

3- La naissance des états

Les différentes populations sont fortement implantées un peu partout sur Annwfn. La plupart forment des groupes ethniques cohérents variant de quelques centaines à plusieurs milliers d'individus. Le fonctionnement, quoiqu'un peu plus complexe est tribal. On note déjà d'importantes variations de gouvernance entre les tribus. Certaines s'apparentaient à ce qui ressemblait à la royauté chez les humains. On notera pendant la période du second âge la naissance des états tels que les humains le conçoivent. Mais ces états répondent à des critères à la fois ethniques et à la fois (et surtout) territoriaux. De nombreuses tribus d'une même ethnie, ou d'ethnie très proche se côtoyaient, mais chacune possédant son propre état. C'est-à-dire sa propre zone territoriale où elle exerçait son influence, sa domination. Avec l'apparition de l'écriture quelques milliers d'années plutôt, l'administration se développe. Les gouvernements tiennent des comptes, exercent un pouvoir régaliens en prélevant l'impôt et pour certains, procèdent à des recensements. Comme en attestent les documents toujours conservés dans la grande bibliothèque de Derach-Ach et retrouvés sur le site de l'antique Duh-Bek.

C'est sans doute la période la plus meurtrière de l'histoire annouvéenne, si l'on excepte l'ère des foudres et la fin de la décolonisation. Les états et surtout leurs dirigeants ont tous, sans exception, cherché à étendre leur domination sur les tribus voisines. C'est à cette époque (-4000 à -1000) que la physionomie des interactions politiques s'établie. Cette physionomie si particulière à Annwfn et aux krilliens, conduite par un étrange mélange de respect des nécessités, de profondes divergences ethniques et de régulation des populations. Nous avons en effet la preuve formelle que certains conflits n'avaient pas d'autres vocations que de faire baisser la démographie locale. Le fragment d'archive appelé « *l'édit du roi* » retrouvé lors de fouilles du côté de l'ancienne Sinn-Achaï, indique clairement que « notre espace vital est aujourd'hui menacé d'explosion, tant notre peuple est fécond... Il est de notre devoir de souverain d'étendre cet espace au risque de faire supporter à notre [terre] une charge qui ne conviendrait plus à sa capacité... » etc. À ce moment de l'histoire, il serait difficile et incongru de poursuivre une narration linéaire. Les disparités géographiques sont déjà importantes et dans chaque régions du globe, de états, des royaumes et des empires vont apparaître, puis s'éteindre pour laisser la place à d'autres.

Les premiers royaumes

Les sept épées

C'est dans le royaume actuel de Llarkno qu'une des premières traces d'un royaume fort et conquérant apparaît. Nous sommes en 3700 ACC¹ environ, dans la province des lacs. A cette époque, trois cités rivalisent d'un point de vue commercial pour imposer leur suprématie sur la région des lacs, fertile et dense en terme de population ; Thula, Dekkra et Ash'a-riss sont gouvernées chacune par un prince. Quatre autres cités de plus petite envergure et donc de moindre influence, ceinturent la région. Les fouilles archéologiques n'ont pas permis de retrouver les vestiges de ces cités, mais les écrits laissés par les édiles de l'époque sont suffisamment claires et précis. Maintenant, que les temps sont un peu plus apaisés, il n'est pas impossible que des études historiques et archéologiques reprennent les travaux passés. Le prince Delouan-N'nessi de Thula organisa des joutes lacustres sans précédent en -3698. De nombreux écrits relatent le faste et l'ampleur de l'évènement. Les princes des autres cités furent conviés et c'est à cette occasion qu'une alliance fut créée pour se défendre contre les tribus belliqueuses de l'est. Nous avons les deux derniers feuillets enluminés de cet accord

ratifié par les trois princes. Il se pourrait que cet accord posséda d'autres clauses, sans doute commerciales, mais nous n'en avons pas la preuve. Il faut savoir qu'à l'époque l'ensemble des populations krilliennes sont essentiellement regroupées en clans ou tribus. Certaines disposent d'une administration élaborée, d'un gouvernement, d'une armée et toutes sont rassemblées autour d'un centre urbain puissant. Ce sont les nations-cités. D'autres moins structurées, rassemblaient néanmoins des centaines d'individus au travers de groupement de villages. La région qui s'étend des lacs à l'ouest vers le fleuve ... à l'est était habitée par de nombreuses tribus qui passaient leur temps à s'attaquer les unes les autres et à mener des raids meurtriers dans la région des grands lacs.

