

Le Maître des Maîtres

par Roédhul le Fiévreux

Le livre en lui-même

C'est un ouvrage extrêmement récent, qui porte une rune sur sa couverture. La rune est tripartite. Elle te dit quelque chose, mais t'en est pas sur. Le livre est admirable de fabrication, il est propre, solide, fin, léger. Pas de pages manquantes, pas de feuilles volantes. Il est protégé d'un boîtier de bois très léger. Le boîtier comporte la même rune.

C'est probablement une copie. Il est signé Roédhul le Fiévreux, que tu connais comme étant un des héros de l'ori, un de ses premiers fidèles.

Il est divisé en chapitres, et la présentation est claire et soignée. Ah si tous les livres pouvaient être comme ça !

Au commencement

Comme on le sait les Dieux un jour marchèrent sur Unaïa, l'ori ne fit pas exception à cette règle.

Nul ne connaît ses premiers instants sur la Terre. Certains écrits disent qu'il était déjà adulte lorsqu'il naquit, et d'autre qu'il possédait déjà tout le savoir du passé lorsqu'il vint au monde.

Tout enfant il était détenteur d'une sagesse millénaire. Il était de nature taciturne, jeune homme de peu de mots, le geste bref et précis, qui d'un seul regard embrasait tout l'étendue de l'horizon. Observer quelques secondes une plante, un objet, un être, suffisait pour qu'il en apprenne toute l'histoire. Ainsi son esprit s'enrichissait à chaque instant de nouvelles connaissances. Il était comme une éponge sur laquelle tombait chaque seconde une pluie de gouttelettes, sans jamais la saturer.

Il voyageait souvent en compagnie d'Abadar, le Dieu de la civilisation, avec qui il partageait beaucoup de choses, et dont le chemin était parallèle au sien. Parfois ils jouaient à marcher dans les mêmes traces, si bien qu'on ne pouvait pas dire lequel empruntait les pas de l'autre.

La Main de l'ori

Un jour l'ori grimpa au sommet du Mont Ajal. Il put alors observer tellement de choses d'un seul coup d'oeil, il put recevoir tellement de connaissances d'un coup, qu'il en fut transporté de joie, et se mit à danser. Il s'écorcha dans sa frénésie à un buisson de ronces et le sang coula. Intrigué, il trempa son index droit dans le liquide rouge et l'essuya sur la paume gauche. Il eut alors une révélation et traça la Prime Rune sur sa main. Il venait d'inventer l'écriture.

Il reçut à ce moment-là la visite de Gozreh, le Dieu de la Nature. Ce dernier lui fit reproche de son entêtement à tout connaître de tout. Il lui demanda de cesser immédiatement, et de se fier plutôt aux lois de la Nature, qui sont bien plus logiques, bien plus faciles et bien plus sûres que celles de la connaissance. Alors, fort de son nouveau talent, l'ori grava sa réponse sur une plaque de pierre et la tendit à son interlocuteur. Celui-ci s'en saisit et observa incrédule les Runes Premières.

- Je ne comprends pas ce que tu me montres, dit-il, es-tu devenu muet ? Es-tu devenu fou ? Tu voles les secrets d'Unaïa, tu usurpes ceux de la Nature, et tu te pavanés aux quatre coins du monde avec vanité. Et tu graves des choses inutiles sur des pierres. Tu es indignes d'Unaïa.

Il brandit haut son trident et lui assena un coup puissant. l'ori, qui ne connaissait rien aux arts de la guerre et à la violence, ne put que se protéger du bras. Le trident lui arracha la main. le Dieu tomba à

terre et saigna abondamment.

- Gozreh, gémit-il, tu es ignorant, borné, inculte et violent. Tu ne comprends rien parce que tu restes en arrière, tu ne te poses aucune question et n'avances pas. Tu es aussi immobile que les racines des chênes que tu plantes. Tu ne survivras pas au monde, tu es une vieille pierre qui ne sert à rien. Mais je te pardonne car désormais tu possèdes ma main et grâce à celle-ci ton esprit s'éveillera à la culture.

- Jamais ta main ne me révélera quoi que ce soit car je vais l'offrir à l'appétit des océans qui l'engloutiront à jamais.

Et du sommet du Mont Ajal, le Dieu de la Nature lança si fort et si loin la main de l'ori qu'elle plongea directement dans les eaux profondes des mers les plus lointaines, et ne parut plus jamais aux yeux des Jeunes Peuples.

La revanche du savoir

Etant devenu l'être le plus cultivé d'Unaïa, il déclara que la culture, l'amélioration de soi, et la connaissance étaient comme un fleuve libre, et devait arroser les semis de chacun.

- Nul ne vit jamais un ruisseau à l'eau stagnante. Nul ne connaît de chemin qui ne dessert aucun village. Ainsi sera la connaissance, un flot de savoir qu'on n'arrêtera jamais.

