

MaisonOrélys

Les informations que vous trouverez ci-dessous s'ajoutent à celles contenues dans le Haut Livre. Elles vous aideront à mieux percevoir l'esprit et les particularités de MaisonOrélys et ainsi à incarner de façon plus fidèle l'un de ses membres durant le jeu.

Ambiance

Quelque part, en plein coeur des Monts Sarpiens, alors que le soleil à son zénith dissipait les dernières brumes matinales, Jorel marchait d'un pas tranquille, perdu dans ses pensées. Cela faisait plusieurs jours qu'il errait avec l'ardent désir de trouver les Portes de MaisonOrélys. Il ne savait pas où les chercher mais cela importait peu : il aurait pu parcourir les Grismonts ou encore les Plaines de Galbris, il avait l'intime conviction que cela n'avait pas d'importance et qu'il y parviendrait, ce n'était qu'une question de temps. Il était même satisfait de pouvoir mettre à profit ce répit pour méditer et se sonder ; il se sentait en paix avec lui-même.

Il s'arrêta alors, songeant au chemin qu'il lui faudrait encore parcourir avant d'atteindre le sommet, et il se désaltéra. Scrutant l'étroit sentier qui menait au col maintenant visible, il lui sembla distinguer une silhouette se détachant sur le ciel. Cela faisait bien plusieurs jours qu'il n'avait rencontré âme qui vive. Il raccrocha l'outre d'eau à sa ceinture et repartit. L'homme semblait l'attendre. Ebloui par la lumière immaculée du soleil, Jorel plissa les yeux et l'étudia. Appuyé sur un grand bâton, le vieillard paraissait n'avoir pas d'âge et son visage paisible et accueillant lui souriait. Le coeur de Jorel se mit à battre la chamade lorsqu'il réalisa que ses vêtements étaient bleu et or.

"Alors mon garçon, qu'est-ce qui nous vaut l'honneur de ta visite ?"

Jorel allait répondre, ravi d'avoir enfin atteint son but, mais il se ravisa. Peut-être était-ce là une épreuve, la première épreuve. Il se concentra alors un bref instant et choisit de répondre avec franchise :

"Je souhaiterais devenir membre de MaisonOrélys. Non pas pour connaître tous les secrets et mystères du monde, car je pense que la Connaissance n'est pas une fin en soi, bien que je sois très curieux et amoureux de celle-ci. Le passé a d'ailleurs prouvé à maintes reprises que la Connaissance pouvait être très dangereuse entre des mains

avidés ou ignorantes, d'où l'importance du Secret et de MaisonOrélys. Je veux donc avant tout servir MaisonOrélys pour le bien de l'Homme, et si l'on me juge assez capable, alors je serais honoré et heureux que l'on me permette d'accéder à la Connaissance."

Jorel hésita un instant, scruta le visage impassible du vieil homme et ajouta :

"Je dois aussi vous dire, en toute honnêteté, que j'ai de l'ambition : je souhaite ardemment accéder à cette Sagesse afin de satisfaire ma soif de connaissances."

Plusieurs minutes s'écoulèrent avant que l'un des deux ne prononce un seul mot. Puis l'Orélien prit la main de Jorel et lui dit "Viens". Ils gravirent les quelques mètres qui les séparaient du col. Jorel eut alors le souffle coupé. Il se retourna, mais non, son imagination ne lui jouait aucun tour : ils marchaient bien tous les deux en pleine forêt. Jorel n'osa questionner son guide et ils suivirent un petit sentier jusqu'au moment où ils arrivèrent, quelques minutes plus tard, à l'orée d'une petite clairière.

En son centre, sept personnages, debout en arc de cercle, semblaient les attendre. Quand ils se furent avancés suffisamment, il constata alors sa méprise : il n'y avait pas là d'être vivant mais sept statues, trois femmes, trois hommes et en leur centre, un enfant qui présentait un coffret ouvert dans lequel Jorel put apercevoir une carte.

