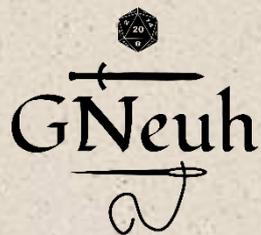


**LES SONGES D'OSSIAN**  
**Ouverture : Le Jubilé Ecarlate**

**LE PRIEURE DE VERMEIL**



**"Parti de gueule et de sable à la rune de la Connaissance d'argent brochant sur le tout"**

GEOGRAPHIE : UN TERRITOIRE LITTORAL DENSE QUI DELAISSE SON HINTERLAND .....	3
Palugryn, coeur du Prieuré et de la civilisation dahoine .....	4
Les territoires secondaires sous-peuplés .....	4
Eadar Bheanntan .....	4
La forêt d'Òl.....	5
Les Krax.....	6
Un territoire tourné vers la mer et l'export .....	6
PALUGRYN ET LA CIVILISATION DAHOINITE .....	7
Les origines dispersées et disparues .....	7
L'unification dahoine .....	7
Proto-économie.....	8
ORGANISATION DU PRIEURE DE VERMEIL .....	9
L'ascension d'Ossian et la gouvernance confiée au Héros Pelsang.....	9
Le Héros, l'Archidiacre, le Sage Merveilleux et les autres .....	9
Les rangs des Prieuses et Prieurs.....	10
Le Département des Recherches de Terrain.....	11
Le Département d'Ingénierie Hématorunique .....	12
Le Bureau d'étude des Artefacts Anciens.....	12
Le Bureau de la Mécanique .....	12
Le Bureau d'Hématologie .....	13
LA MAGIE MECANIQUE HEMATORUNIQUE .....	13
Princeps premier hématorunique dit du "Carré de Sang" .....	13
L'adducteur hématique .....	13
Les Artefacts Anciens .....	13
Le mécanisme .....	14
Principales limites .....	14
MODE VESTIMENTAIRE .....	15
L'uniforme clérical .....	15
La tenue dahoine autochtone .....	15
Les inspirations manisaharus venues de la suite du Héros Pelsang.....	15



## Palugryn, coeur du Prieuré et de la civilisation dahoine

Le cœur historique et démographique du territoire du Prieuré de Vermeil est l'immense et dense forêt de mangrove qui recouvre le marais de Palugryn.

Ce marais est délimité par la grand'route de Char-rah au Nord (frontière avec le Domaine Impérial), le delta du Pôt sur la Mer Intérieure à l'Est, le lac de Vermeil (le long de la Faille dahoine) au Sud, et les cours du Vermeil et du Vermillon à l'Ouest, entre l'extrémité de Queue des Cieux et les Krax.

La flore est relativement peu diversifiée, essentiellement composée de palétuviers divers et de lianes, dont des vignes aux baies acres mais nourrissantes. La faune, en revanche, est riche. Les gros animaux sont rares, essentiellement des reptiles - serpents et surtout crocodiles, quelques varans - à l'exception notable des petites panthères arboricoles. Pour le reste, on retrouve essentiellement des poissons amphibies - comme le gobie marcheur - des crustacés, des oiseaux - échassiers et passereaux, de rares espèces de rapaces - et de nombreux singes.



## Les territoires secondaires sous-peuplés

### Eadar Bheanntan

Au-delà de Palugryn, à l'Ouest, l'autorité administrative du Prieuré s'étend sur les savanes d'Eadar Bheanntan, entre les Krax au Sud et le piémont des Cieux au Nord, jusqu'à la forêt d'Ol. Ces plaines, au sol mince mais riche, sont peu peuplées, parce qu'elles sont éloignées des axes de communication, mais surtout parce que leur platitude sans refuge n'a pas permis aux populations de s'installer durablement avant l'extermination des monstruosité qui déferlaient des Krax à l'âge du chaos. Cet a-priori, fondé sur des temps révolus, persiste.

Sur Eadar Bheanntan croit une flore essentiellement composée de graminées parfois très hautes, ponctuée de baobabs et de pin parasols. Des troupes d'herbivores y paissent, notamment une grande diversité d'antilopes. Plus rarement, on peut y croiser certains mammoths migrants remontant des toundras du Bas-Cinabre et capables de s'adapter en perdant leur épais pelage. Ces herbivores attirent une ribambelle de prédateurs félins, dont les lions et les guépards sont l'aristocratie.



