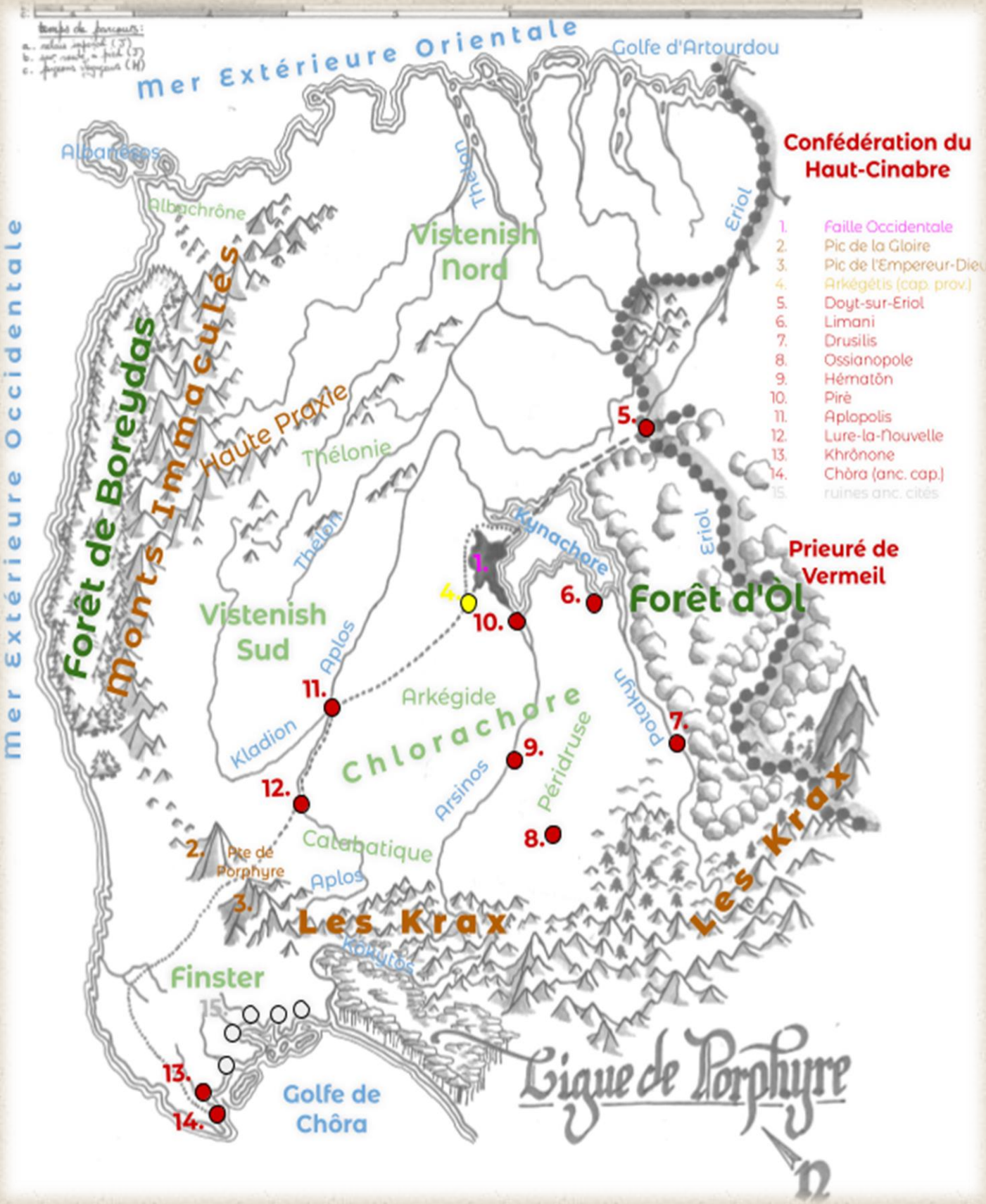
LES SONGES D'OSSIAN
Ouverture : Le Jubilé Ecarlate

LA LIGUE DE PORPHYRE

"Taillé d'argent et de gueules à la rune "Sang" de sable au canton dextre du chef."