Et pour donner corps à ses paroles, il se mit à dispenser son savoir aux Anciens et aux Jeunes Peuples dont il était le protecteur. Voyant que les secrets de la création emmagasinés par l'ori s'approprièrent à passer des Dieux aux Anciens puis des Anciens aux Jeunes Peuples, les Dieux bons et loyaux convoquèrent l'ori. Ils envoyèrent Abadar pour l'adoucir et le faire venir. Mais Gozreh s'interposa et dit que c'est lui qui irait chercher le Dieu de la Connaissance. Il marcha longuement et trouva l'ori occupé à faire chauffer des récipients de son unique main.

- Que fais-tu encore, hérétique ?

- J'invente l'alchimie.

Le Dieu de la Nature renversa ses marmites d'un coup de pied et déclara :

- Tu n'inventes plus rien. Tu viens avec moi.

- Non, je ne viens pas, répondit l'ori, je reste, j'invente et je transmets.

Alors, certain de terrasser un adversaire aussi faible, le Dieu de la Nature brandit à nouveau son trident. Il le frappa à la poitrine, pour l'occire définitivement. Mais l'ori avait déjà expérimenté la chose. Le simple fait d'avoir essuyé un premier coup lui avait enseigné tout l'art du maniement des armes dotées d'un long manche. Il esquiva le coup, saisit l'arme et la brisa en deux. Il jeta les débris au pieds de Gozreh.

- Je ne te crains plus à présent. Tu ne peux plus rien contre moi. Va-t'en et ne paraît plus en ma présence.

Humilié mais sauf, le Dieu de la Nature s'en alla rapporter sa mésaventure aux autres Dieux.

L'entrevue avec les Dieux bons

l'ori eut vent que les Dieux bons voulaient le rencontrer et il se présenta de lui-même devant eux.

- Toi qui connais le plus de choses au monde, lui dirent-ils, nous devons te sommer de ne rien savoir des choses mauvaises. Tu ne dois rien apprendre sur la torture, le meurtre et la destruction. C'est un commandement que nous te faisons.

- Non, répondit-il. La connaissance n'a pas de lien avec le bien et le mal. La connaissance est comme une figure. Elle appartient à

personne et tout le monde à la fois. Tout le monde peut s'en saisir et la manger, quelque soit ce qu'il pense.

Je continuerais à recevoir l'enseignement de chaque chose, quelle qu'elle soit.

- Si tu suis les enseignements du Mal, tu seras notre ennemi.

- Personne n'est mon ennemi, et je me moque d'être celui de quelqu'un.

A ces mots le jeune Abadar applaudit.

- Ce n'est pas ma voie, continua l'ori. Si vous étiez perméables à l'enseignement, vous comprendriez ce que je vous dit. Mais comme vous n'êtes pas encore prêts à recevoir la connaissance, il est dit que vous ne comprendrez rien.

Et sur ces paroles il s'en alla.

L'entrevue avec le Fatal Panthéon

Les Dieux mauvais eurent vent de l'échec des Dieux bons et décidèrent de rencontrer l'ori. Ils lui dirent :

- Si tu n'es pas d'accord avec les Dieux bons, qui sont nos ennemis, tu dois nous rejoindre et servir nos intérêts.

- Non, je ne vous rejoindrai pas, car je n'appartiens à personne.

- Alors tu périras.

Et ils dégainèrent leurs armes et tentèrent de le trucider. Mais l'ori savait déjà comment utiliser un trident. Il esquiva un coup d'épée, et apprit en un éclair le maniement de cette arme. Il para de ses mains nues un coup de hache, et su tout de la maîtrise de la hache en un clin d'oeil. Ainsi fut-il de toutes les armes et de tous les coups. En un seul combat le Dieu de la Connaissance venait de devenir le plus puissant des Dieux. Il ne répliqua à aucune des attaques et mit en déroute ses assaillants, trop épuisés pour continuer à se battre.

Le Schisme de Rongha

C'est à ce moment là qu'il y eut la Grande Scission. Tout une communauté de fidèle de l'île de Rongha prit exemple sur son combat contre les Dieux mauvais et se détacha de la voie de la Connaissance pour se consacrer à ce qu'ils estiment être la vraie Voie de l'ori, à savoir la quête de l'ultime perfection de soi, du dépassement et de la sagesse infinie. Ils se regroupèrent en monastères, appelés Ashrams, sous l'égide d'un guide qui porte le titre de Grand Shatra. Sous celui-ci se trouve le Shatra, puis le Jeune Shatra. La hiérarchie des monastères est fondée sur le principe du passage de grades. Les moines doivent triompher de toute une quantité d'épreuves de toutes sortes pour pouvoir accéder à des niveaux de conscience supérieurs. Ces passages de grades sont symbolisés par des tatouages cérémoniels, racontant l'histoire du fidèle et de sa progression. Ceux des derniers grades sont exécutés avec tant de précision et de maîtrise, qu'ils en acquièrent une nature magique. Seuls les Jeunes Shatras (et au delà) peuvent recevoir la responsabilité d'un monastère, ainsi que le droit d'enseigner aux fidèles.