### La forêt d'Òl

La forêt d'Òl est une forêt mixte. À dominante de pins et de chênes verts à l'orée d'Eadar Bheanntan, elle est rapidement dominée par les chênes pédonculés, les hêtres et les châtaigniers dès que l'on s'y enfonce. À l'ouest, vers Chlôrachore, les tilleuls et les châtaigniers sont plus nombreux. Sur les contreforts des Krax, les peupliers et les bouleaux circonviennent les assauts des sapins avant de leur céder la place en altitude.



Dans cette riche forêt, l'ours règne en maître incontesté. Quelques rares loups ou lions des forêts maintiennent discrètement leurs tanières. Dans les branchages, des panthères arboricoles proches de celles de Palugryn se battent contre les harpies féroces et les hiboux grands-mâîtres pour se disputer les proies : passereaux, gallinacés, cervidés, batraciens, rongeurs... Si l'ours est au sommet de la chaîne alimentaire, c'est le cerf impérial, doté de cinq bois de deux à huit cors chacun, qui est la proie favorite.

## Les Krax

Le Sud de la province est marqué par le relief indépassable des Krax. Rapidement déserte de faune comme de flore, l'épaisse chaîne des Krax (qui n'a jamais été traversée) dresse ses immenses sommets à plus de 9 000 mètres d'altitude. En plus du relief impraticable, du peu de ressources exploitables et du climat aride et rapidement glacé, les Krax sont aussi le lieu des légendes sanglantes des dernières monstruosité de l'Âge du Chaos.



## Un territoire tourné vers la mer et l'export

Le Prieuré de Vermeil règne sur la Mer Intérieure, qui est sa véritable "terre" sainte. C'est aussi davantage par là qu'il communique avec les territoires voisins de Protectorat Amarante et du Domaine Impérial, plutôt que par les routes incertaines qui traversent une mangrove hostile aux étrangers.

Sa capitale est Priomh-Bhaile, située sur le détroit entre le Lac de Vermeil et la Mer Intérieure, où se dresse le Grand Temple de l'Archevêché du Savoir, sa cartothèque, sa bibliothèque et ses laboratoires. C'est sur ses plages que se sont longtemps amassées les plus grandes quantités d'Artefacts des Anciens dont la collecte est une des missions confiées aux Prieurs par Ossian.

L'export de ces Artefacts des Anciens, nettoyés, reconditionnés ou même copiés et enrichis, est la principale source de richesse du Prieuré de Vermeil. Sans cela, le territoire ne vivrait guère que des maigres ressources de la pêche et de la chasse, peut-être de la vente de bois de quelques essences précieuses endémiques à la mangrove, et d'une cueillette vivrière.

# PALUGRYN ET LA CIVILISATION DAHOINITE

## Les origines dispersées et disparues

A l'origine, le marais de Palugryn est peuplé de clans autochtones épars qui vouent un culte aux monstruosités déifiées qui hantent la mangrove. Rien ne subsiste des installations vernaculaires de ces peuplements primitifs, sinon les immenses autels de pierre qui semblent émerger au milieu de nulle-part. Le plus majestueux d'entre eux servira de fondation au Grand Temple de Priomh-Bhaile.

On remarquera, parmi les cultes locaux, l'influence majeure de Ciaràn, une ancienne divinité chamanique prenant la forme d'un gigantesque anaconda. Ses disciples druidiques étaient triés sur le volet qui obtenaient le titre de Druide. Depuis l'arrivée d'Ossian au pouvoir, ce culte s'est perdu. Malgré tout, les générations passées ont transmis au fil du temps une partie de ses enseignements à leurs congénères. Bien que ce savoir s'étiolle depuis quelques décennies, de nombreuses traditions et pratiques quotidiennes restent imprégnées de ces connaissances anciennes.

## L'unification dahoine

Au début de l'Âge du Sang, cette civilisation mute par l'afflux, du côté du delta du Pòt, d'anciens fuyards des conflits qui suivirent la Première Inquisition.

