

Vanicant est le plus ancien empire du continent. Datant presque de l'ère tribale, cet ancien empire fut souvent menacé de chuter par les vagues de modernité qui ont frappé le continent. Encore aujourd'hui, les savants ignorent comment cet empire à la structure archaïque a pu survivre à la transition entre l'ère tribale et l'ère coloniale. Il est certain que de nos jours, ce grand empire a su se maintenir face à d'innombrables royaumes et empires qui ont tenté de rivaliser avec lui, en faisant l'empire le plus étendu de ces terres, n'ayant pour égal que le jeune empire de Canavim, son adversaire principal. La capitale de Vanicant est Trallisora.

## Population

La démographie de Vanicant est beaucoup moins homogène que la plupart des autres nations. Un système très strict de castes contribue à garder les disparités raciales à un minimum. La majorité des humains demeurent les humains Waldirs, qui composent 66 % de la population. Une grande partie de la population de Vanicant sont des humains Al Aquines (20%), le grand désert d'As Shura ayant été annexé à l'empire. Il demeure une minorité infime d'humains Meldorsans (5 %) qui habitent majoritairement les terres moins peuplées du nord. Une autre minorité, les humains Caradorns (5 %, humains à la peau foncée), compose le reste de la population humaine. Ces derniers se situent majoritairement sur les îles de la mer Linorienne, elles aussi annexées à l'empire dans les débuts de l'ère coloniale. Il n'existe pas que des humains par contre dans la population recensée de l'empire de Vanicant. En effet, les humains demeurent majoritaires (96 %), mais il existe une minorité de Wartuls, créatures humanoïdes généralement sociables caractérisées par leur teint foncé tirant sur le vert. Les Wartuls sont incapables de se reproduire avec les humains, c'est pour cela qu'ils ont été classés dans une espèce à part. On retrouve les populations Wartuls généralement à l'est de l'empire, leur petit royaume ayant été annexé de commun accord au cours du dernier siècle.

## Religion

La vaste majorité de l'empire de Vanicant pratique le Sravénisme, bien que l'empire investisse peu de ressources dans la propagation de la religion, créant une minorité Maratiste assez imposante dans les provinces plus à l'ouest (près de 10 % de la population pratique le Maratisme, mais cette religion n'est pas supportée par l'État). Vanicant ne supporte pas une structure cléricale, et chaque région a conservé sa pratique et sa structure propre, la plupart datant de traditions de l'ère tribale. Ce grand manque de structure a deux conséquences majeures : la première est une grande ouverture sur la pratique religieuse, ce qui contribue à la popularité de l'empire auprès des peuples colonisés, mais contribue aussi aux guerres idéologiques dans les régions basées sur des préceptes religieux. La deuxième conséquence est une forte pénurie de thaumaturges, ceux ayant un don naturel composant la majorité de cette caste. Vanicant, dû à son souci de garder les colonies fidèles à l'empire, est ainsi un État généralement laïc.

## Géographie

Vanicant possède un vaste territoire qui s'étend tout le long de la chaîne de montagnes des Pics de Feu, englobant le désert As Shura sur sa limite ouest. À l'est, l'empire est bordé par l'Océan noir, reconnu pour sa forte activité druidique. Ces deux frontières se rejoignent au sud pour former la première pointe

du triangle que forme Vanicant. Au nord, l'empire a une forte emprise sur toute la côte de la baie du Léviathan jusqu'aux territoires forestiers d'Atunsan, les explorateurs n'ayant pas encore réussi à en percer les zones les plus creuses. Il existe deux zones fortement urbanisées dans l'empire de Vanicant. La première est la région des trois lacs, la capitale de Trallisora se situant au centre des trois imposants lacs (les lacs sont le Lac Supérieur, se situant dans la région montagneuse, la mer Linorienne dans la région la plus chaude et le Lac des anciens le plus à l'est). La deuxième zone se situe dans les steppes de Balfour, couvrant la porte d'Isandrie et bordant les fjords de la baie du Léviathan. Cette zone très fertile est le silo à grain de l'empire en plus de son front le plus imposant face à l'empire rival de Canavim. L'empire de Vanicant ne joui pas de grandes étendus fertiles comme les terres plus à l'ouest; son relief est très accidenté, ce qui a encouragé une production versatile et plus autarcique par les différents centres urbains. La communication y est difficile avec les régions éloignées, surtout le désert, ce qui expliquera la division administrative de l'empire.

