# Annwfn

Notes

[Annwfn 1](#_Toc433099693)

[I Religions – Cultes et Croyances 2](#_Toc433099694)

[.I.i Le culte de l'Entité 2](#_Toc433099695)

[.I.ii La cosmologie annouvéenne 4](#_Toc433099696)

[.I.iii Le culte de S'ul-Tan 4](#_Toc433099697)

[.I.iv S'ul-Tan et Eù 5](#_Toc433099698)

[.I.v Les frères-parents 6](#_Toc433099699)

[.I.vi La société des objectivistes 6](#_Toc433099700)

[.I.vii Le Morganat 7](#_Toc433099701)

[.I.viii Les prêtres-prêcheurs 7](#_Toc433099702)

[.I.ix Le livre du Lid-gesah’Arch 7](#_Toc433099703)

[II Histoire et Géographie 7](#_Toc433099704)

[.II.i La colonisation 7](#_Toc433099705)

[.II.ii Les ères 9](#_Toc433099706)

[.II.iii Le calendrier annouvéen 10](#_Toc433099707)

[.II.iv Les krilliens ou êtres-souches 10](#_Toc433099708)

[.II.v Chanseth 11](#_Toc433099709)

[Données géographiques 12](#_Toc433099710)

[.II.vi Llarkno 12](#_Toc433099711)

[Données géographiques 13](#_Toc433099712)

[.II.vii Panshaw 13](#_Toc433099713)

[Données géographiques 14](#_Toc433099714)

[.II.viii Nihel 14](#_Toc433099715)

[Données géographiques 15](#_Toc433099716)

[.II.ix Darsh 15](#_Toc433099717)

[Données géographiques 16](#_Toc433099718)

[.II.x Bel Buk 17](#_Toc433099719)

[Données géographiques 17](#_Toc433099720)

[.II.xi Kotzach 18](#_Toc433099721)

[Données géographiques 18](#_Toc433099722)

[.II.xii Cahour 19](#_Toc433099723)

[Données géographiques 19](#_Toc433099724)

[III Personnages morts ou vivants 19](#_Toc433099725)

[.III.i Herckrt-N’Bafer 19](#_Toc433099726)

[.III.ii Vloar-Ceft 20](#_Toc433099727)

[.III.iii Lou'es-did Teranu 20](#_Toc433099728)

[.III.iv Lac-N’Cy 20](#_Toc433099729)

[.III.v Coor-M’ock 20](#_Toc433099730)

[.III.vi Cej-Navack 21](#_Toc433099731)

[.III.vii Sulca 21](#_Toc433099732)

[.III.viii Ob-Nekobby 21](#_Toc433099733)

[IV Science et technologies 22](#_Toc433099734)

[.IV.i Codification type des messages terra-mercuriens. 22](#_Toc433099735)

[.IV.ii Les armes 22](#_Toc433099736)

[.IV.iii La médecine 23](#_Toc433099737)

[.IV.iv La magie 23](#_Toc433099738)

[.IV.v Les communications 24](#_Toc433099739)

[V Société – Économie 24](#_Toc433099740)

[.V.i La Guilde des télépathes 24](#_Toc433099741)

[.V.ii La guilde des caravaniers 24](#_Toc433099742)

[.V.iii L'art 24](#_Toc433099743)

## Religions – Cultes et Croyances

### Le culte de l'Entité

La religion principale est celle de *l'Entité universelle ou Eù[[1]](#endnote-1)*. Dans la cosmogonie annouvéenne, l'Entité est l'être ultime, l'aboutissement. L'essence même de l'âme désincarnée, la conscience de tout (voir aussi [les êtres-souches](#krilliens)) et de tous. Elle est l'addition de toutes les âmes individuelles arrivées à l'état de conscience ultime (*S'ul-genah[[2]](#endnote-2)*). Cet état de plénitude est dépouillé de toute souillure, de toute haine, envie, peur ou colère pour n'être plus qu'harmonie.

Les hommes ont atteint un stade avancé de conscience mais pas ultime. Ils sont la dernière étape vers l'Entité. Les autres êtres vivants n'ont pas atteint la conscience, ils n'en sont pas moins utiles ou nécessaires à la Vie. Leur état est appelé « le songe paradoxal » (*N'ah-genah[[3]](#endnote-3)*).

La foi principale est basée sur la recherche volontaire ou non de l'état de grâce. Cette recherche est le but de la présence sur le plan matériel (Annwfn ou toute autre planète habitable). Elle se fait par un travail sur soi qui peut se faire sur plusieurs vies (réincarnation). Ce travail de longue haleine est une prise de conscience progressive de tout son être ; ses défauts, ses qualités, la compréhension de ses peurs, de ses envies et un équilibre intérieur-spirituel de tous ces éléments : l'Harmonie.

Le culte de l'Entité est exercé par le clergé régulier (Baferistes) officiellement créé en 753 un peu avant la Grande Paix. Il repose sur le livre des prophètes (*Maamù[[4]](#endnote-4)*). Ce livre est une compilation des écrits de sept hommes. Chacun, ayant eu une vision de la Vérité avant leur *S'ul Genah*, ils l'ont retranscrit dans des ouvrages plus ou moins longs aux styles très différents. Ces livres sont fortement marqués par la prophétie du *Lid-gesah'Arch* [[5]](#endnote-5)(le court chemin) qui reviendra d'entre les morts et sauvera l'humanité du Fléau (*Ih'Tahq[[6]](#endnote-6)*). Lors de sa création le clergé n'avait pas encore compilé le livre des prophètes, celle-ci n'interviendra qu'en 1328, soit tout juste 25 ans !

Le dogme est essentiellement défini d'après le premier livre, celui du *Lid-gesah'Arch*. Son auteur est Herkrt-N'Bafer. Le clergé est défini d'après ses écrits, mais il est encore en pleine structuration. Le clergé a plusieurs devoirs dont :

* celui de proclamer la foi en l'Entité.
* Il doit répandre la Vérité sur l'existence et son but ultime (*S'ul-genah*).
* Il doit aider le pouvoir terrestre à rendre la justice pour favoriser la révélation.
* Il doit tout mettre en oeuvre pour trouver le *Lid-gesah'Arch* et le distinguer des imposteurs afin de l'aider à vaincre le Fléau.

Les autres livres sont :

* Le livre du Dormeur éveillé de Vloar-Ceft
* Le livre de Tous les dangers de Lac-N'cy
* Le livre du Héros éternel de Coor-M'ock
* Le livre des Cycles éternels de Cej-Navack
* Le livre des Étoiles de Sulca
* Le livre du Disciple de Ob-Nekoby

Le clergé et les croyants en l'Entité se distinguent par le port de l'opale. Une pierre sertie dès la majorité dans le front de la personne. Cette pierre est toujours ovale, a toujours la même taille et la même pureté mais le bijou qui sert de support peut varier selon la richesse de la personne. Ce symbole fait référence au rocher sur lequel prêchait le premier prophète.

En revanche, la couleur de la pierre varie en fonction de la place que l'on occupe au sein du clergé Baferiste (courant orthodoxe).

Ainsi, l'opale noire (sans couleur - vierge) est celle des croyants, hors clergé donc.

L'opale bleue ou azur est celle des novices. Ils viennent d'entrer dans les ordres et suivent encore la formation du clergé régulier.

L'opale violine est celle des prêtres ou Initiés Il sont le premier rang du clergé et n'ont aucune charge mais assiste les Initiés de second rang.

L'opale verte est celle des prêtres-paysans. Ces prêtres initiés du second rang ont la charge de plusieurs villages dans les contrées reculées ne disposant pas de bourg important, c'est une charge difficile et que la hiérarchie tente de ne jamais délaisser.

L'opale rouge est celle des prêtres-urbains. Ces prêtres initiés du second rang ont la charge d'une cité, ou d'un quartier pour les villes importantes.

L'opale jaune est celle des Initiés-scribes du troisième rang. Ceux-ci ont la charge de retranscrire les livres des prophètes, de rédiger, archiver tous les écrits, édits et autres bulles de l'église, mais aussi de compter ses revenus et de rétribuer le clergé en fonction de son rang. Ils sont « l'administration » de l'église.

L'opale rose est celle des Initiés du quatrième rang. Ils forment le collège décisionnel de l'église. Ils sont élus pour dix ans par l'ensemble du clergé au suffrage universel. Chacun d'eux à la charge du clergé d'une région donnée. On les nomme exorcistes.

L'opale blanche est celle des Initiés du cinquième rang ou grands-exorcistes. Ils sont au nombre de huit et sont élus à vie par le collège des Initiés du quatrième rang de chaque royaume composant le monde d'Annwfn. Ils nomment à vie un *Kon-S'ul* [[7]](#endnote-7)(l'âme consciente) qui orientera durant sa vie la politique du clergé.

Il existe un clergé régulier fait d'hermites regroupés en monastères totalement refermés sur eux. Ceux-ci porte tous une opale bleu nuit. L'ordre, les rituels et la hiérarchie au sein des monastères peut varier légèrement, mais elle est sensiblement la même partout. Un monastère accueille rarement des étrangers en son sein, mais il dispose toujours d'un ou plusieurs bâtiments extérieurs au couvent où ils peuvent donner gîte et couverts pour une nuit au moins. Ces moines sont pour le moment hors de l'église régulière et se gèrent seuls. L'église est actuellement en pourparlers avec les principaux couvents pour régulariser cet état de fait et faire entrer les monastères dans l'église.

L'opale luit en iridescences et sa couleur n'est jamais unie mais une dominante aux reflets multiples.

La religion d'Eù est encore naissante. Mais, on y discerne déjà les travers de nombreuses religions. Les livres sont bourrés de symboles mais le clergé actuel tend à limiter la portée du symbolisme au profit d' un esotérisme dominant. Les conclaves actuels, et ce depuis plusieurs dizaines d'années tendent à dogmatiser la religion, à cadrer la société dans une morale clairement définie. Le bien et le mal sont ainsi identifiés et le manichéisme tend à s'imposer au détriment du libre arbitre, de la faculté de raisonner et finalement d'une réelle conscience morale.

### La cosmologie annouvéenne

Elle est représentée en cône. Au sommet se trouve *Eù* . A la base se trouve le Réprouvé, *S'ul-Tan[[8]](#endnote-8)* (celui qui n'a pas d'âme). Entre, et en remontant se trouvent d'abord les êtres inconscients (animaux, végétaux) puis les êtres penseurs (humains, anouvéens...). Plus on s'approche de l'état d'Harmonie du *S'ul-genah*, plus on s'approche du sommet du cône.

