

# LES SONGES D'OSSIAN

## Ouverture : Le Jubilé Ecarlate

### LE PROTECTORAT AMARANTE



"Ecartelé de sable et de gueules, à la coupe d'argent orné d'un trifolium de sable brochant sur le tout."

GEOGRAPHIE : UN TERRITOIRE DENSE, DIVERSIFIE, MAIS TRES ENCLAVE.....	3
Amarante : un vaste désert brûlant.....	4
Les plaines : des terres enclavées mais chaudes et fertiles.....	4
Schenland, la terre natale.....	4
Wassland, aux origines de la mode.....	5
L'Überkeyt, champ d'or du royaume.....	6
Les Rodelands, terres abreuvées de sang.....	7
La Scortdæl, cœur du Land de Suttinge.....	8
La plaine du Chenkoshi Amont.....	9
Les forêts menscheniennes.....	9
La Taïga Orientale.....	9
Holtgast : la forêt des esprits.....	10
Les montagnes : les deux autres alchimies d'Amarante.....	11
Disberg : le sang païen.....	11
Trisberg : le premier or du Suttinge.....	12
Bloyekeyt : le trésor d'Ossian.....	12
L'ANCIEN ROYAUME DE MENSCHEN.....	13
Le Mythe et l'Histoire.....	13
Des relations vassaliques fortes, un roi central, une aristocratie concurrentielle.....	14
L'Alchimie sanguine : une pratique royale.....	14
Le Bon-Goût et les Collections.....	15
ORGANISATION DU PROTECTORAT AMARANTE.....	16
L'ascension d'Ossian.....	16
La gouvernance confiée à l'Héroïne Rogair Mac an Sol.....	16
L'ALCHIMIE : LA SOLUTION HEMATIQUE.....	17
Principe général.....	17
Pratiques et effets : l'ouverture du champ d'interprétation.....	18
MODE VESTIMENTAIRE.....	18
La mode Menschen autochtone.....	18
L'inspiration Dahoine importée par la suite de l'Héroïne Rogair Mac an Sol.....	18



De l'embouchure du Strom régulièrement encombré par la glace, tout au nord, au brûlant désert d'Amarante au sud, en passant par les montagnes de toutes altitudes, les plaines, les forêts, les mers intérieures et les marais, le territoire de cette province est d'une rare diversité dans un territoire si étroit. C'est aussi un territoire complètement enclavé, en premier lieu par l'Orée du Néant - l'incommensurable faille orientale - mais aussi par un réseau de quatre failles et trois mers à l'ouest, un désert jamais traversé au sud, et un océan glacé au nord.

## **Amarante : un vaste désert brûlant**

La limite sud de la Province est rendue infranchissable par l'étendue de sable brûlé au soleil que l'on nomme Désert d'Amarante. Aride et mort, il est coincé entre deux failles à l'Est et à l'Ouest, et sa traversée nord-sud n'a jamais été possible. Ni habité, ni traversé, ce vaste territoire connaît cependant quelques rares activités humaines. Le Prieuré de Vermeil y a, certes, déjà entrepris des fouilles, mais ce sont des activités plus traditionnelles qui, de loin en loin, attirent de petits groupes. On citera d'abord le séchage de fruits ou la torréfaction de graines, mais aussi l'exploitation de sable siliceux pour les verreries du Wächterheim.



## **Les plaines : des terres enclavées mais chaudes et fertiles**

### **Schenland, la terre natale**

Coincé entre le désert Amarante, la mer éponyme et une importante faille, le Schenland est à la fois une corne d'abondance et une terre de dangers. Son sol riche et son climat chaud présentant une saison humide et une saison sèche en font le lieu idéal de cultures variées. Les eaux poissonneuses de la Mer Amarante contribuent aussi à nourrir la population, assez faible mais vivace, qui se concentre sur les côtes dans des habitations souvent colorées. Dans les terres, une fois franchie l'épaisseur des champs, on s'enfonce dans une jungle très basse, dépassant rarement les épaules, mais particulièrement touffue. Des ronces et des lianes s'y entremêlent et abritent une faune hostile. Particulièrement vivace, la végétation parfois brûlée à la saison sèche reprend très rapidement ses droits sur les cultures à la repousse. Vivre sur ces côtes est donc une bataille incessante pour ne pas être jeté à la mer par la végétation - et les habitants venimeux qui y grouillent.



