

MaisonDragon

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 MaisonDragon et ainsi à incarner de façon plus fidèle l'un de ses membres durant le jeu.

Ambiance

Le soleil, tel un disque de cuivre martelé, se noie dans les flots calmes. De grands navires dansent sur l'onde, loin des moutons écumants trahissant les récifs affleurants, tandis que les bannières triangulaires de dizaines de sampans multicolores émergent de la brume de l'estuaire de la Rivière des Perles. L'océan, ordinairement d'un bleu profond, revêt une robe de bronze ambré sous les feux du couchant qui auréolent le paysage d'un voile d'or liquide.

Au sein d'un cirque de montagnes abruptes à la végétation luxuriante, se blotissent deux plaines en terrasses. Des rizières accrochées à flanc de montagne s'étendent sur la haute plaine jusqu'aux limites incertaines de la ville, cette blanche cité.

En contrebas, dans l'étroite plaine côtière en demi-cercle, les bâtisses du port encadrent des quais animés. Le Port des Parfums, animé, bruyant, grouille encore de ses mille petits métiers, il grouille d'ailleurs jour et nuit dans une insomnie sans fin. Les navires au long cours, ces grands trois-mâts aux voiles blanches y côtoient les frêles jonques de pêcheurs. Un incroyable fourmillement de gens s'affairent, là à charger ou à décharger les navires, ici à évaluer, vendre ou acheter tout et n'importe quoi.

Au sud, sous le regard tranquille des maisons flottantes, la vie calme et paisible du petit peuple s'écoule semblable à elle-même depuis des siècles, non loin des blanches plages de sable fin.

La foule des errants du continent se déverse dans les rues en un ressac incessant, les abandonnant dans la Cité-Haute puis les arrachant inéluctablement à cette provisoire grève, les yeux emplis de merveilles, la mémoire embrumée de souvenirs fabuleux.

La Cité-Haute : citadelle sans rempart, blanc songe de pagodes dorées, de parcs paysagers aux ponts de bois

ouvrages, de jardins de pierres, d'escaliers surmontés d'arches blanchies à la chaux menant aux temples des Déeses ou aux sanctuaires de méditation.

Assise au pied d'un pin parasol centenaire, sur l'herbe grasse du tertre de Danaïs, je m'abîme dans la contemplation de cette splendide capitale. Une douce brise joue dans mes cheveux, murmurant dans les feuillages un air d'éternité. Derrière moi, le pas léger d'un jardinier fait écho aux chants des oiseaux. Le vent charrie les douces fragrances de l'herbe tiède, des cerisiers en fleurs, de l'encens des temples proches et de mille autres parfums délicats.

Ici, les jours d'été sont brûlants et lourds. En comparaison, l'alizé du soir est agréablement doux et rafraîchissant. Les gens sortent alors de leurs maisons pour goûter aux plaisirs simples du vent frais et de la promenade. Même au Palais des Quatres Eléments, l'activité ne se fait jour en cette saison que vers l'anté-nocte.

Le Palais, devant moi, bien distinct en contrebas ses quatre pagodes principales reliées par des passerelles couvertes de bois sculpté, décorées de cuivre martelé et de feuilles d'or, s'agencent divinement dans un ravissant décor de rivières calmes, de bosquets de cerisiers et de pelouses rases. Quatre petits lacs se succèdent dans ce paysage idyllique. Au centre de l'un d'eux, quelques barques, témoins d'une fête, assiègent un îlot surmonté d'un kiosque.

La Rivière des Perles, serpent d'or fluide et orgueilleux s'étire au creux de la forêt émeraude, puis, bordée de palmiers, à travers les rizières jusqu'aux somptueuses pagodes de la Cité-Haute pour mourir enfin dans l'estuaire d'ambre calme. Elle charrie des eaux boueuses. Il pleut beaucoup ces jours-ci. L'air, en feu à cette saison, prend un peu de fraîcheur.

La plainte modulée d'une flûte de roseau me revient en mémoire. L'homme nostalgique qui avait séjourné en mon village, il y a si longtemps, m'avait envoûtée étrangement par sa musique à la fois si joyeuse et pourtant si mélancolique. La mélodie m'avait persuadée d'un jour faire le voyage jusqu'en sa ville natale, Sargasse la Lumineuse, la plus douce des capitales du Haut-Royaume, le berceau de MaisonDragon.

Dara LEI-LYRANE, membre de MaisonLicorne

(alias Olivia Delacroix)

Les origines de MaisonDragon

MaisonDragon est l'une des plus anciennes Maisons du Haut Royaume, puisque sa fondation remonte à l'ère d'Orély.

