

Vous allez jouer dans MaisonOmbre

La prose est à la fois le pire et le meilleur moyen de décrire ma Maison: MaisonOmbre. Le pire parce que l'écriture, ces froids caractères jetés sur du parchemin, ne peut que limiter la description de ce qui est et restera un modèle du culte de l'esthétisme et de la jouissance des sens. Le meilleur parce que, pour ceux qui en ont le don, elle permet de mettre en branle l'imagination et de donner vie à toutes les suggestions qu'elle recèle. En espérant que ce descriptif hâtivement rédigé tombe en des mains dignes de lui, sous des yeux autant avertis que sensibles, je vous livre ces quelques considérations sur les Fils de l'Ambre...

Vêtu de noir et de vert, mon pourpoint rehaussé d'argent porte sur mon coeur l'Etoile aux six branches argentées, telles les six sensations sur lesquelles je me laisse emporter. Certes, nous ne sommes que près de 60 000 à travers le Haut Royaume, et notre capitale, Ambreusé, au coeur des collines d'Oreflet, ne rivalise en rien avec la taille des Grandes Cités. De même, si nous ne pouvons nous enorgueillir que d'une quarantaine de Fiefs, dont les petites Cités d'Altria et de Montournois, nombreux sont les isolés, artistes, ménestrels ou simplement amoureux de la Vie, qui font honneur à nos couleurs en brillant à travers le Royaume. Pour moi comme pour les miens, il n'y a qu'une solution pour profiter de la Vie: s'abandonner à ses sens et se laisser assaillir par ses sensations. Le maître mot est "accueillir", accueillir la beauté de toute chose mais aussi accueillir les autres, sans rester isolé dans une bulle qui mènerait rapidement à la folie. De fait, les plaisirs de l'existence ne valent que si ils sont partagés et tant qu'ils ne gâchent pas ceux des autres.

Grossièrement, on pourrait séparer deux types de personnes appartenant à MaisonOmbre: les premiers sont les artistes dans l'âme ou dans les faits, ceux qui prennent autant de plaisir à créer qu'à apprécier l'oeuvre des autres. Ceux-là sont compositeurs, poètes, bardes, auteurs, architectes, cuisiniers, peintres mais aussi rêveurs, amateurs éclairés ou contemplatifs... Quant aux autres, ils cherchent leur plaisir dans l'excès, toujours en quête d'un met plus délicat, d'un parfum plus enivrant, d'un chant plus harmonieux, d'une peinture plus belle ou de plus douces caresses. N'oublions pas aussi ceux qui se délectent d'une cour bien menée, d'une négociation particulièrement réussie ou d'une action d'éclat... Cependant, si vous croyez que les "artistes" et les "jouisseurs" (comme je l'ai déjà entendu de voix aussi fortes que dénuées d'intérêt) forment deux clans distincts sinon opposés, je me dois de vous détromper promptement! Rares sont ceux qui n'appartiennent qu'à l'un des deux et tous savent recevoir l'enrichissement que leur procure leurs voisins. Moi-même, si mon esprit est sublimé par la vision d'une sculpture aux lignes fines, si la lecture d'un poème triste me transporte, l'intimité prolongée et partagée d'une douce compagne me met dans un état de béatitude qui parviendrait presque à me faire apprécier un Griserrant! Mais je m'égare.

D'aucuns ont avancé le terme de "décadence" et d'"irresponsabilité" à notre égard, parlant d'orgies, de drogues et de comportements frisant la folie. C'est bien mal nous connaître et nous sous-estimer que de nous accuser de faire appel à des moyens si artificiels pour arriver à des sensations fortes. Certains encens ou breuvages aiguisent nos sens, certains d'entre nous trouvent plaisir dans la démesure, mais jamais ils ne causeront de tort à leurs semblables par leur quête de la beauté... Ce dont ne peuvent pas se vanter nos détracteurs! Chaque jour, les Fils de l'Ambre chantent une Ode à la Vie.

