

# LES SONGES D'OSSIAN

## Ouverture : Le Jubilé Ecarlate

### PRESENTATION DU MONDE



« Le début de l'âge du Sang est communément situé au cours du 9<sup>e</sup> siècle avant Ossian. C'est notamment la ratification du traité de Bodila, en -846, qui marque la première grande alliance des nations de l'époque contre un mal commun : les mutants et les monstres.

Pendant près de deux siècles (jusqu'en -689), toute la surface de Menvoett est soigneusement épurée des horreurs indicibles qui affligeaient le monde par les membres de la Première Inquisition. Bien sûr, comme l'histoire le montra si bien par la suite, les ténèbres accouchent toujours de nouveaux monstres; qu'ils soient d'hideuses bêtes corrompues ou qu'ils arborent des traits humains, le monde ne verra probablement jamais la fin de ces choses là. Mais tout de même, le climat géopolitique général n'avait jamais connu pareille stabilité depuis des dizaines de siècles.

L'Humanité, une fois libérée de la peur constante des monstres et des sorciers déments, revient à ses querelles qui ponctuent les siècles suivants. Certains disent que, sans l'avènement de notre glorieux empire, les guerres se seraient faites toujours plus fréquentes et violentes et qu'un nouvel âge du Chaos aurait pu voir le jour. Pour ma part, je n'aime pas les spéculations de ce genre ; si les arbres avaient donné de l'or, oui, le monde aurait été différent. Ossian, notre révérend Empereur et Dieu sur cette terre nous a assurément élevé dans un nouvel âge d'or et il n'y a pas grand intérêt à spéculer sur une histoire alternative aussi impensable que blasphematoire..."

Extrait de L'Age de Sang, par Initié Chophel du Prieuré



## L'EMPIRE D'OSSIAN, L'EMPEREUR CARMIN

Depuis 150 ans, les terres de Menvett sont unifiées au sein de l'Empire d'Ossian, sur les ruines de nations perpétuellement en conflit et sur des terres non réclamées que Ce dernier a conquis, apportant à ces contrées une paix durable. Cette conquête a redéfini l'ordre du monde, mettant à bas les anciennes dynasties et établissant la supériorité des vainqueurs sur les castes inférieures. La paix est possible grâce à la puissance de l'Empereur Ossian, de son culte, et surtout d'une justice implacable, appliquée d'une main de fer par Ses représentants dans les différentes régions qui forment l'Empire.

L'Empire d'Ossian se situe sur une terre aux climats et paysages variés, séparés de l'inconnu par une imposante chaîne de montagnes au sud, les Krax, formant une frontière naturelle réputée impénétrable. Au nord et à l'ouest, les côtes bordent un océan au climat changeant, parsemé d'icebergs que peu de marins abordent sereinement. A l'est, enfin, une étroite bande de mer agitée de vagues mortelles baigne de ses eaux noires et peu profondes



de nombreuses failles. La cruauté de ces éléments est à l'origine de nombres de naufrages et de quantité de veuvages.

Connues depuis l'aube des temps, les failles sont des zones géographiques aux parois impénétrables, dont les dimensions varient de quelques mètres à des régions entières, dépassant les nuages et s'enfonçant dans les profondeurs, que nul être ou objet ne peut traverser. Elles font partie du paysage de Menvett autant que les montagnes ou les rivières, et certaines constructions les ont intégrées en leur sein, comme fortification ou comme objet d'étude. Cependant, les siècles d'observation et d'expérimentation, magiques ou théoriques, n'ont pas réussi à percer leurs mystères.

Menvett est en effet une terre de magie... Une magie reposant sur le sang et la puissance qu'il recèle. Sa force et ses affinités sont variables entre les individus mais chaque région de l'Empire, sous la houlette de l'Empereur Ossian et de Son culte, a réussi à en tirer le meilleur potentiel, chacune à sa façon. Si les mythes et les légendes parlent encore de magiciens capables de manipuler les éléments ou d'accomplir des prouesses hors de



l'entendement humain, ce ne sont que des contes pour enfants. Seul le sang porte en lui l'étincelle de pouvoir nécessaire pour transcender ce monde.