C'est à cette époque que les clans prennent leur nom de "Dhaoine" et se développent comme civilisation arboricole et piscicole, leur habitat est soit sur pilotis, soit carrément dans des embarcations. Compte tenu de la relative pauvreté du territoire en matière de ressources alimentaires, ils se constituent en clans qui maillent progressivement la mangrove de petites unités de peuplement. Les conditions difficiles de la vie dans les marais entraînent régulièrement la diminution drastique, voire la disparition complète d'un clan fauché par le paludisme, la dysenterie... La répartition en petits clans, si elle ne permet pas l'émergence de grands centres urbains, reste donc malgré tout le meilleur moyen d'assurer la résilience de la nation. Pour éviter la dégénérescence de ces petits groupes, les jeunes des deux sexes, une génération sur deux (en prenant la mère comme référence), doivent quitter leur clan d'origine et voyager de clan en clan jusqu'à fonder un foyer dans un autre clan avec un.e "autochtone" (un.e jeune qui n'a pas quitté son clan). Ces échanges humains nombreux fondent des liens solides entre tous les clans, qui se reconnaissent explicitement comme une nation, les Clans Dhaoines.



Le cœur et le symbole de cette nation est un centre religieux – et commercial, par nécessité – qui se trouve à l'emplacement de l'actuelle Priomh-Bhaile. Ce lieu de rencontre religieux est occupé à l'année par un Conseil des Anciens – la forte mobilité des personnes et le risque élevé de consanguinité au sein d'une population relativement restreinte rend le culte des anciens particulièrement central.

## Proto-économie

Dans les premiers temps de la construction de cette nation, les Clans Dhaoines reposent leur économie sur la pêche vivrière dans le marais ou en bord de mer. Le commerce de certaines peaux de mammifères aquatiques (ragondins, loutres) ou reptiles (crocodiles) a pu connaître une exportation limitée, mais réelle. Plus tard, ces premiers contacts commerciaux avec l'extérieur déboucheront sur des marques d'intérêt beaucoup plus prononcées pour le bois imputrescible des marais, mais aussi et surtout pour les vestiges que les Dhaoinites trouvent dans leur territoire, dans les nombreuses ruines cachées par les palétuviers, ou échoués le long de leurs côtes. Ces biens intéressent particulièrement les peuples des plaines du Pòt et d'Überkeyt avec qui les Dhaoinites finissent par développer des relations commerciales fortes. Compte tenu du caractère sacré de Palugryn, ses habitant.e.s n'acceptent pas que des étrangers y posent le pied et par conséquent les relations restent purement commerciales. Les marchandises du marais sont essentiellement échangées contre des céréales (pas d'agriculture céréalière dans le marais), du tissu (pas d'animaux laineux ni de plante filables) et des objets en acier (la principale source de métal est celle des grilles, huisseries ou petit mobilier dans les ruines, mais qui est essentiellement en bronze).

# ORGANISATION DU PRIEURÉ DE VERMEIL

## L'ascension d'Ossian et la gouvernance confiée au Héros Pelsang

Si le Prieuré de Vermeil est à la fois une des quatre Provinces Impériales et l'un des trois Archevêchés, c'est qu'il tient une place particulière : c'est le territoire dont est originaire Notre Saint Empereur Ossian - Gloire à Son nom ! L'ambition de ce document n'est pas de retracer l'ascension de Sa divine destinée, et nous renvoyons pour cela le lecteur à l'incontournable opus des Miracles d'Ossian, de l'Espar Hiérophante Tenzin.

Advint qu'Ossian, d'abord prédicateur des profondeurs de Palugryn, fut placé à la tête des clans dahoinés, qui furent les premiers à voir la lumière de l'unification des peuples sous Sa bannière, au son de Sa lyre. Puis Ossian, par la puissance de Sa Sainteté, par la conviction de Sa voix, éclaira un à un les peuples de Menvett, et tous entrèrent dans l'harmonie de Sa musique. Pour préserver Son territoire de cœur des tâches du pouvoir séculaire, et pour s'assurer de tenir les ennemis séculaires de Son peuple, Il établit Sa capitale au centre du territoire Adamlarien.

Dans Sa sagesse, il plaça le Héros Pelsang, lui aussi prédicateur au talent mondialement reconnu, à la tête de la nouvelle Province englobant le territoire dahoiné. Ainsi la cour manisaharu du Héros Pelsang, originaire du Cinabre, s'installa-t-elle. Parce que ce territoire si particulier méritait l'attention que Son Empire ne Lui permettait plus d'avoir, Il s'assura aussi d'en confier le patronage à l'Archevêché de la Connaissance, c'est-à-dire au Prieuré de Vermeil.