"C'est la carte du Maître Aciliande représentant MaisonOrélys." annonça le vieillard. "Si tu tiens tant à devenir l'un des nôtres, tu devras la prendre. Si elle ne te brûle pas la main, cela signifiera que tu es en parfaite harmonie avec elle, tu seras alors un Orélien..."

Jorel sentit son coeur s'emballer. Il avança sa main hésitante et tremblante vers le coffret. Tout allait maintenant se décider. Il la prit en fermant les yeux et en grimaçant, s'attendant avec crainte, à ce qu'elle lui brûle la main.

"Bienvenue parmi nous, jeune Orélien." s'entendit-il dire. Il ouvrit alors les yeux et desserra les dents, réalisant avec bonheur qu'il avait réussi.

Le vieillard posa son bras sur l'épaule du jeune homme, et ils entamèrent le chemin du retour d'un pas nonchalant.

"Il va nous falloir retourner dans le Haut Royaume, mais auparavant, il me faut te raconter certaines choses que les Oréliens ne peuvent ignorer, au sujet de notre Maison.

Tu n'es pas sans savoir que l'explosion de la Lune Bleue, lors de la deuxième Ere, vit la disparition de MaisonOrélyls. C'est cette catastrophe qui plongea Aryu, Chevalier de MaisonOrélyls, dans un sommeil sans rêves, dont il ne sortit qu'à la réapparition de la Lune Bleue, le premier Jellande de la 7ème année du Dragon. Un groupe de voyageurs, dont l'histoire conservera à jamais les noms, le rencontra et décida alors de recréer la Maison de la Lune Bleue. Il y avait là Sablan Nuri, Jed Ardent, Carache Uriène, Suryan Erton, Vinael Romonde et Landros Terande. Aryu refusa pourtant la charge de SeigneurOrélyls. Il disait qu'il n'était pas à sa place dans ce temps qui n'était pas le sien, et s'il souhaitait faire son possible pour consolider la Maison renaissante, il ne voulait nullement lui imposer ses choix. Il accepta avec réticence de devenir Régent, mais avertit aussi ses amis qu'il les laisserait établir la nouvelle Maison par eux-mêmes. A nous donc revenait la lourde tâche de retrouver les anciennes traditions de MaisonOrélyls ou d'en inventer de nouvelles. Mais si Aryu ne révéla jamais rien du passé d'Orélyls, nous ne pouvions manquer de remarquer sa haine des Shékriiss, dont il conseilla à tous de se méfier.

La journée du 2 Jellande de cette même année fût également marquée par un événement d'importance, puisqu'elle vit l'élection du nouveau Seigneur de Samarcande, Dworkin de Samarante, un membre de MaisonD'estre, par les cinq gardiens de la Forêt. La nouvelle MaisonOrélyls se rangea alors au côté du Seigneur dans la bataille qui suivit contre ses adversaires, et en retour le Seigneur nous accorda la permission de demeurer dans la Forêt.

MaisonOrélyls se reconstruisit alors rapidement, rétablit une force militaire, les Gardelunes, et un corps diplomatique, puisqu'une délégation dirigée alors par le Légat Lans Tir-Onège est en permanence présente à la Plénore.

Au terme de l'été 8 Dragon, nous avions à peine plus d'un an d'existence, et nous étions déjà plus de 40 000 personnes. Le plus grand nombre d'entre nous s'était installé au sud de Samarcande, et plus particulièrement autour de Cétoine et dans les Oronges, là où étaient venus s'établir les colons chassés de Samarcande par la fureur de son Seigneur Dworkin durant l'été 8 Dragon. Mais si cette retraite s'était étrangement bien passée, le problème majeur de notre jeune Maison restait sans nul doute un problème d'organisation. MaisonOrélyls n'avait pas de Seigneur et son Régent, le Chevalier Aryu, ne donnait pas de nouvelles. Privée d'une direction efficace, soumise à l'afflux continu des nouveaux membres et plongée au coeur des récents événements du Haut Royaume, MaisonOrélyls n'était pas encore parvenue à mettre en place une organisation interne efficace, capable de lui permettre de relever les défis auxquels elle devait faire face.