Si chacun porte en lui cette magie, c'est pourtant au sein des classes inférieures que ce sang est prélevé, pour le service de l'Empire bien sûr, mais aussi pour répondre aux besoins d'une élite dirigeante, en charge de chacune des régions de l'Empire. Ce sont les lieutenants d'Ossian, les Héros, et leurs proches, dirigeant les armées ayant permis la conquête de Menvett il y a 150 ans, qui forment cette élite et qui s'assurent de la bonne marche de chaque région. Les castes inférieures portent une appellation différente dans chacune des régions de l'Empire et leur vie peut bien varier selon

## LE CULTE D'OSSIAN

Après l'avènement de l'Empereur Carmin, Son culte a rapidement supplanté l'ensemble des autres religions existantes, qui n'existent aujourd'hui qu'à l'état de bribes éparées dans les livres d'histoires. Cette domination religieuse renforce le pouvoir de l'Empereur et donc de l'Empire. Nul ne peut douter de la puissance et de la nature divine d'Ossian, Ses Héros et Ses plus hauts prêtres étant capables de miracles et de prouesses magiques inaccessibles au commun des mortels, y compris aux plus talentueux des praticiens de la magie de sang.

Le culte est dirigé administrativement par l'Archimandrite, qui dirige également la province ecclésiastique du Domaine Impérial. Le Héros de chacune des autres régions est également le chef religieux de chaque province ecclésiastique correspondante, en général assisté par un religieux de haut rang. Ces chefs religieux ont la responsabilité de la vie quotidienne



des régions, allant d'une vie simple et où la hiérarchie se fait oublier, à une vie de travail forcé ou d'élevage, pour répondre aux besoins sans cesse croissants de l'Empire et de son aristocratie.

Toutefois, certains principes sont communément admis. Un inférieur méritant et compétent peut s'élever jusqu'aux plus hautes sphères de l'État, quoi qu'il reste toujours soumis à une hiérarchie. Le sommet de la société est occupé par l'Empereur, Ses lieutenants (les Héros) et leurs Maisons, ainsi que les hautes instances religieuses ou administratives. Les termes Héros et Héroïnes seront utilisés dans ce document aléatoirement, le genre des joueurs et donc des personnages n'étant pas encore défini.



de la religion dans chaque province, l'Archimandrite devant en sus représenter politiquement le culte, organiser et arbitrer le conclave des Archevêques.

Le culte repose en effet sur trois piliers, trois ordres religieux, chacun chargé d'un



aspect essentiel de la religion : la Pureté, l'Ordre et le Savoir. Chacun de ces ordres est dirigé par un Archevêque. Ces ordres peuvent agir dans l'ensemble des régions impériales pour porter la bonne parole d'Ossian.

Les rites de ce culte voué à Ossian, mais également à l'anéantissement des ennemis de l'Empire, internes comme externes, reposent sur une utilisation particulière de la magie de sang, au sein de rituels dont les secrets sont le cœur même

du culte. Ils se manifestent à la fois au cours de cérémonies privées, presque quotidiennement, dans l'intimité des foyers, comme dans des célébrations publiques hebdomadaires ordinaires ou de grandes fêtes liturgiques ponctuelles. Le Jubilé Écarlate est un de ces événements d'exception où les rites religieux prennent aussi la forme de joutes sportives ou intellectuelles et donnent lieu à des rassemblements que le Commerce et la Politique exploitent.

## LES FACTIONS PRESENTES

Ossian dans Sa grande sagesse s'est assuré de la bonne marche de Menvett en organisant Son Empire entre quatre grandes factions, chacune menée par un de Ses lieutenants, Ses Héros. Chacun d'entre eux, originaire de nations plus anciennes que l'Empire, a été placé à la tête d'une nation antagoniste afin de s'assurer de la mise au pas de celle-ci.

### LA LIGUE DE PORPHYRE

Il fut un temps où le territoire de la Ligue était occupé par une civilisation de philosophes et de savants, isolée sur la côte ouest, qui cherchait à protéger ses terres en dressant les uns contre les autres les peuples des steppes environnantes de manière plus ou moins recommandable. Cette stratégie dura pendant plusieurs siècles, permettant à cette culture de se développer. Le pouvoir y était alors exercé par des assemblées de citoyens considérés comme méritants aux yeux de ce peuple orgueilleux et replié sur lui-même. Ces derniers élisaient en leur sein des dirigeants pour une durée déterminée ainsi que pour certaines fonctions de prestige via des mécanismes que les historiens qualifient d'"opaques"...