Le Seul Secret

Tout en étant le plus fort, il n'était l'ennemi de personne. Les Dieux ne pouvaient rien faire contre lui parce qu'il savait tout. Il devinait leurs actions bien longtemps avant qu'ils ne les pensent. Mais les Dieux eurent une idée et décidèrent de ruser. Ils dirent à l'ori qu'il pouvait révéler aux Jeunes Peuples tous leurs secrets, toutes leurs connaissances, qu'il pouvait partager le moindre savoir avec le plus petit vermisseau, à la condition qu'il en garde un et un seul. Et que ce se savoir soit le seul secret qui ne sera jamais révélé.

l'ori hésita longuement. Il ne savait pas s'il connaissait le secret. Si il ne le connaissait pas, il ne savait pas si les Dieux seraient obligés de le lui révéler pour qu'il soit bien sur de ne pas le répéter. Il se demanda aussi ce que pourraient faire les Dieux contre lui si il le révélait quand même. Mais il brûlait de connaître le secret. Il dit :

- Donnez moi le secret, et après je jurerai.

- Non répondirent les Dieux. Jure d'abord, ou tu ne connaîtras ja-

mais ce secret.

l'ori hésita encore longuement. Mais sa curiosité et sa soif de connaissance furent plus fortes que tout.

- J'accepte, dit-il. Je jure de ne jamais révéler le secret que vous allez me confier.

Alors les Dieux se penchèrent lui parlèrent à l'oreille. Et l'ori, qui était aussi fort pour répandre la connaissance que pour museler ses paroles, devint le dernier gardien de l'ultime secret des Dieux.

Le Maître des Maîtres

Par la suite, l'ori inventa l'astrologie, la médecine, la chirurgie, et toutes les sciences que connaissent aujourd'hui les Jeunes Peuples. On dit que c'est lui qui leur légua les livres, les tablettes et l'encre. C'est le patron des scribes et des enlumineurs.

Son héraut n'a pas de nom. On l'appelle Vieil Homme. Il est chauve et semble tellement âgé qu'il tomberait presque en poussière. Sa peau parcheminée et grisâtre ne permet pas à l'observateur d'identifier son origine. Malgré cette apparence faible, le vieil homme se déplace avec une grâce extraordinaire et démontre une force bien supérieure à celle disponible dans un corps de cet âge. Parmi ses représentations et autres avatars, on trouve :

- Tchem, un tigre blanc céleste. Il sert l'ori avec passion et enseigne sa philosophie aux mortels qui ne se formalisent pas de son apparence.

- Pierre Immuable est un Géant de pierre muet et friable, qui semé derrière lui à chaque pas des tas de cailloux, qui sont autant de fragments du savoir universel, et que les mortels se battent pour ramasser. Certains disent que c'est lui qui l'a fabriqué de son unique main.

- Eolshatra est un moine Tarag à la peau grise. Vêtu de rien, il est grand, mince et très rapide.

L'ordre de Tempérance

Plus récemment, bien longtemps après le Grand Cataclysme, certains serviteurs de l'ori, prêtres et moines, ressentirent le besoin de faire à nouveau scission, et de fonder un nouvel ordre monastique dont les buts, même si ils demeurèrent toujours dans la foi de l'ori, divergent quelque peu. En effet l'Ordre de Tempérance a pour dessein de protéger, d'archiver, et de répertorier tous les ouvrages, tous les rouleaux, toutes les chansons qui concernent l'histoire d'Unaïa. Leur credo est que l'histoire n'existe que parce que le peuple en retient, ce qui revient à dire qu'elle n'est écrite que par les vainqueurs. La vérité historique est donc biaisée de par la nature du monde. Il revient à ces moines de parcourir le monde, de fouiller les bibliothèques des grandes cités et de recopier pour leur propre usage les codex historiques qu'elles renferment.

Par ailleurs, leur fonction a quelque peu évolué au fil des siècles. D'archivistes et historiens, ils sont également devenus diplomates, et on créé de toute pièce les Cités Libres. Pour ce faire, ils se sont imposés comme grands médiateurs des conflits mondiaux. Ils les résolvent à l'amiable, et demandent en contrepartie un bout de terre bien placé entre les deux royaumes en conflit. Et sur cette terre, ils bâtissent une cité franche, libre, qui n'appartient à aucun pays, mais à l'Ordre. Cette ville est un admirable ouvrage de mesure et d'organisation, où la mendicité n'existe pas, où tout le monde a un toit et un travail. Nul ne peut s'y installer que les moines n'aient pas approuvé, nul ne peut s'y installer qu'il ne participe pas d'une manière ou d'une autre à la communauté. L'ordre est riche, très riche, et il peut subvenir aux imperfections de cette société idéale.

Ils vénèrent l'ori, mais aussi Abadar, le dieu de la civilisation. Ils sont totalement pacifiques, mais savent se défendre comme personne si leur vie est menacée.