Son nom de "Schenland" serait à l'origine de la civilisation "Menschen". Les rares habitant.e.s de ce territoire, qui correspond administrativement au Land de Wächterheim, s'enorgueillissent d'être les "gardiens" de cette civilisation originelle, ce qui ne leur permet cependant pas de rompre leur isolement géographique et politique avec le reste des Lands.

### **Wassland, aux origines de la mode**

Cette vaste plaine s'étend du Désert Amarante et de la mer éponyme, jusqu'aux contreforts de Disberg, coincé entre l'Orée du Néant à l'est et la Rossenriss - faille rose - à l'ouest. Elle est traversée, du nord au sud, par la Schenwass dont les affluents abreuvent tout le territoire. Mis à part sa jonction avec le désert, Wasserland est une plaine à la fois très humide et régulièrement drainée. La légende veut que ces terres aient d'abord été le royaume des salamandres géantes, mais que le premier Thègne de Weissheim les éradiqua jusqu'à la dernière avec ses chevaliers, plusieurs siècles avant la fondation de l'Empire Carmin. Débarrassée de ces terribles prédateurs, Wasserland fut mis en culture par le même Thègne qui y fit pousser non seulement quelques céréales, mais aussi et surtout du lin, du chanvre et du coton. Aux belles saisons, les champs sont ainsi tour à tour bleus, jaunes puis blancs. On suppose que c'est de cette marée blanche de coton que la mesnie du Thègne tient son nom, "Weissheim" – la Maison Blanche.

L'épanouissement exceptionnel que connurent ces cultures fit la richesse du Land de Weissheim, qui après avoir exporté la matière première, se mit en peine de fonder de nombreuses filatures thègniennes aux qualités et motifs toujours plus extravagants. C'est donc aux Thègnes de Weissheim successifs que l'on doit l'amour des Mensceniens pour les étoffes.



Notons que les mêmes Thègnes s'arrêtèrent aux filatures. Ainsi, ils ne financèrent pas ou peu les tailleurs, qui trouvèrent chez l'aristocratie de Suttinge et de Lorhinge des protecteur.ice.s bien plus généreux.ses. Les guildes drapières qui se constituèrent finirent par imposer leurs termes aux producteurs du Wasserland, diminuant d'autant le rôle des Thègnes de Weissheim dans la vie politique du royaume de Menschen, puis dans le Protectorat Amarante.

### **L'Überkeyt, champ d'or du royaume**



L'Überkeyt correspond aux plaines du vaste estuaire du Cumesteam – que se jette dans la Mer Intérieure – et aux lits de ses affluents de rive gauche, dont la Weatwass et le Bloyestrom. Ce vaste bassin sédimentaire est délimité par la Rossenriss au sud, les massifs de Disberg et Bloyekeyt à l'est et au nord, et la forêt de Holtgast au nord. Là, ce ne sont que champs de blé dorés à perte de vue, piquetés de villages gracieux et de cités opulentes. Tous ces établissements humains se constituent autour de leur place de marché, souvent carrée, généralement sertie d'un côté par la grève qui descend aux entrepôts du port fluvial, de l'autre par la route qui dessert les fermes de l'hinterland, et de chaque côté par des boutiques flanquant la maison cantonale. C'est dans les marchés de ce carrefour du royaume que se

croisent les toiles de Weissheim, l'or du Suttinge, le bois et les fourrures des Cnihtlands, les pierreries, le fer, le cuivre et les armes de Parway, de Rivésie et du Cinabre, ainsi que les reliques anciennes et objets d'art des Cités et de Palugryn, le tout alimenté par le blé.

C'est le cœur du territoire du Land de Lorraine, le plus riche du Royaume Menschen pré-Ossianique, aujourd'hui égalé par le Land de Suttinge.

### **Les Rodelands, terres abreuvées de sang**

Dernière épaisseur calcaire du complexe géologique cinabrien, arasé, le sol pauvre des Rodelands étend sa platitude morne entre l'Holtgast et les failles de Shabanaq et Deresnaq, à l'ombre septentrionale du Labyrinthe des Échos. Partagées entre les Lands de Parway et de Rivésie, ces plaines ont pourtant été abreuvées du sang des massacres innombrables qui opposèrent le Royaume de Menschen aux Cités adamlariennes. Si les animaux sauvages semblent avoir déserté ce sinistre théâtre, on y trouve des hardes de chevaux échappés des batailles et revenus à l'état sauvage, de même que des chiens.