L'accord permettait tous les ans à l'un des princes d'être le général en chef des armées des trois cités réunies. Dès la première année, Delouan se servit de cette prérogative pour lancer son armée sur les tribus fluviales. Dans la foulée, il imposa aux quatre cités périphériques un protectorat militaire. Celles-ci devaient payer un tribu aux trois souverains en or et en hommes. Ces hommes venaient renforcer les armées. En échange, les quatre bénéficiaient de la protection des trois et entretenaient des relations commerciales privilégiées. Rapidement, les tribus de l'est durent quitter les lieux ou se rendre. La puissance militaire fut renforcée par une hégémonie commerciale. En l'espace d'un an, la moitié de l'actuel royaume de Llarkno était sous l'influence des trois.

Pendant, les deux années qui suivirent, les princes de Dekkra et Ash'A-riss confortèrent cette suprématie et s'assurèrent de sa pérennité. Delouan reprend les rênes au bout de trois ans, comme convenu. C'est à ce moment que les quatre décident de se révolter contre les trois qui les pressurent. Une guerre sanglante et dévastatrice éclate menant les sept cités au bord de l'effondrement. C'est précisément à ce moment que les tribus de l'est décident de regagner les territoires perdus et profitent de la faiblesse générale. Delouan meurt des suites d'une blessure lors de la bataille de ... Il est remplacé à la tête des armées par le prince Eloïm'S-nor d'Ash'A-riss. Bien que plus jeune, le prince est un politicien avisé. Il comprend que mener les deux fronts ne pourra que conduire à la faillite. Il propose alors aux sept souverains d'enterrer la hache de guerre et de s'unir pour faire face aux barbares de l'est. Les sept cités seront désormais égales en droit et un roi sera élu parmi les princes par ses pairs et pour une durée de sept ans. Le royaume des sept épées est né. Les pouvoirs du roi étaient visiblement assez larges mais il devait obtenir l'accord des six autres princes à la majorité (lui compris) pour légiférer. L'armée lui était confiée et il prélevait un septième des impôts de chaque cité pour le trésor royal.

Les moyens financiers du roi n'étaient pas très étendus. Mais, il semblerait que les princes en fonction usaient de leur propre trésor pour gonfler celui du royaume quand il était nécessaire. Le royaume des sept épées a peu à peu évolué. Il s'est doté d'une solide administration royale et la législation royale s'est peu à peu imposée aux us et coutumes des sept cités. Cependant, la constitution portait en elle les germes du déclin. La paix imposée tout autour du royaume, la prospérité à attirer les tribus voisines qui ont commencé à peupler les campagnes, et grossir les rangs des indigents des cités. Le commerce d'esclaves est devenu en cinquante ans le plus lucratif des commerces. Les luttes et les complots entre les sept familles ont commencé à devenir la gangrène du pouvoir royal. La corruption s'est petit à petit insinuée dans tous les rouages de l'administration. Les sept ont duré 354 ans. Cette longévité est en partie due au fait qu'aucun ennemi proche n'était en mesure de les affronter.

¹ ACC : Avant la Charte de Colonisation

... grosse ellipsose en attendant la suite...

Le royaume d'Ishaar

C'est en 1234 ACC que Ishaar N'Achaï devient roi d'une des tribus les plus pauvres de Nihel. Installés dans les montagnes qui bordent la côte ouest de la grande île, les Achiirites sont des forestiers, chasseurs et pêcheurs. La particularité topographique de leur territoire explique cette diversité d'activité. Il semblerait que le foyer de la tribu ait été les montagnes bleues. Par la suite, leur expansion s'est faite en descendant, tout d'abord sur le flanc est puis sur les rives déchiquetées de l'ouest. L'ensemble du territoire est assez étendu par rapport à d'autres tribus de la même période à Nihel, mais il est également relativement hostile. Néanmoins, les anses de la côte est, intérieure sont des abris sûrs pour les pêcheurs.

Le mythe veut que Ashella N'Debiir de la tribu voisine ait été promise à Ishaar. Les récits gravés sur les cartouches de cèdre noir retrouvées dans la nécropole de Sinn-Achaï, parlent d'une jeune femme d'une grande beauté. Peu avant le mariage, la promise est enlevée par la tribu des Asphénides. Ishaar utilise alors tout ses bâteaux de pêche pour transporter ses soldats et lance un raid de représailles pour reprendre la belle et punir les Asphénides. Les razzias menées par les Achiirites sont meurtrières et remontent vers l'est en suivant la côte sur plus d'un millier de kilomètres. Les Asphénides, principalement pêcheurs sont, asphyxiés et doivent se soumettre. La légende se poursuit par l'acte fondateur du royaume. Le roi des Enenfiriites, père d'Ashella reconnaissant accorde sa couronne à Ishaar le jour de son mariage et celle ainsi la naissance d'un puissant royaume regroupant les deux tribus étendues aux conquêtes côtières d'Ishaar.

