). Leysseen sait qu'il a un destin à accomplir, et tout doit être mis en œuvre pour le réaliser, tant que le but ultime sert le Bien de tous et la Paix…

Brun aux yeux verts, cheveux longs souvent ramenés en catogan. 1,78m le corps est puissant, athlétique, les épaules carrées. Le visage est plutôt allongé et les yeux sont très légèrement en amende.

Il est calme, réservé et réfléchi. Son humour pince sans rire et ironique n'est pas toujours bien perçu, il peut être très incisif dans ses réparties.

Un tatouage apparaît progressivement dans son dos et sur l'ensemble de son corps. Il s'agit d'un dragon enveloppant depuis sa cuisse droite jusqu'à son épaule gauche. Ce tatouage apparaît de lui-même par à coup, souvent accompagné de rêves douloureux. C'est la marque des empereurs de Nihel.

## Ysaël

1,68m elle est vive et passionnée. Elle porte les cheveux châtains courts à la garçonne. Ses yeux sont bleus « océan ». Elle est directe, un peu trop et a un petit côté « féministe » qui agace. C'est une guerrière la volonté d'acier.

C'est une guerrière. Sa vie est jalonnée de morts et de destruction. C'est la maternité avant la naissance, qui va bouleverser sa vie. La Vie lui est révélée, cette autre part d'elle-même (celle qui donne la vie.), part qu'elle rejetait jusqu'alors. Si la mort va continuer, l'esprit avec lequel elle la dispense va complètement changer. De l'indifférence teinté de cruauté, ou de la rage voilée de mépris elle passe à la compassion et au pardon. La mort devient une étape, une délivrance, une nécessité et plus un sport, un objectif aveugle, ou une fin de non retour. En fait c'est le lien étroit entre Vie et Mort qui va se révéler.

C’est la première femme humaine à survivre et à donner naissance à un enfant mi humain, mi-krillien. Grâce à Elvan elle va accepter et aimer son enfant en elle. Car c’est la peur qui rongeait les femmes jusqu’ici. La peur de l’autre, la peur de la différence, la peur d’un problème ou d’une complication, la peur de l’inconnu.

## Narlon Barens

Il est petit, 1,65m, châtain foncé et les yeux noisettes. Le visage est carré et les cheveux courts à la mode militaire. C'est un homme autoritaire, juste et très charismatique. C'est un tacticien et un stratège hors pair. Il est également très ambitieux, mais son ambition est guidée par des idées de grandeur du royaume.

## Lauranna d'Hypre-Belle

1,80m, élancée, athlétique, blonde aux yeux verts. De petites fossettes quand elle sourit (ce qui est rare). Guerrière du Morganat, elle maîtrise la technique de la voix (Inaï mu waad).

Elle est sûre d'elle, décidée et calculatrice. Elle est d'une beauté à couper le souffle ce qui l'a amené à être plus que méfiante envers tous ceux qui l'approchent et la complimentent ; particulièrement la gente masculine.

# Notes

## La colonisation terra-mercurienne...

La présence, l'influence terra-mercurienne doit être discrète mais omniprésente. Elle a façonné les comportements et les sociétés.

Deux cas de figure :

La population annouvéenne était assez disséminée et peu nombreuse, dans un état technologique très archaïque qui a permis un fort développement de la population des colons. Dès lors, elle s'est implantée comme aux states. Elle a créé des réserves pour les annouvéens d'origine.

La population annouvéenne était très importante, fortement urbanisée et suffisamment avancée pour intégrer les colons, ou pour les accepter. Dès lors, la population des colons n'a pas dû être très importante. Elle est restée confinée aux rôles scientifiques et politiques clés. Il faut alors gérer les différences physiologiques et les métissages.

La première solution semble plus prometteuse. Elle offre notamment la possibilité d'amener la magie par la rencontre des deux pensées.

# Notes d'intention...

Ne pas hésiter à créer des moments d'observation, entre nos trois héros. Leurs réflexions sont tout aussi importantes que le reste. Par exemple, pendant le voyage, Elvan regardant la complicité grandissante entre Leysseen et Ysaël…

Ne pas hésiter à créer de la description de paysage, des traversées, ponctuée de ressentis des héros.

Ne pas hésiter à faire des digressions vers d'autres lieux et d'autres personnages. Afin de dynamiser le récit, de créer des ellipses et de montrer les chemins parallèles jusqu'à leur croisement. On doit sentir qu'il y a beaucoup d'enjeux divers, et de forces en action autour des héros et sans qu'ils le sachent.