Ce plateau couvert d'une végétation rase est ponctué de châteaux robustes, que l'on distingue mal de gros rochers si l'on ne s'en rapproche. Ces donjons sont bâtis au-dessus de grottes karstiques parfois vastes où puiser une eau claire. Dans ces profondeurs, on cultive aussi des champignons assez copieux qui sont la base de l'alimentation dans ces plaines. Les dits donjons sont courts et épais. Ils commandent des fortifications à l'avenant qui protègent des vergers, des potagers, des bergeries, et les habitations de la paysannerie qui s'en occupe. Le rendement de ces surfaces agricoles assez ridicules est décuplé par la maîtrise ancestrale de la verrerie que connaissent les Menschenien.ne.s, leur permettant d'ériger des serres efficaces. Enfin, la chasse au rare gibier de plaine, en particulier aux gallinacés sauvages qui subsistent aux alentours, complète l'alimentation et maintient vivace une activité de fauconnerie traditionnelle.

L'économie de ces hameaux fortifiés tient à leur nature royale et martiale. Ils drainent l'économie du royaume en échange d'un service de protection contre les incursions

manisaharus, et surtout adamlariennes, dont ils troquent aussi parfois le butin. Suite à la Grande Paix Carmine instaurée par Ossian en Son Empire, cette économie n'a évidemment plus lieu d'être et ces Lands tentent laborieusement de se renouveler, tirillés entre le cœur de la nouvelle Province Impériale et les richesses du Domaine, territoire de l'ennemi ancestral désormais apaisé par la Gloire d'Ossian.

### **La Scortdæl, cœur du Land de Suttinge**

Entre Bloyekeyt et Trisberg, le sol de la Scortdæl est le même que celui des Rodelands, mais enrichi des alluvions déposées sur le lit du Scort qui la traverse pour aller se jeter dans l'Ostsee. Des troupeaux de guanacos, rarement sauvages, y paissent des touffes de graminées. Ils fournissent lait, viande et laine aux habitants du Land de Suttinge qui se concentrent le long des berges du Scort. Des champs de sarrasin et quelques rizières diversifient les paysages aux abords des villages.



Ce territoire, sans être pauvre, n'aurait probablement pas connu la même prospérité sans le talent politique et commercial de ses Thègnes. Les Seigneurs de Suttinge surent tirer parti des brouilles des petits lands au nord du royaume, et de la double proximité de la riche Lorraine de la capitale royale Hauphôle, pour s'établir comme marché intermédiaire des ressources septentrionales : bois précieux, fourrure, mais aussi armes de contrebande venues des tribus manisaharus officiellement ennemies. Pour entretenir leur mainmise sur ce marché, les Thègnes successifs de ce Land de Suttinge ont instrumentalisé les conflits des marquis nordiques, puis des Thègnes des nouveaux Lands qu'ils installèrent eux-mêmes et dont ils s'instaurèrent protecteur... pour mieux en attiser les conflits frontaliers. Lorsqu'il se fut assis sur le trône de Menschen, Ossian ne jugea pas opportun de réviser ces méthodes, considérant le tutorat de Suttinge fort bénéfique aux Lands nordiques faiblards.

## La plaine du Chenkoshi Amont

Cette plaine a longtemps représenté un confin, et pour les Manisaharu au Nord-Ouest, et pour les Menschens au Sud-Est. Dépourvues de routes, sujettes à des conflits réguliers, tantôt de petits marquis menschenniens en rupture de ban, tantôt de tribus manisaharus soumises au tabou voire bannies, ces prairies sont restées incultes avant l'avènement de l'Empire. La nouvelle route impériale dite Naou Sud, et le redécoupage des provinces entraînant la pacification du territoire, ont encouragé une colonisation forte portée par une terre qui s'est révélée riche pour les cultures tuberculées.



## Les forêts menscheniennes

### La Taïga Orientale

De hauts conifères étroits côtoient des bouleaux aux écorces blanches, dans des forêts vastes, mais clairsemées, riches, en gibiers à bois et à becs. Ces étendues arborées sont scindées par de nombreuses rivières, vives, mais majoritairement guéables, qui forment tantôt de petits lacs poissonneux, tantôt des marais et des tourbières particulièrement traîtres.