GEOGRAPHIE : LA ROUTE DE PORPHYRE SEPARE LE NORD VIDE DU SUD SOUS PEUPLE 3
Les montagnes : le fond de l'arc menvettien rompu par les Portes de Porphyres 4
Les Krax 4
La Porte de Porphyre 4
Les Monts Immaculés 5
Les principales forêts de la Province 6
Borêdas 6
Eliatêk 7
Òl 7
Les trois plaines de la Province 8
Finster, paysage variable et cœur de la civilisation aléthéïenne 8
Chlorachôre, grenier de l'Empire 10
Vistenish 11
FINSTER ET LA CIVILISATION ALETHEIENNE 12
L'Antique Migration, mythe fondateur des institutions aléthéïennes 12
Les cités de Finster 13
Chlorachôre, une manne exploitée 13
ORGANISATION DE LA LIGUE DE PORPHYRE 13
L'ascension d'Ossian et la résistance aléthéïenne 13
La gouvernance confiée au Héros Hygebald de Lorhinge 14
Une activité politique soutenue 15
Les Moralistes traditionalistes 15
Les Utilitaristes progressistes 16
Les Esthètes conceptualistes 16
L'ART DES GLYPHES 17
Principe général 17
Pratiques et effets : la composition, l'incision et l'activation 17
La composition du Glyphe : une grammaire complexe et approximative 17
L'incision, une pratique multiplanaire et conjoncturelle 18
L'activation, un exercice de rigueur psychique 19
MODE VESTIMENTAIRE 19
La mode aléthéïenne autochtone 19
L'inspiration Menschen importée par la suite du Héros Hygebald 19

GEOGRAPHIE : LA ROUTE DE PORPHYRE SEPARE LE NORD VIDE DU SUD SOUS PEUPLE



La Ligue de Porphyre est la plus vaste des cinq Provinces de l'Empire Carmin. C'est aussi, de loin, la moins peuplée. Elle est traversée d'Est en Ouest par la route de Porphyre qui relie le Domaine Impérial à l'ancienne capitale aléthéienne, Chôra, en passant par la Porte de Porphyre qui lui donne son nom. Les principaux paysages de la Province présentent trois plaines, trois forêts majeures et deux chaînes de montagne.

La frontière orientale de la province suit le fleuve Eriol, de sa source dans les Krax jusqu'à son exutoire dans le Golfe d'Artourdou, en excluant le massif des Escarpes et des Estives, rattaché à la confédération du Haut-Cinabre.

Les montagnes : le fond de l'arc menvettien rompu par les Portes de Porphyres

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 monstruosités de l'Âge du Chaos.

La Porte de Porphyre

Alors que, de chaque côté, la Chaîne des Krax et les Monts Immaculés s'abaissent lentement vers une vallée large et basse, deux pics immenses et abrupts s'érigent de part et d'autre du col. Ces reliefs singuliers forment une porte titanesque, visible des côtes de Finster comme depuis la nouvelle capitale, au pied de la Faille Occidentale. Anciennement connus

sous les hérétiques noms de Pic de la Vérité et Pic du Peuple Souverain, les deux sommets ont été rebaptisés par ledit peuple, reconnaissant de la Lumière d'Ossian et de Son Héros, en Pic de la Gloire (au Nord) et Pic de l'Empereur-Dieu (au Sud).

Les Monts Immaculés

Exposés aux vents glacés qui courent au-dessus des vagues de la Mer Extérieure Occidentale, les Monts Immaculés tirent leur nom des neiges éternelles qui les recouvrent sur toute la moitié nord, et des neiges saisonnières qui les recouvrent jusqu'à la Porte de Porphyre l'hiver. Hormis quelques pâtres aventureux, quelques ermites, et de très rares hameaux à la population dégénérée, on ne trouve plus personne dans ces vallées glacées.

On fera exception des quelques repaires de bandits qui, à la belle saison, survivent à l'ombre des reliefs les moins élevés du massif, tout au Sud. Ils attendent leur heure pour descendre piller les passants de la Route de Porphyre. Un gibier à plume, quelques chiens de prairie et ceux des mouflons qui ne nourrissent pas les loups, leur offrent une pitance suffisante.

À l'autre extrémité, tout au Nord, un bras de la chaîne de montagne s'enfonce dans les flots pour former le cap d'Albakhrône, que la banquise relie souvent à l'île d'Albanêsos. Ces deux amers séparent les Mers Extérieures Occidentale et Orientale.

Les principales forêts de la Province

Borêdas

Des flancs Nord-Ouest des Monts Immaculés s'écoulent des masses de sapins immenses, fins et sombres. Cette forêt piégée de fondrières abrite des cervidés aux pattes longues et aux sabots évasés, ainsi que leur principal prédateur : une espèce de singe au poil doré et bouclé et à la queue en panache, qui s'abat sur ses proies par groupe de deux ou trois.

Seul le goût exceptionnel de la chair du cervidé en question, ainsi nommé Eugueuste, pousse de rares braconniers à affronter les rigueurs du climat, la traîtresse du sol et l'agressivité des singes dorés - Pithêcrusses.

Eliatêk

Comme Bôreydas, la forêt d'Eliatêk est une plantation de résineux entre mer et montagne. Mais la comparaison s'arrête là. Une pinède serrée aux troncs rouges et aux aiguilles pâles remplace la sombre sapinière. Au lieu de fondrières boueuses, on trouve un sable gris recouvert d'une forte densité de ronces et de fougères habité par une faune rampante de rongeurs, serpents et de petits oiseaux aptères au bec effilé et vénéneux, les ornithiosses.

