Cahour

Données politiques

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 et le roi est Atah-Achik . 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… Le pays étant recouvert de jungle épaisse ou de forêts tropicales, la faune y est extrêmement riche et variée. C’est un pays mystérieux et on sait que d’anciennes mines ont longtemps été exploitées par les antiques colons. On ne connaît pas tous les trésors cachés et les ruines antiques que recèle Cahour, mais des légendes parlent de lieux immémoriaux où reposent les savoirs anciens…

Il n’existe plus de réserves pour les krilliens à Cahour. Les krilliens se sont adaptés au mode tribal des humains et ont créé leurs propres tribus. De ce fait, ils participent en toute égalité au fonctionnement du royaume. Il y a cependant de fortes inimitiés entre les tribus humaines et les tribus krilliennes et les affrontements sont fréquents.

Données géographiques

Capitale : Katan

Frontalier :

- Llarkno (ouest)

Système politique : Monarchie, Aristocratie tribale

Superficie approximative : 23 millions de Km²

Populations :

- 140 millions de terra-mercuriens
- 32 millions de krilliens

Climats

- Océanique humide sur la côte nord.
- Tropical humide à l'ouest et au centre.
- Océanique humide à froid sur la partie sud.

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

Permanent link:
https://www.chroniques-annwfn.fr/doku.php/annwfn:royaumes:cahour?rev=1682250911

Last update: **2023/04/23 11:55**