Taïga Occidentale et Taïga Orientale, sensiblement homogènes, marquent surtout leur séparation par le fleuve Chenkoshi qui, lui, roule des eaux tumultueuses aux guets mouvants au gré de crues saisonnières violentes.

Les arbres hauts et droits croissant sur ce sol délavé dans un climat froid ont vite été exploités pour leur grande qualité charpentière. Les bouleaux des Taïgas sont aussi réputés auprès des luthiers de l'Empire.

Territoire longtemps sacré pour les Manisaharus et peuplé de rares ermites ou pèlerin.e.s, cette contrée est devenue un des grands chantiers de l'Empire Carmin dès l'avènement d'Ossian - gloire à Son nom ! C'est la raison pour laquelle il a définitivement attribué ce territoire disputé par les Manisaharus aux Menscheniens, dont l'administration est plus solide - et moins païenne.

### **Holtgast : la forêt des esprits**

Entre les Rodelands et Scortdæl, Holtgast est le légendaire bois de chasse de la famille royale d'Hauphöle. Sous les frondaisons sombres de ses arbres millénaires, un sol ferme et uni se recouvre d'un tapis de feuilles mortes à l'automne. Ces feuilles sont rapidement englouties dans les entrailles de la terre par une faune fousseuse abondante : outre les lapins, renards, vipères royales et couleuvres héritières... des blaireaux et une foule de mulots et de taupes creusent leurs terriers au fond de longs tunnels qui traversent la couche la moins friable du sol pour atteindre une terre plus praticable. Dans ces profondeurs, les mustélidés doublent leur tanière d'une réserve de feuilles mortes où ils élèvent insectes et lombrics. L'enfouissement des feuilles tombées est si rapide - et nocturne - qu'on suppose que la stupeur engendrée par cette activité est à l'origine du nom du lieu, qui signifie "forêt des esprits".



Sol ferme et souple, uni, sûr car nu de toute feuille, arbres millénaires aux frondaisons sombres cachant la lumière à toute velléité de ronce, le sous-bois de Holtgast est le terrain parfait pour des cavalcades infinies. D'immenses cervidés, mais aussi des hures argentées et

des émeus flamboyants frappent le sol de foulées rapides. Ces imposants gibiers se nourrissent essentiellement des écorces des hêtres-lièges, des saules-à-miel ou des tilleuls. Les mêmes arbres ne sont pas sans danger : les rapaces qui y nichent chassent de jour comme de nuit. Les plus gros d'entre eux, comme la harpie suttigen ou le hibou-thègne, peuvent aisément prendre pour proie les juvéniles de ces grands animaux. Quant aux adultes, ce sont des maux plus terre-à-terre qui les menacent : smilodons tachetés et basiléias à écailles brunes ou blondes – cousines des Salamandres géantes de Wassland – sont de redoutables carnassiers.

Pour s'émerveiller de cette noble faune, nul besoin de risquer sa vie ou ses chausses dans la forêt : il suffit de se rendre au Salon des Douze Cheminées du château d'Hauphöle ou l'on trouve les spécimens les plus remarquables sagement empaillés au retour des chasses royales qui font la renommée de ce bois.

## **Les montagnes : les deux autres alchimies d'Amarante**

Ossian - gloire à Lui - a confié au Protectorat d'Amarante d'étudier la magie de l'alchimie sanguine. Sa divine inspiration naquit sans doute de Son observation des deux autres "alchimies" qui furent au cœur de la culture menschenite : celle de l'or, et celle du vin. Toutes deux naissent des coteaux des trois massifs montagneux de ce territoire.

### **Disberg : le sang païen**

Sur les versants méridionaux de Disberg rôtissent des baies noires dont le suc sombre donne un nectar rouge, enivrant, à nul autre pareil. L'Empire Carmin connaît bien des débats, mais il ne fait aucun doute que le Disberg de vingt ans d'âge est le meilleur vin qu'Ossian puisse déguster. C'est d'ailleurs le seul admis à la table impériale. Tous les coteaux ensoleillés des deux monts colossaux de Disberg sont terrassés et plantés de vignes, tandis que les ubacs voient croître des chênes serrés pour les foudres, ou abritent les pressoirs et les caves dont certaines sont gardées par l'armée impériale elle-même.