Annwfn et toute autre planète est considérée comme faisant partie du plan matériel. L'Entité étant dans le plan supérieur et *S'ul-Tan* régnant sur le plan primaire.

Les habitants d'Annwfn ont connaissance d'autres planètes habitées, même si cette connaissance est purement théorique et s'explique par l'histoire du peuplement annouvéen. Ces autres habitants sont regroupés sous le terme « penseurs ».

### Le culte de S'ul-Tan

Dans quatre des huit royaumes d'Annwfn, le culte de *S'ul-Tan* est autorisé, dans les quatre autres il est interdit  ; il est même dominant et fait parti de l’état à Bel-Buk. Parler du culte de S'ul-Tan est un contre-sens. Sur Annwfn on le nomme le culte pourpre. Le livre des prophètes est aussi utilisé mais il est strictement interdit à la publication profane. Seuls les initiés y ont accès et de cette lecture ils rédigent les paroles (*S'u-Trah*). Cette compilation de pensées et d'interprétations des écritures sacrées est la seule lecture autorisée aux profanes (obligatoire). Elle a été commencé par le sixième prophète, reconnu uniquement par le culte pourpre Lou'es-did Teranu. Cet ancien initié-scribe du troisième rang du culte baferiste a été condamné par l'église orthodoxe en 317 comme hérétique pour ses propos et ses convictions déviantes. C'est cette même année qui est considérée comme date de naissance du culte pourpre.

Ces adeptes considèrent eux aussi l'Entité comme La fin, comme l'objectif suprême ! L'Entité est la force créatrice, elle n'a pas de conscience, c'est une énergie pure qui dérive au hasard du cosmos. *S'ul-Tan* est l'énergie destructrice, comme le décrit parfaitement le livre de Sulca. La peur domine ces courants religieux, la peur du châtiment, de *S'ul-Tan*.

Le concept fondamental de cette déviance de la religion originale est que seul une peur réelle du mal permet de s'en absoudre. Ainsi, le culte pratique la torture purificatrice, les privations, les mutilations expiatoires, jusqu'aux sacrifices humains. La douleur permet ainsi de créer la peur.

On lui connaît plusieurs noms, le Réprouvé, le Démon, le père des mensonges, le sombre orphelin, *S'ul-Tan* étant le plus commun. Il n’y a pas de tabous sur l’évocation de son nom ou de son pouvoir, même s’il existe des superstitions ou des histoires pour faire peur aux enfants…

Le dogme s'appuie sur la conscience comme celui de l'Entité mais conscience des faiblesses et du danger que représente la moindre tentation vers le démon. Le culte est beaucoup plus ésotérique que celui d'Eù. Maintenir des secrets nourrit les frayeurs intimes. C'est ainsi que le clergé est-il érigé en initiés : ceux qui savent, ceux qui ont peur mais connaissent leurs peurs et les maîtrisent pour parvenir à la perfection. Les instincts doivent être assimilés pour être contrôlés, car ils poussent l'homme vers l'avant, à se surpasser pour vaincre ses peurs et ses faiblesses. La crainte ultime est l'avènement de *S'ul-Tan*. Ilapparaîtra à la fin des Temps (*Na'im-zaman[[9]](#endnote-9)*) quand le monde sera entièrement dominé par l'anarchie, le plaisir individuel sans peur. La grande œuvre consiste à se préparer et repousser au plus tard cette échéance. Ceux qui seront prêts seront sauvés par *Eù* et leur âme rejoindra l'Entité.

Le clergé est à la fois plus simple et plus ésotérique que celui de l'Entité. Il y a les fidèles (tous ceux qui reconnaissent *S'ul-Tan* comme l'être suprême). Les disciples sont la base du clergé, ils sont les hommes à tout faire de celui-ci. Au-dessus, sont les vestales (féminin) et les prêtres (masculin), répartis en dix cercles, du premier le moins élevé au dixième. On les nomme aussi les Parfaits. Au sein d'un même cercle ils sont au même niveau théorique mais le pouvoir qu'ils détiennent ou qu'on leur prête les rendent plus ou moins puissants au sein du clergé. Au-dessus, élus par les initiés du dixième cercle à vie les seize gardiens, les *Shei-T'ans[[10]](#endnote-10)* (deux par royaumes, même dans ceux où le culte est interdit) forment le onzième et dernier cercle. Enfin, il y a les infidèles, tous les autres !

On ne sait pas très bien comment les initiés franchissent les divers degrés les menant au plus haut niveau. La seule certitude est que seul un membre du onzième cercle peut présider à la montée d'un degré. Le clergé se distingue par le port de la toge pourpre. Des épaulettes avec de un à cinq galons et/ou un à cinq boutons en cuivre au dessin du dragon lové permettent la distinction hiérarchique. Les initiés du onzième cercle ont leurs épaulettes entièrement en cuivre.

L'année 317 est considérée comme sacrée et le fait qu'elle n'est composée que de nombre premier n'est que l'un des éléments qui la rendent sacrée, le fait que le total de ces nombres fasse onze, comme les onze cercles des initiés en est une autre.

Parmi les devoirs du clergé définis par le dogme on retrouve à peu près les mêmes éléments que pour l'église d'Eù.

* Proclamer la vrai foi envers *Eù et* la crainte sacrée de *S'ul-Tan*,
* Punir les infidèles qui refusent de se repentir en purifiant leur corps par le feu, la terre, l'eau ou tout autre supplice infligeant un maximum de douleur !
* Travailler ardemment à la grande œuvre...

### S'ul-Tan et Eù

Dans le culte de l'Entité, *S'ul-Tan* (Faiseur de mort) est aussi appelé le Réprouvé. Il est considéré aussi comme le pire état de l'humanité. Car au lieu de servir à élever l'âme, la conscience est utilisée à la seule fin du pouvoir personnel et terrestre. Son nom est rarement utilisé car trop proche de l'un des titres du roi de Chanseth *Sul-T'An[[11]](#endnote-11)* (le protecteur) que seule une petite variation d'accent tonique permet de distinguer.

Dans les quatre royaumes où le culte de l'Entité est le seul autorisé, les adeptes du « culte pourpre » sont chassés, punis de divers châtiments selon le royaume sauf s'ils rejoignent la Vérité et renie le Démon. La plus-part du temps, ils ne sont punis qu'en fonction des crimes ou exactions qu'ils ont commises (même si une certaine justice à deux vitesses semble les punir plus sévèrement que les autres).

Dans les royaumes où le culte de S'ul-Tan est autorisé, et plus généralement pour tous les fidèles, une chance doit être donné à l'infidèle de prêter allégeance au S'ul-Tan. Une seule chance n'est accordée et la mort est la délivrance pour l'infidèle. A Bel-Buk l’état est théocratique donc voué au culte pourpre. Dans ce royaume, l'hérétique est puni la plus-part du temps par la mort après repenti ou non (dans les mains des prêtres ou vestales nombreux sont ceux qui se repentent avant de mourir !). Les trois autres royaumes se débattent entre lois et lois sacrées, chacun des deux cultes essayant de faire valoir ses droits auprès des états. Le culte pourpre a cependant un ascendant dans la plus part des cas ; à Darsh le clergé pourpre est même intégré aux instances dirigeantes sans être à la tête du pouvoir. Le meurtre d’un infidèle n’est que très rarement puni comme homicide !

### Les frères-parents

Ce sont des prêtres de l'église Baferiste choisis par le grand-maître de la tour. Ils encadrent et éduquent les orphelins recueillis dans le respect de la foi en l'Entité. Certains parcourent les royaumes pour trouver les orphelins et les amener à la Tour. Sur quels autres critères ces orphelins sont recueillis ? Nul ne le sait. Dans la plus part des royaumes la croyance populaire considère qu'il s'agit d'une chance pour ces malheureux. On pense également qu'ils forment les futurs membres du clergé Baferiste, ce qui est faux, sauf pour ceux qui l'ont choisi.

Les frères-parents n'ont, officiellement, rien à voir avec l'église, et il porte tous l'opale noire. En réalité se sont tous des initiés du deuxième ou troisième rang qui ont renoncés à porter l'opale colorée pour mieux dissimuler leurs véritables intentions. Officieusement, ils cherchent le *Lid-gesah'Arch* pour l'église. Mais, les prophéties étant trop floues sur le sujet, il ne s'agit que d'une des hypothèses que ne souhaite pas laisser au hasard l'église. Car le livre du disciple de Ob-Nekoby dit : *" ...Jeune disciple de la vie, soit le plus court chemin vers elle. Ne fais pas d'elle ce que tu fut et adopte là comme ton enfant. Fais d'elle ta chair et ton sang, protège-la de la mort et de la non-vie..."* .

Le grand-maître est choisi par le *Kon-S'ul* et il ne répond que devant celui-ci. L'actuel grand-maître est Kalindahar, initié du quatrième rang.

### La société des objectivistes

Cette association regroupe essentiellement des savants et des érudits. Elle prône l'objectivité dénuée de toute pollution émotionnelle afin d'appréhender au plus juste les événements et les situations.

Exemple : Il ne fait pas froid, il fait exactement, en tenant compte de mes connaissances de la température interne et externe de mon corps, le pouvoir d'absorption de mes habits, la qualité du vent... etc ; il fait -14°C (ça caille !)

Les objectivistes sont considérés par beaucoup comme des prétentieux imbus de leur connaissance. Pour d'autres, ils sont une source de savoir intéressante. On en trouve dans les quatre royaumes de l'Entité (Llarkno, Nihel, Chanseth et Panshaw) mais principalement à Llarkno et très peu à Chanseth sinon dans la capitale.

Les objectivistes n'adhèrent bien évidemment pas aux religions quelles qu'elles soient.

### Le Morganat

C'est un groupement exclusivement féminin. Moins une religion qu'une philosophie, son enseignement développe le sens de l'observation, la déduction logique, l'équilibre entre Bien et mal, loi et chaos. Pour le Morganat, ni l'Entité, ni *S'ul-Tan* ne sont en soi des buts ultimes. Le monde repose sur l'équilibre fragile entre ses diverses forces et tout doit être fait pour le maintenir.