Le seul moyen de pénétrer ce dangereux chablis est de suivre les rares pistes des rhinocéros macrostomes… au risque de se retrouver face à ces lourds herbivores dont la fuite n'est pas la "défense" privilégiée.

Encore faut-il avoir une raison de traverser Eliatêk. Or le bois est de piètre qualité, les ressources en nourriture sont faibles et peu savoureuses, et tout ce biotope évolue dans la moiteur iodée d'un climat étouffant. On comprend que nul ne vint jamais chercher là de repos, et que ce bout du monde ait gagné le surnom de "Krax faits arbres".

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-maîtres 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 trois plaines de la Province

Entre ces montagnes et ces forêts aux allures de murailles inhospitalières et infranchissables se déroulent des plaines aux limites franches et aux caractéristiques bien distinctes : Vistenish, Chlorachôre et Finster.

Finster, paysage variable et cœur de la civilisation aléthéïenne

Au Nord du cap

Protégé des vents du Nord les plus froids et violents par Bôreydas, réchauffé par une latitude plus confortable, abreuvé par les pluies que les nuages bloqués par les Monts Immaculés, le Nord du cap de Finster est couvert d'une herbe drue et grasse où paissent des têtes de bétail divers, élevées surtout pour leur laine et leur lait. Ces plaines, au sol riche mais trop fin pour permettre la croissance des arbres ou même de céréales, plongent abruptement dans la mer en formant des falaises qui révèlent la nature calcaire du sous-sol. Dans les baies qui s'y forment, des ports de pêcheurs profitent d'un poisson abondant, de coquillages à la chair fine et des œufs des nombreux oiseaux qui nichent dans les falaises. Outre ces

ressources animales, les habitants du cru cultivent diverses algues qui prospèrent dans les bas-fonds. Certaines forment des excroissances qui s'apparentent à des fruits sucrés, dont on tire une boisson fermentée.

Sur cette côte, on trouve aussi des carrières dont la pierre alimentait, par bâteaux, la construction des villes de la côte Sud de Finster.

Au cœur du cap

Ces plaines calcaires se prolongent dans les terres sur tout l'intérieur du cap de Finster, en reliefs doux et verts, jusqu'au Kôkytós. Le sol s'épaississant, et une couche d'argile isolant ce sol du sous-sol calcaire, les cultures s'enrichissent entre des chemins de drainage des eaux, formant un charmant bocage ponctué de villages, aujourd'hui largement déserts. Ce fut le grenier des cités aléthéïennes de la côte Sud de Finster, avant que Notre Empereur-Dieu ne punisse leur hubris.

À l'Ouest du cap

Le front Ouest du cap de Finster voit la résurgence d'un sol granitique similaire à celui du col de la Porte de Porphyre. Le profil de la côte y prend des allures abruptes, cisaillées. Il est soumis à des vagues explosives à certaines saisons. Seuls quelques phares et leur gardien.ne.s ponctuent cette côte dépeuplée, mais qui fut longée par de nombreuses voiles approvisionnant les cités du sud du cap.

Au Sud du cap

Au Sdu cap de Finster, le profil granitique s'assagit et forme des pentes douces et des criques protégées des vents, chauffées par un soleil franc et constant. Dans ces vastes criques se sont érigées les puissantes et richissimes cités aléthéïennes, et en premier lieu leur – ancienne – capitale, Chôra, qui donne son nom au golfe qu'elle surplombe. Ces villes altières étaient toutes construites dans le même calcaire blanc des côtes nord, acheminé par bâteau, dont les pierres de taille comblaient une solide structure en granit taillé au plus proche des lieux de construction. Palais, agoras, marchés, quais et théâtres sont aujourd'hui vides, ou peu s'en faut, mais la qualité de leur construction ne leur ôte rien de leur lustre d'antan.

Chlorachôre, grenier de l'Empire

Des frondaisons d'Òl à la Porte de Porphyre, des Krax jusqu'à la "grand'route", s'étendent de vastes plaines variées, abreuvées d'eau claire et poissonneuse, et riches en troupeaux gras, bois giboyeux, vergers couverts de fruits et de miel. L'absence de pierre de construction comme de hautes futées et de minerais a longtemps privé ces plaines d'une civilisation stable pour les exploiter. De nombreux petits royaumes instables, rendus violents par cette immense corne d'abondance, se sont déchirés ces terres et ont sombré dans ces prairies de fleurs odorantes baignées d'un soleil printanier, si bien que le sang contribua lui-même à enrichir cette terre grasse mais traîtresse. Les Cités aléthéiennes elles-mêmes instrumentalisèrent ces conflits constants pour s'assurer une large zone tampon entre elles et les velléités expansionnistes d'Adamlar à l'Est.