## Trisberg : le premier or du Suttinge

Bien plus au nord que Disberg, les coteaux de Trisberg sont aussi moins abruptes dans leur piémont. Tout porte à croire que c'est ici que la culture de la vigne a débuté, avant d'être exportée – avec le succès que l'on sait – à Disberg. Sur ces vallons, on cultive une vigne de raisins blancs dont la récolte tardive, élevée sur lies puis en fûts, donne un vin que les années rapprochent du miel. Cette boisson dorée fit la renommée et la prospérité du Suttinge, bien avant le commerce des produits des Cnihtlands, puis la découverte de filons d'or en Bloyekeyt.



## Bloyekeyt : le trésor d'Ossian

Le "Massif Bleu" de Bloyekeyt présente un relief escarpé et rocheux dont les altitudes maximales restent raisonnables. Abondamment traversé dans ses vallées, mais peu peuplé, on y trouvait essentiellement des trappeurs, charbonniers, bergers. Il s'y trouvait déjà quelques mines de métaux précieux tels que l'argent et l'or, mais dans des quantités relativement anecdotiques.

C'est ce territoire que choisit Ossian, quelques années avant qu'il ne devienne roi de Menschen, pour exercer l'un de Ses plus grands miracles. En face d'une foule compacte et du roi de Menschen d'alors, Il saisit Sa dague et incisa Son bras glorieux, de sorte qu'une seule et épaisse goutte de Son sang roula sur le sol. La sangoutte suivit d'abord la pente et chacun la suivit des yeux. Mais sa nature divine lui fit bientôt remonter le coteau opposé et déjà la foule courait derrière elle. Arrivée sur un vaste glacis de granit nu, elle fut alors absorbée par une brèche. Ossian saisit une pioche et, de Son bras sans égal, en asséna un coup violent sur le granit, portant la pointe de l'outil précisément dans la faille de la sangoutte. Il dit "Que l'on creuse, et l'on trouvera de l'or". On s'exécuta, et la nuit n'était pas tombée qu'un riche filon d'or brillait nettement sur le flanc de la colline rougissant au soleil couchant. Ossian fut

célébré, et le Roi de Menschen couvert de honte. Ainsi Ossian, par Sa Sagesse, commença-t-Il à convaincre les Menschenniennes et les Menscheniens de l'hubris de leur roi.



On dit que la sangoutte poursuit sa route à travers la montagne, qu'elle s'est divisée et que chacune de ses éclaboussures trace encore un filon d'or derrière elle.

## L'ANCIEN ROYAUME DE MENSCHEN

### Le Mythe et l'Histoire

Les importants travaux effectués par le Prieuré de Vermeil sur les archives du Royaume de Menschen nous permettent aujourd'hui d'avoir une vision claire des alliances matrimoniales, politiques, commerciales, autant que des conquêtes militaires, qui ont présidé à la construction de l'unité des Lands unis au trône d'Hauphöle. Elles ont aussi mis en lumière une cohérence forte, quoique métaphorique, avec le mythe de la fondation du royaume, qui tend à synthétiser de manière téléologique cette tumultueuse histoire. On livrera à nos lecteurs un résumé qui n'en est pas éloigné.

Comme dans le mythe, on peut donc décrire la fondation du royaume comme un double mouvement d'expansion de la domination de la famille royale, les Menschen. Originaire de l'Überkeyt, sur la rive du Gros Bras - que l'on appelait alors Menschensee - un certain Angeltheow Menschen, gouverneur d'une colonie adamlarienne, souleva le joug des Cités et déclara son indépendance. On dit que sa foi lui permit de repousser l'armée adamlarienne venue mater la rébellion. Il ne fait aucun doute que le clergé - et la milice - de ce culte païen pris parti pour ce récent converti et lui fournit un soutien politique et logistique précieux.

À la tête des rebelles, Angeltheow Menschen poursuivit l'armée adamlarienne qu'il avait mis en déroute jusqu'au défilé d'Entrefaille. Plutôt que de courir un risque trop grand en franchissant les puissantes citadelles de Dar et Kharab, il se replia en amont de la route

antique et revendiqua le territoire correspondant aux Rodelands. Il se fit proclamer "roi" sur ces exploits, et son royaume couvrait de fait toute la rive droite du Cymsteam.