Le Morganat prend très au sérieux la prophétie du *Lid-gesah'Arch*. Elle s'emploie à le trouver avant les baferistes et avant les Initiés du onzième cercle. Cet être est une force susceptible de rompre l'équilibre. Il faut le maîtriser afin qu'il remplisse sa fonction (destruction du Fléau) puis qu'il disparaisse ou que ses pouvoirs soient annihilés.

Le centre de formation principal se situe dans une province reculée de Darsh. Les femmes en plus de leur éducation, reçoivent un entraînement au combat intense. Elles y développent notamment l'*Inaï-Mu'waad[[12]](#endnote-12)* (voie du ventre). Leur sens de la diplomatie, (certains disent de la duperie) et leur sens politique en font des conseillères précieuses et redoutées. On ignore d'elles leur capacité au combat et leur expertise à donner la mort !

### Les prêtres-prêcheurs

Il ne s'agit pas d'une branche officielle du clergé *d'Eù*. Ces prêtres sont tous passés par l'école de prêtrise mais se sont arrêtés avant de porter l'opale violine. Certains d'ailleurs portent toujours l'opale azur, même si la plus part ont opté pour la noire.

Séduit par les vies des prophètes ils estiment que la vérité est dans la parole et non dans l'écrit. Les écrits figent les mots et les dénaturent par l'interprétation qu'on peut en faire. Ainsi, pensent-t-ils que le clergé risque de se fourvoyer et surtout de s'éloigner de la Vérité et ont-ils décidé de parcourir les routes et de prêcher de villes en villages ne vivant que d'oboles et de solidarité.

Ils ne sont pas appréciés mais tolérés par le clergé officielle. En revanche, ils sont toujours bien accueillis dans les villages et même les fermes isolées. Bien-sûr, on ne les trouve que dans les quatre royaumes *d'Eù*. Dans les autres ils sont rapidement éliminés.

### Le livre du Lid-gesah’Arch

Ce livre constitue le premier des sept livres composant le Livre des prophètes ou *Maamù*. C’est de lui qu’est issu le principal clergé du culte de l’Entité universelle. Il annonce la venue d’un fléau, et celle d’un messie, le *Lid-gesah’Arch*, qui reviendra d’entre les morts et sera le « court chemin ». Ce livre est le plus long, et l’un des plus difficiles à lire, car complexe dans son style et dans sa philosophie. Il a été écrit par [Herckrt-N'Bafer.](#Herckrt)

## Histoire et Géographie

### La colonisation

Bien que plus petite que la Terre (périmètre 32000 Km), cette planète tellurique possède un noyau plus lourd (gravité 1,002G) et son taux d'oxygène est supérieur de 0,007% à celui de l'air terrien. Ce qui a pour effet de rendre un peu enjoué dans les premiers temps…

La colonisation de SGC-7825 va durer 258 ans. C'est la 12589ème planète de type Terra-Nobis à être ainsi colonisée, en 1215 A.S. (Année Standard) La planète sera renommée *Annwfn* dès la 5ème année de colonisation, car c'est ainsi que la nomme les *krilliens* ou *êtres-souches* (péjoratifs), les seuls êtres sociaux possédant des caractéristiques d'évolution comparable à l'homme. Ils ont été nommés *krilliens* par les scientifiques, la planète ne possédant pas de nom propre… Ils prirent le nom de leur soleil.

Le niveau technologique d'Annwfn était défini comme pré-industriel de niveau 2 (l'équivalent de l'ère moderne sur Terra-prima (17ème siècle ère et calendrier chrétien). La population totale était recensée à 542 millions de krilliens à forte empathie, ce qui favorisa l'intégration. De même qu'une ressemblance assez prononcée entre les deux espèces (krilliens et humains).

Le krillien est de taille identique, avec une implantation capillaire plus basse au niveau de la nuque et une ossature plus anguleuse et plus effilée du visage et du crâne. La colonne vertébrale n'est pas verrouillée sur l'arrière. Les globes oculaires sont légèrement plus grands et l’œil possède une seconde paupière basse nictitante.

Il a rapidement été établi qu'il était totalement impossible de procréer entre *krillien* et humain, malgré de forte ressemblance dans le système génitale. Chaque tentative se soldait par la mort de la mère humaine et/ou krillienne. Arrivée des spermatozoïdes -> dérèglement du système immunitaire -> augmentation anarchique des lymphocytes et mort à la clé.

L'intégration complète a lieu en trois étapes comme le défini le *Labor Conflagratio*. La première est le contact. Elle dura 17 ans et se termine par la signature par la charte annouvéenne. Celle-ci, signée par tous les états (plus d'une centaine), stipule leur adhésion au dominion de la Terre et leur engagement à s'unir en état planétaire sur cinq générations (250 ans environ).

La seconde est la phase d'implantation. Elle va mettre 18 années à se finaliser. C'est la SEMM (Société d'Exportation des Matériaux Minéraux) qui implante ses comptoirs partout où le besoin pour Terra-Prima se fait sentir. De son côté le dominion établi des ambassades dans toutes les cités importantes afin d'aider les gouvernements et leur population à intégrer les nouveautés technologiques. C'est là que le bas a commencé à blesser ! Les krilliens, d'ordinaires ouverts et accueillants, ont commencés à montrer des signes de réticence sur certaines technologies (machines outils pour agriculture intensive, gros navires de pêche, modification des techniques de construction d'habitation au profit de la rapidité complétées par les techniques de régulation thermique...) En bref, tout ce qui semblait bouleversé un peu trop l'ordre naturel des choses au profit de la quantité et non du besoin.

Néanmoins, les échanges économiques ainsi mis en place et l'arrivée d'un peu plus d'un million de colons, ont permis en quelques années de faire passer Annwfn à l'ère sub-atomique. Cependant, comme pour toutes les colonies de l'empire terra-mercurien, armes atomiques et optiques étaient prohibées.

Par une opération militaire rapide et une propagande musclée, la guilde mercurienne impose la phase trois : L'intégration politique. Le margraviat annouvéen est créé. Sa capitale devient Sinn-Acahï sur le continent Nihel. A ce stade de la colonisation, la population terrienne est de plus de deux millions d'individus, répartie principalement sur Nihel et les comptoirs de la SEMM.

La colonie oblige la guilde terra-mercurienne à signer une convention 147 ans après le début de cette colonisation, accordant une grande autonomie à la planète, et notamment le pouvoir de négocier ses tarifs, de développer sa propre armée, de battre sa propre monnaie etc... On pense que l'influence philosophique des krilliens n'est pas étrangère à ces velléités d'indépendance. Un nouveau calendrier est adopté.

On retrouve cet état à son paroxysme lorsqu' éclate la guerre "mercuriale"en 95 (calendrier annouvéen). Pour des raisons obscures, la guilde mercurienne fait cessession avec la Terre ce qui entraîne toutes les colonies dans une guerre qui va durer 11 ans pour Annwfn. La colonie dut fournir pendant ce temps son contingent et la pression économique fut énorme.

Le résultat fut une révolte violente qui éclate en 106 CA. La colonie se détache de ses obligations au bout de 253 ans. Elle se rebelle et chasse les représentants officiels des guildes commerciales, pour fuir les guerres galactiques qui secouent l'empire terra-mercurien. L'armée tente une reprise en main qui durera 6 ans. 6 années d'une guerre atroce que les légendes ont retenue sous le nom de *Grande dévastation*. Pendant cette période de nombreux êtres-souches sont systématiquement exterminés. Même si les colons alliés aux krilliens résistent à l'armée, celle-ci traite différemment ses congénères "terriens" et considère les krilliens comme responsable de cet affrontement. Après quoi Annwfn est abandonnée à son sort et sombre dans le chaos. On pense, que près de huit dixième de la population krillienne sera ainsi exterminée. La population de colon aura elle aussi beaucoup souffert mais, seulement un tiers de celle-ci aurait succombé à la guerre.

### Les ères

*La Grande Dévastation* laisse une plaie béante sur Annwfn : le grand désert de Bel Buk. Les gouvernements provisoires tentent de rétablir l'ordre mais le mal est fait et l'anarchie se développe comme une gangrène plongeant la planète dans une longue période de guerres et de chaos. Les krilliens survivants s'affrontent en deux clans, ceux qui tiennent pour responsable les colons de leur génocide et ceux qui différencient les colons des soldats. Les colons eux-mêmes s'affrontent entre partisan du retour à l'intégration harmonieuse et ceux qui pensent qu'il faut séparer les deux populations.

Ces temps sont appelés *l'ère des foudres*. Les vestiges de la colonisation terra-mercurienne entrent dans la légende. C'est à cette même époque qu'apparaissent les premiers développements de magie et les télépathes, même si des prémices ont été décelés lors de la période de colonisation. Cet art augmente parallèlement au déclin des technologies. On ne sait plus si l'ère des foudres doit son nom aux canons ou aux tonnerres déclenchés par les premiers *jidaï-Atah*. Alors que chez les krilliens seuls les guérisseurs semblent proche de cette magie, les *jidaï-Atah* ne se développent que chez les humains.

*L'ère des foudres* dure environ 460 années. Le chaos règne en maître et les deux religions principales naissent et se développent parallèlement : *Eù* et *S'ul-Tan*. A la fin, une période de guerres incessantes mais souvent très localisées, ponctuée des tentatives de stabilisation par un nouveau roi ou un nouveau héros rythme la vie des annouvéens meurtris. Cette période est *l'ère des Seigneurs de Guerre*. Elle durera près de 175 ans jusqu'à la *Grande Paix*.

*L'ère des Seigneurs de Guerre* aura vu l'émergence du clergé Baferiste, tenant orthodoxe du culte *d'Eù* , l'avènement de l'ordre d'Eù aussi appelé ordre du temple et la formation progressive des huit royaumes actuels. Finalement, *la Grande Paix* est signée entre les huit en 753 CA (calendrier annouvéen).

*La Grande Paix* porte bien son nom, même si cela fait doucement sourire les panshiens. Des huit, seuls Panshaw, Kotzash et Darsh sont en guerre, mais non officielle ! Cette guerre, si elle est perpétuelle, est d'avantage un état de tension permanente qu'une guerre ouverte. Mais, elle épargne globalement les échanges commerciaux et permet aux états de se reconstruire, de se stabiliser. Nihel ne participe pas à la grande paix. Même si l'ordre du temple a réussi à imposer au régent de stopper les luttes intestines du royaume, cette stabilité arrive après la signature. C'était il y a 6OO ans.