Depuis l'ascension d'Ossian, cependant, le droit naturel a repris son cours. Sous Sa juste férule, l'ordre règne en Chlôrachore, et la terre s'évertue à donner ses fruits aux sujets de l'Empereur Carmin, en devenant le grenier industrieux. Les champs de blé et d'oliviers s'étendent autour des villes nouvelles bâties avec les restes des capitales des anciens royaumes, et les pierres des cités aléthéïennes désertées de Finster. Trois Géorgies (des sous-provinces agraires) ont été décrétées pour mieux ordonner et tenir les plans pluriannuels de mise en culture voulus par Ossian :

- La Péridruse, au Sud du lac Kynachore, entre les fleuves Potakyn et Arsinos, dont Ossianopole est la capitale ;
- La Catabatique, sur le cours supérieur de l'Aplos, depuis les Portes de Porphyre jusqu'à la rive gauche de l'Arsinos. Lyre-la-Nouvelle, sur l'Aplos, en est la capitale ;
- l'Arkégide couvre le reste de Chlorachore. Arkégétis en est à la fois la capitale géorgique, et la nouvelle capitale de l'ensemble de la Ligue de Porphyre.

Vistenish

Longtemps dépourvue de nom, cette région plane, vide et inhospitalière fut baptisée par la nouvelle aristocratie ossianique venue de Menschen. Cette lande de la désolation, balayée par des vents froids, est une continuation encore plus éprouvante des longues plaines du Bas-Cinabre. La toundra subsistante, pauvre et rase, n'est pas suffisante pour alimenter une faune digne de ce nom. Quelques tentatives de colonisation s'essayent à l'exploitation des tourbières et des roselières, sans résultat probant à ce jour.

Seules de très rares caravanes de marchands d'origine manisaharu se souviennent et utilisent les voies praticables qui traversent ce vaste piège enmoustiqué.

FINSTER ET LA CIVILISATION ALETHEIENNE

Si la Ligue de Porphyre représente aujourd'hui la plus vaste Province de l'Empire Carmin, elle s'appuie sur un cœur de territoire extrêmement resserré, le cap de Finster, engoncé derrière l'étroite Porte de Porphyre.

L'Antique Migration, mythe fondateur des institutions aléthéïennes

Ossian, en Sa Sainteté, a réduit au silence les porteurs de paroles hérétiques qui pullulaient dans ces terres reculées pour y ancrer l'Ordre qu'apporte l'écriture, qui fige Sa divine vérité éternelle. Pour autant, l'art aléthéïen et les traces de son architecture, ainsi que certains contes pour enfant, gardent vivace le mythe fondateur de l'antique civilisation alétéïenne. Il s'agit du récit d'une dangereuse migration entreprise par un important groupe de personnes depuis "le Grand Orient Turbulent" pour rejoindre "la Fin de la Terre", à l'Ouest, qui donne son nom au cap de Finster. Ce groupe se nommait "Aléthéïen", c'est-à-dire "détenteur de la vérité". Mieux qu'un théologue, les faits prouvèrent qu'il n'en était rien.

C'est dans le récit de ce périple, que la légende étend sur une centaine d'années, que les institutions si particulières des Alétéîens trouvent leurs racines : les familles, forcées de dépasser leurs conflits pour survivre à cette transhumance, inventèrent un mode de représentation et de vote des membres du groupe pour déterminer la politique de manière collégiale.

> *L'auteur de ces lignes se permet ici une remarque : on voit bien là la vacuité de ce raisonnement : auraient-ils nommé l'un ou l'une d'entre eux, plus intelligent.e et plus fort.e, pour les guider : ce peuple aurait atteint Finster en quelques semaines, en prenant la Route de Porphyre qui y mène en droite ligne, plutôt que de tergiverser. Que la bienveillance d'Ossian fut grande, qui les éclaira de la divine sagesse de Son raisonnement !*

Une fois arrivés à Finster, il est dit que les membres du groupe se divisèrent en 7 groupes égaux entre eux et, en leur sein, d'autant d'hommes que de femmes, qui fondèrent chacun une cité dans 7 criques de la côte Sud du Cap de Finster. Les hommes étant plus nombreux, on en rassembla autant que nécessaire pour assurer la parité des 7 groupes et on les confia au groupe de la première cité, Chôra, où ils devaient s'astreindre à siéger en assemblée pour guider l'ensemble des cités.

Quoi qu'il en soit, c'est de ce récit magnifié que les aléthéïens tiennent l'origine de leurs institutions : l'Aéropage où siègeait le chef de chaque foyer censitaire de la communauté, qui débat et vote les lois proposées puis exécutées par la Pléïade, organe exécutif d'une dizaine de membres élus par et parmi les doyen.ne.s de l'Aréopage.