## Histoire

L'empire a pris le nom de Vanicant un siècle avant l'ère du colonialisme quand le conquérant barbare Vephar Vanicant Tressoua conquerra tous les territoires entre les trois grands lacs. Pendant son règne, il a poussé l'expansion de son empire jusqu'aux montagnes de Velarius où il fut tué dans une bataille glorieuse. Au cours des six siècles qui ont suivi, Vanicant a non seulement construit un vaste empire couvrant près du quart du territoire, mais il a effectivement mit fin à l'ère du tribalisme pour consolider de vastes ensembles humains en de grandes sociétés. Souvent targuée d'être archaïque par ses détracteurs, la structure de l'empire, que nous verrons dans la section politique, est restée relativement la même depuis la moitié de l'ère du colonialisme. Vanicant, au milieu de notre ère, couvrait plus de la moitié des terres colonisées. C'est quand les familles de l'ouest ont décidé de se lever contre l'autorité impériale que l'empire a subi sa plus grande fracture. En effet, le territoire maintenant connu comme la zone neutre et l'empire de Canavim furent jadis une partie de l'empire de Vanicant, hormis ses régions les plus éloignées. Le système ancien de l'empire de Vanicant fut incapable de s'adapter quand le féodalisme a montré ses limites, les seigneurs de l'ouest étant si loin de la capitale que les édits impériaux ne s'y rendaient même plus. La réforme de Vanicant fut trop lente, et les seigneurs se rebellèrent. Les communications étant trop lentes dans un système au pouvoir fortement centralisé sur la capitale, l'armée de Vanicant fut mise en déroute avant même que l'empereur Ferdinand IV puisse déployer ses forces de réserve. Les seigneurs de guerre fondèrent quinze entités dans l'ouest et dans le nord, fragmentant l'empire en plus de morceaux qu'il était possible de concilier, chacun prenant une large part du Trésor et des forces disponibles. Au cours des deux siècles qui ont suivi, Vanicant fit une guerre de diplomate, en créant la discorde entre les seigneurs de guerre, tout en consolidant ses avoirs outre-mer et dans le désert. Pendant que les petits seigneurs de guerre se faisaient la guerre, Vanicant construisait une machine militaire basée sur deux types de force. La première était la garde écarlate, une force de soldats d'élite maniant la hallebarde ou les arcs longs, ce qui leur donnait l'avantage de la portée dans toutes les situations. La deuxième était les Janissaires, des soldats formés à partir de leur enfance, contingents de jeunes arrachés à leur terre et à leur famille et élevés dans un milieu où l'empereur était la seule figure paternelle disponible. Les Janissaires, ne connaissant pas la peur et ignorant la douleur cassaient les lignes des adversaires et permettaient à la garde écarlate d'abattre les ennemis en déroute. Ces deux forces d'élite sont encore en usage aujourd'hui, et forment le cœur de la force de frappe vanicienne. C'est ainsi que Vanicant pu rapidement ré-annexé les territoires des seigneurs de guerre, et ce, jusqu'à ce qu'il frappe le mur de Canavim à la fin de la guerre d'unification.

Cette rivalité perdurera pendant un siècle et jusqu'à nos jours. Vanicant et Canavim se livrent une guerre à intervalle peu régulier, surtout composée d'escarmouches à la portée souvent limitée à quelques satellites de ressources ou des zones de revendication conflictuelles traditionnelles.