### Le calendrier annouvéen

Le calendrier utilisé sur Annwfn a été établi durant l’ère des foudres par un scientifique : Léonard Keraen. Il est créé en l’an 0 de la Convention, lorsqu’Annwfn obtient son autonomie de la part de la planète mère. C’est l’un des symboles de l’émancipation de la colonie. C’est un calendrier solaire établi selon la course de la planète autour de son soleil principal Krill. Léonard Keraen étant panshien le calendrier place les quatre saisons et les jours clés. Si les saisons varient selon les lieux et les royaumes, les jours de solstice et d’équinoxe sont fixes et célébrés partout. 16 mois forment une année. Les mois sont découpés en semaine de 5 jours :

1. Lumiel,
2. Midirel,
3. Juniel,
4. Vanuel,
5. Simbuel.

Les jours clés sont :

* Le premier jour de l’année est appelé « **Cor-S’nan** » il correspond au solstice d’hiver.
* L’équinoxe de printemps : « **Falahil** » dernier jour du 4ème mois,
* le solstice d’été : « **Krill-K’alah** » dernier jour du 8ème mois et premier jour du 9ème,
* et l’équinoxe d’automne : « **Nor-D’irun** » dernier jour du 12ème mois.

Un mois sur trois possède 22 jours, les autres 23, soit :

23,23,22,23,23,22,23,23,22,23,23,22,23,23,22,23

253 + 110 = 363 jours ; Il n’y a pas d’année bissextile. Les journées comptent 24 heures.

Les 16 mois sont :

1. Les tempêtes : solstice d’hiver 23
2. L’empereur 23
3. Le dragon 22
4. La nef : équinoxe de printemps 23
5. Les floraisons 23
6. La Source 22
7. La renaissance 23
8. L’aigle : solstice d’été 23
9. Les faucheurs 22
10. Les jumeaux 23
11. La désolation 23
12. Les sables : équinoxe d’automne 22
13. Les prophètes 23
14. L’Arcane 23
15. Les fous 22
16. La tourmente 23

### Les krilliens ou êtres-souches

Ce sont les habitants d'origine d'Annwfn. C'est sous leur impulsion que la planète a pris ce nom, car c'est ainsi qu'il l'aurait nommée s'ils en avaient éprouvé le besoin ou la nécessité.

Besoin et nécessité sont les maîtres-mots du mode de pensée krillien. Tout ce qui n'est pas un besoin est inutile. Les krilliens sont assez respectueux de l'ordre naturel. Pour eux la nature et la vie plus généralement suit son dessein et il ne faut pas la contrarier. En réalité, il ne sert à rien de la contrarier, car elle tisse le destin de tout, une contrariété est comme un caillou lancé dans une rivière immuable. Cette force immuable, la vie, le destin de tous sont regroupés en un terme philosophique : *E'ouz*. On pense que la divinité Eù est née de cette idée.

Les krilliens ont été en grande partie exterminés lors de l'ère des foudres. Puis, se sont vus cantonnés dans des réserves pendant l'ère des seigneurs de guerre. Aujourd'hui, ils sont libres, mais leur population s'est regroupée en petites communautés autonomes, souvent à l'écart des grands centres urbains. Selon les régions, ils sont plus ou moins bien vu, plus ou moins acceptés, plus ou moins tolérés par les humains.

### Chanseth

C'est le monde du désert. Ses habitants, les Sethiens sont des nomades qui vivent en Thégérit (clan). T'An-Taï est la capitale. C'est aussi la seule ville du royaume, le seul port connu de Chanseth et la plus grande cité d' Annwfn !

Tous les Thégérits ont un lieu fixe, un caravansérail ancestral. Le sens du mot Thégérit signifie à la fois, le groupe de personne, la famille au sens large, le territoire et la maison. Chaque individu appartient forcément à un Thégérit. Le désert est ainsi truffé de Thégérits et de pistes que seuls les *T'An[[13]](#endnote-13)* connaissent.

Hommes et femmes ont chacun leur prénom mais ils portent tous le nom du Thégérit où ils vivent. De même, ceux et celles qui, après mariage ou adoption, intègrent le Thégérit, adoptent son nom.

L'une des lois du désert est l'hospitalité. Le désert est l'ennemi, la source de vie et de mort, il convient d'accorder, même à son pire ennemi l'hospitalité, si celui-ci la demande, et ce pour une nuit. Au-delà, il faut être admis par le Thégérit, dès lors on est adopté. Toute personne peut être exclue du Thégérit par jugement, pour une faute grave. Le meurtre en est une. La dissimulation d'un point d'eau ou son empoisonnement jette l'opprobre et la honte sur un Thégérit. Même l'exclusion du fautif ne lave pas cette infamie. L'exclusion est la pire des sanctions d'un Thégérit. Car, l'exclu est marqué sur le bras du symbole du Thégérit qui l'a exclu et il a peu de chance de se faire accepter par un autre Thégérit. Dès lors, le désert a tôt fait de décider de son sort... Enfin, jamais une monture ne doit être frappée, même en combat. Telles sont les règles du désert.

Le T'An est la personne la plus importante du clan. Elle est désignée par le K'An au chevet du T'An mourant, pour que ce dernier lui lègue son savoir (les points d'eau et les routes du désert) lors de la cérémonie du *Festin amer.* Leur fonction est donc étroitement liée aux caravanes. Ils sont les maîtres caravaniers. Ils connaissent tous les points d'eau, toutes les routes menant à chaque Thégérits. Ils sont les seuls à être autorisé à conduire des étrangers au cœur du désert. Ils doivent impérativement éviter les Thégérits. Les relais se font dans des caravansérails tenus par certains Thégérits. Ce fonctionnement a deux conséquences, la première est que les étrangers sont convaincus que la population sethienne est peu nombreuse et que les Thégérits sont les caravansérails. La seconde est que personne ne connait l'exact emplacement des Thégérits facilitant ainsi la défense du désert.

Le K'An est le doyen du clan. Il le reste jusqu'à ses 80 ans ou sa mort si elle survient avant. Passé cet âge, il part seul dans le désert avec deux jours de rations et d'eau. Il ne doit suivre aucune route, ni ne demander aucun asile à d'autres Thégérits. Il suit ses pas pour "*la dernière route".*

Le roi n'est un roi que pour les autres rois d'Annwfn. A Chanseth il est appelé T'An-Taï du nom de la capitale dont il est l'incarnation. On le surnomme aussi Sul-T'An (ambigüité de prononciation) c'eest à dire le protecteur. La capitale est un Thégérit et le roi en est son T'An. Il est élu tous les 5 ans parmi les T'An des autres Thégérits. Il abandonne alors sa fonction de T'An du Thégérit qu'il quitte pour devenir le roi. Sauf rares exceptions, il reprendra sa place en tant que T'An auprès de son Thégérit lorsque cessera sa fonction. Le Thégérit sans T'An pendant 5 ans est dépendant des autres Thégérits pour son approvisionnement. Cette dépendance, rend la place de T'An-Taï très complexe à gérer et oblige ce dernier à ne privilégier aucun Thégérit au détriment d'un autre.

#### Données géographiques

Capitale : T'An-Taï

Superficie approximative : 2 millions de Km²

populations :

* 350 millions de terra-mercuriens
* 130 000 krilliens

Climats

* Continental sec à tropical sec sur toutes les frontières internes (est sud-est).
* Désertique aride au centre et côte ouest.
* Océanique chaud sur la côte nord.

### Llarkno

C'est le pays des guildes. Les llikéens vivent dans un pays riche et boisé. Plus qu'important, il est vital d'être enregistré (adulte) dans le cahier d'une guilde, d'être affilié. La guilde défend les intérêts de ses membres, les intérêts de la profession, les intérêts économiques et sociaux. C'est elle qui négocie les marchés extérieurs. Elle prélève une rente annuelle (*dîme[[14]](#endnote-14)*) égale pour tous ses membres (sauf les plus pauvres qui bénéficient de la *Dîme du pauvre* un sou symbolique remplace la dîme officielle). Ainsi, chaque professionnel est obligé de tenir à jour des cahiers de comptes très précis en cas de contrôle de la guilde sur ses profits. Une infraction à cette rigueur peut aller jusqu'à l'exclusion de la guilde (autant dire la faillite!). En échange, la guilde doit fournir un local dont la superficie est proportionnelle au chiffre d'affaire à chacun de ses membres.

Toutes les professions ont une guilde. Ceux qui refusent le système sont voués à la faillite, car ils n'ont aucune protection et ne peuvent exiger aucune garantie. Pour qu'un tribunal traite un litige, il faut que le plaignant et l'accusé est chacun deux défenseurs. L'un de la guilde des magistrats et l'autre de sa propre guilde. Ce dernier est chargé alors d'engager et de payer un avocat de la guilde des magistrats pour défendre son confrère. Ce défenseur de la guilde est nommé par la guilde sur des critères connus et définis par elle seule.

On le voit, pas de survie sans guilde. La noblesse elle-même est rassemblée en guilde. C'est la seule guilde non travailleuse ou plutôt, non productive. La noblesse vit de rentes foncières et de charges honorifiques. La noblesse acquière via la guilde des promoteurs des concessions (zones territoriales). La noblesse n'est pas propriétaire des terres, elle est propriétaire de zones géographiques urbaines et/ou rurales qui ne prend en compte que les officiants des guildes. Les guildes payent une taxe au prorata du nombre de leurs officiants sur telle ou telle concession à son propriétaire. Enfin, les nobles se battent pour obtenir des charges. Celles-ci sont uniquement le titre de protecteur d'une guilde.

Chaque guilde qui le peut se paie un protecteur ou *Madhi[[15]](#endnote-15)* qui peut intervenir dans tout procès ou litige et user de son influence (par le biais des concessions notamment). Il est de bon ton d'être protégé. Ainsi, la charge est-elle source de prestige et de revenus importants pour la noblesse. Bien entendu l'archiduc est le protecteur de toutes les guildes appelé alors le *Samraad[[16]](#endnote-16)*. Il n'en retire aucun revenu, il est cependant le seul à pouvoir à "casser" les concessions, c'est à dire à la remettre sur le marché contre l'avis et l'intérêt de son actuel propriétaire. Il ne fait pas bon se mettre à dos l'Archiduc pour un noble.

