

Le plus jeune des empires sur le continent, Canavim fut formé de la fusion de plusieurs territoires sous la domination de seigneurs de guerre influents. Ses frontières ont toujours été chancelantes, vacillant au rythme des affrontements entre les divers seigneurs qui, même à ce jour, nourrissent entre eux des animosités qui se transforment souvent en affrontements. Caractérisé par une structure sociale centralisée sur les seigneurs de guerre et une grande discipline au sein des forces armées, l'empire de Canavim est certainement la force militaire la plus terrifiante sur le territoire, ainsi que la force économique la plus imposante. Sa domination du territoire n'est limitée que par ses querelles internes et la densité de sa population.

Population

L'empire de Canavim est peuplé à majeure partie (80%) d'humains Waldir, c'est-à-dire des humains à la peau pâle, très présents dans les régions plus nordiques et centrales du continent. Le reste de la population est composé d'immigrants Al Aquine (7%, humains à la peau foncée venant généralement des grands déserts au sud-est), d'autochtones Meldorsan (8%, humains à la peau blanche ou au teint bleuté vivant dans les régions les plus au nord) et le reste (5%) de diverses ethnies provenant d'autres endroits du monde. À noter que ces données n'incluent pas les populations monstrueuses, qui ne sont pas recensées par l'empire, même les populations qui forment des sociétés au-delà de primitives. Il existe une race qui revendique le droit de faire parti de l'empire car elle se juge assez évoluée. Il s'agit des Vallasorns, créatures généralement trouvées dans les forêts denses. L'empire a toujours refusé leur demande sous prétexte qu'ils sont fortement soupçonnés d'être affiliés au druidisme. La population totale de l'empire frôle les 5 millions d'individus, selon les estimations des seigneurs.

Religion

La religion d'état est le Maratisme. Il existe peu d'exceptions dans le royaume à cette forte emprise, mais les personnes d'un autre culte sont tolérées par les autorités étatiques de la plupart des territoires. Canavim est aussi un des seuls lieux où cette foi a une structure cléricale rigide. À la tête de la religion se trouve le Grand Oracle. Il interprète les écrits saints et ainsi adapte la religion aux besoins du temps. Lorsqu'une innovation technique provenant de l'étranger se présente, le Grand Oracle se prononce sur celle-ci, afin de savoir si son utilisation suit bien l'éthique religieuse. Le Grand Oracle a ainsi permis la pratique de la démonologie, sous prétexte que cet art mettait à la botte des humains les créatures du mal. Par contre, il a aussi mentionné que le démonologiste était responsable des actions des créatures qu'il manipule, ce qui a inspiré plusieurs législations au sein des territoires. Sous le Grand Oracle se trouvent les Oracles; il en existe un par territoire. Ils sont plus près du pouvoir politique que le Grand Oracle, ceux-

ci étant directement attachés à la cour des seigneurs de guerre. Il y a par contre plusieurs seigneurs qui n'accordent aucune importance à ces prédicateurs. Finalement, en dessous des Oracles se trouvent les évêques, qui font rapport à leur Oracle pour garder le clergé informé. Sous les évêques se trouvent trois types d'officiers religieux. Il existe les curés, qui sont des officiants de la foi, généralement liés à une communauté. Il existe les missionnaires, qui sont des agents à l'étranger, généralement dans une colonie. Finalement il y a les pasteurs qui sont des officiants religieux affiliés à l'armée. Il est important de noter que les officiers de la foi ne sont pas nécessairement des thaumaturges. Un officiant est une personne qui dirige la pratique religieuse, il n'a pas nécessairement de pouvoirs. La rareté des thaumaturges rendrait le nombre d'officiants pratiquement inexistant. La foi est un cadre pour la société canavitiennne, mais il est important de noter qu'elle ne contrôle pas l'État, bien qu'elle ait une certaine emprise sur le peuple. Il n'existe pas de concept de police religieuse non plus; les personnes se détournant de la foi peuvent subir une pression de la part des autorités religieuses, mais rarement cela n'entraîne des conséquences lourdes.

