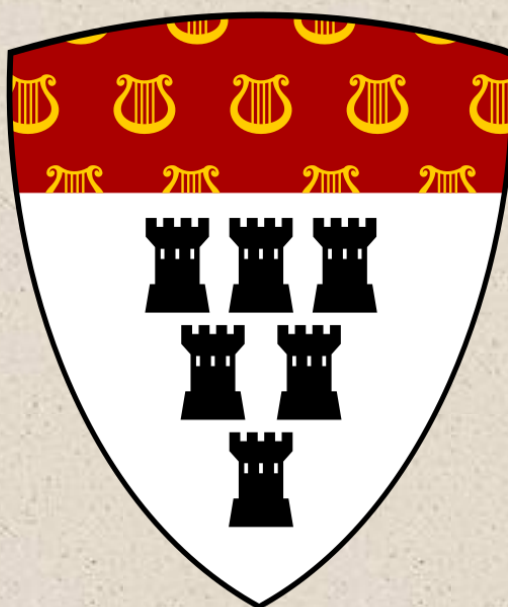
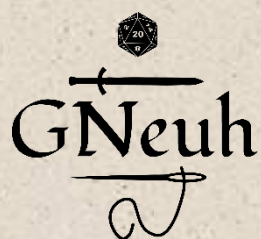