> *Là encore, l'auteur se permet une remarque pour son lectorat évidemment déboussolé : le fait que la direction de cette assemblée ait été confiée uniquement à des hommes démontre le*

caractère arriéré de cette civilisation. On comprend qu'Ossian ait modifié les institutions pour permettre aux femmes de siéger à cette assemblée et de prétendre à la Pléïade.

Les cités de Finster

Une fois dépassée la Porte de Porphyre, les peuples aléthéïens fondèrent donc 7 cités dont chacune reprenait, à sa mesure, le fonctionnement politique de la nation entière (aréopage censitaire et Pléïade exécutive), en y apportant de menus ajustements. Notons que le cumul des mandats Pléïadiques était interdit, et qu'ainsi un aristocrate ne pouvait pas siéger à la Pléïade de sa cité et de la nation. En revanche, l'Aréopage national était bien la somme de l'ensemble des Aréopages citadins.

Ces Cités, d'abord rendues prospères par la pêche, fondèrent des colonies au Nord de Finster pour en exploiter la pierre et les autres ressources naturelles (cf. supra). L'intérieur du cap fut aussi rapidement mis en culture à l'aide d'un réseau de villas agricoles, maisons fortes dotées de fermes, d'étables et de pressoirs, ainsi que de nombreux appartements, dirigées par une famille de caste censitaire peu élevée, voire non-aréopagique, pour le compte d'une famille aristocratique, dont la production extra vivrière était entièrement tournée vers les marchés citadins. Ce fonctionnement explique l'absence de villages ou hameaux entre ces villas autonomes, voire autarciques.

Chlorachôre, une manne exploitée

On l'a lu plus haut, Chlorachôre a toujours été un éden fructueux. Avant l'ascension d'Ossian, ses peuples furent largement instrumentalisés par les citoyens aléthéïens. Plutôt que d'en coloniser méthodiquement et à grands frais les territoires ouverts aux pillages et d'attirer les velléités prédatrices des peuples orientaux, l'Aréopage aléthéïen s'évertuait à entretenir les conflits, en les finançant et en tirant des tributs en nature qui finissaient par rendre exsangue tout peuple trop florissant. Payant en espèces sonnantes et trébuchantes, les aléthéïens asservissait Chlorachôre en les forçant à dépenser ces espèces dans les seuls marchés susceptibles d'en accueillir la valeur : ceux des Cités. En cas d'émergence d'une peuplade plus puissante et mieux organisée, il suffisait aux aléthéïens de ne plus rien acheter et de soutenir une kyrielle d'ennemis.

Quoique plusieurs fois éventé, ce stratagème perdura face aux faibles alliances de circonstance grâce au caractère imprenable de la Porte de Porphyre et à la puissance de sa Légion de citoyens conscrits solidement équipée et entraînée.

ORGANISATION DE LA LIGUE DE PORPHYRE

L'ascension d'Ossian et la résistance aléthéïenne

Retirée derrière la Porte de Porphyre d'où elle manipule les peuples de Chlorachôre, la Nation aléthéïenne batifolait dans le stupre et la luxure. Portée par son hubris, elle crut

voir en l'ascension d'Ossian la manifestation d'un énième et éphémère chef unificateur de ses peuples asservis. Alors que la moitié orientale de Menvett s'engageait déjà sur Sa lumineuse voie d'Ordre et de Pureté, les Aléthéïens continuaient de croire à leur supériorité.

Dans un instant de lucidité, ils entraperçurent la divine puissance d'Ossian et leur propre insignifiance, et décidèrent d'accueillir tout ce que Menvett comptait de rebelles à Sa volonté éclairée. Hélas pour ces âmes ignares, ce court moment ne dura pas et elles crurent, en s'alliant, pouvoir défaire Notre Sauveur. Elles armèrent quatre de leurs Héros, aux bras forts, aux esprits brillants, aux langues acérées, mais aux âmes engoncées dans des carcans de croyances hérétiques et nauséabondes. Elles leur confièrent leurs bannières et leurs espoirs qu'elles ne savaient pas vains, pour aller défaire Ossian.

De Chôra partirent ces quatre Héros, et sur la Route de Porphyre, ils s'avancèrent. Mais, loin des foules excitées par des chefs corrompus, à l'écart des prêtres manipulateurs et des masses gouvernées par la peur, leurs âmes frémirent d'un doute salvateur. À mesure qu'ils s'approchèrent de Lui, leurs cœurs s'ouvrirent à Ossian. Quand, après 25 jours de voyage et d'introspection, ils atteignirent Fort Rahen, leurs yeux mouillés de larme se baissèrent devant l'indubitable grandeur de l'Empereur-Dieu, et ils se prosternèrent en attendant de recevoir la sentence de Son juste courroux.