## Le Héros, l'Archidiacre, le Sage Merveilleux et les autres

Ossian est l'Empereur-Dieu.

L'Archimandrite est son Grand Prêtre, le chef de son Église, laquelle se divise principalement en trois Archevêchés, chacun à la gloire d'une des trois valeurs cardinales d'Ossian et de l'Empire Carmin, administrés par trois Archevêques :

- La Pureté est servie par le Siège de Grenat
- L'Ordre est servi par la Garde de Rubis
- La Connaissance est servie par le Prieuré de Vermeil

Le Héros Pelsang est le gouverneur de l'ensemble du territoire du Prieuré. Il ne répond de son pouvoir temporel qu'à Ossian et son Plénipotentiaire. Il administre sa province en levant l'impôt, en mobilisant l'armée, en distribuant la justice, en menant les travaux des équipements publics, en assurant l'approvisionnement en nourriture de sa population... C'est aussi lui qui traite préférentiellement avec la Guilde des Thanatopracteurs, par exemple.

Enfin, quoique le territoire soit très largement dominé par les Prieurs de l'Archevêché de la Connaissance, le Siège de Grenat (Archevêché de la Pureté) n'en remplit pas moins sa mission apostolique auprès des laïcs locaux, et la Garde de Rubis (Archevêché de l'Ordre) a parfois à faire sur le territoire. Le Héros Pelsang, garant de l'intégrité de son domaine, veille à la bonne cohabitation temporelle de ces Archevêchés, en lien avec l'Archimandrite dans le cas des affaires les plus complexes.

Le Héros fait preuve d'une grande retenue vis-à-vis des affaires spirituelles, cléricales, du Prieuré de Vermeil. Il n'intervient pas ou peu dans la quête d'Artefacts des anciens, sinon en support de demandes initiées et exprimées par l'Archevêque.

C'est donc l'Archevêque qui règne sur la politique spirituelle du Prieuré et qui a pour mission, déléguée par Ossian, de faire la lumière sur les Artefacts magiques des Anciens utilisés dans un passé lointain. Sur les territoires saints des temples de la Connaissance, des Petits Prieurés ou des sites de fouilles, son autorité n'en répond qu'à l'Archimandrite et à Ossian lui-même.

Le Prieuré mène sa mission en la subdivisant en deux axes, au sein de deux Départements :

- Le Département des Recherches de Terrain, administré par le second de l'Archidiacre, gratifié du titre de Sage Merveilleux, qui définit et opère les missions de fouille en quête d'Artefacts des Anciens;
- Le Département d'Ingénierie Hématorunique, qui étudie, répare, complète, ou s'inspire des Artefacts des Anciens, administré par l'Archevêque lui-même.

## Les rangs des Prieuses et Prieurs

On entre dans l'Archevêché de la Connaissance avant sa majorité, comme **apprenti**. Les apprentis sont essentiellement issus de l'aristocratie en place, mais il peut s'en trouver d'extraction autochtone (qui resteront cantonnés aux sièges les plus bas du cursus honorum) voire quelques rares talents repérés et ramenés d'autres provinces carmines. Les apprentis sont instruits dans les savoirs temporels, servent de manœuvres ou de valets, mais ne participent pas aux cérémonies et sont tenus éloignés des sujets relatifs aux Artefacts des Anciens.

À partir de 16 ans, ils peuvent prétendre à l'initiation. Si aucun membre de la communauté ne s'y oppose, ils deviennent **Initiés** et sont instruits des premiers rites du culte. Ils participent aux cérémonies et entrent dans les laboratoires ou accompagnent les expéditions. Ils suivent une formation sur les sujets spirituels. Lorsque l'initié est formé, généralement 2 à 5 ans plus tard, il entre de plein droit dans la communauté des **Prieurs**.

Les Prieurs qui le souhaitent peuvent préparer un chef-d'œuvre pour devenir **Maître**, et accéder aux fonctions d'encadrement des activités du Prieuré, si leur chef-d'œuvre est jugé recevable par les autres Maîtres. Ils obtiennent aussi voix au chapitre du Prieuré, notamment pour l'élection des Grands-Maîtres.