Dès lors, les Cités n'eurent de cesse de répéter des incursions sur les Rodelands pour reconquérir leurs anciennes colonies. Pour soutenir l'effort de guerre, Angeltheow, roi de Menschen, amorça le second mouvement d'expansion qui étendit son influence et celle de ses successeurs vers l'Est et le Sud. Lorsque les incursions adamlariennes étaient violentes, ils convoquaient des ambassades des territoires de l'Überkeyt puis de Wasserland pour leur montrer le danger de ces puissantes armées et solliciter leur aide, au nom du dernier rempart face à la violence des Cités. Lorsque les tensions internes entre Cités faisaient décroître l'intensité des excursions dans les Rodelands, les rois de Menschen s'employaient à vassaliser par la force - ou l'intimidation - ces territoires affaiblis par les tribus payés.

Au centre de ce double jeu, la cité royale d'Hauptöle fut fondée, idéalement située sur le Cymsteam et l'embranchement des trois routes antiques desservant ce royaume en constante consolidation.

## **Des relations vassaliques fortes, un roi central, une aristocratie concurrentielle**

Durant les quelques 350 ans qui séparèrent la proclamation du premier roi de Menschen et la remise de la couronne à Ossian, 27 rois se succédèrent, tous de la lignée de Menschen - quoi qu'une analyse fine puisse faire apparaître deux à trois changements de nature dynastique. Tous s'évertuèrent à concentrer un pouvoir régalien indiscutable, verrouillé par l'allégeance des Thègnes - les hauts-seigneurs à la tête des Lands - et de leurs Gesiths - seigneurs intermédiaires tenant, au nom des Thègnes, un fief autour d'un bourg central voire une ville importante.

Cette organisation sut faire émerger un Etat fort et stable, aux frontières administratives claires, mais dont les jeux de pouvoir au sein de la cour ou dans la lutte pour la conquête de marchés juteux provoquèrent, au sein de la noblesse, des tensions et des conflits d'une rare violence. Il ne fut pas jusqu'à l'expression du Bon-Goût qui n'engendra de sévères inimitiés dans l'aristocratie, ou jusqu'à des meurtres entre branches cadettes prétendant à telle ou telle charge.

Jouant de l'universel adage "Diviser pour mieux régner", les rois de Menschen s'appuyèrent sur leur administration fiscale régaliennne et protégée pour, au cours des règnes, limiter de plus en plus leur visibilité auprès de leurs vassaux et sujets, remplaçant leur pouvoir de suzerain armé par un jeu d'influence et une aura sacrée habilement mise en scène.

## **L'Alchimie sanguine : une pratique royale**

Même si elle était pratiquée de manière païenne et bien rudimentaire, il est à noter que l'alchimie sanguine (cf infra) n'est pas une forme magique strictement ossianique. Sa place à la cour, sous forme de privilège de la lignée de Menschen, était importante. On peut penser

que sa maîtrise n'était pas étrangère à la puissance du royaume de Menschen, capable de se défendre face à la puissance millénaire des Cités adamlariennes. Dans cette pratique, comme dans la stabilité de la maison royale, certains ont aussi vu la main d'une organisation obscure jouant les émiences grises. L'existence de cette organisation a laissé des indices infimes mais crédibles, et leur influence sur la pratique alchimique pourrait être sérieusement défendue par les érudits.

## Le Bon-Goût et les Collections

Dans la culture Menschenienne, l'Art occupe une place centrale. Certes, c'est aujourd'hui la noblesse d'origine Menschenienne émigrée en Porphyre qui porte aujourd'hui au sommet les valeurs du "Bon-Goût", mais c'est bien de l'ancien royaume que ce concept est originaire. L'aristocratie menschenienne se livre une bataille féroce pour être à la pointe de la mode architecturale, lyrique ou picturale, etc... mais deux domaines spécifiques se distinguent comme champs de batailles privilégiés : le vêtement et "la Collection".