Mais Ossian n'a que faire du sacrifice d'un sang puissant qui se repentit à Son nom. Dans Sa magnanimité, il releva ces quatre Héros, sonda leurs âmes et, les trouvant libérées du joug des pensées corrompues, éleva ces êtres purifiés jusqu'à Sa gloire. Héros manipulés d'un temps révolu, Il en fit les Héros libérés d'un ordre nouveau, et leur confia Son message d'Ordre, de Pureté et de Connaissance. Puis Il leur intima de partager Son message là d'où ils étaient partis.

De retour à Chôra, les Héros convertis furent acclamés par les peuples asservis de Chlorachore qui s'unirent sous la bannière de Lyre et de Sang. Jusqu'à travers Finster, les petites gens courbés sous le poids de la vanité de leur aréopage accueillirent avec enthousiasme la Vérité Ossianique.

Hélas, les aristocrates rebelles de tout Menvett qui étaient assemblés là, ainsi que les riches aléthéïens, persistèrent dans leur aveuglement. De ce sang hermétique à Son nom, souillé à jamais, les Héros firent une vague carmine qui dévala depuis la Porte de Porphyre jusqu'à la Mer, emportant tous les hérétiques bornés sur son passage.

La gouvernance confiée au Héros Hygebald de Lorhinge

Une fois qu'il eut amené la paix sur l'ensemble de Menvett, en unissant tous les peuples au sein de l'Empire Carmin, Ossian administra Son territoire en y dessinant de nouvelles Provinces, à la tête desquelles il plaça un de ses Héros. Ce fut le Héros Hygebald de Lorhinge, originaire du Royaume de Menschen - actuel Protectorat Amarante - qui fut chargé de faire prospérer la nouvelle Ligue de Porphyre.

Le Héros Hygebald, ébloui par les richesses sous-exploitées de Chlorachôre, fit de sa mise en culture la plus grande priorité de sa politique. À l'exemple de Son Empereur il scinda cette plaine immense en trois territoires administratifs, les Géorgies (cf supra) dont il chargea une administration de ministres fidèles d'assurer le meilleur fonctionnement, et l'accroissement permanent des récoltes, vouées à nourrir l'Empire. Des colons issus des villas de Finster vinrent nombreux fonder et diriger d'industrieuses fermes. Ossian bénit leur travaux en leur offrant plusieurs fois des bras supplémentaires, que la Garde de Rubis escortait jusqu'à eux.

Afin de récompenser le peuple aléthéïen qui s'était montré plus clairvoyant que ses élites envers Ossian, Hygebald abolit le caractère censitaire de l'Aréopage et ouvrit à tous les sujets d'Ossian majeurs, hommes et femmes, le droit de se présenter et de siéger dans cette assemblée renouvelée. Le rôle d'icelle est d'éclairer le Héros sur sa politique en cette nouvelle contrée, autant que de faire appliquer la volonté d'Ossian et de Son Héros.

Poursuivant à l'image de Son Maître, Hygebald nomma aussi un bras droit. Son "Plénipotentiaire" fut intitulé "Chancelier". Plusieurs Chancelièr.e.s se sont succédé.e.s. À ce jour, la Chancelière Clara de Rivésie remplit cet office, permettant à Hygebald de consolider sa vision apartisane des débats et de se concentrer sur l'autre quête confiée par Ossian : renforcer Sa connaissance de la magie du sang par l'Art des Glyphes.

Une activité politique soutenue

Si l'Aréopage conseille collégialement le Héros - ou sa Chancelière - sur la façon d'appliquer la volonté d'Ossian, il a aussi la charge de régler les menus détails de la vie quotidienne de la Province, d'en attribuer les subsides. Il a aussi pour rôle de participer à une meilleure compréhension de l'Art des Glyphes et, de fait, d'en organiser la recherche théorique et pratique. Toutes ces questions font l'objet de débats souvent houleux, de joutes oratoires, de stratégies politiques, d'alliances et de trahisons… pour la plus grande Gloire d'Ossian.

Si les jeux de pouvoirs froissent souvent les lignes, se sont trois courants principaux qui structurent les débats depuis plus d'un siècle : les Moralistes, les Utilitaristes et les Esthètes.

Les Moralistes traditionalistes

Le Parti Moraliste s'affide généralement les représentant.e.s de ce qu'il reste des anciennes familles aristocratiques aléthéïennes et de leurs réseaux populaires. Il contrebalance sa faiblesse en nombre, et sa relative marginalisation au sein du nouvel ordre Ossianique, par la constance de ses positions et la consolidation de son patrimoine, voire l'affiliation d'une partie du peuple aléthéïen effrayé par la main-d'oeuvre extra-provinciale qui s'achemine de plus en plus

régulièrement vers Chlorachore. Ce courant politique, traditionaliste, défend une vision politique isolationniste, autocentrée. Il défend une utilisation locale des ressources produites dans Chlorachôre, plutôt qu'une alimentation constante de l'Empire. Il prône, par ailleurs, une magie du sang dont les recherches sont axées sur des Glyphes de confort et de soin apportés aux Porphyriennes et Porphyriens.