Les **Grands-Maîtres** occupent des Offices fixes. Ils sont élus lorsqu'un de ces Offices n'est plus rempli, par les Maîtres, à vie ou jusqu'à ce que la majorité absolue des Maîtres décide de les destituer. Chaque Office confère à son Grand-Maître un titre honorifique (par exemple : le Grand-Maître des Expéditions est intitulé **Illustre Cabestan**, le Grand-Maître Géographe est intitulé **Sublime Astrolabe**, le Grand-Maître Historien est l'**Espar Hiérophante**, le Grand-Maître Linguiste est intitulé **Fantastique Exégète**).

Le **Sage Merveilleux**, qui seconde l'Archidiacre et dirige le Département des Recherches de Terrain, est choisi par l'Archidiacre lui-même parmi les Grands-Maîtres des Offices dépendant dudit Département (Cartographe, Historien, Linguiste, Bibliothécaire, Expéditeur).

L'**Archevêque** est élu par les Grands-Maîtres parmi eux-mêmes, hormis le Sage Merveilleux qui préside à l'élection. L'Archimandrite - ou Ossian, bien sûr - peut mettre son veto pour un nom.



## Le Département des Recherches de Terrain

Le Sage Merveilleux administre le Département des Recherches de Terrain. Son rôle est à la fois de mobiliser sa propre érudition et de l'enrichir des nouvelles recherches archivistiques (dirigées par ses pairs du **Bureau des Archives**, les Grands-Maîtres Cartographes, Bibliothécaires, Linguistes et Historiens) comme des recherches de terrains

(menées par le **Bureau des Expéditions**). Il a pour mission de créer un cercle vertueux du Savoir : les résultats des fouilles devant confirmer et enrichir les études archivistiques, lesquelles doivent permettre d'identifier de nouveaux sites de fouilles.

À cette fin, il oriente les travaux du **Bureau des Archives** d'une part, et délivre les ordres de mission au **Bureau des expéditions** d'autre part.

Lorsque le Bureau des Archives consolide une piste validée par le Sage Merveilleux, celui-ci émet un ordre de mission à l'Illustre Cabestan – c'est-à-dire au Grand-Maître des expéditions. Celui-ci doit alors consolider les détails logistiques de la mission, et notamment proposer une équipe de fouille. Il soumet ce projet au Sage Merveilleux qui demande des modifications ou le valide.

Lorsqu'une expédition est sur le point de prendre fin, le responsable de ladite campagne sur place, et le Grand-Maître des expéditions, doivent fournir un rapport au Sage Merveilleux pour décider de la poursuite, la modification ou la clôture de la mission. Le Sage Merveilleux recueille l'avis du Bureau des Archives pour l'éclairer dans son choix, puis énonce sa décision au Grand-Maître des expéditions qui agit en conséquence : poursuite des activités, changement de l'équipe de fouille, révision des objectifs, réorientation du plan de fouille ou simple fermeture du site et rapatriement des Prieurs et servants...

## **Le Département d'Ingénierie Hématorunique**

Le Département d'Ingénierie hématorunique, administré par l'Archevêque lui-même, a en charge plusieurs missions distinctes autour des machines fonctionnant à l'aide des Artefacts Anciens et de la magie du sang. Chacune de ces missions est administrée par un Bureau correspondant :

- L'étude des propriétés des Artefacts Anciens
- La conception de mécanismes incluant des Artefacts Anciens
- L'étude des propriétés hématologiques
- La commercialisation de ces machines hématoruniques

### **Le Bureau d'étude des Artefacts Anciens**

Là où le Département des Recherches de Terrain se contente de considérer les Artefacts Anciens comme des éléments inertes, les Prieuses et Prieurs de ce bureau ont pour rôle de renseigner les propriétés runiques, mécaniques et magiques de ces objets. Riche de son étude des runes, le Bureau a toujours eu un lien avec les tatoueurs de la Ligue de Porphyre.

### **Le Bureau de la Mécanique**

Cœur de l'ingéniosité du Prieuré traduite en actes, ce Bureau conçoit et construit des mécanismes qui permettent de tirer parti de la puissance magique des Artefacts Anciens. Client de matériaux, souvent métalliques, aux propriétés spécifiques, le Bureau a toujours été proche des forgerons de la Confédération du Haut-Cinabre.

