

LES SONGES D'OSSIAN

Ouverture : Le Jubilé Ecarlate

INSPIRATION COSTUMES



PROPOS LIMINAIRE

Les descriptions et les photos que nous vous proposons pour chacun des peuples sont des inspirations. Elles sont là pour vous guider dans une direction et vous proposer une cohérence de groupe. Elles ne sont en aucun cas un objectif absolu sur lequel nous vous jugerons. Ce sont des styles variés, qui nous font rêver et qui, nous l'espérons, vous feront rêver aussi. Notez que toutes les tenues décrites ici et proposées sur le Pinterest sont considérées comme mixtes dans notre univers. Rappelez-vous aussi que vous allez jouer dans un monde fantastique et non dans une convention de reconstitution. Cousez, chinez, recyclez, proposez-nous des variantes, contactez des artisan.e.s, un.e pote ou simplement votre maman, mais avant tout amusez-vous !

ARISTOCRATIE

Dans notre univers, les aristocraties de chaque région sont issues de l'immigration venant d'autres parties du monde mais qui se sont intégrés depuis maintenant plusieurs générations. Les aristocrates auront donc le style vestimentaire de la région dans laquelle ils habitent mais pourront parfois arborer des réminiscences de leur culture passée à travers leurs accessoires ou coutumes qu'ils auraient conservés. Ceux-ci précisés dans votre fiche ou les livrets des peuples le cas échéants.

D'autre part, dans ce monde, la couleur or est un marqueur social très fort. Étant la couleur d'Ossian, elle est très présente chez les aristocrates mais peu dans le reste de la population. Un.e aristocrate de Haut-Cinabre pourra ainsi porter la coiffe dorée et le kaftan caractéristiques de sa culture d'origine (Adamlar), tout en portant des bijoux et parures de sa culture d'adoption (Manisaharu). Bref, n'hésitez pas à vous tourner vers un.e orga pour répondre à vos questions ou faire valider une idée !

HABITS MILITAIRES

Si chaque faction possède ses spécificités propres, en particulier concernant les tenues de cérémonies ou protocolaires, la chose militaire a eu tendance à s'uniformiser depuis l'avènement d'Ossian. Les lourdes armures ont depuis longtemps été abandonnées au profit de modèles qui libèrent les jambes et les bras (demi-armures, cuirasses). Les casques se sont ouverts et décorés (bourguignotte, morions ou modèle dragons). Mais ces équipements restent rares, tant l'armement s'est allégé. Pour esquiver sabres et fleurets, la majorité des combattant.e.s portent simplement kaftans, deels ou pourpoints, matelassés et parfois renforcés de cuir. Comptant sur leur agilité pour parer ou porter les coups.

OSSIAN, LES HEROS ET LE PLENIPOTENTIAIRE

Ossian est figuré avec une auréole dorée. Originaire de Palugryn, il est communément représenté avec un Leine Croiche (cf Dhaoinite) doré et un pourpoint rouge sang. Il est couronné. Il porte souvent sa lyre. Seuls **Ossian, son Plénipotentiaire et l'Archimandrite** portent le doré de manière ostentatoire. Le doré étant la couleur de la Lyre, la part divine d'Ossian.

Les héros sont habillés des tenues les plus précieuses représentant leurs origines. Ils se démarquent par leurs impressionnantes auréoles noires et leurs marques sur le visage. Lors des cérémonies, ils portent une grande cape rouge sang qui ne laisse visible que la tête.

Le Plénipotentiaire tient, par délégation, le sceptre d'Ossian (en forme de lyre à quatre cordes) qui régent l'Empire. Il porte aussi une couronne crénelée comme signe distinctif de son pouvoir sur le Domaine Impérial. Il est le seul à pouvoir porter un habit complètement doré, du style de son origine.



STYLE ADAMEL

(Inspiration slave, Caucase - fin XVIIe, XVIIIe)

Relatif à la Citadelle Adamlar, nom du territoire qui couvrait les hautes plaines du Pôt.

Le style adamel s'exprime donc essentiellement chez le peuple du Domaine Impérial.

La tenue traditionnelle des Adamels est composée d'une longue tunique ou robe qui descend jusqu'aux chevilles, sur laquelle vient se poser un long manteau fendu sur sa partie basse. On reconnaît particulièrement les Adamels aux brandebourgs qui leur barrent le torse et ferment les manteaux. Les tissus de lourds brocarts sont riches et colorés, agrémentés pour les plus aisés de pierres, perles et fils d'or. L'autre particularité est le port de grandes coiffes richement décorées, qui viennent appuyer le statut social. Ces coiffes vont du simple chapeau brodé, à d'impressionnantes tiaras élevant la silhouette et décorées sur la moindre surface.

[PINTEREST ICI](#)



STYLE MANISAHARIEN

(Inspiration Asie centrale, Mongolie - XIXe-XXe)

Relatif aux tribus Manisaharu qui peuplaient les côtes de la Mer Gelée, la Taïga et les Causses.

Le style manisaharien s'exprime donc essentiellement chez le peuple de la Confédération du Haut-Cinabre.

La tenue traditionnelle manisaharienne est composée d'un long et solide deel (ou caftan) croisé sur le torse, tombant parfois jusqu'aux chevilles. Elle est assortie d'une ceinture de soie ou de cuir, ornementée d'argent. Ce deel peut être recouverte par un manteau qui fait toute la particularité de ces tribus : patchworks de multiples tissus brodés aux couleurs vives et galons dorés, reconnaissables à des lieux. Quant aux chapeaux et coiffes, de feutre ou de cuir, les plus grands, portés par l'aristocratie, mettent à rude épreuve l'équilibre de leurs porteurs par leur forme effilée dressée vers le ciel.