Maintenant, je devrais vous parler de la splendide Ambreusé, à côté de laquelle Escarboucle ressemble à un bas-fond sordide. Je devrais vous décrire ses rues décorées, ses minarets de marbre et ses porches d'onyx, mais malheureusement ce serait vous desservir que de vous donner envie de vous y rendre. En effet, mieux que mille remparts, la campagne qui l'environne la protège, de sorte qu'il soit désormais dangereux pour les étrangers de s'y rendre. Chargée de la magie de la beauté, la région a vite fait de dévorer l'esprit (voire la Vie) des voyageurs qui ne sont pas préparés à subir l'assaut des sens que contient le pays. Les habitants de la région voient quelquefois arriver marchands ou soldats hagards, les yeux embués de larmes et de folie, qui marmonnent sans fin des histoires parlant de séduisantes jeunes femmes qui se transformaient en cruelles déesses de feu dès que leurs lèvres les embrassaient...

Nos dirigeants, puisqu'il en faut, portent le titre d'Orichèmes. Ces trois personnes possèdent chacune une Pierre-Trame, puissant objet enchanté dont la propriété est d'augmenter pratiquement à l'infini les sens de son porteur. L'obtention de ces Pierres est l'objet de véritables quêtes initiatiques, nommées les Epreuves Sensibles, qui se passent tous les trois ans. En théorie, chacun peut prétendre à la victoire, mais dans les faits le pouvoir des Pierres-Trames est si grand que cette parfaite communion avec l'ensemble de la nature est réservée à des personnes dotées d'une personnalité et d'une résistance exceptionnelles. Ainsi les Orichèmes le sont à vie, mais leurs esprits sont dévorés peu à peu par les Pierres, et il est bien rare que les trois personnes soient simultanément saines d'esprit, d'où l'existence de trois dirigeants, dont aucun n'a le pouvoir suprême...

MaisonOmbre ne refuse en aucun cas ses responsabilités vis-à-vis du Haut Royaume. Ses représentants à la Plénoire sont des amoureux de la rhétorique et les Guerres Froides firent connaître aux autres Maisons l'immense valeur des Triades de combat. Ces groupes de trois combattants, liés ensemble par beaucoup plus que l'entraînement ou l'amitié, sont d'une efficacité redoutable lors des combats d'escarmouches. En fait, à égalité de nombre, ils ne craignent pratiquement aucune troupe d'élite...

D'ailleurs, à propos des autres Maisons, voici ce qu'en pensent les autres membres de MaisonOmbre, même si c'est une grossière caricature ne tenant pas compte des individualités:

MaisonCendre: ces désespérés, en s'attachant quelquefois à des détails, savent apprécier quelques rares instants de bonheur, mais leur cynisme destructeur les empêche de jouir pleinement de la Vie. Dommage...

MaisonCrystal: en voulant tout rationaliser, ils gèrent et ne ressentent plus. Cas désespéré.

MaisonD'estre: s'ils donnaient un côté plus ouvert à leur individualité, ils se grandiraient. Amusants mais ennuyeux à la longue...

MaisonDragon: leur approche de la nature est bonne, mais leur immobilisme les empêche d'en profiter.

MaisonFeu: leur recherche de la gloire les aveugle. Nombriisme aliénant.

MaisonHaute: pouvoir sans âme et force répressive.

MaisonLame: obsédés sans considérations esthétiques, enfermés dans leurs principes. Bornés et inintéressants.

MaisonLicorne: attachants comme un plaisir sur le point de s'effacer. Beauté trop triste.

MaisonNeige: trop politiques pour apprécier la vraie valeur de ce qu'ils prônent.

MaisonOrélys: égoïstes et sectaires

MaisonPourpre: leur passion les honore, mais la violence qu'ils emploient à l'exprimer les discrédite.

MaisonReine: fidèles vassaux de Haute, ils font ce qu'ils peuvent pour effacer ce qu'il reste d'humain en eux...

MaisonRêve: quel dommage qu'ils cherchent dans leurs rêves ce qui existe autour d'eux...

MaisonSable: trop futiles pour se laisser aller, trop superficiels pour profiter de leur curiosité.