Cette situation pouvait à terme nuire considérablement à l'image de MaisonOrélyls. Si les Oréliens sont en effet pour la plupart des personnes dynamiques et volontaires, ils ne sont pas réputés pour leur discipline et leur modération, et leurs actions enthousiastes mais désordonnées ont bien souvent plongé notre Maison dans l'embarras. Si MaisonOrélyls, craignant une attaque soudaine des Shékriiss, s'était hâtée de reconstituer une armée considérable (environ 5 000 hommes concentrés autour de Samarcande et dans les Oronges), ce n'était pas pour voir des Ekines (officiers dans les Gardelunes) indisciplinés déclencher une guerre civile !

C'était dans ce contexte déplorable qu'une jeune Orélienne, Oréa Eternamble, commença à prêcher l'adoption de règles, de rites initiatiques, à l'image de ceux de la MaisonOrélyls de jadis. Et s'il était impossible de retrouver les anciens rites, et bien il suffisait, disait-elle, d'en créer de nouveaux sans plus attendre. De plus en plus d'Oréliens se rallièrent à ses idées, et elle se mit en route pour la capitale, afin de convaincre Lans Tir-Onège, le dirigeant politique effectif de MaisonOrélyls. Mais au cours du voyage, elle se perdit mystérieusement dans un bois épais, et la panique, dit-on, s'empara de son escorte. Elle la rejoignit pourtant au petit matin, le visage étrangement calme et serein. Dans les jours qui suivirent, chacun fut frappé par la transformation de cette ardente oratrice, vive et enflammée, en une jeune femme grave et sûre d'elle. Et lorsqu'elle se présenta enfin devant Lans Tir-Onège, elle lui parla avec ferveur durant plus d'une heure. Nul ne sait ce qu'elle lui dit au cours de cet entretien, mais Lans Tir-Onège promulgua dans les jours qui suivirent un certain nombre de directives, par lesquelles il consacra la création des Exèctes et du Taylath Sidé.

Le corps des Exèctes regroupe désormais toutes les personnes exerçant une fonction officielle (interne ou externe) au sein de MaisonOrélyls : magistrats, juges, officiers, légats... Ce sont les seuls Oréliens qui sont habilités, dans la mesure du pouvoir qui leur est accordé, à prendre des décisions au nom de MaisonOrélyls, et à engager cette dernière vis-à-vis des tiers.

Quant au Taylath Sidé (ou Voie du Sage), il s'agit à la fois d'un code de conduite qui s'impose à tous les Oréliens et du nom donné à l'ensemble des personnes qui se sont fixées pour but particulier la recherche active, mais aussi la préservation et la garde, de la Connaissance.

C'est aussi durant cet automne qu'Isaëlle choisit de réapparaître. Isaëlle, vestige d'une ère passée, avait été recréée en Samarcande en Jellande 8 Dragon, mais de façon malheureusement incomplète. Au cours de cet événement tragique, l'Orélienne, qu'on avait réveillé d'un sommeil de plusieurs siècles, mais en omettant de lui redonner l'Amour, avait donné la Mort à bon nombre de gens de MaisonHaute et à tous ceux qui tentaient de s'interposer. L'image de MaisonOrélyls en prit un sérieux coup, d'autant que les Elférins, nous rappelant un ancien pacte dont nous avons oublié l'existence, nous avaient épargné alors qu'ils s'attaquaient à tout le monde.

