## Glossaire

**Annwfn** : nom de la planète, signifie abîme en krillien.

**Eù** : entité universelle, divinité unique vénérée sur Annwfn. Concept philosophique d’une unité harmonieuse de toute existence, rassemblée en une conscience ultime.

**Jidaï-atah**: magicien.

**Jidù** : domaine de magie, il en existe trois.

**Jidù-panna** : domaine de la matière.

**Jidù-inù** : domaine des sens.

**Jidù-shacra** : domaine des énergies.

**Kenaï-M’athin** : Esclave, courtisane et garde du corps à Kotzash.

**Saben geh-bahra** : Soirée festive organisée par la haute société kotienne, où celle-ci s’exhibe avec luxe et luxure et où se joue le jeu du pouvoir.

**Nash-An’karsery** : Semaine de fête qui se termine par l’élection du Grand Capitaine de Kozash. Elle a lieu tous les trois ans.

**San-d’Rej** : nom krillien des faucheurs.

**Lid-gesah’Arch** : le court chemin, messie des prophéties qui affrontera le fléau.

**Llikéens** : habitants du royaume de Llarkno, royaume des guildes.  
**Kotiens** : habitants du royaume de Kotzash, royaume des corsaires.

**Belikéens ou Belbukéens** : habitants du royaume de Bel-Buk.

**Sethiens** : habitants du royaume de Chanseth, royaume du désert.

**Terra-mercuriens** : Nom des anciens colons humains venus des étoiles.

**Krilliens** : Habitants d’origine d’Annwfn, en partie exterminés par les colons humains.

**Krill**: nom donné à l’étoile diurne principale d’Annwfn.

**Kali-Krill** : nom donnée à la naine blanche, deuxième étoile du système solaire d’Annwfn et qui est visible dans le ciel nocturne.

**Ih'Tahq** : Le Fléau, il surgira pour assujettir l'humanité et la priver de conscience.

**Kon-S'ul** : chef suprême de l'église Baferiste de l'Entité.

**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.

**S’ul-genah :** La conscience ultime. L’état de grâce recherché par les croyants d’Eù

**N’ah-genah :** Songe paradoxal. État de non-conscience dans lequel sont plongés tous les êtres vivants non conscient.

**Na'im-zaman** : L'apocalypse ou la fin des temps, l'accomplissement de la grande Œuvre pour l'église de S'ul-Tan.

**Shei-T'An** : Gardien sacré, plus haut niveau du clergé de l'église de S'ul-Tan.

**Sul-T'An** : Le protecteur, titre glorieux du roi de Chanseth.

**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.

**T'An** : C'est le guide du Thégérit. La personne la plus importante du clan.  
**Dîme** : Rente annuelle prélevée par une guilde auprès de chacun de ses membres.

**Madhi** : protecteur d'une guilde à Llarkno.

**Samraad** : protecteur de toutes les guildes. Charge honorifique réservée à l'archiduc de Llarkno.

**Légat** : grade suprême, commandant de la légion Panshienne.  
Couronne d'opale : à la fois l'objet, la fonction, le titre du roi de Nihel et de son trône.

**Ashra** : famille territoriale darshienne. Cellule principale de la société.

**Ashrina** : chef-lieu de l'Ashra, la plus part du temps la plus grosse ville (voire la seule) de l'Ashra.

**Fern-Sa'Ashra** : le dû de l'ashra. Le devoir de la société envers ses membres.

**Thrawn-ùsashra** : cérémonie d'accueil des enfants ayant passé les 12 ans au sein de l'Ashra à Darsh.

**Leïsù** : villa mortuaire bebukéenne. Caveau sacré de deux adolescents de 15 ans sacrifiés.

**Kara-T'An** : seigneur d'un domaine à Kotzash, équivalent de Baron.

**Kot'an** : domaine ou fief à Kotzash.

**Achik** : chef de clan à Cahour.

**Atah-Achik** : Chef du clan Hurien et roi de Cahour.

**Inaï-A'sinn** : choc en retour pouvant provoquer la mort du Jidaï-Atah.

**Thégérit** : Clan, organisation politique et social de base à Chanseth.

**Hog-N'An** : Chef de tribu à Cahour sorte de patriarche héréditaire.

## Références

Ces auteurs et leurs ouvrages sont cités à plusieurs reprises dans un détournement ludique pour nourrir le Maamù ou livre sacré…

Franck Herbert : *Dune, Le messie de Dune.*

Mickael Moorcock : *Le cycle d'Hawkmoon*

Jack Vance : *La geste des princes démons, Le cycle de Tschaï*

HP Lovecraft : *Dans l'abime du temps, La couleur tombée du ciel, L'appel de Cthulhu*

Tom Clancy : *La somme de toutes les peurs, Le cardinal du Kremlin*

Georges Lucas : *Star wars*

D'autres auteurs, des maîtres, ont également nourri de leur influence mon imaginaire : J.R.R. Tolkien, Robert Jordan, Terry Pratchett, Mary Gentle, Robin Hobb, Pierre Bordage…

Merci à eux pour les rêves qu'ils m’ ont offerts.