LES SONGES D'OSSIAN

Ouverture : Le Jubilé Ecarlate

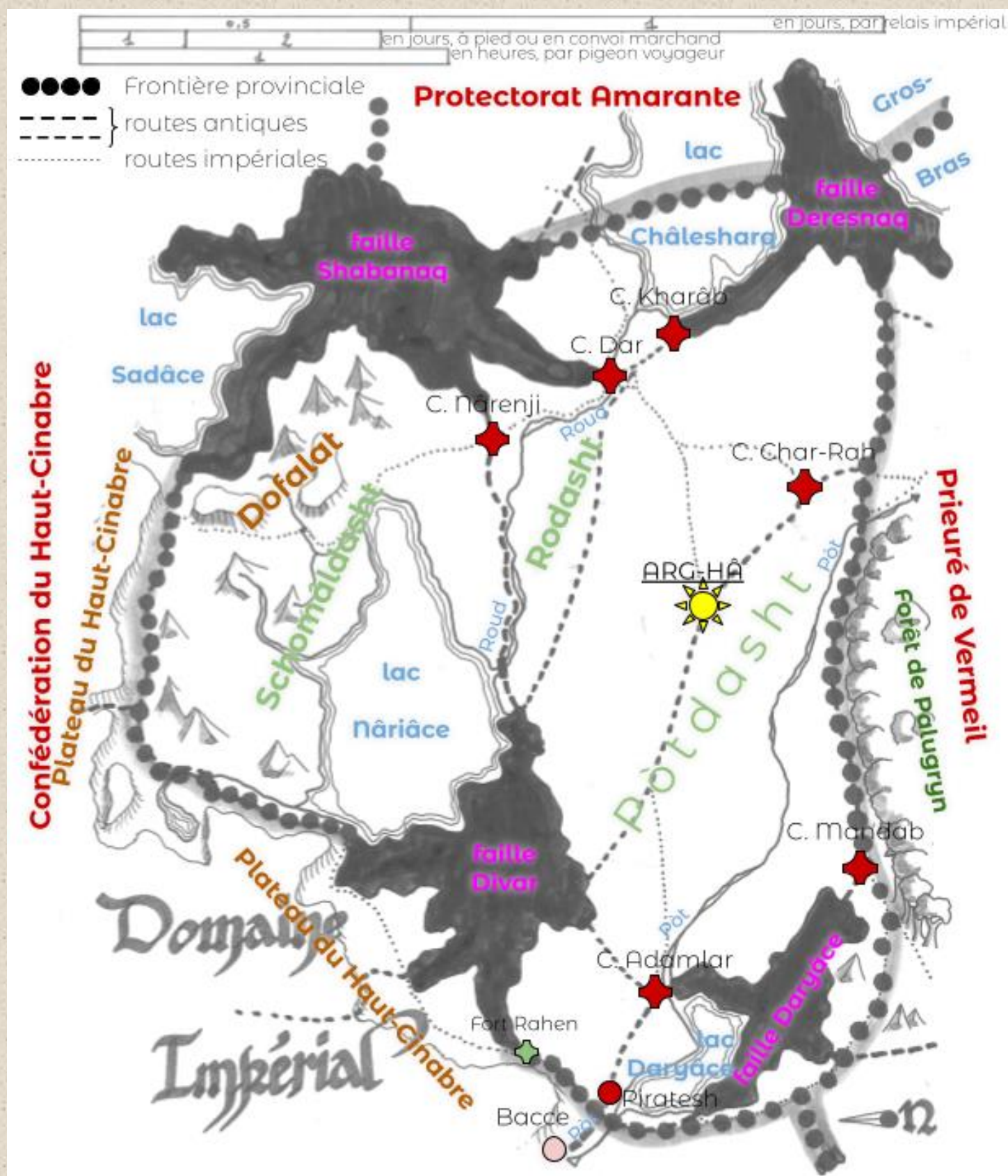
LE DOMAIN IMPERIAL



" D'argent aux six citadelles, au chef de gueules semé de lyres d'or "

GEOGRAPHIE : UNE VASTE VALLEE AUX ACCES RESTREINTS ET PROTEGES	3
Pòtdasht et Rodasht : la riche, populeuse et fertile vallée du Pòt et sa jumelle	4
Shomâldasht et Dofolât	5
LA CIVILISATION ADAMLARIENNE DES SIX CITADELLES.....	5
ORGANISATION DU DOMAINE IMPERIAL : ORGANISATION DE L'EMPIRE	7
La prise de pouvoir par Ossian et la fondation d'Arg-Hâ	7
Les sièges du pouvoir carmin au sein du Domaine Impérial.....	7
Le Clergé d'Ossian.....	7
L'administration impériale.....	8
Les universités carmines, exemples récurrents de décentralisation.....	9
LA MAGIE DU SANG DANS LE DOMAINE IMPERIAL	9
MODE VESTIMENTAIRE	9

GEOGRAPHIE : UNE VASTE VALLEE AUX ACCES RESTREINTS ET PROTEGES



Pòtdasht et Rodasht : la riche, populeuse et fertile vallée du Pòt et sa jumelle.

Pòtdasht s'étend de Piratesh, la première cité en contrebas du Haut-Cinabre à l'ouest, jusqu'à la faille Deresnaq à l'ouest. Elle est bordée par les failles Dâryace (et le lac éponyme) et Divar à l'est, les plaines de Rodasht au nord, et la forêt de Palugryn au sud.

Rodasht présente des caractéristiques similaires, le long du cours du Roud qui relie le lac Nârîâce au lac Châlesharq, parallèlement au Pòt.

Les plaines limoneuses qui bordent l'immense fleuve Pòt et le cours du Roud sont cultivées depuis des générations. Les divisions héréditaires se lisent dans ce paysage découpé de bocages aux parcelles parfois bien minces. L'effort de remembrement avait été envisagé par l'administration carmine au commencement du règne ossianique, mais rapidement abandonné : en effet, le fort attrait des plaines de Chlorachore dans la Ligue de Porphyre, offrant de vastes surfaces très fertiles et faciles à mettre en culture pour produire la nourriture de tout l'Empire, a rendu le projet moins stratégique. Les bocages, faute de soutenir la rentabilité de masse de Chlorachore, se sont reconvertis dans les productions agricoles de luxe que les nombreux et richissimes notables adamlariens s'arrachent : viandes et volailles d'excellence, fruits d'exception, épices hors de prix, mais surtout gibiers. En effet, le bocage est un terrain de chasse idéal, et l'aristocratie adamlarienne en a fait son passe-temps favori. Les chasses montées, qui relèvent à la fois du sport de tir et de l'équitation d'obstacles, traversent les parcelles, les haies et les chemins creux. Les éleveurs d'animaux de monte (chevaux bien-sûr, mais aussi montures exotiques des quatre coins de l'Empire), ont donc aussi bénéficié de cette transition de modèle.



C'est dans ce paysage de bocage renouvelé que le territoire a fait fructifier son autre atout principal : ses villes, d'une existence tout aussi antique, mais amplement modernisées et développées par l'Empire. C'est dans les opulentes cités de cette partie de Menvett que l'on retrouve les sièges de toutes les administrations impériales, religieuses, mais aussi les universités et bibliothèques, les écoles de formation des plus grandes corporations artisanales

carmines, les établissements et comptoirs des principales institutions caravanières ou de négoce (y compris esclavagistes), et enfin les plus importantes officines de thanatopraxie.

Les nombreuses routes qui maillent ce territoire central complètent les atouts de ce carrefour de l'Empire.