Tout changea lorsqu'Ossian parvint à unir à l'est les peuples des steppes et mit à mal le pouvoir des autres puissances en place et leur influence pernicieuse. Sentant leur mainmise sur les peuples indépendants vaciller, les dirigeants de l'Ouest craignirent l'avancée d'Ossian et Sa volonté d'apporter sagesse et libération à tous les peuples de Menvett. Ils décidèrent alors d'envoyer un groupe d'hommes et de femmes hors-normes afin de les libérer d'Ossian, qu'ils considéraient alors, à tort, comme une menace. Ce groupe, issu des quatre coins de Menvett, est depuis connu comme celui des Héros.

Ceux-ci ne furent pas longtemps dupes de leurs commanditaires et rejoignirent



bientôt les rangs du Divin Ossian afin de participer à la réorganisation et à la bonne marche du monde. Ils devinrent alors Ses lieutenants les plus fidèles et mirent fin à la tyrannie des dirigeants de cette nation de l'ouest. C'est le Héros, maître des mots et de l'écrit, qui fut choisi pour fonder la Ligue et l'installer dans des plaines fertiles desquelles il tire de quoi nourrir l'Empire. Il fut chargé par Ossian de graver dans le marbre les anciennes légendes, les anciens cultes et les connaissances de cette ancienne nation et d'y imposer désormais la tradition écrite, en remplacement de la tradition orale en place jusqu'à lors, et simplifiant la manipulation de l'Histoire par les anciens dirigeants peu scrupuleux. Au cours de ses recherches, il découvrit la puissance runique et le point auquel celle-ci était décuplée lorsque les runes étaient gravées à même la peau, au plus près du sang. Il fonda alors une nouvelle magie du sang, celle du tatouage.

La Ligue est désormais organisée autour de Grandes Familles qui prêtent serment d'obéissance au Héros. Toutes maîtrisent la magie runique et chacune possède son maître-tatoueur attiré. Mais chacune exploite également cette magie avec une vision qui lui est propre et à des fins

## LE PRIEURÉ DE VERMEIL



Marécageux mais fécond, telle est la manière dont on pourrait définir le territoire du Prieuré. À l'origine, ces marécages et la Mer intérieure étaient peuplés de clans isolés les uns des autres, mais tous unis par un Culte mettant en avant le lignage et les Anciens. L'environnement était assez hostile, mais riche en ressources piscicoles, arboricoles ainsi que parsemé de ruines des temps révolus. De plus, il n'était pas rare que des reliques soient rejetées sur les rives de la Mer intérieure et renforcent ainsi la Foi de ces peuples envers leurs Ancêtres, persuadés qu'ils étaient que ces objets leur étaient envoyés pour une raison transcendante.

Cet état de fait dura jusqu'à l'arrivée d'Ossian. Alors que beaucoup de villages subissaient de très lourdes pertes suite à la découverte d'un artefact dans une des ruines, Ossian réussit à les sauver et à leur

différentes. Le Héros a tendance à favoriser ces dissensions afin d'encourager toujours davantage les nouvelles découvertes et afin de s'assurer qu'aucune Famille ne prenne le pas sur les autres. Toujours, bien sûr, dans le but sacré et ultime d'honorer la puissance d'Ossian.

montrer le droit chemin en unifiant les tribus les unes après les autres. Celles-ci ne mirent pas longtemps avant de se rendre compte de la Nature Divine d'Ossian et Le suivirent alors bien volontiers afin de poser les premières pierres de ce qui est devenu l'Empire.

Terre d'origine d'Ossian, c'est assez naturellement que cette province est gérée par une branche du Culte d'Ossian, sur le modèle d'un monastère avec à sa tête l'Héroïne. Leur forteresse-monastère est située sur l'ancien lieu de Culte et de rencontre des Clans antérieurs. Le Conseil des Anciens a été sauvegardé pour réaliser une transition politique en douceur, même s'il n'a plus aujourd'hui qu'un rôle consultatif. Du fait de la mise en place de l'exploration intensive des ruines dans les marécages et de la découverte au sein de ces dernières de machineries et de mécanismes, le Prieuré a développé une magie du sang basée sur l'utilisation de ces machines et leur alimentation par les fluides sanguins.