La noblesse paye la guilde des spadassins, des mariniers (par opposition aux marins civiles) et elle doit se battre. C'est à elle qu'échoit la charge d'entretenir les armées, la flotte et les structures militaires. C'est en son sein qu'est élu le commandant en chef des armées (rarement l'Archiduc). L'Archiduc héréditaire est le seul à prélever un impôt. Cet impôt sert principalement au train et au faste de la cour ducale. Mais également à entretenir les guildes des diplomates et celle des espions pour tout ce qui touche à l'état.

#### Données géographiques

Capitale : Far-T'Ulha

Superficie approximative : 2 millions de Km²

populations :

* 270 millions de terra-mercuriens
* 3 millions krilliens

Climats

* Tempéré humide sur la côte nord.
* Continental chaud et humide au centre et à l'est.
* Océanique froid sur la côte ouest.

### Panshaw

Un roi des gouverneurs. Les gouverneurs sont des roturiers payés par la couronne pour administrer les provinces. Il y en a 7 à Panshaw : Valombre, Mistule, Rojahrn, Tremlor, les Marches, Glennsibre et Lunor. Ces provinces sont elles mêmes découpées en fiefs. Ceux-ci sont administrés par des seigneurs héréditaires, la noblesse panshienne. L'administration des provinces est celle de la justice, de l'économie, du social, de la santé, de la culture et de l'éducation. Les fiefs sont des zones territoriales qui dépendent en tout du gouverneur de province, mais qui militairement sont autonomes, gérés par le seigneur en accord avec la politique de défense du roi.

Il y a donc la noblesse qui s'occupe de la défense et des armées. Les gouverneurs, fonctionnaires de l'état qui s'occupent du contrat social de leur province. Enfin, il y a le roi qui peut promulguer des édits royaux qui sont au dessus des lois provinciales. Mais, les nobles, s'ils peuvent se battre et ont automatiquement le grade de lieutenant au sein des armées, ne sont pas forcément les officiers supérieurs. Ils ont obligation pour cela de faire leur preuve. Les échelons de la hiérarchie militaire restent ouverts à tous.

L'armée panshienne est reconnue presque partout sur Annwfn comme la plus redoutable, la mieux entrainée et la plus disciplinée des armées du monde. Ses officiers supérieurs sont choisis après leurs études au sein de l'académie, et font leur preuve au cours de campagnes qu'ils sont amenés à orchestrer. Les soldats sont tous des volontaires, et être soldat est prestigieux. Il y a en plus des volontaires une frange de conscrits entre 17 et 20 ans.

Le seigneur doit veiller au bon déroulement de la conscription, notamment en s'assurant de leur bon entrainement préalable à l'affectation en légion. Il doit également assurer l'entretient, le campement, la discipline des légions en "base" sur son fief. Heureusement ce travail se fait toujours en collaboration étroite avec le *Légat[[17]](#endnote-17).*

La légion est l'unité la plus efficace de l'armée panshienne. Elle se compose d'un nombre variable d'hommes, entre 3000 et 6000. Elle est composée en règle générale d'un tiers de fantassins, d'un tiers de cavaliers et d'un tiers d'artilleurs et corps de soutien tactiques. Cette règle n'est pas immuable et varie en fonction de l'histoire de la légion et de son commandant du moment. Il existe entre 15 et 20 légions. 7 sont systématiquement affectée en "base" dans l'une des sept provinces. Les autres sont réparties entre "base" et "campagne" en fonction des impératifs stratégiques du moment.

Si Panshaw est un pays en guerre, les armes restent interdites dans les principales agglomérations. Seul l'uniforme est autorisé. Aucune légion ne peut pénétrer en rang dans la capitale. Tout ces manquement sont passibles de la peine de mort pour haute trahison ou tentative de complot contre la personne du roi. Du fait des cet état de guerre permanent, la vie revêt un caractère quasi sacré pour les panshiens. Les enfants sont sur-protégés, certaines provinces ont même un parlement des enfants afin d'écouter leurs doléances. Seuls les garçons siègent à ces parlements. Mais les filles et les femmes bénéficient d'un traitement de faveur en terme de justice : aucune peine de mort ne peut être prononcée contre l'une d'elles. La capitale Derech'Ach dispose d'un parlement de femmes, le collège femina, consulté et ayant même pouvoir que le sénat.

Au niveau de la société cette préférence féminine a pour résultat qu'une femme est particulièrement bien vue en société s'il est de notoriété publique qu'elle dispose d'un ou plusieurs amants en plus de son mari ! Mais qu'un homme marié ne s'avise pas de faire la même chose !! Seuls les célibataires peuvent être "amant"... Eù en soit loué, les duels sont interdits.

#### Données géographiques

Capitale : Derach-Ach

Superficie approximative : 2 millions de Km²

populations :

* 290 millions de terra-mercuriens
* 8 millions de krilliens

Climats

* Continental tempéré sur la frontière nord.
* Océanique tempéré sur la côte est.
* Continental chaud à tropical humide sur le tier sud-ouest.

### Nihel

C'est une île continent. Elle se situe au nord de Bel Buk. C'était le siège du margraviat pendant la colonisation. Ce royaume est le plus troublé des états annouvéens. La grande paix c'est signé sans lui car il n'y a pas d'état fort. A sa tête se succèdent des seigneurs ambitieux qui n'obtiennent le pouvoir qu'à force de complots.

Le régent est la seul fonction héréditaire incontestée du royaume. Mais, ses pouvoirs sont limités et le Maître du palais est le véritable chef du royaume. Celui-ci change régulièrement au grès des crises de cour. Il en résulte un pays désuni en proie à de nombreux conflits régionaux. Mais, cet état de tension à pour effet d'avoir rendu les niheliens durs et âpres au combat.

Nihel est un état isolé, renfermé et pauvre. Cependant, cette pauvreté n'est due qu'à son isolement. Le régent est censé assurer l'intérim le temps que l'héritier de la *couronne d'opale[[18]](#endnote-18)* se soit fait connaître et reconnaitre. En attendant, il compose avec les seigneurs, nomme le maître du palais et joue de ce pouvoir pour assurer sa survie et son pouvoir.

C'est ici, à Sinn-Achaï la capitale que l'on trouve les derniers vestiges du prestigieux Ordre d'Eù. Cet ordre de prêtres-guerriers, hommes et femmes, est un vestige du temps des foudres. Il se situe, malgré son allégeance à Eù, en dehors du courant Baferiste. Cet ordre fait parti des légendes mais son aura s'arrête là, et il n'est plus intervenu dans les affaires niheliennes depuis des décennies. A l'image de leur pays, les chevaliers d'Eù sont renfermés sur eux-mêmes. On dit qu'ils sont les gardiens des secrets anciens : notamment de la science des colons.

La société nihelienne est divisée en trois castes. La noblesse continuellement en guerre ou en complot. La bourgeoisie qui essaie de tirer le moindre profit de cet état de guerre. Et enfin, l'écrasante majorité de paysans, ouvriers et autres professions qui survie dans ce monde hostile.

#### Données géographiques

Capitale : Sinn-Achaï

Superficie approximative : 1,7 millions de Km²

populations :

* 120 millions de terra-mercuriens
* 1 million de krilliens

Climats

* Océanique froid sur la côte sud.
* Montagnard froid sur la côte nord.

### Darsh

Un monde de glace, de neige et de montagnes escarpées. Au nord de Panshaw, Darsh est son plus farouche ennemi. A eux deux, ils forment un continent à part entière. C'est un monde froid, rude où les étrangers sont mal vus. Ce pays aux richesses minières fabuleuses est pourtant évité par les grandes routes commerciales du fait de son austérité. Ses habitants sont de solides montagnards. Le culte de S'ul-Tan y est très bien implanté et intégré aux instances gouvernementales.

La société darshienne est morcelée au quotidien mais unie par un profond sentiment nationaliste. Chaque personne fait parti d'une Ashra. L'Ashra est une famille territoriale. Le chef lieu de *l'Ashra[[19]](#endnote-19)* est *l'Ashrina[[20]](#endnote-20)*. Toutes les personnes nées dans l'Ashrina appartiennent à l'Ashra même si par la suite elles vont vivre ou travailler ailleurs. L'Ashra est le lien qui unit toute la société darshienne. Chaque membre donnera sa vie pour son Ashra. En échange, chacun trouvera le gîte et un emploi au moins au sein de l'Ashrina, c'est le dû de l'Ashra : *Fern-Sa'Ashra[[21]](#endnote-21)*. Pour reconnaitre ses membres, chaque Ashra a sa marque tatouée sur l'avant-bras gauche de tous les enfants qui atteignent les 14 ans ; Avant, l'enfant n'existe pas, il est une charge pour sa famille naturelle qui doit se débrouiller seule pour l'élever, l'éduquer et l'instruire jusqu'à l'âge d'entrée au sein de l'Ashra.

La cérémonie d'accueil des nouveaux dans l'Ashra se passe tous les ans (date à définir par rapport au calendrier en vigueur). Cette cérémonie s'appelle le *Thrawn-ùsashra[[22]](#endnote-22)* et dure toute la journée et toute la nuit. Dès lors, les enfants jusqu'à l'âge de 17 ans doivent prouver leur valeur pour être digne d'appartenir à l'Ashra. Ils quittent l'Ashrina et pendant trois ans ils errent sur les routes. Ils ne peuvent pas être hébergés par un membre de l'Ashra et doivent donc rapidement quitter son territoire pour avoir une chance d'être hébergé au sec. Tout autre personne d'une autre Ashra peut, pour une nuit seulement héberger l'un de ces enfants. Si l'enfant trouve un maître et que celui-ci l'accepte comme apprenti, il peut alors rester et apprendre pendant trois ans ce métier. Il est nourri, hébergé par le maître qui peut exiger tout de son apprenti.

Ce système extrêmement dur (on n'évoque pas le nombre d'enfants disparus ou morts...) a permis à Darsh de disposer d'hommes et de femmes solides et volontaires. L'autre avantage est la propagation du savoir. En effet, passé ses trois années, l'apprenti quitte le maître et retourne à son Ashra ou part s'installer dans une autre Ashra. Il ne peut pas rester dans l'Ashra de son maître. Il appartient toujours à son Ashra, même s'il s'installe ailleurs (ce qui reste rare). Quoiqu'il en soit, il commence sa vie communautaire en rentrant dans sa famille de sang qui organise pour son retour une fête dans l'intimité de la famille. Il s'inscrit au *cahier des corps* tenu à l'Ashrina. Ce cahier recense ainsi tous les membres de l'Ashra et leur profession. L'apprenti ne peut rester plus d'un mois dans sa famille, il doit aller s'installer à son compte et fonder sa famille.