Les Utilitaristes progressistes

Le Parti Utilitariste rassemble des citoyennes et citoyens de tous horizons, mais souvent proches de l'aristocratie d'origine Menschenienne. Le Parti, progressiste, vise l'amélioration de la production de richesses, notamment agricoles, et donc l'augmentation de l'export dans tout l'Empire. Corollairement, les membres du Parti soutiennent l'importation de main-d'œuvre. Ils sont aussi les plus opposés aux institutions actuelles, trop administratives et lentes, et soutiennent parfois des positions proches de la reprise en main directe de la Province par le Héros. Leur position sur l'usage et la recherche des Glyphes est dans la droite ligne de leur positionnement politique global : pour les membres de ce Parti, les Glyphes doivent être exploitées au maximum de leur possibilité pour renforcer le pouvoir et la richesse de la Ligue, pour affermir la position de ses membres au sein de l'Empire Carmin et démontrer à Ossian que leur ferveur est la plus digne de Lui. Le caractère esthétique, philosophique ou les dangers humains et magiques liés à ce développement sont considérés comme accessoires par rapport à la quête de puissance - pour la Gloire d'Ossian.

Les Esthètes conceptualistes

Là où les deux autres Partis naissent de contingences politiques et économiques qui sont ensuite traduites dans la théorie magique, le Parti des Esthètes naît directement d'une controverse sur l'Art des Glyphes. Les Esthètes considèrent que cette magie du sang est d'abord et avant tout un chemin d'interprétation de la Divine Beauté d'Ossian, laquelle mobilise l'Ordre des compositions de Glyphes, leur Connaissance, et la Pureté "naturelle" de leur assemblage. Les Esthètes soutiennent donc une vision métaphorique des Glyphes et de la magie du sang en général qui, sous couvert d'une interprétation particulièrement pieuse de la Loi d'Ossian, est tout autant taxée d'hérétisme voire d'anti-Ossianisme par leurs détracteurs. Leur proximité avec le Siège de Grenat, qui peut confiner à la bigoterie, leur épargne cependant toute menace réelle d'accusation officielle… quoique la Garde de Rubis restât attentive.

Quoi que pleine d'ambiguïté, la position philosophique que soutient le Parti des Esthètes tient sa force et sa puissance d'une tradition aléthéïenne assez profondément ancrée pour survivre à toute transition de pouvoir : le Bon-Goût. Ce "Bon-Goût" est si installé que nombre

d'étrangers s'étonnent de voir une mère à la rue hésiter entre acheter un quignon de pain ou un ruban de satin à son enfant. Dans les hautes sphères de la société Prophyrienne, ce Bon-Goût s'est installé comme comble de la bienséance et marque absolue de puissance. Il se lit dans l'architecture des palais, la décoration des salons, le menu des réceptions mais aussi, surtout, dans la mode vestimentaire.

Le Parti des Esthètes regroupe ainsi nombre d'artistes, artisans, créateurs et mécènes parmi les plus influents, ce qui lui assure un relais politique colossal. Moins souvent leader d'opinion, il joue les juges de paix entre les Utilitaristes et les Moralistes, en faisant pencher la balance politique de manière irrémédiable - une fois ses conditions remplies.

L'ART DES GLYPHES

Comme à chacun de Ses Héros, et chacune de Ses Provinces, Ossian a confié à Hygebald et à la Ligue de développer une forme de magie du sang. Cette forme est appelée Art des Glyphes. Elle a été découverte lors de la Vague de Sang qui purgea Finster des hérétiques (cf supra) : un hérétique fut condamné par Hygebald à être brûlé après avoir été marqué de la rune du sang à l'aide d'une lame abîmée imprégnée de vinaigre. L'outil s'agita entre les mains du bourreau et la rune finit par se tracer d'elle-même. Lorsqu'elle fut terminée, elle fut instantanément engloutie par une marée de sang fuyant le corps du condamné, asséché en quelques instants : on comprit ainsi la portée performative des runes sur un corps (encore) vivant, et l'ingéniosité d'Ossian et de Son Héros firent le reste.

Principe général

Un artisan-tatoueur trace des glyphes sur le corps d'une personne par le double effet de micro-incisions de la peau accompagnées d'une volonté magique. Ces glyphes sont des assemblages de runes, selon une géométrie étudiée, et accompagnées de motifs contextuels, composés de manière à réaliser un effet souhaité. Ils sont alimentés par le sang dont elles s'irriguent.