Le Prieuré a la lourde tâche de réaliser des fouilles archéologiques afin de rechercher des traces et artefacts du passé, toujours dans l'optique d'améliorer davantage la connaissance du sang, de la magie et de leur maîtrise. Et toujours, bien sûr, dans le but sacré et ultime d'honorer la puissance d'Ossian.

## LA CONFEDARATION DU HAUT-CINABRE



Situé au nord-est de Menvett, sur un territoire anciennement peuplé de différents clans nomades matriarcaux toujours en conflit les uns avec les autres, les membres de la Confédération du Haut Cinabre suivent aujourd'hui une cheffe unique en la personne de l'Héroïne. Celle-ci a été envoyée par Ossian après Sa prise de pouvoir afin de mater les quelques opposants encore actifs et de s'assurer la mainmise de l'Empire sur les nombreuses ressources minières situées sur le territoire, qui n'étaient pas réellement exploitées. Grâce à cela, les mines fournissent désormais de nombreuses ressources

d'une qualité exceptionnelle et donnent naissance à une nouvelle magie du sang : la forge de sang reposant sur un alliage entre métal et sang. Ces dernières sont exploitées grâce à une main d'œuvre nombreuse qui donne parfois bien volontiers sa vie à l'exploitation de ces richesses et qui provient des quatre coins de l'Empire.

Bien que seule pour diriger cette province, l'Héroïne peut bien sûr compter sur les lieutenants de sa Maison pour la seconder dans sa quête de la recherche du parfait alliage et dans celle de la protection des nombreuses mines qui parsèment le territoire et autour desquelles repose une partie de la richesse de l'Empire.

Avec à leur tête une Héroïne qui tient désormais davantage de l'ingénieure que de la guerrière qu'elle fut, la Confédération du Haut Cinabre cherche toujours et sans cesse à développer de nouveaux alliages et veillent sur leurs mines comme sur de véritables trésors. Toujours, bien sûr, dans le but sacré et ultime d'honorer la puissance d'Ossian.

## LE PROTECTORAT AMARANTE

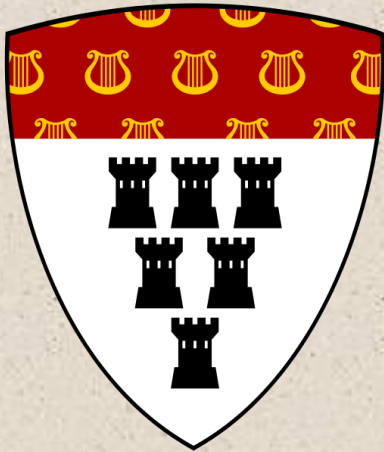
Anciennement administré par une royauté forte secondée par de nombreux vassaux, le territoire du Protectorat a, lui aussi, vu son organisation politique modifiée par l'arrivée d'Ossian. Au cours d'une période de trouble due aux nombreuses fragilités internes de ce Royaume, Ossian a su pacifier le pays grâce à Son talent et l'appui de mercenaires extérieurs, Le portant à la tête de l'État et, remplaçant de fait un pouvoir absolu par un autre.

À la tête de ce territoire fut placé un Héros ainsi que l'un de ses plus proches



lieutenants, cas unique où la gouvernance d'une province fut ainsi partagée. Leurs compétences et capacités se complétaient pour former un duo efficace qui participa à renforcer l'exploitation d'esclaves et à mettre en place une véritable puissance militaire qui fournit aujourd'hui le reste de l'Empire. Au cours du développement du Protectorat, les années passant, le lieutenant finit par disparaître et avec lui l'un des principaux contributeurs de l'Alchimie Hématique, une perte dont la région mit des décennies à se remettre.

## LE DOMAINE IMPERIAL



À l'origine, les terres impériales étaient occupées par une civilisation basée autour de villes-fortresses toutes-puissantes calfeutrées derrière leurs hautes et impénétrables murailles, entourées de villages et comptoirs plus pauvres mais utiles à l'économie et aux échanges. La monarchie était alors élective, le pouvoir politique restant aux mains des Grandes Familles et le pouvoir militaire au sein des grands généraux bien souvent issus de ces dernières. Les conflits faisaient alors partie intégrante de leur fonctionnement. C'est alors qu'Ossian arriva et prit le pouvoir.