Shomâldasht et Dofolât

Bien plus pauvres que les sols limoneux des bords du Pôt et du Roud, les plaines de Shomâldasht présentent un sol de graves où les galets roulés par d'anciens glaciers accumulent la chaleur la journée en la restituant la nuit. Coupées du vent par le Haut-Cinabre et la faille Shabanaq, cette "cuvette" au climat chaud se sature de l'humidité qui remonte du lac Nâriâce. Les conditions de vie y sont donc assez difficiles, la région reste peu peuplée.

La route impériale qui traverse ces terres désolées reste empruntée par de nombreuses caravanes, mais est réputée l'une des moins sûres de Menvett.



LA CIVILISATION ADAMLARIENNE DES SIX CITADELLES

Alors que les autres civilisations ont une histoire étatique de deux ou trois siècles (menscheniens) ou beaucoup plus récente (aléthéiens) voire inexistante (manisaharus, dahoinites), l'histoire de l'unité politique des cités adamlariennes remonte à des temps immémoriaux, au point que les causes de cette unité territoriale et culturelle sont difficilement identifiables. La résilience de cette unité, en revanche, s'explique aisément par la configuration de cette vaste plaine fertile dont les entrées réduites sont commandées par six puissantes cités fortifiées : les citadelles d'Adamlar, Mandab, Char-Rah, Kharâb, Dar et Nârenji.



Ces verrous militaires inviolés pendant plusieurs siècles, tenus par des dynasties dont la stabilité a assuré la puissance, ont préservé les vastes terres fertiles où une population dense a cru, formant un marché intérieur suffisant pour faire croître une culture riche, alimentée par une économie soutenue et aux conflits armés régulièrement purgés en dehors des frontières par l'organisation de sorties punitives auprès des voisins devenus sporadiquement trop pressants – le royaume menschen, de ce point de vue, se place très loin en haut de la liste des meilleurs ennemis des Cités.

Chaque cité régnait sur un territoire autonome aux frontières, pour ainsi dire, fixes. Cependant, elles présentaient toutes :

- le même type de gouvernement : une famille régnante (d'origine militaire, protectrice de la frontière, siégeant dans le donjon de la citadelle) arbitrant la politique d'un exécutif réel détenu par un conseil des corporations.
- les mêmes règles diplomatiques les unes avec les autres : sacralité des frontières intérieures, effort militaire commun à l'extérieur des frontières des citadelles, échanges de cadeaux diplomatiques réguliers lors de fêtes ordinaires....

En ce sens, les citadelles apparaissaient comme un État souverain et uni.



Durant les derniers siècles, et malgré le prestige toujours réel de la caste militaire, une longue phase d'accalmie des conflits sur presque toutes les frontières a renforcé le pouvoir des corporations sur la politique interne. Dans ces corporations, les ci-devant surpuissantes coopératives agricoles ont petit-à-petit cédé le pas aux guildes de négociants, soutenues par la caste des administrateurs, notaires, scribes et autres paperassiers.

ORGANISATION DU DOMAINE IMPERIAL : ORGANISATION DE L'EMPIRE

La prise de pouvoir par Ossian et la fondation d'Arg-Hâ

Le peuple adamlarien, imbu de lui-même, aveuglé par sa fausse puissance et sa réelle hubris, est le dernier à s'ouvrir à la Lumière d'Ossian. Mais il est finalement conquis par les idées pures et ordonnées de Sa Divinité en -5. Alors qu'Ossian planifie son avancée vers l'Ouest et les territoires rebelles de Finster, ce sont les rebelles qui viennent à lui en une chatoyante délégation de Héros et Héroïnes, en -4. Il les reçoit à Fort Rahen en où, loin des élucubrations aléthéiennes et des pressions des ignares, les Héros et Héroïnes se libèrent de leurs chaînes spirituelles et embrassent le divin dessein d'Ossian pour Menvett. Avant de repartir avec ces Héros pour les Cités Aléthéiennes, Ossian commande la construction d'une vaste cité et d'un Temple-Palais à la gloire de la Pureté, de la Connaissance et de l'Ordre, au centre du territoire des Cités. Ce sera Arg-Hâ.

La cité est construite et inaugurée à son retour quatre ans plus tard. C'est dans le Grand Temple d'Arg-Hâ qu'Ossian proclame alors la naissance de l'Empire Carmin, la division en Provinces, la délégation du gouvernement des Provinces aux Héros et Héroïnes, sauf celle du Domaine Impérial qui restera sous son unique juridiction.