Derrière le mythe se cache sans doute une autre réalité. Aucune preuve n'a été retrouvé étayant le récit de l'enlèvement d'Ashella, hormis sur les cartouches Achiirites. Il est d'ailleurs plus vraisemblable que la fille Enenfiriite ait été promise à l'héritier Asphénide. Les deux tribus sont en effet très proches, et plusieurs documents et gravures attestent d'échanges commerciaux importants et réguliers entre eux. Les raids menés par Ishaar et ses hommes ont visiblement énormément secouées l'économie locale sur un bon tiers sud de Nihel. Le mariage d'Ashella et d'Ishaar, attesté lui par des sources diverses, semble d'avantage être le résultat d'une volonté de conclure la paix. Quoiqu'il en soit, Ishaar est à la tête de trois tribus et ne s'arrêtera pas là. Les Asphénides assujettit, les raids se poursuivent vers l'est jusqu'à l'embouchure du fleuve. La différence entre ces raids et les guerres précédentes, réside dans la volonté évidente d'assujettir les tribus pillées. Les razzias avaient deux objectifs. Le premier était le pillage et donc l'enrichissement rapide des Achiirites au détriment de leurs victimes. Ce pillage avait pour corollaire l'affaiblissement des autres tribus. Le second était la mise en œuvre calculée d'une terreur liée aux pillages. Les populations effrayées capitulaient rapidement et facilitaient ainsi la progression d'Ishaar.

En dix années de guerre incessante, Ishaar a conquis la moitié de l'île. Des côtes, il a remonté le fleuve jusqu'au lac noir. En 1223 ACC il fonde Atera-S'Achaï sur les bords de ce même lac. Par la suite, la cité maintes fois reconstruites deviendra Sinn-Achaï. C'est le premier royaume connu regroupant de nombreuses tribus sous la coupe d'un seul krillien. Ce cas ne sera pas le seul, et à la même période, d'autres royaumes voient ainsi le jour un peu partout sur Annwfn. Mais, celui d'Ishaar semble être le plus ancien et c'est celui dont on a le plus d'éléments archéologiques attestant sa fondation.

L'autre grande nouveauté est l'abandon d'une tradition tribale forte, celle de l'héritage coopté. Jusqu'à Ishaar, les chefs ou rois des différentes tribus étaient remplacés à leur mort (quand ils n'étaient pas destitués avant) par un membre reconnu et accepté de la tribu, désigné par le chef avant sa mort ou, au plus tard, à ses quarante ans (selon ce qui arrivait en premier). Ishaar installe une dynastie du sang. Utilisant la règle d'héritage coopté, il désigne son fils alors âgé de 12 ans. Lui en a 40 et fait inscrire dans les cartouches de loi que le roi désignera désormais dans son sang l'héritier légitime du trône. Le règne d'Ishaar aura duré 35 ans (1234-1199 ACC). Il n'aura connu que cinq années de paix. Mais à la fin de son règne il lègue un royaume uniifié, doté d'une administration forte. Il a réinventé les techniques de guerre en développant des unités mobiles de fantassin légers

pouvant être embarquées, capables de ses rassembler rapidement et appuyées par des unités de cavaliers lourds. Cette organisation lui a permis de pacifier toute la moitié ouest de Nihel. La dynastie des Achirites connaîtra 6 souverains avant de disparaître entraînant avec eux la chute du royaume rongé par la corruption et la décadence.

L'empire du milieu

Panshaw tient son surnom de « terre du milieu » de sa position géographique centrale sur l'immense continent Pan-geow, mais également de l'histoire de l'empire des Oren-A'chelak. Cette dynastie s'est affirmée en trois générations pour finalement dominer tout le tiers sud-est de Panshaw. En 1007 ACC Trois cités du sud tiennent le haut du pavé en terme d'influence et de rayonnement ; Trelemer (ancienne Tremel), Spaow (port actuel de Spao) et Diew-Bek sur les hauts plateaux berceau des grands fleuves. Plus à l'est sur La Mistule la cité de Derak prospère loin de ses grandes sœurs mais sans les égaler. C'est pourtant là que monte au pouvoir une jeune reine du nom d'Eziell Oren-A'chelak. Elle est désignée par le précédent souverain Oblon II qui a vu en elle l'étoffe d'une grande reine. Pendant les cinq dernières années du roi, Eziell occupe la place de grande argentière du royaume. Proche du roi et membre du prestigieux conseil royal, elle est de tout les accords et participe au profond remaniement de l'administration royale, qu'elle continuera d'épurer jusqu'à la fin de son règne. Dès son accession au trône la jeune souveraine est soumise à une pression colossale. La noblesse frondeuse accepte difficilement sa nomination. Bien que légale et acceptée par la majorité, la jeune femme se découvre un ennemi interne en la personne du duc Solunn Ne-Blasten. De 15 ans son aîné, le duc a néanmoins le soutien d'une bonne moitié de la noblesse. Celui-ci se lance dans une guerre de succession qui vise à destituer Eziell. Dans, le même temps le souverain de Spaow revendique un comptoir sur le delta de la Mistule. Comptoir qui risque d'asphyxier rapidement l'économie de la capitale Derak plus au nord sur le fleuve. Contre toute attente, la reine s'assure rapidement une alliance puissante en épousant le fils (non désigné comme héritier) du Prince de Diew-Bek. Grâce à cette alliance elle parvient en un été à prendre en étaux les forces du Duc Ne-Blasten. Celui-ci est vaincu à la bataille des plaines argentées en 1006 ACC.