Ainsi quand elle revint, nul n'aurait pu croire que cette charmante jeune femme douce mais volontaire ait pu être une furie meurtrière. Discrète mais décidée, elle rencontra

les principaux dirigeants de notre Maison, dont Lans Tir-Onège et Oréa Eternamble. On dit aussi qu'elle visita Aryu et que ce n'est qu'après cette entrevue qu'elle décida de reprendre en main l'avenir de MaisonOrélyls.

Déjà à la fin de l'été, la politique extérieure s'était sensiblement modifiée : de nombreuses alliances scellées lors de la résurrection d'Orélyls furent oubliées. C'est ainsi qu'un traité de "Partage de Ressources Intellectuelles" signé avec MaisonCrystal fut proprement annulé. L'arrivée d'Isaëlle ne fit que renforcer très nettement cette tendance. Seuls les gens de Nivôse ont maintenant des relations cordiales avec MaisonOrélyls. Les relations entre la Famille Royale d'Estre et Isaëlle sont même idylliques...

Isaëlle laissa encore de nombreuses consignes encore secrètes avant de se retirer, car elle affirmait ne pas désirer continuer à gouverner de façon trop démonstrative. Elle partit donc. On murmura que l'homme qui la suivait comme son ombre était habillé de noir et que la lune qu'il portait sur ses armes brillait d'une façon bien peu habituelle pour les gens de MaisonOrélyls...

Il semble quand même que ce fut Isaëlle qui révéla que MaisonOrélyls, dans les derniers temps avant sa disparition, avait placé dans sept coffres la somme totale de ses connaissances, et qu'elle les avait ensuite cachés. Ces sept coffres, appelés aussi les Sept Mystères, contiendraient des textes d'intérêts croissants, le savoir suprême se trouvant dans le septième Mystère. Leur découverte formerait autant d'épreuves de plus en plus difficiles qui ne les rendraient accessibles qu'à des personnes capables d'user avec sagesse de la connaissance qu'ils renferment.

Et c'est le premier Mystère, que l'Exète Drina Elvidir, à la tête d'une troupe d'Oréliens, ramena de Calsambre durant l'hiver de la neuvième année du Dragon. Ce qui est incroyable aussi, c'est qu'une année entière s'était écoulée, alors que l'expédition n'avait séjourné que deux jours dans la mythique Cité des Mages du Premier Age du Monde.

Voilà mon garçon, voilà. Je crois t'avoir raconté l'essentiel. Mais avant que je ne te quitte, laisse-moi te rappeler que tu devras toujours faire confiance aux autres Oréliens même s'il t'arrive de trouver frustrant qu'ils ne te dévoilent pas tout. Cette confiance, ainsi que le Secret d'ailleurs, sont les piliers même de notre Maison, sans lesquels elle ne pourrait exister. Si un jour, tu perdais cette confiance, cela signifierait indubitablement que tu ne serais plus en harmonie avec la Lune Bleue. Elle te rejetterait alors avec force et violence et la rupture serait pour toi terrible..."

Jorel réfléchissait aux paroles du vieil homme et à ses implications. Lorsqu'il abandonna ses pensées pour consacrer son attention à la suite, il s'aperçut que le vieillard avait disparu et qu'il ne pourrait joindre le plus proche village avant la tombée de la nuit...

Les coutumes de MaisonOrélyls

Tous les Oréliens se doivent de suivre le Taylath Sidé, ou Voie du Sage. Il s'agit d'un ensemble de règles qui permet de recueillir et de conserver des informations, tout en empêchant les fuites vers l'extérieur.

Pratiquement, il existe au sein du Taylath Sidé une hiérarchie précise, organisée en Cercles, et dans laquelle la progression n'est permise qu'au terme d'épreuves de plus en plus difficiles. Chaque grade permet d'avoir accès à une partie de plus en plus importante des légendaires secrets d'Orélyls. Tout Orélien qui possède ou prend connaissance d'une information potentiellement intéressante pour MaisonOrélyls se doit de la transmettre aussitôt à un membre du Taylath Sidé. De plus, il ne doit la divulguer sous aucun prétexte à une personne extérieure à sa Maison sans son autorisation. Il est cependant bien évident qu'entre membres de MaisonOrélyls, cette règle du secret n'est pas de mise, sauf dans le cas des membres du Taylath Sidé, qui peuvent réserver certaines informations aux seules personnes d'un grade supérieur ou égal au leur.