Peu de textes décrivent les événements qui ont présidé à la création de MaisonOmbre. Laissez-moi vous présenter celui qui, à mon sens, est le plus intéressant:

Laissez-moi vous conter, vous qui êtes ici,
L'histoire de ceux qui, par amour de la Vie,
Voyagèrent bien loin, au-delà d'Entremer
Pour trouver une fleur, n'existant qu'en ces terres.
Couleur d'argent, senteur ambrée, beauté sans nom,
Elle avait beaucoup d'autres vertus disait-on;
Convoitée des Sorciers, à l'Arcande dévouée,
Pansant toutes les plaies, partout elle était louée.
Mais presque mythique semblait être sa présence,
Nombreux doutant même de son existence.
Six hommes s'en allèrent pour ces lieux dangereux,
Nul moment ne doutant de rentrer victorieux.
Après bien des efforts, ils arrivèrent enfin,
Au milieu d'une clairière, dans la lueur du matin;
La fleur se trouvait là, devant les compagnons,
Qui furent émerveillés à en perdre raison.
Au lieu de la cueillir, de la faire mourir,
Sur la mousse vert tendre, par terre ils s'assirent,
Puis cessèrent de parler, ouvrant leurs sentiments.
L'un resta là, les yeux fixés, la contemplant.
Devant tant de beauté il s'endormit en pleurant.
Son frère, grand amateur d'effluves et de parfums,
S'abandonna sans peur à ce plaisir sans liens.
Puis un autre, celui-ci mélomane averti,
Enchanté par l'endroit, des oiseaux il s'éprit,
Tandis qu'encore un autre penché sur des buissons,
Célébrait des fruits rouges, l'artistique jalon.
Un autre encore osa caresser cette fleur,
Et sentit dans son être une étrange douceur,
Puis enfin le dernier ferma juste les yeux,
Afin de contempler des pays merveilleux...
Accablés de beauté, leurs sens abasourdis,
Protégés par la fleur, ils se sont endormis.
Bien plus tard, dans la nuit, par la lune réveillés,
Ils purent voir, atterrés, que leur muse éthérée,
Avait bien disparu, ne laissant à sa place,
La Carte dont allait naître la Maison de la Grâce...

Les Pouvoirs de MaisonOmbre

MaisonOmbre est régie et habitée par la recherche de la beauté en toutes circonstances. Outre le pouvoir infini des Pierres-Trames, les plus aventuriers des membres de cette Maison auront pu remarquer que, dans certaines circonstances, l'Arcande n'a pas d'emprise sur eux. Même si cela est très rare et ne marche pas pour tous les sortilèges, cela peut constituer un atout décisif dans certaines situations tendues...

Explication technique:

Tout membre de MaisonOmbre a la possibilité, une seule fois durant le jeu, de ne pas être affecté par un sort "Des larmes de l'Arcande, Danse!". Pour cela, il devra dire "Insensible!". Cette protection sera valable jusqu'à la fin du combat, à condition qu'il combatte de manière "artistique". En effet, un combattant devra se battre de belle manière, effectuant d'harmonieuses passes d'armes, voire même en esquissant quelques pas d'une danse raffinée (et surtout pas grotesque!). Les jeteurs de sorts utiliseront leur art en déclamant avec emphase ou en chantant. Aucune des personnes qui auront utilisé ce pouvoir ne pourront fuir.

MaisonOmbre possède un autre pouvoir, en l'existence des redoutées Triades de combat. Ces groupes de trois combattants sont en effet liés par beaucoup plus fort que l'amitié, et tirent de cette union leur force...

Explication technique:

Dans les 5 mn précédant un combat, les trois doivent méditer en se tenant les mains les uns les autres. Dans le combat qui suivra, et uniquement dans celui-ci si le laps de temps le permet, les bénéficiaires gagnent 3 PA supplémentaires, avec les restrictions suivantes:

- aucun des trois ne doit rompre volontairement le combat, sous peine que tous ne perdent le bénéfice de ce pouvoir
- dès que l'un des trois tombe inconscient (0 PI, que ce soit sous les coups ou l'effet d'un sort), les autres *tombent immédiatement* à 0 PI (mais ne perdent qu'un PB)
- ce pouvoir n'est évidemment utilisable qu'une fois durant le jeu.