5- Les grandes ères

Cette succession de périodes de chaos est également appelé **la première apocalypse**.

Les légendes

C'est une ère de prospérité pour Annwfn et son margraviat, mais il est également marqué par une résistance grandissante à la pression du Dominion représenté par la Guilde Terra-mercurienne. La population humaine est passée à plus de cent millions d'individus. La colonie oblige la guilde terra-mercurienne à signer une convention 147 ans après le début de la colonisation, accordant une plus 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 sécession avec la Terre ce qui entraîne toutes les colonies dans une guerre qui va durer 11 ans pour Annwfn, 20 pour le reste des colonies et qui aboutira à la chute du Dominion. La colonie dut fournir à la Guilde, contre le Dominion, pendant ces onze années son contingent “de volontaires” et la pression économique fut énorme. Trop…

La grande dévastation

Le résultat fut une révolte violente qui éclata en 106 CA. La colonie se détache de ses obligations au bout de 253 ans, le gouvernement unifié du margraviat décrète l'indépendance totale de la colonie et les guildes “personna non grata”. Elle se rebelle et chasse les représentants officiels des guildes commerciales, pour ne plus avoir à participer aux guerres galactiques qui secouent l'empire terra-mercurien et asphyxient Annwfn.

La guilde ne tentera rien, bien trop occupée à se battre contre le Dominion. L'armée du Dominion, elle, 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 Krilliens 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 responsables de cet affrontement. Mais les combats de guérillas et la résistance acharnée des colons font plier le Dominion qui ne peut se permettre de s'épuiser localement quant elle affronte la guilde dans des dizaines d'autres systèmes.

Dans un dernier baroud “d'honneur”, le Dominion lâche plusieurs atomiques sur Annwfn espérant ainsi faire plier la volonté des colons, en vain.

Finalement, 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 colons aura elle aussi beaucoup souffert mais, seulement un tiers de celle-ci aurait succombé à la guerre. La Grande Dévastation laisse une plaie béante sur Annwfn : le grand désert de Bel Buk.

Les foudres

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 responsables de leur génocide les colons et ceux qui différencient les colons des soldats. Les colons eux-mêmes s'affrontent entre partisans du retour à l'intégration harmonieuse et ceux qui pensent qu'il faut séparer les deux populations. C'est également l'occasion pour de nombreux profiteurs de tenter de renverser les gouvernements et de contribuer à une anarchie galopante.

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 et certains n'ont pas manqué d'y voir un lien étroit. 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. De même, la télépathie ne semble se développer que chez les krilliens. Enfin, un troisième art étrange éclos, lui, chez les femmes et donnera naissance à l'ordre du Morganat. Cette époque marque le réveil des dragons. Ces êtres, dont on ne sait s'ils sont conscients ou s'il faut les considérer comme des animaux, ont une vie très longue découpée en cycles d'éveil et de sommeil, un peu comme les plantigrades à ceci prés que ces cycles durent plusieurs siècles. L'ère des foudres dure environ 460 années.

Les seigneurs de guerre

Le chaos règne en maître et la religion d'Eù se développe et fleurit sur le terreau de la philosophie krillienne et des croyances humaines en un Dieu unique. Très vite l'église naissante se divise en un schisme violent. C'est l'apparition du Culte pourpre, faussement surnommé culte de 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'affirmation de l'église Baferiste, tenant orthodoxe du culte d'Eù , l'avènement de l'ordre d'Eù aussi appelé ordre du temple fait de prêtres-chevaliers. C'est l'affirmation, malgré la condamnation pour hérésie, du Culte pourpre et la formation progressive des huit royaumes actuels.

Le dernier grand seigneur de guerre fut également le premier souverain de Nihel ; il s'agit de Memnor 1er. Dès son arrivée au pouvoir il sut rassembler la noblesse nihelienne autour de lui et des chevaliers de l'ordre d'Eù. On ne sait pas très bien comment il mit fin aux querelles locales, mais on disait de lui qu'il était prescient ou, du moins, fin psychologue, décelant le mensonge dès qu'il se présentait à lui. En moins d'un an il rassembla la plus grande force nihelienne jamais vu et la lança à la conquête d'Annwfn. Memnor rêvait d'unifier sous une seule bannière la planète tout entière, comme elle le fut pendant le margraviat. C'était également un grand stratège.

Son règne comme son rêve furent sanglants et fulgurants. Ses armées s'abatirent tour à tour sur Bel-Buk, puis Llarkno. Il commit l'erreur de ne pas attendre d'avoir pacifié Cahour pour se lancer à l'assaut de Panshaw. Il volait sur un dragon noir à la tête de son armée qui ne cessait de grandir. Car

là où il passait, il gagnait les hommes à sa cause. Mais Annwfn était épuisée des siècles de conflits. Les Panshiens résistèrent, aidés de leurs voisins qui avaient bien compris que leur tour viendrait après. Les sethiens eux-mêmes sortirent de leur désert, chevauchant eux aussi les dragons des sables et une formidable coalition faite de darshiens, de kotiens, de sethiens et de panshiens arrêta Memnor et défit son armée.

La grande paix

Une immense flotte pirate se rallia à la couronne kotienne pour anéantir la flotte nihelienne. Il ne purent emp^cher Memnor et les débris de son armée de regagner Nihel, néanmoins la défaite était écrasante. L'empereur s'enferma dans son palais de Kermag-Mor où il se mit à dépérir comme frappé par un vieillissement accéléré ou qui aurait trop tardé à s'épanouir et l'emporter. Il mourut entouré de sa famille et de ses fidèles chevaliers d'Eù. Pendant que les alliés victorieux débarquaient pour finir se qui devait être terminé et signer la Paix. On raconte que le jour de la mort de Memnor, son dragon noir poussa un hurlement qui glaça de terreur toute la cité puis il s'envola pour ne jamais reparaître. D'ailleurs, à partir de ce moment les dragons sombrèrent à nouveau dans leur sommeil séculaire et sortirent peu à peu des mémoires pour entrer dans les légendes. Seuls les grands dragons des sables sont encore visibles parfois dans le Grand désert blanc de Chanseth.

Les alliés réunis non loin des ruines de l'ancienne capitale terra-mercurienne posèrent les bases du monde tel que nous le connaissons aujourd'hui, du moins jusqu'au réveil du Fléau. La Grande Paix porte bien son nom, même si cela fait doucement sourire les panshiens. En effet, des huit, Panshaw, Kotzash et Darsh restent en guerre, mais non officielle ! Cette guerre, si elle est perpétuelle, est d'avantage un état de tension permanente qu'une guerre ouverte. Du moins jusqu'à la Guerre de l'Aigle. 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, en proie à des luttes intestines sanglantes depuis la mort de Memnor. Même si la Paix est signée sur l'ancien site de Sinn-Achaï et que l'ordre du temple fait office d'arbitre officiel, le régent de la couronne d'opale ne parvient pas à se présenter à la table des négociations. L'ordre du temple finira par imposer à la noblesse nihelienne, en aidant le régent, de stopper les luttes intestines du royaume, cette stabilité est arrivée après la signature. Finalement, la Grande Paix est signée entre les huit en 753 CA (calendrier annouvéen). C'était il y a 6OO ans.

Retour à colonisation, ou à suivre dans la_guerre_de_l_aigle

From:
https://www.chroniques-annwfn.fr/ - **wikinouven**

Permanent link:
https://www.chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:histoire:eres?rev=1682250902

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