Pour reconnaître ceux d'entre eux qui sont membres du Taylath Sidé, et pour connaître leur grade, les Oréliens utilisent un échange de phrases rituelles. A chaque grade correspond un terme, selon la hiérarchie suivante: Ciel (celui qui n'est pas membre du Taylath Sidé), Vent, Oiseau, Plume, Mots, Vers, Poèmes, Lune. A la question: "Connais-tu les secrets de la Lune?", une personne qui n'est pas membre du Taylath Sidé répondra: "Non, je ne connais que ceux du Ciel."

En revanche, un membre du Taylath Sidé répondra en disant: "C'est le Ciel qui porte le Vent, mais je ne connais que les secrets du Vent" s'il est du Premier Cercle (le Vent). S'il est du Deuxième Cercle (l'Oiseau), il dira: "C'est le Ciel qui porte le Vent, c'est le Vent qui porte l'Oiseau, mais je ne connais que les secrets de l'Oiseau". Et ainsi de suite selon le même principe, jusqu'au maître du Septième Cercle qui dira: "C'est le Ciel qui porte le Vent, c'est le Vent qui porte l'Oiseau, c'est l'Oiseau qui porte la Plume, c'est la Plume qui écrit les Mots, ce sont les Morts qui font les Vers, ce sont les Vers qui composent les Poèmes, ce sont les Poèmes qui chantent la Lune, et je connais les secrets de la Lune".

Quelques conseils de jeu

Si MaisonOrélyls est l'une des Maisons les plus importantes et intéressantes du Haut Royaume, elle est néanmoins aussi l'une des plus difficiles à jouer. Car il faut bien comprendre avant tout que ce qui fait principalement sa grandeur, son prestige et sa force, c'est le mystère dont elle s'entoure. Mystère dont il faut bien reconnaître qu'il n'est pas toujours facile à jouer lors d'un jeu de rôle en grandeur nature.

Pourtant il vous faut impérativement préserver cette image vis-à-vis des personnages extérieurs à MaisonOrélyls, et ce même s'ils risquent de vous en garder rancœur par la suite. Rappelez-vous que les Oréliens ne négocient pas systématiquement et à n'importe quel prix, et qu'ils n'acceptent pas la compromission. Ce qui ne veut pas dire non plus qu'ils ne doivent pas divulguer d'informations

d'ordre général qui ne concernent ni l'Homme ni MaisonOrélys ou qui ne sont pas dangereuses entre des mains ignorantes ou malveillantes.

Mais si MaisonOrélys ne dévoile au Haut Royaume qu'avec une extrême parcimonie les connaissances dont elle dispose, cela ne signifie pas qu'elle donne à chacun de ses membres l'accès à toutes ses connaissances. MaisonOrélys est une Maison qui applique pour elle-même, ses propres principes. N'ont donc accès aux secrets que ceux de ses membres qui montrent qu'ils ont suffisamment de sagesse pour les assimiler sans danger. Les Oréliens eux-mêmes se

doivent donc, entre eux, de cultiver cette atmosphère remplie de secrets et de mystères qui leur est propre, et nous ne saurions que vous y encourager.

Comprenez bien que ces principes du secret décrits ici n'ont pas pour but de vous frustrer dans votre jeu, mais de tenter de préserver le mystère, la grandeur et le côté un peu orgueilleux de MaisonOrélys.

Alors nous faisons confiance à votre bon sens pour que MaisonOrélys apparaisse telle qu'elle doit être : une Maison fière, mystérieuse, fascinante et surtout très différente des autres.