## Politique

Comme il fut souvent relevé, le système étatique de Vanicant est très ancien et à plusieurs égards basé sur le mode de fonctionnement tribal de l'ère précédente. Le dirigeant suprême du pays est l'empereur, qui est nommé à ce poste par un processus de concertation des familles d'influence dans la capitale. Les familles dites régnantes sont les familles Borgata, Anturis, Cirado, Belchir et Zazanov. Ces familles ont été à la tête du système vanicien depuis les tous débuts de l'empire, ce privilège leur ayant été accordé par le premier empereur, malgré le fait que certaines de ces familles ont plongé l'empire dans d'immenses difficultés par leurs actions. Toute tentative de renverser ces familles fut violemment réprimée par les Janissaires et la garde écarlate sous le commandement direct de l'empereur en titre. Ces familles ont des ramifications dans des domaines d'influence spécifiques qui seront décrit dans leur entrée spécifique. Vanicant donne une grande importance à la famille d'appartenance de ses citoyens, chaque famille étant reliée à une caste dont il est pratiquement impossible de se dissocier. La caste la plus haute est bien sûr la caste régnante, celle des familles énoncées plus haut. La caste suivante est la caste des autorités. Les autorités sont des familles qui se retrouvent en périphérie du pouvoir, les membres les plus influents étant officiers supérieurs dans l'armée ou des juges, les autres étant dans les polices locales ou des membres de la magistrature. Il n'est pas utile d'énumérer les familles faisant partie de cette caste, mais elles sont nombreuses et elles aussi très proches du pouvoir. La troisième caste est la caste des experts, qui comprend les logisticiens, les artisans, les artistes et les membres des professions de lettre et d'art. Les trois premières castes sont les seules avec un accès à l'éducation formelle. Les castes inférieures forment la majorité du peuple et ce vieux système contribue fortement aux difficultés de l'empire dans le domaine technique, plusieurs familles ayant commencé à adopter massivement les jeunes talents d'autres familles inférieures pour cesser ce qu'on a appelé avec les années le gaspillage du génie. La quatrième caste est la caste du peuple. La caste du peuple tient pour élite les riches marchands qui, à défaut d'être éduqués, possèdent les moyens nécessaires à maintenir un niveau de vie égal ou supérieur aux autres castes. Il reste que le petit peuple est souvent contraint au service militaire ou au travail de la terre pour survivre, peu importe leurs aptitudes propres. Il existe une dernière caste sous la caste du peuple, nous parlons bien sûr de la caste des esclaves, qui sont plus reconnus comme une marchandise que des personnes. Vanicant possède une tradition esclavagiste très forte, ses premières expéditions coloniales étant majoritairement pour combler son grand besoin en esclave. Chaque conquête de territoire voit de nouvelles familles annexées à cette caste et la caste du peuple. Il est fort rare que les castes supérieures soient élargies, et seul un décret impérial signé par tous les chefs de familles régnantes peut admettre une famille dans une caste supérieure. On suspecte que Vanicant soit responsable de l'éradication de plusieurs cultures et technologies par cette pratique d'assimilation sauvage. En dernier lieu, nous mentionnerons que l'impératrice actuelle est sa majesté Fiona Cirado Borgata, née de l'union entre deux membres des familles Cirado et Borgata et ayant été nommée au pouvoir il y a de cela une dizaine d'années avec le mandat de combattre les courants révolutionnaires dans l'empire, certaines familles prônant la réforme des institutions centenaires. Nous passerons maintenant à la description des familles régnantes.

### *Les Borgata*

Illustre famille dont on retrace les origines aux premières tribus de la région des grands lacs qui fut toujours une force dominante de la région. Les Borgata furent donc une tribu entière dans le passé; ils ont simplement changé leur dénomination pour ne pas être divisés lors de la création de l'empire. Jadis une famille fortement militariste, avec l'arrivée de l'ère coloniale la famille Borgata s'est retrouvée avec de grandes propriétés dans divers territoires. Cette richesse en terre leur a permis de devenir une famille de commerçants et de bâtisseurs. Il n'est pas rare de voir les gens de cette famille avec de grandes fortunes. Les routes commerciales sont pratiquement toutes maintenues par les forces armées des Borgata, les postes de traites étant plus souvent qu'autrement leur possession propre. Bien que cette famille ne soit pas la seule guilde marchande sur le territoire, c'est effectivement la plus forte et la plus riche. Lorsque les conseils marchands se réunissent, on choisit toujours, par tradition, un Borgata pour diriger l'assemblée. Leur détachement aux affaires purement militaire ne les empêche pas de tirer un grand profit du colonialisme, les Borgata contrôlant la majeure partie de la traite des esclaves. Le patriarche de la famille Borgata est le richissime Adémar Borgata, un vieil homme septuagénaire qui est reconnu pour son flair en affaire et sa grande générosité : il offre souvent de grandes sommes d'argent aux villes et villages en difficultés et finance des dizaines de projets artistiques, culturels et exploratoires. Il est par contre un ultra conservateur et refuse catégoriquement toute forme de réforme au sein de la mécanique des castes.

### *Les Anturis*

Le nom Anturis est loin d'être aussi vieux que celui des Borgata, il est né du schisme de la tribu Bantou à la fin de l'ère tribale. La tribu Bantou fut scindée en trois lorsque que le premier empereur a lancé sa coalition guerrière. Les trois familles créées furent les Anturis, les Zazanov et les Dastrinte, les Dastrinte ayant été écartés du pouvoir pour avoir critiqué les actions de l'empereur. Les Anturis sont de puissants colonialistes. Propriétaires de plusieurs écoles militaires, ils ont une mainmise sur beaucoup de corps d'officiers de l'armée et ont toujours utilisé cet atout pour diriger les efforts vers les autres continents. Il est certain que récemment la voix des Anturis a été tempérée par l'urgence de combattre l'ennemi sur leur propre continent, et leur influence a été en chute libre depuis que l'empire a subi de lourdes pertes contre Canavim par manque de soldats à mobiliser près des frontières. Les Anturis sont dirigés par le patriarche Celso Anturis, un vieil homme prônant aujourd'hui la réforme des institutions impériales pour faciliter l'accès à l'éducation supérieure et ainsi tenter de rattraper le retard technique avec Canavim. Le souci premier des Anturis est de combler le gouffre ésotérique entre Vanicant et Canavim, Canavim ayant près de 30% plus de mages et clercs dans ses forces régulières, en incluant les templiers. Cette thèse est fortement rejetée par plusieurs autres familles, qui ne voient pas les templiers comme de vrais lanceurs de sort, mais bien comme des guerriers handicapés par leur incapacité à se dévouer complètement à l'art de la guerre.