Le premier ne se présente plus (cf infra). Le second, désormais abandonné, mérite une explication au lecteur. Au cœur de leurs palais, les Thègues et les Gesiths de tout le royaume entretenaient des collections d'objets anciens ou atypiques. Les pièces maîtresses de ces "Collections" étaient sans aucun doute les Reliques Antiques et les Artefacts des Anciens. L'aristocratie les faisait d'abord chercher principalement sur les rives de la Menschensee, puis les firent venir à grand frais des importantes fouilles qu'ils initièrent soit à Ostsee, soit sur les bords de la Mer Amarante. Enfin, des trocs en nature leur permettaient d'acquérir des pièces d'exception auprès des clans Dahoinés, de l'autre côté de la Mer Intérieure. Aujourd'hui, le Prieuré de Vermeil supervise l'ensemble des sites de fouille à travers l'Empire Carmin, et toute transaction en dehors de sa juridiction est sévèrement punie par la Loi d'Ossian.

# ORGANISATION DU PROTECTORAT AMARANTE

## L'ascension d'Ossian

Tous les clans Dahoinés s'étaient déjà unis pour suivre et défendre la Sagesse d'Ossian lorsque celui-ci s'avança vers le royaume pour guider le peuple de Menschen. D'abord abasourdi par le degré de paganisme de cette terre et de son peuple, Il exprima Son juste et pur courroux par les armes. Mais alors qu'Il se tenait déjà sur le champ de bataille, sous les coups de l'ennemi menschenien, Il connut que la voie du fer n'était pas la plus divine. Aussi s'en retourna-t-Il en Palugryn - en Sa divine confiance, Il laissa le soin aux troupes dahoinés qui l'accompagnaient de se faire eux-même cette réflexion, afin d'en acquérir une connaissance plus intime. Les Menscheniens, dans leur aveuglement, crurent follement avoir vaincu Notre Empereur, révélant leur ultime mécréance.

Lorsqu'Il eut médité, Ossian revint seul au royaume de Menschen où il se présenta à la cour du roi. Là, Il prit le temps d'instruire chacun des Thègnes, chacun des Gésiths, de Ses enseignements. Au peuple de Menschen, Il prouva la Vérité de Ses propos et la Pureté de Son divin message en accomplissant maints miracles publics.

Les semaines s'écoulèrent, et il ne fut plus que le Roi de Menschen pour douter d'Ossian. Là encore, Notre Empereur en Son humilité ne fit rien : Il laissa la Cour convaincre son suzerain. Enfin, celui-ci se rendit à l'évidence de la destinée d'Ossian et déposa sa couronne à Ses pieds. Il Lui offrit aussi sublimement tout le sang de son corps que Thègnes et Gésiths prélevèrent à leur ancien suzerain avec respect, chacun par une plaie qui lui était propre, pour le transmettre ensuite à leur nouveau Seigneur. Ainsi Ossian fut-il acclamé Roi de Menschen par l'aristocratie, comme Angeltheow le fut 350 ans auparavant.

## La gouvernance confiée à l'Héroïne Rogair Mac an Sol

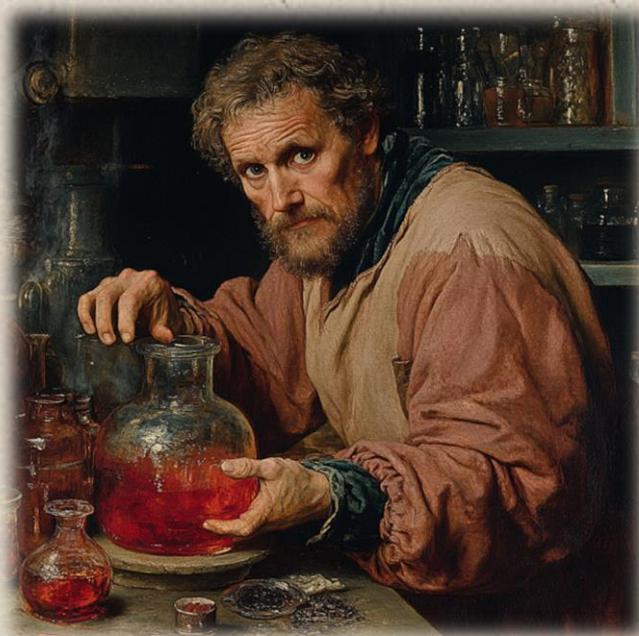
Une fois proclamé roi de Menschen, Ossian poursuivit son œuvre fédératrice et lumineuse en partant éblouir les Cités adamlariennes. Lorsqu'Il y eut établi son Siège et proclamé Son empire, il libéra les Thègnes de leur allégeance, redessina les Provinces de l'Empire Carmin pour assurer la justice entre les peuples, et c'est ainsi que l'Héroïne Rogair Mac an Sol, originaire de Palugryn, fut nommée gouverneure du nouveau Protectorat Amarante.