Pratiques et effets : la composition, l'incision et l'activation

La composition du Glyphe : une grammaire complexe et approximative

L'objet d'un glyphe est d'assembler des runes et des motifs secondaires pour initier un effet magique, comme on assemble des mots pour former une phrase. La complexité de l'exercice naît de deux facteurs. D'une part, l'organisation des "mots" n'est pas univoque. Elle se distribue dans toutes les directions du plan, mais aussi dans toutes les dimensions de l'espace, jusque dans les dimensions magiques. A cette première complexité s'ajoute la nature même des caractères - runes comme motifs secondaires - dont le sens est mal connu. Il faut s'imaginer essayer de composer un message d'une importance critique pour un allophone,

dans sa langue dont on ne connaîtrait qu'une vague idée du sens de chaque mot, sans même savoir s'il s'agit du sens principal où d'une approximation métaphorique. Par exemple, vouloir amener quelqu'un à se diriger franchement vers la droite, en lui donnant un mot dont on est sûr qu'il comporte bien une information de direction, mais dont la signification réelle peut très bien être "légèrement à droite" (imprécis), ou être le mot "direction" lui-même (inutile), voire le mot "gauche" (contre-sens) ! Dans le cas de l'Art des Glyphes, les "mots" sont les runes (ponctués par les motifs annexes) et l'interlocuteur allophone est la Magie elle-même.

On comprend bien que cette connaissance partielle rend encore plus parcellaire la connaissance grammaticale de cette "langue" : sans connaître le sens exact d'un verbe, comment le conjuguer ? Comment définir sa nature pronominale, sa place dans la phrase ? Autant d'éléments qui expliquent l'extrême érudition que demande la pratique de l'Art des Glyphes.

L'incision, une pratique multiplanaire et conjoncturelle

Le tracé du tatouage lui-même est réalisé par un Tatoueur formé. Il s'exécute évidemment sur le plan de la peau, mais il est accompagné d'un effort psychique puissant du Tatoueur qui projette le tracé des Glyphes dans toutes les dimensions de l'espace et de la magie. Cette projection est cruciale, et ne souffre d'aucune altération. C'est la raison pour laquelle les Tatoueurs ne sont eux-mêmes jamais tatoués magiquement, afin que leur tracé ne soit pas menacé par l'activation de leurs propres glyphes. Iels sont généralement simplement marqués de leur "griffe", sorte de signature reçue lors de leur formation et qu'iels reproduisent à la marge de leurs créations. Cette marque est purement matérielle, esthétique, sans autre projection magique que leur capacité d'authentification.

Si le tracé nécessite un environnement parfaitement maîtrisé, l'état de transe que peut atteindre le tatoueur peut être accompagné ou facilité par de la musique chantée et ou jouée, un décorum, une mise en scène, ou encore des effusions parfumées de différentes nature, souvent adaptées à l'objectif du Glyphe tracé.

Dans le tracé des glyphes, la place des motifs secondaires est cruciale. Ce que les néophytes prennent pour de simples "décorations" agissent davantage comme des ponctuations et des outils conjonctifs ou adverbiaux, pour reprendre la métaphore linguistique. C'est dans ces motifs secondaires que s'expriment le plus les différences entre les courants ontologiques :

- les Moralistes sont partisans de motifs hiérarchisés et architecturés, plutôt abstraits et directement issus du langage graphique qui s'exprime dans les décorations des frises et des frontons des palais aléthéïens de Finster ;
- les Utilitaristes présentent des motifs d'une grande pureté de ligne, dont l'emploi est réduit à un sens fonctionnel ;
- les Esthètes connectent et enrichissent leurs runes de motifs d'une grande diversité, souvent figuratifs, créant des aplats tatoués dont les runes deviennent régulièrement des éléments secondaires de la composition.

L'activation, un exercice de rigueur psychique

Constamment connectées, par les incisions, à la source de mane que représente le sang du porteur, les runes des glyphes sont théoriquement actives sans discontinuer. Cependant, la composition et l'effort de projection lors du tracé par le tatoueur, ainsi que l'usage d'outils de maître et d'encres alchimiques, peuvent doter le Glyphe d'un "loquet" qui est censé permettre au porteur de limiter l'utilisation du Glyphe (et donc la ponction de mane) en soumettant son activation à une action dont la nature peut varier : impulsion psychique, formulation orale parlée ou chantée, chorégraphie d'un membre ou du corps… Plus dangereusement, une activation par un stimuli extérieur peut être imaginée (notamment pour les glyphes de protection contre des atteintes physiques ou psychiques), mais ces activations "automatiques" privent le porteur de sa capacité à contrôler la ponction de mane et d'énergie vitale qu'entraîne l'action du Glyphe.

MODE VESTIMENTAIRE

La mode aléthéïenne autochtone

Les Aléthéïens 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. 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.

L'inspiration Menschen importée par la suite du Héros Hygebald

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 des 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 ajoutent de grands chapeaux, bicornes ou hauts-de-forme, parfois recouverts de grandes plumes, qui viennent donner de la prestance aux silhouettes.