Géographie

Le territoire de Canavim est ceinturé par les océans Maranir et d'Azure, par la chaîne de montagne des quatre titans et la frontière commune avec l'empire de Vanicant. Il existe six zones d'influence dans le territoire canavitiennne, toutes sous l'influence d'un seigneur de guerre différent. Les zones seront décrites en détail dans la section politique. La zone la plus fortement urbanisée de Canavim se trouve au centre du continent. Cette zone est caractérisée par ses grandes plaines fertiles et la présence de la mer Hyral, qui crée une grande voie navigable favorisant l'établissement de grandes villes. La plupart des territoires sont découpés autour de cette mer, par ailleurs. L'empire perce peu les limites rocheuses de son territoire mais s'enfonce passablement dans les grandes forêts qui la divisent. Les zones forestières à l'ouest et au nord-ouest sont généralement peuplées par de petits villages; moins de 20% de la population y réside. Finalement, l'Archipel de Beaudoin, à l'extrême nord-ouest, offre d'autres terres fertiles et avec le temps est devenu un point culminant du commerce intercontinental. La totalité de l'empire se trouve dans des zones tempérées et nordiques.

Histoire

Canavim est un empire ancré dans une tradition de combat discipliné et constant. Ce territoire ayant évolué dans une dynamique de conflit, l'empire est le fruit de querelles entre seigneurs de guerre ayant atteint leur apogée avec la guerre d'unification et la guerre de succession. L'empire est né il y a près de cent ans. À l'époque, un jeune homme du nom d'Herbert Callistan avait entrepris de former une coalition pour unifier les terres.

Avec deux seigneurs de guerre sous sa bannière, et surtout après cinquante années de guerre plus ou moins constante, le maintenant vieil Herbert Callistan monta sur le trône de Canavim, instaurant un certain nombre de pratiques propres à sa famille. Il instaura l'anglais comme langue nobiliaire, l'anglais étant une langue majoritaire dans les contrées d'où il provenait. Il instaura aussi la religion d'État et assigna son cousin Bernard Velletan au titre de Grand Oracle, qui aurait le monopole de la légitimité religieuse, retirant ce pouvoir aux oracles tribaux. Son règne fut court, mais sa succession très forte et su maintenir l'ordre dans le nouvel empire. Depuis la mort du premier souverain, il y a de cela près de 96 ans, ce sont ses fils et ses petits-fils qui prirent le pouvoir. Un grand effort d'expansionnisme fut ordonné par Herbert II et Herbert III poussa à la conquête des autres continents, formant ainsi les colonies de l'empire. Pendant pratiquement 90 ans, la bonne entente (relative) régna entre les seigneurs de guerre inféodés à un roi fort. Tout changea lorsque le roi Herbert III fut brutalement assassiné par un druide inconnu. Son fils, Herbert IV, destiné à la couronne de Canavim, n'avait que deux ans. Deux factions se créèrent. L'une prônant à la légitimité du roi Herbert IV, qui devait recevoir la couronne, le pouvoir étant assumé par le chancelier Broghilt Sax en attendant que le roi soit assez vieux pour assumer son grand pouvoir. L'autre faction, craintive que le pouvoir ne soit transféré à la dynastie Sax, soupçonnée d'avoir eu un rôle dans le mort du roi pour cette raison précise, ont préféré soutenir la reine Adomina, la femme du roi Herbert III, disant que les pouvoirs royaux lui revenaient par défaut en tant que femme du souverain. Aucuns des rois précédents n'avaient prévu cette situation, et il n'existait rien dans les édits qui donnait à la reine le pouvoir si le roi devait perdre la capacité à diriger. En rajoutant à cela les innombrables querelles territoriales entre les seigneurs de guerre, la guerre éclata. Cette guerre dura deux ans et fut d'une rare violence, tuant plusieurs civils ayant porté allégeance au chancelier ou à la reine. La guerre pris fin lorsque la reine Adomina fut assassinée pendant le siège du château de Kelzoncourt, le château royal, où la reine s'était barricadée avec son fils. Les seigneurs de guerre se réunirent à la fin de cette bataille pour trouver un compromis. N'ayant plus d'alternative légitime au chancelier, il fut décidé que le jeune roi règnerait dès qu'il en aurait l'âge. En attendant, le chancelier, de par sa fonction, détiendrait la totalité des pouvoirs. Par contre, si deux seigneurs s'opposaient à une de ses décisions, ils pourraient constituer une minorité de blocage et ainsi forcer le chancelier à revenir en arrière. Aujourd'hui, l'enfant-roi Herbert IV est âgé de 8 ans, et le chancelier veille à ce qu'il aie l'illusion de contrôle pendant qu'il dirige le royaume, chacun de ses décrets étant énoncé par le roi.