Les femmes suivent le même parcours mais elles dépendent de leur père pour leur mariage. Ainsi lorsqu'elles reviennent à 17 ans, le père peut leur proposer un mari. Si elles peuvent refuser, elles ne le peuvent que jusqu'à leur 21 ans révolus. A cet âge si elles refusent encore, elles doivent abandonner leur profession et entrer dans les ordres ou le Morganat, si ce dernier les accepte.

Darsh est un pays austère dirigé d'une poigne de fer par le roi (Athoris Da Daraz). Celui-ci choisi son héritier qui n'est pas forcément de sons sang (c'est même très rare). C'est lui qui possède l'ensemble des terres du royaumes. Il divise cette terre à sa guise en baronnies. Les seuls titres de noblesse sont Baron et Chevalier. Le roi nomme ses Barons et leur octroie un fief. Charge à eux de l'entretenir, de lever une armée de soldats confiée aux chevaliers. Ceux-ci sont nommés par le Baron, mais le roi peut les destituer à tout moment.

Les chevaliers sont l'élite de l'armée darshienne. Ils entraînent les soldats, qui sont tous des volontaires. Au sein de l'armée un grade est important pour la société c'est celui de sergent-maître. Cet homme peut accueillir les apprentis qui se formeront au sein de cette armée baronniale. Les jeunes soldats entreront obligatoirement au sein de l'armée baronniale dont dépend leur Ashra. Les soldats ne sont pas bien payés mais ils sont nourris et logés. Ce qui sauve l'armée darshienne c'est la discipline de fer que véhiculent les chevaliers et les chevaliers eux-mêmes. Ces derniers sont voués corps et âme à leur seigneur-baron.

Le baron prélève l'impôt sur son fief pour lui et pour le roi.

#### Données géographiques

Capitale : Daraz-Ashra

Superficie approximative : 3 millions de Km²

populations :

* 295 millions de terra-mercuriens
* 152 000 krilliens

Climats

* Océanique froid sur la côte sud.
* Continental froid à montagnard sur le reste du pays.
* Continental tempéré sur la frontière sud avec Panshaw.

### Bel Buk

C'est une ile continent, deux fois plus grande que Nihel, au sud de celle-ci. L'équateur passe au milieu de ce royaume qui a énormément souffert des guerres précédentes et notamment de la fin de la colonisation. En effet, des atomiques ont été utilisées au coeur de ce qui est maintenant un désert.

Le nom Bel Buk signifie sable noir. Si le sable y est effectivement dominant, sa couleur serait d'avantage le rouge ou l'ocre. Le noir représente bien plus la structure politique et la mentalité belbukéenne. Bel Buk est une théocratie ! Plus précisément, le régime est une tyrannie théocratique et oligarchique. Le culte de S'ul-Tan y est obligatoire. Les membres du clergé dirigent le pays.

Les belbukéens sont haineux et méfiants envers tout ce qui leur est étranger. Mais leur peur principal va vers leur propre église. C'est cette peur qui les pousse au mutisme et à la résignation. Pour les plus ambitieux, elle les pousse dans une compétition féroce et exacerbe l'individualisme. La cellule familiale de base est assez épargnée par ces luttes de pouvoir.

A 15 ans les jeunes sont adultes. Lors du *Saï-Caj*, fête cultuelle en l'honneur de S'ul-Tan, dans chaque province (*Sumiss*), un mâle et une femelle de 15 ans sont choisis et sacrifiés. On célèbre alors de nombreux mariages entre jeunes qui partent fonder ainsi leur propre famille. Le sacrifice se perpétue pour des raisons d'entretien de la peur. Mais il célèbre la grande dévastation commise lors de la fin de la colonisation. Les mariages se font rarement après 18 ans.

Le choix des sacrifiés est prépondérant. Ils appartiennent à deux familles distinctes et la vie de ces deux familles pour l'année qui suit est dictée par ce choix. Dès lors elles sont unies pour un an et doivent s'aider en tout, partager tout et construire une *leïsù[[23]](#endnote-23)* (villa mortuaire) où reposeront les deux *époux* sacrés (sacrifiés). Les deux familles habiteront pendant cette année dans cette villa immense pour entretenir les corps des *époux*. A la fin de cette période, la maison est abandonnée et scellée pour devenir un caveau. Ces caveaux sont sacrés et inviolables, certains renfermeraient d'immenses richesses laissées par les familles (bien que cela ne soit ni confirmé ni bien probable.).

L'église, c'est le collège des *frères-abîmes*. Tous sont également Jidaï-Atah en plus d'être prêtre. Les deux élus du onzième cercle dirigent tour à tour le collège formé des initiés du dixième cercle. L'alternance se fait tous les trois ans. Bien entendu les luttes d'influence entre les deux grands mages sont nombreuses. Tout le clergé en dessous du dixième cercle détient le pouvoir. Ils sont répartis aux diverses charges dont le pays a besoin.

#### Données géographiques

Capitale : Sataï

Superficie approximative : 3 millions de Km²

populations :

* 160 millions de terra-mercuriens
* 15 000 krilliens (en réalité près de 1 million)

Climats

* Tropical humide sur la côte nord-est.
* Équatorial au centre et sur la côte sud.
* Désertique sur la côte ouest.

### Kotzach

Ce pays forme avec Chanseth le cinquième continent. C'est le royaume le plus au sud d'Annwfn. C'est un pays de steppes et de savanes. L'essentiel de la civilisation se situe en bords de mer, dont le royaume est bordée par trois côtés.

La société est, comme à bel Buk, très individualiste et le culte de S'ul-Tan y est largement dominant. Mais la structure politique est extrêmement complexe puisqu'elle englobe l'armée, les corsaires, la noblesse, le clergé et la guilde des marchands.

Le roi est appelé "roi"par la noblesse, le peuple et le clergé. Il possède le titre de commandeur des corsaires et de grand Veneur pour la guilde des marchands. Tous ces titres sont héréditaires et se transmettent à l'aîné des enfants quelque soit son sexe. Il peut donc y avoir une reine. L'époux de la reine est nommé simplement "Monsieur", alors que l'épouse du roi est appelée "Première dame". Le souverain doit céder sa place à son successeur à sa mort ou s'il est encore en vie à ses 60 ans révolus. Ainsi, le roi est-il souvent jeune et en pleine possession de sa force et sa volonté. Si le roi (ou la reine) meurt avant que l'ainé n'est atteint ses 20 ans, la régence est assurée par l'époux ou l'épouse s'ils sont encore en vie, sinon le plus proche parent du défunt.

La noblesse est héréditaire. Seul le roi peut élever au rang de noble. Il n'y a pas de hiérarchie très claire. Le seul titre est *Kara-T'An[[24]](#endnote-24)*, mais, la surface du fief tient lieu de hiérarchie... Le fief ou domaine est appelé *Kot'an[[25]](#endnote-25)*. Il appartient à la famille du *Kara-T'An*. Le roi n'a pas de pouvoir de préemption sur ces domaines, sauf lors de la mort sans héritier direct. Le *Kot'an* revient alors dans le patrimoine de la couronne qui peut le découper, le donner à un nouveau *Kara-T'An* ou ce qu'elle souhaite. Le roi ne peut octroyer de titre de noblesse sans octroyer de terre avec... La noblesse évolue donc peu.

Le roi prélève un impôt au prorata de la surface du fief. Dans les faits, le seigneur prélève son impôt et reverse sa dîme au roi. Les palais-forteresses des seigneurs doivent impérativement se situer en dehors des cités où toute arme est prohibée. (Dans les faits, les cités sont souvent collées au palais, la notion de "dehors" étant souvent évaluée par rapport aux remparts.).

Les cités sont le domaine des marchands. A la tête de la cité se trouve un maire. Celui-ci est élu par le parlement de la cité. Ce parlement est composé de TOUS les marchands inscrits à la guilde. Le maire est le représentant de la cité au parlement royal. Il est élu à vie. Les nobles siègent aussi à ce parlement avec les deux élus du onzième cercle des frères-abîmes. Les capitaines et les armateurs corsaires peuvent aussi siéger au parlement royal. Enfin, les généraux de l'armée forment la dernière force politique présente au parlement royal.

Ce parlement décide de la guerre ou la paix et propose les lois au roi. Le roi décrète et met en place la politique débattue au parlement. Concrètement, le roi est libre de décréter ou de ne pas décréter une proposition du parlement, mais il ne peut décréter sans proposition. Sa composition exacte est : les deux frères-abîmes, dix corsaires, une centaine de nobles, une centaine de maires, 15 généraux et le roi. Les propositions de loi ou d'orientation politique doivent se faire avec la majorité des voix. Chaque caste à une voix, soit 5. Le roi ne vote pas. Aucune abstention n'est autorisée. La voix d'une caste s'obtient par la majorité absolue de son collège.

Le parlement est un immense palais et la salle des audiences est un immense théâtre à l'intérieur de ce palais.

#### Données géographiques

Capitale : Moss-ul

Superficie approximative : 2 millions de Km²

populations :

* 297 millions de terra-mercuriens
* 620 000 krilliens

Climats

* Tropical au nord
* tropical humide sur 1/5ème juste en dessous
* tempérée chaud et humide à tempéré sur le reste du royaume.

### Cahour

C'est le pays des tribus. C'est sans doute le royaume le plus secret et le plus archaïque d'Annwfn. C'est un pays divisé, morcelé en proie à d'incessantes petites guerres intestines sans ampleur qui le tétanise dans un chaos technique et social.

Le roi est le chef de la plus grande tribu, les Huriens. Il existe 11 tribus. Toutes ont un chef élu, sauf les Huriens. Leur chef est une fonction héréditaire qui se transmet de père en fils ou en neveu le plus proche depuis des générations. On appelle ces chefs les *Achiks[[26]](#endnote-26)* et le roi est *Atah-Achik[[27]](#endnote-27)*. Les Achiks se réunissent trois fois par an. Le reste du temps le roi a des sous-fifres appelés officiers qui représentent l'autorité de leur chef respectif. Le roi ne peut édicter de loi commune sans l'accord des autres chefs (autant dire presque jamais).