Les sièges du pouvoir carmin au sein du Domaine Impérial

Le Clergé d'Ossian

Le Temple-Palais d'Ossian, son immense nef, sa tour au sommet invisible, surplombent Arg-Hâ et représentent le centre de l'Empire. C'est là que demeure Ossian, c'est de cette "Cité Interdite" que Sa Divinité se répand dans l'Empire. C'est aussi là que se trouvent la demeure et les services de l'Archimandrite, à la tête du Clergé de la religion d'Ossian. C'est dans le Temple-Palais que l'Archimandrite officie lors des plus grandes cérémonies religieuses.

Lors de leurs visites, les Héros et Héroïnes sont logés au Palais, dans une aile dédiée.

A proximité, on trouve les deux Archevêchés du Siège de Grenat et de la Garde de Rubis, chacun dotés d'un vaste temple. L'Archevêque du Prieuré de Vermeil, lui, siège dans sa propre Province, mais la présence de cet Archevêché de la Connaissance est

physiquement représentée par la Grande Bibliothèque du Domaine Impérial, dont les dimensions et le silence intérieur n'ont rien à envier aux temples des deux autres Archevêchés. L'Archevêque du Prieuré y a ses appartements lors de ses visites.



L'administration impériale

Les services administratifs sont situés dans un vaste bâtiment sobre et efficace qui enserme le quartier central d'Arg-Hâ au Nord. À sa tête se trouve le Plénipotentiaire qui s'assure de la bonne marche de l'Empire, et qui règne aussi sur le Domaine Impérial comme les Héros règnent sur leurs Provinces.

Le **Plénipotentiaire** est nommé par Ossian et par lui seul, selon des critères qui semblent échapper au commun des mortels. En effet, quoi qu'il (ou elle) soit le plus souvent un ancien archimandrite ou archevêque, il est régulièrement arrivé dans l'Histoire qu'il n'en soit rien. C'est notamment le cas de l'actuel Plénipotentiaire, **Béal**, simple Prêcher Grenat de la capitale.

Parce que le **Plénipotentiaire** est souvent en voyages, et que l'administration du Domaine Impérial, cœur battant de l'Empire, est d'une rare complexité, il dispose lui-même d'un Intendant, que l'on appelle parfois "le Plénipotentiaire du Plénipotentiaire". Cet Intendant n'a en charge que les seules affaires internes au Domaine Impériale.

Parmi les ministres-clé de cet Intendant, le Préfet joue un rôle crucial. Il est le garant de la sécurité intérieure du Domaine, et œuvre fréquemment de concert avec la Garde Impériale et la Garde de Rubis pour lutter contre les exactions solitaires ou groupées de rebelles, de plus en plus rares au cours des années.

Outre le siège de nombreuses corporations de négoce, d'artisanat, d'industrie ou de clergie laïque, Arg'Hâ abrite aussi trois institutions impériales incontournables :

- L'Armée, placée sous l'égide directe du Plénipotentiaire et qui assure à la fois la garde des administrations impériales, des lieux de culte, la police, la sécurité intérieure, la garnison des forts et les rares opérations de sécurité contre des

interventions “extérieures” à l’Empire (monstres venus des Kraxs ou des Mers Extérieures). L’Armée peut intervenir avec ou en support de la Garde de Rubis dans le cas de conflits hérétiques (rébellion théologique, insurrection contre les lieux de culte, atteinte collective aux valeurs de Pureté, de Connaissance et d’Ordre).

- L’Office Central de la Confrérie de Thanatopraxie, qui a le monopole de la gestion des dépouilles, de leurs effets et de leur sang ;
- Le Bureau Impérial du Syndicat des Négociants en Ressources Humaines, qui a le monopole du commerce d’esclaves, et auquel tout.e marchand.e doit être affilié.e.

Les universités carmines, exemples récurrents de décentralisation

Comme sur tout le territoire de Menvett, les seules institutions décentralisées par rapport à la capitale sont les écoles de hautes études : en matière de savoir théologique, d’arcanes magiques, d’entraînement militaire, d’Arts, de recherches scientifiques... Un exemple parmi d’autres : l’académie de formation des inquisiteurs et inquisitrices de la Garde de Rubis se situe en la citadelle de Char-rah.

LA MAGIE DU SANG DANS LE DOMAINE IMPERIAL

Avant la conquête ossianique, les adamlariens considéraient la magie du sang comme taboue. De fait, Ossian n’a pas confié de développement d’une magie de Sang spécifique à ce territoire.

MODE VESTIMENTAIRE

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