Comme dans le Seigneur des anneaux, il faut créer une histoire à cette planète, un long passé que relatent d'antiques et rares livres. Livres pour ce qui concerne l'histoire d'après la colonisation, tradition orale pour avant…

Penser à travers les dialogues (jamais inutiles.), à travers les observations, les en-têtes et les digressions de l'auteur à bien préciser par touches successives les différences régionales ethniques; les us et coutumes, la manière, les comportements des gens, les variations subtils au sein même d'un seul royaume et ce qu'en ressentent et comprennent les personnages (Nord//Sud//Est//Ouest//Campagne//Ville//Frontières, etc.).

Les personnes rencontrées au fil du temps doivent paraître importante au lecteur. Elles doivent avoir un nom, des manies, des petits trucs qui les distinguent des autres. Le lecteur doit pouvoir croire à une importance quelconque de tel ou tel personnage. Il doit pouvoir être dérouté de la disparition ou plus radicalement de la mort de ces personnages qu'il croyait important. ( cf. Pierre Bordage : Les guerriers du silence).

## Symbolique

le 3 et le 7 doivent être récurrents. Soit directement, soit par les multiples.

Voir comment on peut intégrer le nombre d'or.

On parlera du culte d'Eù, pour l'entité universelle, ou Eùz dans certaines régions.

D'où vient la magie ? Comment s'explique-t-elle ?

C'est une harmonie avec la nature pour la modeler à sa volonté, une conscience des flux et des matrices. Le corps du Jidaï ne fait alors plus qu'un avec la nature. Comme il y a un bouleversement de l'ordre établi, il résulte une souffrance pour le Jidaï.

Sauf dans le cas d'Elvan...

La rencontre avec ob nekoby doit avoir lieu en hiver. Elvan et Leysseen sont attaqués par une meute de loups. Ils sont hébergés et soignés par le prophète présenté comme un bûcheron. C’est au fil d’une discussion qu’Elvan doit comprendre, comme le lecteur.

A la première rencontre entre Elvan et Lauranna, elle va le laisser presque mort. Elle sait que étonnamment, elle ne l’a pas achevé mais elle se réfugie derrière une pseudo clémence envers l’innocent. Il doit s’être bien battu, mais elle est plus rapide, plus forte et plus expérimentée.

L’enquête du meurtre doit mener l’officier enquêteur à la légion (description de l’ambiance). Il rencontre le remplaçant du légat de la légion et l’alerte sur une possible atteinte à sa personne ou à l’intégrité de la légion. Il doit émettre des doutes sur ses capacités mais en son for intérieur. Mais il n’a pas de preuve donc difficile à convaincre sur de simples présomptions.

Pendant une nuit de voyage. Elvan est la cible d’une tentative d’assassinat. Il ne doit pas se rendre compte que c’est lui qui est visé. Mais d’autres du camp peuvent le comprendre. Peut-être Leysseen. Juste après Leysseen fait un cauchemar du dragon.

Après l’attaque :

Les belikéens rentrent et dévoilent leurs intentions…

Les jeunes discutent

Le dragon doit s’éveiller. Ce cauchemar fait suite à son premier véritable combat.

Barens part en campagne au sud-ouest

Le deuxième meurtre dans les marches ou plus au sud. Elle s’infiltre dans le camp cette fois et va user plusieurs fois de la voix.

Scène d’enquête avec le guetteur : sort qui modifie la vue pour mettre en surbrillance les éléments organiques (cheveux, poils, sang, sperm…) Sort de lecture du passé, les voix et les vibrations conservées par le bois)

La fin du prophète se termine par la mort d’Ob Nekoby et le début de la guerre entre Darsh et Panshaw. Elvan et Leysseen vont repartir au début du T2

La guerre entre Darsh et Panshaw est telle qu’elle va inciter Llarkno à prendre parti pour des raisons idéologiques et économiques pour Panshaw. C’est à ce moment que les accords secrets entre Darsh et Kotzash entrent en vigueur. Kotzash va harceler les flottes de commerce de Llarkno et étouffer le ravitaillement panshien.

Les livres pourraient être :

Le prophète

L’aigle et le lion

Le dragon

Le messie

Le messie : c’est la lutte entre Elvan et le fléau. Les scientifiques humains reviennent aà leurs anciens travers et imposent leur vision.

L’aigle et le lion : C’est la guerre. La chute de Panshaw et la montée de Barens. C’est aussi la montée en puissance de Leysseen dans l’ombre de Barens.

Le dragon : C’est la révélation du dragon réincarné. Leysseen victorieux à Panshaw revient à Nihel patrie de ses ancêtres pour y être couronné.