### *Les Cirado*

Famille fortement conservatrice, elle a perdu beaucoup de son cachet lors des guerres pour reconstruire l'empire jadis éclaté de Vanicant. En effet, la famille Cirado avait trahi l'empereur pour rejoindre le camp d'une nouvelle nation aux ambitions de dominer tout l'est du continent. Suite à la chute de cette nation et de son indexation à Vanicant, les édits impériaux obligèrent les familles restées fidèles à l'empereur de reprendre la famille Cirado. Ce fut l'origine des premiers débats pour réformer le

système, qui n'avait prévu aucune procédure pour exclure une famille du pouvoir. Aujourd'hui encore, la famille Cirado doit subir la grogne des autres familles, sauf les familles Borgata et Zazanov avec qui elle a pu retisser des liens. Bien que la famille Cirado conserve tous les honneurs d'être une famille régnante, depuis sa réintégration à l'empire, elle a perdu tous ses acquis, et au-delà de charges publiques et académiques très distinguées, cette famille ne se démarque nullement dans un domaine ou un autre. Le patriarche actuel est le jeune Ferdinand Cirado, qui a pris la place de son père mort assassiné pendant un voyage dans une colonie outre-mer lors d'un attentat non-revendiqué. Il œuvre, comme la plupart de ses ancêtres, à regagner la gloire perdue de sa famille.

### *Les Belchir*

La famille Belchir est un nom qui rime souvent avec réforme. C'est un des patriarches de cette famille qui a soulevé l'idée de réforme en premier, notamment pour exclure la famille Cirado du pouvoir et y inclure la famille Natenvarn, très connue pour son implication dans l'effort de guerre et la théorie militaire. Les Belchir ont traditionnellement été très forts dans les régions plus au nord-ouest de l'empire, ce qui les a forcé à prendre une part très active dans la guerre contre Canavim. Depuis le début des hostilités, cette famille a englouti pratiquement la totalité de son trésor et de ses ressources dans le but principal de maintenir ses positions et d'occuper des satellites de ressources en périphérie de l'empire. Les Belchir sont une famille matriarcale, tradition qui leur vient des temps du tribalisme. Leur matriarche actuelle est Élisabeth Belchir, une vieille femme détestable qui accuse les autres familles de ne pas jouer un rôle assez important dans la guerre, malgré que tous aient versé sang et ressources dans cette guerre. Son influence au conseil impérial est fortement réduite par la présence d'une impératrice qui n'a aucune volonté de réformer l'empire. Élisabeth Belchir rage d'ailleurs sur le fait que l'impératrice en question soit plus jeune qu'elle de près de trente années et qu'elle ne dispose pas de la sagesse nécessaire à régner. Son hypothèse personnelle est que l'impératrice n'est qu'une figure de front pour cacher une domination déguisée des Borgata et des Cirado. Ceci alimente beaucoup le conflit Cirado-Belchir.

### *Les Zazanov*

Cette famille née du schisme de la tribu Bantou fut toujours portée vers la diplomatie et la politique. Il est requis de chaque Zazanov de chercher une solution diplomatique à un problème si les circonstances le permettent. Il est fort rare pour les Zazanov de maintenir d'imposantes garnisons dans leurs châteaux et ils contribuent souvent aux efforts de guerre en fournissant des logisticiens plutôt que des soldats. Leurs stratégies militaires ont aussi une grande renommée sur le continent. Avec aussi une bonne assise en littérature, les Zazanov sont véritablement les cerveaux du conseil impérial. Leur opinion est fortement prise en compte. En dehors de ces compétences de l'esprit, les Zazanov ne semblent pas être très versés dans le commerce, leur trésor familial étant un des plus bas parmi les grandes familles. Le Patriarche de cette famille est Augustus Zazanov, un homme dans la quarantaine avancée qui tient en parallèle à ses obligations une charge dans l'institut académique de Sallasonde, ville où la famille possède le plus de possessions. Le patriarche a traditionnellement refusé de se prononcer définitivement sur les réformes, disant qu'il donnerait son appui aux propositions sensées et écarterait celles qui n'ont d'autre objectif que d'écarter du pouvoir ou annexer au pouvoir une famille. Cette position trahit l'alliance entre Cirado et Zazanov, dont les détails sont gardés secrets.