Les tribus sont divisées en patries, sortes de territoires appartenant à une famille au sens large et dirigés par le Hog-N'An (patriarche héréditaire). Bien-sûr ces patries sont la source et l'objectif des conflits tribaux. Ce sont les Hog-N'An de chaque tribu qui élisent l'Achik à vie. Seul l'Achik peut édicter des lois pour l'ensemble de la tribu à condition qu'elles ne remettent pas en cause le fonctionnement politique de la tribu. Il prélève l'impôt. D'ailleurs le roi n'a que l'impôt qu'il prélève au sein de sa tribu. Son pouvoir tient dans sa richesse car les Huriens sont les plus riches incontestablement.

L'armée cahourienne est un conglomérat d'armées tribales dont chaque chef prétend être le plus compétent pour diriger l'ensemble ! De temps à autres ils ont su s'en remettre au roi...

#### Données géographiques

Capitale : Katan

Superficie approximative : 2 millions de Km²

populations :

* 280 millions de terra-mercuriens
* 320 000 krilliens

Climats

* Tempéré humide sur la côte nord.
* Continental chaud à l'ouest.
* Océanique froid sur la côte sud.

## Personnages morts ou vivants

### Herckrt-N’Bafer

Né en 217 pendant l'*ère des foudres*, à Nihel, soit un peu plus d'un millénaire plus tôt. Fils d’un libraire, il fait ses études à Sinn-Achaï, occupe un poste de scribe dans le gouvernement impérial jusqu’en 252, il a 35 ans. Il disparaît pendant 15 ans et resurgît pour démarrer ses prêches sur son rocher d’Opale. Il écrit vraisemblablement son livre dans ses années, avant de mourir en 282.

### Vloar-Ceft

Né en 267 (*ère des foudres*), le deuxième prophète porte tous les symptômes du paranoïaque. Ses écrits sont remplis d’effroi, de visions apocalyptiques, et de cauchemars, où seule l’Entité lui apporte paix et réconfort. Ce n'est sans doute pas un hasard si, à la même époque, un autre prêtre commence à tenir des propos déviant sur la crainte à entretenir à l'encontre de S'ul-Tan, Lou'es-did Teranu. Il vécut à Nihel toute sa vie, d’abord errant de cavernes en huttes isolées. Il finit par fonder en 282 (à la mort du premier prophète) le premier monastère d’hermites : le monastère du Rocher, ainsi appelé car il est le gardien du rocher d’opale sur lequel prêchait Herckrt-N’Bafer. Il meurt en 317, année noire pour le culte d'Eù.

### Lou'es-did Teranu

Né en 269 (ère des foudres), il n'est pas considéré comme un prophète par l'église officielle d'Eù. C'est le père fondateur de l'église pourpre. Il fait un cursus religieux normal à la même époque que Vloar-Ceft. Sont-ce les prédications enflammées du prophète, la période particulièrement troublée, une prédisposition psychologique ou tout cela mélangé qui l'ont amenés à élaborer cette pensée délirante ? Le fait est qu'il profite de sa position de prêtre-scribe pour rédiger des écrits sur sa pensée religieuse.

Il voit la jeune église Baferiste commencer son « lent déclin spirituel » avec un « dogme mou » incitant à « la paresse de l'esprit et de la foi ». Les hommes du communs ne sont pas à même, sauf révélation, de guider et de conduire eux mêmes leur destinée. Il faut leur apprendre la vérité, tout au moins une partie, et si nécessaire les forcer à comprendre leurs erreurs. La peur de faire le mal, de nourrir le mal doit être viscérale...

Il est chassé de l'église en 317, alors que le second prophète meurt. Ses écrits sont interdits et retirés officiellement du commerce et remisés dans les bibliothèques à Nihel et Panshaw. L'église pourpre naît de cette censure et de ce schisme.

### Lac-N’Cy

Né en 322 (*ère des foudres*) d’un père officier de l’ordre des templiers de Nihel, il vécut jusqu’à l’âge de 17 ans au sein de l’armée. C’est sans doute ce qui lui vaut cette vision si particulière du dogme religieux. Il partit à Panshaw en 340. Il participa aux nombreuses guerres qui enflammèrent cette région très convoitée. C’est peu à peu que ses objectifs évoluèrent. Tout d’abord tacticien et politico-stratège, il en vint à concevoir une ambition de paix démesurée, contre le mal. Mais seuls, quelques hommes peuvent mener la barque sans quoi les décisions ne peuvent se prendre. La religion est une foi qui doit guider les êtres dans leur vie de tous les jours. De plus, elle doit transcender les guides de ces peuples… Il meurt en 414, c’est dans cette même année qu’il rédige son livre qu’il concevait comme un manuel à l’usage des dirigeants.

### Coor-M’ock

Il est né en 588 (*ère des Seigneurs de guerre*), de parents nobles Niheliens, il s’engagea très vite dans la voie cléricale. Ainsi à 16 ans était-il prêtre dans le grand temple de Sinn-Achaï. Il parcourut ensuite le monde afin d’étudier. De bibliothèques en monastères, il devient si instruit qu’il devint le précepteur du Roi Aeris 1er de Panshaw, en 629. Dans les dernières années de sa vie, il se retira au monastère du rocher, et écrivit son livre, le 4ème des prophètes (dans le classement baferiste.)vers 660.

### Cej-Navack

Né en 633, il fait plusieurs métiers avant de devenir prêcheur en 667. C’est un homme très pieux originaire de Llarkno. Il parcourt tout Annwfn, répandant ses prédications, pendant plus de vingt ans. Fortement attaché à la parole, il écrira tardivement un recueil de ses paroles et de ses croyances, c’est le 5ème livre, celui de l’espérance, et le modèle des prédicateurs.

Ses écrits évoquent la diversité des mondes, des peuples et prêchent pour une tolérance absolue, et un respect des autres. C’est un des livres les moins disert sur le Lid-gesah Arch. Néanmoins il en parle comme du rédempteur ultime, de celui qui apportera le pardon à tous les ennemis et rassemblera les peuples derrière la bannière du Dragon. Symbole de la création, et de la Vie. Une légende non vérifiée, affirmerait que le prophète était également télépathe. C’est en tout cas ce que véhiculent avec science la guilde pour ajouter au mystère de leurs pouvoirs, de leurs enseignements.

### Sulca

Né en 1253 pendant la Grande Paix. C'est un homme profondément instruit. Il est orphelin issu de la Tour et entre dans les ordres à sa sortie dans le clergé Sethien en 1275. Brillant prêcheur, il part avec les caravanes du grand désert blanc comme prêtre-paysan et côtoie ainsi le peuple du désert. C'est à cette époque que Chanseth est définitivement converti. De ses écrits il en ressort une vision manichéenne de l'univers. Pour lui, l'ordre et le chaos n'ont pas de sens, seuls le bien et le mal existent et tentent universellement de prendre le pas sur l'autre. Le Bien est Eù, c'est une force pure d'énergie positive, somme de toutes les consciences bénéfiques. S'ul-Tan est une force obscure d'énergie négative, somme de toutes les consciences maléfiques. L'une est la vraie voie l'autre n'est que tentations. Le culte pourpre est l'exemple parfait de la force de perversion du mal sur la pensée et le cœur des hommes. Il meurt en 1334, il est alors grand-exorciste de Chanseth, chacun de ses disciples est actuellement grand-exorciste de l'un des huit royaumes, sauf pour Panshaw, car Ob-Nekoby le huitième disciple a refusé le titre et s'est retiré du clergé en 1337.

### Ob-Nekobby

Né en 1293 pendant la Grande Paix, il est toujours en vie. C'est le dernier disciple de Sulca. C'est un homme simple issu d'un forgeron des marches du nord de Panshaw. Comme tous les Panshiens il connaît bien la guerre et y a participé au sein des terribles légions Panshiennes. Très tôt il voue sa vie aux autres et devient précepteur avant d'être enrôlé dans le contingent de la XXème à cette époque Narlon Barens est l'un des plus jeunes lieutenant de la légion . Au sein de l'armée il prend conscience du rôle des prêtres comme soutient pour le moral et entre dans les ordres en 1321. Il participe à la grande victoire de M'Haui-Efew et quitte l'armée juste après. C'est son premier exil. Il quitte le clergé régulier pour devenir prêcheur persuadé que le dogme avili la parole d'Eù. Au cours de pérégrinations, il rencontre Sulca, alors exorciste à Chanseth. Sous son impulsion il rentre à nouveau dans le clergé et devient son disciple en 1326. Très vite il gravit les échelons de la hiérarchie cléricale grâce à sa profonde connaissance de la nature humaine et des enjeux militaires de Panshaw. Mais, il prend également conscience de l'imbrication trop étroite entre le pouvoir politique et le pouvoir religieux. Alors qu'il rédige son livre, il est nommé grand-exorciste de Panshaw en 1337. Il refuse et se retire des affaires religieuses. Son geste fortement symbolique est détourné par le clergé qui en fait le dernier prophète de son vivant ! Ses écrits sont publiés la même année en 1345, un an après la mort de Sulca.

## Science et technologies

### Codification type des messages terra-mercuriens.

Priorité et valeur :

1. ECON = économie
2. MILI= militaire
3. SCIE= scientifique
4. POLI= politique
5. COLO= colonie

La priorité se mesure de 1à7, 1 étant la priorité absolue.

Identification de l’expéditeur :

EXPID [nom]\_ GRA [grade ou titre]\_ SECTEUR [coordonnées spatiales]

Identification du destinataire :

DESID [nom]\_ GRA [grade ou titre]\_ SECTEUR [coordonnées spatiales]

Normes d’encodage :

1. AR [suite de 9 nombres premiers]
2. LO [suite de 9 nombres en mode binaire]
3. EX [suite de 9 nombres]

Niveau d’altération et fréquence des codes :

FRQ [de 0.0000001 à 1000000 Hz]\_ REB [00H00M00S]

Date d’envoi du message :

J\M\A\_ 24 : 00 : 00 - HT (heure terrestre)

- HC (heure de la colonie)

- HMM (heure de la maison mère)

Objet :

Résumé et titre du message.

Texte : …

Priorité de réponse :

REPCON= conseillée [1à7]

REPOBL= obligatoire [1à7]

REPAUC= aucune

### Les armes

Les plus courantes sont les armes blanches : épées, cimeterre, haches de guerre et autres marteaux. Le tout est développé avec un art consommé. On trouve cependant des canons de diverses sortes dans les armées et dans les flottes maritimes. Ces canons sont rares, ils sont accompagnés de catapultes, de balistes et d'autres machines extravagantes pour les sièges.