La reine Eziell fait alors preuve de clémence et pardonne à tous les nobles qui acceptent de lui prêter allégeance, fidélité en s'agenouillant dans l'immense cour du palais devant son balcon. Dans un discours mémorable, selon les chroniqueurs mais dont nous n'avons aucune trace concrète, elle absout tous les frondeurs de leurs crimes et leur rend leurs terres. C'est dans cette lancée qu'elle aurait pris pour amant le duc pourtant plus âgé qu'elle mais veuf, inaugurant la coutume encore tenace aujourd'hui dans ce royaume. Le royaume à nouveau uni derrière sa reine, elle se tourne au sud et, par décret, annonce prendre possession du port de Matuden sur le delta de la Mistule en vertu de sa situation sur « les terres ancestrales du royaume ». Ultimatum est lancé aux habitants de prêter allégeance à la reine et de payer leur dû sous peine de représailles.

Nous sommes en 1005 ACC et la reine doit à nouveau faire face à une coalition. Devant l'ultimatum, le prince de Spaow a appelé ses deux puissants voisins et alliés « à punir la catin de Derak ». Malgré le mariage avec son fils, ou sans doute à cause de cela, le prince de Diew-Bek entre dans l'alliance contre sa bru, que son officielle infidélité à profondément blessé. Matuden ne se rend pas et la reine lance ses armées faire le siège de la cité. Siège qu'elle doit rapidement lever devant la menace d'une invasion par l'ouest des coalisés. La chance de la souveraine réside dans la lenteur et les tergiversations stratégiques des alliés. Elle parvient après une succession de batailles gagnées dans les plaines qui jouxtent les grands fleuves à repousser les alliés derrière le Tremlor. Par une action audacieuse, elle fait détruire par des corps d'armées légers et rapides tous les ponts franchissant les grands fleuves. Ces opérations militaires dureront une année complète mais cantonnera les alliés

derrière les fleuves.

La chance lui sourit encore quand à la fin de l'année 1004 ACC le prince de Diew-bek meurt de dysenterie sans avoir désigner de successeur. Fort de son mariage avec le fils de celui-ci, elle marche sur Diew-Bek avec une partie de son armée, entre dans la ville et s'en empare sans combattre. C'est le moment que choisissent les alliés restant pour piéger Eziell loin de ses bases arrières. Les forces coalisées arrivent à l'automne 1004 ACC devant Diew-Bek et débute un siège qui durera six mois. Pendant ce temps, une flotte armée part de Matuden et remonte la Mistule jusqu'à Derak qu'elle met à sac pendant l'hiver. La reine est prise au piège et est à deux doigts de capituler. Mais, au printemps 1003 ACC le reste de son armée guidée par le jeune roi et le duc Ne-Blasten parvient à rompre l'encerclément et mettre en déroute les alliés épuisés par six mois de siège. La reine retourne à Derak et brise dans l'œuf quelques révoltes paysannes et le brigandage qui commençait à se répandre dans les campagnes. Mais, la reine est rancunière et elle marche sur Matuden abandonné par les alliés en déroute et trop loin pour la soutenir. Au début de l'été, la ville est prise, mise à sac, et intégralement détruite. Sa population est déportée, emprisonnée et réduite à l'esclavage. Son sol est recouvert de sel et un édit royal décrète l'interdiction d'y cultiver autre chose que du sel. Aujourd'hui encore les immenses marais salant du delta de la Mistule sont issus de cette époque.

Retour à [2- Les ères préhistoriques](#) ou à suivre dans [4- La colonisation](#)

From:

<http://www.chroniques-annwfn.fr/> - **wikinouven**



Permanent link:

http://www.chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:histoire:naissance_des_etats

Last update: **2023/04/23 13:55**