Si certains Lands septentrionaux virent leurs frontières ajustées pour mieux répondre à la destinée que leur avait donné l'Empereur, les dix Lands furent bien maintenus, avec les mêmes familles à leur tête et les mêmes relations avec leurs Gésiths. Au sein de ces familles, cependant, des tensions se concrétisèrent entre les branches restées en Menschen et celles ayant suivi le menschenien Héros Hygebald, fils du Thègne de Loringe nommé gouverneur de la Ligue de Porphyre, nouvelle province occidentale de l'Empire Carmin. Selon les familles des Thègnes - et des Gésiths, dans une moindre mesure - des accords de régence, de gouvernance, de délégation ou d'alliance furent conclus, selon que les chefs de famille

restaient à Menschen, partaient en Porphyre... ou avaient été tués durant les conflits antérieurs. Certains titres de Thègues ou de Gésiths sont ainsi porté en double entre Menschen et Porphyre, de manière honorifique et consensuelle pour certains, ou de manière conflictuelle et revendiquée comme effectives pour d'autres.

## L'ALCHIMIE : LA SOLUTION HEMATIQUE

On l'a vu plus haut, l'Alchimie hématique n'est pas à proprement parler une découverte ossianique, mais une pratique connue de la famille royale (étendue) depuis des siècles. Ossian, cependant, confia à l'Héroïne Rogair Mac an Sol la mission de développer et répandre la pratique, en l'épurant de ses principes païens pour lui donner la solidité et la vigueur d'un grand-œuvre ossianique digne de ce nom.



### Principe général

Le principe de l'Alchimie réside en la composition et la préparation de solutions hématiques - vulgairement appelées "potions" - dont l'ingestion produit un effet magique. D'une haute complexité scientifique et philosophique dans son exercice, l'Alchimie présente tout de même quelques principes fondamentaux que l'on peut présenter à notre lectorat :

- les rares textes vaguement compréhensibles par le commun de mortels mentionnent une "essence spécifique à l'alchimiste" ;
- le sang ou l'assemblage de **sangs est majoritaire** dans la solution et **exalte** les effets produits ;
- on ajoute à la solution hématique une ou des **essences** - vulgairement appelées ingrédients - qui ont une influence sur les effets obtenus ;
- les sangs et essences, pour favoriser ou effacer certaines de leurs propriétés, sont **altérés**, séparément et/ou en solution, selon divers manipulations.

# Pratiques et effets : l'ouverture du champ d'interprétation

Malgré les efforts déployés par l'Héroïne Rogair Mac an Sol pour apporter rigueur et solidité aux modèles alchimiques, les champs d'interprétation quant à l'influence de telles ou telles propriétés des sangs ou des essences restent infinis.

La nature des sangs employés semble fortement corrélée à plusieurs influences, notamment astrologiques. Le signe astrologique des donneurs est donc un élément clé pour les alchimistes. Diverses analyses permettent aussi de juger de l'affiliation métallique d'un échantillon de sang, par exemple.

Quant aux essences, leurs propriétés pures peuvent être un peu mieux connues. Pour autant, les altérations et les combinaisons avec d'autres essences, en sus de l'exaltation hématiche, produisent des combinaisons d'une infinie complexité qui ouvrent la porte à des explications relevant encore davantage de la philosophie que de la science magique.

## MODE VESTIMENTAIRE

### La mode Menschen autochtone

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.

### L'inspiration Dahoine importée par la suite de l'Héroïne Rogair Mac an Sol

La tenue traditionnelle dhaoine est composée d'un *léine croich*, sorte de chemise longue, croisée sur le torse, maintenue par une ceinture à la taille et dont les larges manches tombantes se referment aux poignets. Son tissu est généralement d'un jaune safran. Les dorures largement portées par Ossian et ses proches en sont probablement un rappel. Au-dessus de cette chemise, vient s'ajouter un pourpoint à la taille haute et portant des bandes de tissus pendantes ou froncées. Les manches sont ouvertes sur les bras, laissant visible le *léine croich*. Le tissu est brodé de motifs géométriques. Les jambes sont laissées nues aux saisons chaudes et couvertes de chausses le reste de l'année.