Toute cité digne de se nom est fortifiée ; résidus des temps de chaos du millénaire précédent. L'art de la fortification est très prisé et les bons architectes militaires sont payés à prix d'or.

Enfin, la technique des armures est extrêmement avancée, elle est renforcée par le déploiement de sorts par les Jidaï-Atah.

Le combat à main nue a connu, avec le développement des voies de l'esprit, un essor grandissant. Il existe une multitude d'école d'arts martiaux et de close combat. La plus prestigieuse d'entre-elles est la voie du ventre : Inaï-Mù'waad ; Alliant toucher et son de la voie pour affecter les centres nerveux des victimes.

### La médecine

Il existe un niveau élevé en matière de médecine sanglante (chirurgie) mais il s'agit de connaissances directement acquises depuis la colonisation. La médecine "traditionnelle" est fortement supplée par la magie. Cependant, les sorts de soins restent extrêmement complexes à mettre en œuvre, car ils nécessitent un excellent diagnostique, une collaboration parfaite du patient que la peur rend souvent moins coopératif et une maîtrise à la fois du Jidù des énergies et celui de la matière, sans parler souvent de celui des sens... Bref ! La croix et la bannière !

### La magie

Elle n'est pas appelé ainsi. Elle s'est développée au contact de la philosophie des êtres-souches et grâce au développement des voies de l'esprit. Il s'agit d'une capacité à canaliser les énergies ou forces ambiantes afin de modifier l'ordre naturel de manière temporaire ou définitive. Cette pratique passe donc avant tout par une maîtrise de soi et requière de développer d'importantes techniques de concentration et de travail du corps.

Pourquoi et comment cette capacité s'est elle développée sur cette planète, est un mystère. La nécessité sans doute, comme le murmure les krilliens, pour la nature de s'exprimer à travers d'autres canaux pour stopper la progression destructrice du développement technologique.

Il existe plusieurs écoles qui définissent les effets des sorts. On en recense trois. Ces écoles sont appelées *Jidù[[28]](#endnote-28)*. Elles permettent à la fois de créer les sorts ; *jidaï[[29]](#endnote-29)* et de les utiliser. En effet, pour qu'un lanceur de sort, Jidaï-Atah, puisse utiliser un sort il doit d'abord le créer. Il n'y a aucune possibilité de lancer le sort d'un autre *Jidaï-Atah* [[30]](#endnote-30)même en connaissant le mot clé. Les sorts sont liés à leur créateur, car ils sont liés à son corps et à son esprit. Les trois écoles sont :

* Jidù-Panna : Maîtrise de la matière,
* Jidù-Shacra : Maîtrise des énergies,
* Jidù-Inù : Maîtrises des sens.

Lors du lancement d'une jidaï l'air autour du jeteur de sort s’assombrit anormalement créant un vortex vers le Jidaï-Atah. Ce vortex n'est pas très visible mais l’œil attentif le repère. Lors de lancement, du fait des énergies déployées, le Jidaï-Atah doit rester très concentré car il risque un choc en retour : *Inaï-A'sinn[[31]](#endnote-31)* ; les énergies refluent par son corps et son esprit pour reprendre leur place normale. Ce choc en retour peut-être dans certain cas mortel. Le risque le plus important étant lors de la création des jidaï.

Il est, en théorie, possible de lancer un sort que l'on n'a pas créé au préalable. L'intuition prenant le relais sur la conscience, mais ça n'est que théorie, et aucun Jidaï-Atah n'y est parvenu depuis des siècles.

### Les communications

La marine est très développée, la planète étant essentiellement composée d'eau. Cette marine est désormais à voile autant par difficulté technologique que par choix philosophique. Elle utilise, quand elle en a les moyens les services de Jidaï-Atah.

Sur terre, le système des caravanes prédomine, à la fois pour la protection et la quantité. Quelques voies sont dallées la plus part sont en terre. Mais il reste ça est là d'antiques voies en "métal", restes de l'ancienne colonisation terra-mercurienne. Les pays étant immenses, les frontières sont relativement faciles à franchir. Mais les pistes et les postes frontaliers sont également très nombreux.

Les faucheurs sont les montures les plus rapides et les plus utilisés sur terre. Les *maîtres auréens* ont dressé les *aurens*, sorte de faucon, ultra-rapides et pouvant franchir de très longues distances pour porter des messages. De même, les *maîtres emawlis* ont dressé une sorte de mammifère marin le *mawl*. Bien entendu, on peut aussi pour des messages ultra-secret utiliser la guilde des télépathes.

## Société – Économie

### La Guilde des télépathes

Ils aident qui les paye. Le siège de la guilde est à Llarkno. Les télépathes sont plus ou moins doués pour décortiquer les pelures d'oignons de l'esprit humain. Les plus doués peuvent presque entendre la personne comme si elle pensait à voix haute.

L'enseignement des télépathes est long (10 ans) mais au final extrêmement lucratif. Un télépathe se loue à prix d'or et les gouvernements comme les particuliers se les arrachent.

### La guilde des caravaniers

Ils ont le monopole de l'organisation et de la sécurité des caravanes du désert à Chanseth. Ses membres sont issus des clans (*Thégérits[[32]](#endnote-32)*) mais ses liens sont sans doute plus complexes qu'il n'y paraît de prime à bord. Derrière cette organisation marchande se cache en fait la base de la défense du désert par les Sethiens.

### L'art

La peinture est actuellement très influencée par un courant hyperréaliste-surnaturel.

La sculpture est parcourue par deux influences ; les miniaturistes et les symbolistes. On trouvera quelques nuances selon les royaumes et leur province.

L'architecture n'a pas de style phare. On trouvera facilement des styles locaux (au niveau régional). L'art architectural est un peu étouffé, les cités ne sortent pas des remparts et l'expansion urbaine est freinée par cette peur de n'être plus protégé. On préfère monter les immeubles et donc les remparts qu'étendre les remparts.

Un art est très prisé ; celui du labyrinthe. Il est utilisé bien entendu dans les jardins mais aussi à l'intérieur, voire dans certaine ville.

1. Eù : l'être suprême fruit du Dieu unique importé par les colons et la croyance en un créateur suprême chez les annouvéens, l'addition de toutes les âmes arrivées à l'état de conscience ultime. [↑](#endnote-ref-1)
2. S'ul-genah : Etat de conscience ultime dans la croyance de l'Entité, sorte de Nirvana. [↑](#endnote-ref-2)
3. N'ah-genah : Etat de non conscience, ou songe paradoxal, dans la croyance de l'Entité. L'âme est présente mais n'a pas encore conscience d'elle-même. [↑](#endnote-ref-3)
4. Maamù : livre des prophètes dans le culte de l'Entité. [↑](#endnote-ref-4)
5. Lid-gesah'Arch : Littéralement le court-chemin. Il est le messie attendu pour sauver l'humanité du Fléau. [↑](#endnote-ref-5)
6. Ih'Tahq : Le Fléau, il surgira pour assujettir l'humanité et la priver de conscience. [↑](#endnote-ref-6)
7. Kon-S'ul : chef suprême de l'église Baferiste de l'Entité. [↑](#endnote-ref-7)
8. S'ul-Tan : Celui qui n'a pas d'âme ou le Faiseur de mort. Le plus bas niveau de conscience, celui régit uniquement par les plus bas instincts et les émotions primaires : peur, haine et colère [↑](#endnote-ref-8)
9. Na'im-zaman : L'apocalypse ou la fin des temps, l'accomplissement de la grande Œuvre pour l'église de S'ul-Tan. [↑](#endnote-ref-9)
10. Shei-T'An : Gardien sacré, plus haut niveau du clergé de l'église de S'ul-Tan. [↑](#endnote-ref-10)
11. Sul-T'An : Le protecteur, titre glorieux du roi de Chanseth. [↑](#endnote-ref-11)
12. Inaï-Mu'waad : La voie du ventre, combat alliant techniques de close combat et le développement d'un pouvoir de la voix par des techniques du son. [↑](#endnote-ref-12)
13. T'An : C'est le guide du Thégérit. La personne la plus importante du clan. [↑](#endnote-ref-13)
14. Dîme : Rente annuelle prélevée par une guilde auprès de chacun de ses membres. [↑](#endnote-ref-14)
15. Madhi : protecteur d'une guilde à Llarkno. [↑](#endnote-ref-15)
16. Samraad : protecteur de toutes les guildes. Charge honorifique réservée à l'archiduc de Llarkno. [↑](#endnote-ref-16)
17. Légat : grade suprême, commandant de la légion Panshienne. [↑](#endnote-ref-17)
18. Couronne d'opale : à la fois l'objet, la fonction, le titre du roi de Nihel et de son trône. [↑](#endnote-ref-18)
19. Ashra : famille territoriale darshienne. Cellule principale de la société. [↑](#endnote-ref-19)
20. Ashrina : chef-lieu de l'Ashra, la plus part du temps la plus grosse ville (voire la seule) de l'Ashra. [↑](#endnote-ref-20)
21. Fern-Sa'Ashra : le dû de l'ashra. Le devoir de la société envers ses membres. [↑](#endnote-ref-21)
22. Thrawn-ùsashra : cérémonie d'accueil des enfants ayant passé les 12 ans au sein de l'Ashra à Darsh. [↑](#endnote-ref-22)
23. Leïsù : villa mortuaire bebukéenne. Caveau sacré de deux adolescents de 15 ans sacrifiés. [↑](#endnote-ref-23)
24. Kara-T'An : seigneur d'un domaine à Kotzash. [↑](#endnote-ref-24)
25. Kot'an : domaine ou fief à Kotzash. [↑](#endnote-ref-25)
26. Achik : chef de clan à Cahour. [↑](#endnote-ref-26)
27. Atah-Achik : Chef du clan Hurien et roi de Cahour. [↑](#endnote-ref-27)
28. Jidù : école de sort [↑](#endnote-ref-28)
29. Jidaï : un sort issu d'une école et lié à son créateur. [↑](#endnote-ref-29)
30. Jidaï-Atah : Jeteur de sort. [↑](#endnote-ref-30)
31. Inaï-A'sinn : choc en retour pouvant provoquer la mort du Jidaï-Atah. [↑](#endnote-ref-31)
32. Thégérit : Clan, organisation politique et social de base à Chanseth. [↑](#endnote-ref-32)