Politique

Nous venons d'énoncer la structure politique à l'aide de l'histoire du pays, nous n'y retournerons donc pas. Nous avons aussi énoncé l'influence que la religion exerce sur le

pouvoir, donc nous nous concentrerons sur les territoires de chacun des seigneurs. Il est important de mentionner que la capitale officielle de Canavim est Vinas Del Siron, où le château de Kelzoncourt est situé. Nous allons donc regarder chaque région en détail.

Maldékat

Ce grand territoire à l'est de l'empire est sous la direction du Seigneur Attimar Loncass XI, sa capitale est Loncassbourg. La dynastie Loncass remonte à bien avant l'empire; déjà à cette époque lointaine, les Loncass tenaient le front face à l'empire de Vanicant en plus de combattre tous les autres seigneurs autour. Cela a certainement donné un grand prestige à sa famille, mais quand les seigneurs ont cessé de s'en prendre à lui, il a porté son regard sur les régions lointaines, annexant le plus de colonies possible à son territoire. Très amer, Attimar Loncass XI demande constamment à ce que les autres seigneurs, surtout ceux des régions éloignées, lui envoient des troupes pour combattre Vanicant. Refusant de céder une partie de son commandement, la contribution des autres seigneurs reste minimale à la survie de l'empire. Maldékat est une région avec une forte activité agricole, mais aussi avec une grande activité minière pour soutenir son imposante machine militaire. La plupart de ses mines étant en territoire contesté, l'armée de Maldékat est constamment sollicitée pour protéger des convois miniers ou maintenir garnison près des mines elles-mêmes. Maldékat manque cruellement de ressources forestières, et dépend donc fortement du commerce du bois pour construire ses engins de siège. Maldékat a une population de près d'un million et demi d'habitants, faisant de cette région la plus peuplée de l'empire.

L'Archipel de Beaudoin

Ce grand ensemble d'îles à l'ouest du continent est la capitale économique de Canavim et abrite moins de 500 000 habitants, en faisant une région assez peu peuplée. Le seigneur-marchand Donkel Zannirov dirige la région de sa capitale Vrassam Nazir sur la grande île du roi Herbert. L'armée de l'Archipel est principalement mobilisée outre-mer dans diverses colonies ou pour protéger l'imposante marine marchande du seigneur. La production locale de l'Archipel est principalement la pêche ainsi que la production forestière sur certaines îles. Les îles les plus au nord sont couvertes de neige, mais on y trouve aussi de prodigieuses mines de pierres précieuses, ce qui justifie les immenses efforts pour les extraire. Le Seigneur Donkel Zannirov dépense une fortune en diplomatie avec les autres seigneurs, sachant que dans l'éventualité d'une guerre civile, son territoire serait le premier annexé. Il offre d'ailleurs une aide économique et militaire substantielle au seigneur Loncass pour acheter son amitié et son support politique. L'Archipel roule au rythme de l'économie. La problématique majeure de l'Archipel est évidemment le crime, la piraterie étant très forte; certaines îles sont même des havres pour les pirates de la

haute mer. La police locale vient difficilement à bout de cette menace, surtout lorsque certains marchands peu scrupuleux font des accords avec les pirates.

Casséris

Situé au nord-est du territoire, Casséris est une zone assez froide de l'empire, certaines régions étant sous la neige près de six mois par année. Le seigneur-liche Casséris Vantour règne sur la région depuis plusieurs dizaines d'années. Il a d'ailleurs un grand prestige auprès des autres seigneurs, ayant été présent même avant le premier roi. Casséris est un explorateur du continent; il déploie beaucoup d'efforts à cartographier les régions nordiques qui sont encore vastement inconnues du monde, tout en étalant son territoire au fur et à mesure qu'il cartographie. Naturellement, il investit de bonnes sommes de son trésor sur l'édification de collèges magiques dans sa capitale de Varasin et autres grandes villes. Malheureusement, les personnes aptes à pratiquer la magie ne sont pas en nombre suffisant pour remplir les bancs d'école. La zone a une bonne frontière commune avec Vanicant, ce qui mobilise beaucoup les forces du seigneur-liche. Casséris est une zone riche en forêt, notamment dû au fait que la majorité du territoire est dans une zone qui n'est pas fortement urbanisée. De ce fait découle une forte activité au niveau des druides et de populations monstrueuses qui habitent les confins de la forêt. Avec sa population de 750 000 personnes, Casséris doit judicieusement disposer de ses forces militaires pour garder son territoire en sécurité.