Du fait de la nature très particulière de sa magie du sang, le Protectorat repose essentiellement sur l'exploitation d'esclaves qui fournissent leur sang afin de permettre aux alchimistes et autres hématomanciens de pratiquer leur art. L'eugénisme est courant dans certaines parties du territoire afin de s'assurer d'obtenir des sangs aux effets particuliers. Toujours, bien sûr, dans le but sacré et ultime d'honorer la puissance d'Ossian.

Il décida de transformer ce territoire en sien propre et d'y établir Sa Capitale depuis laquelle Il règne toujours avec Sagesse et Droiture. Chaque forteresse est dotée à sa tête d'une famille majeure qui sert Ossian du mieux de ses capacités et qui répond à son représentant direct : son Hérault, le représentant direct de l'Empereur. C'est lui le plus haut responsable du Domaine. Bien qu'à l'origine il ne fasse pas partie du groupe des Héros, il possède aujourd'hui un statut qui leur est équivalent voire, diraient certains, supérieur.

C'est aussi au sein du Domaine que le Culte d'Ossian est doté de ses principaux représentants, à savoir l'Archimandrite et les Archevêques, chefs des 3 Ordres. Ceux-ci s'assurent de la bonne tenue du culte et veillent également à ce que les Héros, chefs religieux au sein de leur territoire respectif, appliquent les rituels avec ferveur et droiture.

Toujours, bien sûr, dans le but sacré et ultime d'honorer la puissance d'Ossian.



## LA CORPORATION DES THANATOPRACTEURS

L'exploitation du domaine de la Mort est essentielle au bon développement du Monde et à son bon fonctionnement, afin de s'assurer qu'aucune goutte du précieux sang ne soit jamais gâchée et que les Morts soient traités avec le respect qui leur est dû. Devant l'ampleur de la tâche, il fut décidé par Ossian de fonder une nouvelle Confrérie qui serait chargée de ce ministère, sur tout le territoire de l'Empire. C'est ainsi que naquit la corporation des Thanatopracteurs, dont les nombreux établissements parsèment les provinces de l'Empire.

Leur rapport avec les autres clans est neutre : ils ne sont pas là pour prendre partie ni pour imposer un quelconque avis,



mais bien pour prendre soin de ceux qui ont quitté ce monde et s'assurer que leur sang continue à perdurer en alimentant les différentes magies.

Toujours, bien sûr, dans le but sacré et ultime d'honorer la puissance d'Ossian.



## LE JUBILE ECARLATE

Oyé ! Oyé ! Sa Grandeur Sérénissime Ossian vous invite à commémorer les 150 années de Son glorieux règne ! À cette occasion, les plus fidèles de Ses sujets seront présents à Ses côtés afin de s'assurer du bon déroulé des festivités et de leur succès.

Il décide de réunir Ses principaux lieutenants, les Héros, suivis des membres les plus éminents de leurs Maisons, à la célébration de cet événement ô combien important. Cette fête sera l'occasion d'organiser des épreuves de force, d'adresse, d'esprit... Afin de permettre à Sa Grandeur de choisir un héritier digne de Lui !

S'Il n'a pas choisi un des plus grands forts du Domaine Impérial, Il a jeté son dévolu sur le plus symbolique : le lieu où s'est déroulé, il y a plus de 150 ans, la rencontre entre Ossian et les Héros, le Fort Rahen

Cela fait bien longtemps que les Héros et leurs Maisons ne se sont rencontrés, et bien qu'il faille laisser les anciennes inimitiés à la porte au nom de la célébration d'Ossian, rien ne garantit que chacun saura faire le pas de côté nécessaire au bon déroulé de ces agapes où tant de personnes et d'ambitions se réunissent.

Chacun se rend sur place avec ses pensées, ses désirs, ses peurs, ses rêves... les vôtres. Il ne tient qu'à vous de saisir cette opportunité exceptionnelle afin d'accomplir vos phantasmes les plus fous. Et si l'héritier de l'Empire était choisi parmi vos pires ennemis ? Ou dans vos rangs ? Et si vous étiez l' élu ?

Une chose est sûre. Il y aura un avant et un après Jubilé...