## Le Bureau d'Hématologie

Parce que les propriétés du sang ont une influence cruciale sur le mode de fonctionnement des mécanismes, des Artefacts et de la magie elle-même, le Bureau d'Hématologie étudie la composition et les propriétés des différents sangs, en dresse l'inventaire, et porte particulièrement son attention sur l'héritage des propriétés hématiques dans les lignées humaines. Ce savoir théorique stratégique attire l'attention de tous les magiciens de sang de Menvett. Il s'enrichit lui-même des travaux des Alchimistes du Protectorat Amarante.



## LA MAGIE MECANIQUE HEMATORUNIQUE

Comme à chacun des gouverneurs de Ses Provinces, Ossian a confié à son Héros Pelsang le soin de développer une variation de la magie du sang. Sa Sagesse lui inspira la mécanique hématorunique.

La magie hématorunique cherche à décupler ou optimiser les capacités de mécanismes physiques grâce à un carburant hématique et à l'usage d'Artefacts, les objets issus de la technologie perdue des Anciens.

### Princeps premier hématorunique dit du "Carré de Sang"

Les machines magiques créées par le Département d'Ingénierie Hématorunique du Prieuré de Vermeil se composent de différentes parties dites du "Carré du Sang" comprenant un adducteur de carburant hématique, une combinaison d'Artefacts Anciens et un mécanisme permettant d'effectuer l'action visée.

#### L'adducteur hématique

Il peut être de deux sortes. Soit, il s'agit d'un simple réservoir de sang. Soit, il s'agit d'un système de perfusion alimentant l'objet directement avec le sang de l'utilisateur. Ce second procédé, efficace, se révèle dangereux, car plus complexe à contrôler.

#### Les Artefacts Anciens

Ce sont des objets d'une technologie perdue agissant de concert avec l'adducteur hémastique pour activer une magie dépassant le cadre de la magie moderne. Ce fonctionnement reste hermétique pour nos contemporains. Le seul moyen d'utiliser ces objets activés est de les détourner pour en faire des parties d'un mécanisme général. Les nombreuses expéditions archéologiques du Département de Recherches de Terrain sont essentielles pour approvisionner le Département d'ingénierie.

### **Le mécanisme**

Parfois de haute complexité magique, souvent de grande ingéniosité mécanique, le mécanisme est la pièce qui transforme l'action des Artefacts Anciens en action souhaitée. Ces mécanismes sont d'une infinité de natures et de fonctions : outils de chauffe, de coupe, de martèlement, projection blastique ou balistique, préhension multi digitale ou de précision, pyrogame, aérogame, aéroplaste,... mais aussi outils de mesure et d'analyse de grandeurs magiques ou non-magiques, ou encore outils de production d'une multitude d'effets magiques.

### **Principales limites**

La magie mécanique hématorunique s'avère très puissante, mais elle possède aussi d'importantes limites :

- elle est très consommatrice en ressources, de sang, certes, mais aussi de matériaux (métaux, gommés et résines, verre...),
- elle n'est pas durable, car les matériaux du fait de l'action de la magie du sang sont très rapidement corrompus, abîmés,
- le risque d'effet secondaire de cette magie sur les machines ne doit pas être ignoré (risques d'explosion...), notamment pour les raisons citées au point précédent.

Compte tenu du coût et des risques de l'absence d'entretien, les machines, engrenages et autres mécanismes se doivent d'être entretenus, réparés... ce qui nécessite d'autant plus de temps et de main d'œuvre, donc de ressources.



# MODE VESTIMENTAIRE

## L'uniforme clérical

Les Prieuses et Prieurs portent en toutes circonstances la tenue de leur Archevêché : **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 linge 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. 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**. Quant aux apprentis et initiés, ils **ne portent pas de scapulaire** et leur **ceinture est de tissu** ici aussi **rouge vermeil**.

La **rune de l'archevêché** (son blason) est cousue sur les vêtements ou portées en médaillon, et permet nettement son identification à l'archevêché.

De nombreux Prieuses et Prieurs 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 de mécanismes de grande puissance.

## La tenue dahoine autochtone

La tenue traditionnelle dhaoine n'a pas changé depuis l'avènement d'Ossian. Elle 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 souvent 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.

## Les inspirations manisaharus venues de la suite du Héros Pelsang

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. Le *deel* peut être recouvert 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 lieues à la ronde. 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.