[PINTEREST ICI](#)



STYLE MENSCHEN

(Inspiration Europe de l'ouest, Directoire, Empire - fin XVIIIe, début XIXe)

Relatif au royaume de Menschen qui s'étendait dans les chaînes de Bloyekeyt et les plaines de Überkeyt.

Le style Menschen s'exprime donc essentiellement chez le peuple du Protectorat Amarante.

Le style Menschen se plaît à se considérer comme le plus raffiné, loin des archaïsmes traditionnels auxquels d'autres peuples sont tant attachés. Ici les tailles sont hautes, que l'on porte robe longue ou pantalon. Ce dernier se porte avec des bas et chaussures, ou des bottes. Les vestes, portées au-dessus d'une chemise et d'un gilet, ou directement sur une robe, sont cintrées et tombent en queue de pie dans le dos. Les tissus sont légers et simples d'apparence mais riches, souvent rayés de couleurs ou d'un blanc immaculé. On y porte le foulard caractéristique des Menschen, couvrant toute la gorge jusqu'au menton, et noué à l'avant. S'y ajoute de grands chapeaux, bicornes ou hauts-de-forme, parfois recouvert de grandes plumes, qui viennent donner de la prestance aux silhouettes.

[PINTEREST ICI](#)



STYLE ALETHEIEN

(Inspiration Europe de l'ouest, Louis XIII - XVIIe)

Relatif aux Cités Alethéiennes qui s'étendaient sur la péninsule de Finster.

Le style Aléth s'exprime donc essentiellement chez le peuple de la Ligue de Porphyre.

Les Aléthéiens portent en toute circonstance le pantalon accompagné de bottes montantes en cuir. Même si on retrouve aussi des bas portés avec des chaussures chez les aristocrates de la Ligue d'origine Menschen. Viennent ensuite la chemise et le pourpoint damassé, portés ouverts, les manches courtes ou retroussées, laissant visibles sur la gorge, le visage et les bras, les tatouages caractéristiques des Aleths. Le port de la demi-cape est courant, laissant son porteur libre de ses mouvements et ses parties de peau nue à l'abri des éléments. À cette tenue viennent s'y ajouter de grands chapeaux de feutre, ornés de plumes.

[PINTEREST ICI](#)



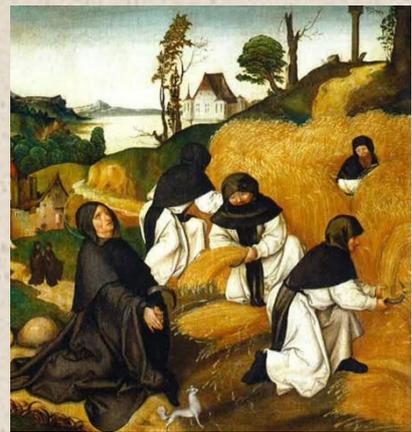
STYLE CLERICAL

(Inspiration ordre cistercien, avec le noir remplacé par le rouge - XIe-XXIe)

Les moniales et les moines portent en toutes circonstances la tenue de leur ordre : une grande coule (ou cuculle) blanche à capuche, souvent tachée de sang sur les parties laissées libre par le linge blanc rituel utilisé durant les cérémonies. En dehors des cérémonies, ce dernier peut être gardé à la ceinture. La coule est accompagnée d'un scapulaire rouge vermeil et d'une longue ceinture de cuir sur les hanches. La capuche de la coule est parfois remplacée par un voile rouge vermeil, qui cache les cheveux. Quant aux novices, ils ne portent pas de scapulaire et leur ceinture est de tissu ici aussi rouge vermeil. La rune de l'ordre (son blason) est cousue sur les vêtements ou portées en médaillon, et permet nettement l'identification à l'ordre.

Si la base de ce vêtement est portée par tous et toutes, certains accessoires identifient le rang de leur porteur. Ainsi, les gradés du culte possèdent un sur-col noir rond et large, quand les archevêques portent un bonnet phrygien rouge vermeil et que l'archimandrite reprend en doré ces deux attributs.

De nombreux moniales et moines du Prieuré de Vermeil, tournés vers la Connaissance, possèdent des accessoires de magie sanguine de petite ou moyenne envergure. Mais rares sont ceux qui possèdent le savoir, la force et l'influence pour oser devenir porteurs d'artéfacts de grande puissance. Le Siège de Grenat s'est lui spécialisé dans les outils "médicaux", destinés à l'étude des corps et des âmes, mais aussi au maintien de leur Pureté. Quant à la garde de Rubis, qui sert l'Ordre, son rôle martial se reflète dans ses équipements de guerre et d'interrogatoires.



STYLE THANATOPRAXIQUE

(Inspiration costume du médecin de la peste - XVIIe-XIXe)

Les thanatopracteurs portent l'uniforme de leur corporation, même si celui-ci n'est pas toujours aussi uniforme que sa dénomination peut laisser entendre. La tenue est composée d'une tunique ou robe noire, boutonnée jusqu'au cou et aux manches longues, sur laquelle peuvent venir s'ajouter de multiples ceintures, baudriers ou corsets, qui supportent les différentes pochettes et accessoires liés à la thanatopraxie. S'y ajoute un grand chapeau rond. Lors des cérémonies de récupération du sang, les thanatopracteurs ajoutent à cet habit plusieurs éléments emblématiques de leur corporation. Tout d'abord un masque muni d'un long bec, qui vient se poser sur une capuche recouvrant la tête et le cou. Viennent en plus des gants et un rochet (ou soutanelle) d'un blanc immaculé. Cette blancheur est la démonstration des qualités du thanatopracteur qui l'arbore, capable de ne pas perdre la moindre goutte de sang.

[PINTEREST ICI](#)