Farisiar

Situé au sud-ouest, ce territoire est dans une zone plus chaude de l'empire et bénéficie donc d'une abondance de ressources agraires et forestières. De plus, sa proximité avec l'océan d'azure lui donne accès à une bonne source de poissons. Farisiar étant éloigné de la zone de guerre principale, elle devient un peu le centre de production, le silo à grain et cœur de la production de biens finis non-militaires au sein de l'empire. Son seigneur, l'illustre César Vineli Borgia dirige cette région de sa capitale côtière d'Esquotam. Le jeune seigneur a obtenu sa place par un jeu politique sournois, le tout commandé par son père, le Grand Oracle Philémon II. Le jeune seigneur a vite mobilisé ses forces pour prendre le contrôle du plus de colonies possible, notamment le pays de Valcenne, au delà de la chaîne de montagnes des quatre titans. Le Seigneur Borgia est aux prises avec un problème de légitimité, le dernier seigneur n'étant pas de sa dynastie et ayant été tué dans ce que peu de gens croient être un accident. Certains groupes rebelles demandent à ce que le seigneur soit décapité pour meurtre, d'autres veulent porter un autre seigneur au pouvoir en exilant la famille Borgia. Toujours est-il, le jeune seigneur a jusqu'à date sût maintenir son pouvoir sans trop d'embûches. Il subit une forte pression des autres

seigneurs pour envoyer des troupes au front, sa population de 750 000 habitants étant largement suffisante pour avoir une armée bien fournie.

Siron

La région de Siron se situe au nord-ouest dans une zone très forestière mais connectant avec la mer Hyral. C'est là que la capitale de l'empire et du territoire de Siron se trouve : Vanar Del Siron. La zone de la capitale est fortement peuplée, mais le reste du territoire est pratiquement vide, ramenant la population à un maigre 500 000 habitants. Le seigneur de la zone est un cousin éloigné du feu roi Herbert III, George Callistan. Cette zone est très riche en bois et en ressources minières, mais elle dispose de peu terres cultivables. George Callistan se fait un devoir de garder un fort déploiement militaire autour de la capitale pour protéger le jeune roi, craignant qu'un attentat contre l'enfant-roi plonge l'empire dans une autre guerre. La zone de Siron est aussi proche de la zone d'influence druidique, et le reste de l'armée est mobilisé dans les satellites de ressources plus au nord pour protéger contre les assauts monstrueux et druidiques. Le Seigneur George tient tout son pouvoir de son lien de sang avec la famille royale, mais il n'est pas un seigneur spécialement habile ou respecté, surtout auprès des autres seigneurs. Siron se retrouve souvent avec les tâches ingrates de l'empire, dû à ces défauts capitaux du seigneur.

Varakov

Sous la gouverne du grand Julius Maximilien IV, Varakov est un territoire au sud-est du pays qui tient la dernière partie de la frontière avec Vanicant. La dynastie Maximilien était l'allié principal de la famille Callistan à la guerre d'unification, elle a donc un immense prestige dans le pays. Cette dynastie est aussi celle à l'origine de l'ordre des templiers, ces guerriers-thaumaturges qui tiennent tête aux puissants Janissaires et à la Garde Écarlate de Vanicant. Fortement militarisé, Varakov détient les plus grands collèges militaires de l'empire, le plus grand étant dans sa capitale de Sarquilia. Varakov se soucie peu de la colonisation du monde, et se concentre sur l'indexation des territoires de Vanicant à l'empire de Canavim. Sa production principale provient des mines de la chaîne de montagne des quatre titans. Sa production agricole est suffisante à sa survie, mais ne permet pas de grandes exportations. Sa population d'un million d'habitants lui permet de rivaliser militairement avec son voisin du nord, Maldékat, surtout en gardant le focus contre le plus gros ennemi plutôt qu'en cherchant l'influence dans des colonies outre-mer ou même continentales. Le trésor de Varakov est aussi fort garni, notamment dû au pillage des propriétés de Vanicant dans la zone contestée. Julius Maximilien IV est une personne très pieuse et fortement influencée par la religion. Son État est le seul à faire de la répression contre des croyants de cultes autres que la religion d'État. Ceci lui

vaut souvent la réputation de fanatique, mais le grand prestige de sa famille éclipse ces accusations. Lui comme ses trois fils et sa fille sont des templiers.