Tout le monde dans MaisonDragon connaît la figure mythique de Cirian Ombreciel, son fondateur. Selon la légende, il n'était qu'un humble pêcheur qui vivait sur les bords de l'Amarande, mais les gens des alentours le respectaient pour sa sagesse et sa tranquille assurance. Un jour, des émissaires de MaisonOrély vinrent proposer aux villageois de leur apprendre maints secrets qui amélioreraient grandement leurs conditions de vie. Naturellement, ils demandèrent à Cirian ce qu'il pensait de cette offre apparemment si généreuse. Cirian réfléchit un instant avant de répondre : "Les secrets des Oréliens ne transformeront pas seulement nos vies, mais aussi nos âmes. Sous couvert de venir en aide aux hommes, la Maison de la Lune Bleue cherche en fait à remodeler le monde selon ses vues. En acceptant leur offre, nous perdrons notre liberté, la liberté de choisir nous-mêmes notre vie et notre avenir." Les villageois se rendirent à ce sage avis et les Oréliens s'en allèrent très mécontents.

Le lendemain, Cirian prit sa barque pour aller pêcher. Soudain, un terrible orage éclata dans le ciel. En quelques minutes, le cours de l'Amarande se gonfla et s'accéléra subitement. Cirian luttait de toutes ses forces contre la violence du grand fleuve, mais il ne pouvait même pas distinguer les rives, et il fut emporté comme un fétu de paille. Alors qu'il ne savait plus du tout où il se trouvait et qu'il se contentait simplement de s'accrocher désespérément à son frêle esquif, il vit soudain se dresser devant lui, jailli du plus profond de l'onde, un gigantesque dragon aux écailles étincelantes. La créature fixa sur Cirian des yeux brillants dans lesquels il crut lire toute la sagesse du monde. Puis elle replongea au plus profond du fleuve. Aussitôt la tempête se calma, les nuées se dissipèrent, et Cirian put voir qu'il n'était qu'à quelques centaines de mètres du ponton de son village.

Il apprit par la suite que la crue subite provoquée par l'étrange orage avait emporté et noyé une forte colonne de soldats de MaisonOrély qui se dirigeait vers son village...

Le lendemain, sans dire un mot à quiconque, il repartit sur le fleuve. Il resta absent près d'une semaine et quand il revint enfin, à sa main scintillait une carte à jouer ornée d'un superbe dragon or et argent. Cirian vécut encore longtemps, et il consacra le reste de sa vie à la création de la Maison du Dragon.

Les coutumes de MaisonDragon

Les membres de MaisonDragon ont coutume avant de partir pour un voyage d'importance de consulter si cela est possible l'un des fameux oracles de leur Maison. Ils bénéficient donc fréquemment de quelques indications sur la nature de ce qu'ils vont rencontrer, et en particulier s'ils risquent d'être confrontés à des déséquilibres de l'ordre naturel des choses.

MaisonDragon cultive avec soin sa neutralité et évite en général de s'impliquer dans les conflits qui ne la regardent pas. La sérénité de ses membres est d'ailleurs si forte que dans certains cas elle peut même leur permettre d'échapper à toute agression.

Durant le jeu

Chaque membre de MaisonDragon peut, une fois par jour, utiliser la phrase rituelle suivante : "J'en appelle à la sérénité du Dragon, que mon corps devienne solide comme le roc !". Il se transforme alors immédiatement en un bloc de roc et devient insensible à toutes les attaques, magiques ou non. On ne peut évidemment pas le fouiller ou lui prendre des objets, même transmissibles. Les effets de ce rite durent jusqu'à la disparition des adversaires potentiels, à moins que le membre de MaisonDragon décide de l'interrompre plus tôt.

Il existe cependant des limitations importantes à l'usage de ce pouvoir. Tout d'abord, il ne peut être mis en oeuvre que si au moins trois membres de MaisonDragon décident de l'utiliser en même temps. Ils doivent alors s'immobiliser et former un cercle, et tendre le bras droit devant eux de manière à ce que leurs mains soient posées les unes sur les autres. Ils peuvent alors entonner le rituel, mais ne doivent ensuite pas modifier leur position avant la fin de l'usage du pouvoir. Bien évidemment si un coup ou un sortilège offensif est porté sur une personne en train de prononcer la phrase rituelle, le rituel est interrompu pour tous ceux qui étaient en train de l'accomplir. Enfin, ce rituel ne peut être utilisé que pour se protéger d'une agression subie sans aucune raison apparente, et en aucun cas si on est soi-même l'agresseur ou s'il existe de bonnes raisons qui motivent l'attaque des adversaires.

Politique intérieure

Il existe depuis quelques années au sein de MaisonDragon une faction plus dure qui prône un interventionnisme accru afin de corriger le déséquilibre croissant de l'harmonie du Haut Royaume. Ses partisans sont en effet convaincus que les hommes reprennent lentement mais sûrement le chemin qui a mené le Haut Royaume du Premier Age à la Mortfolie. Ils en trouvent les preuves dans les événements des dernières années : pour eux, le désir de l'homme d'imposer sa loi à la nature sauvage l'a amené au bord de la guerre avec les Elférins, alors même que la soif de puissance temporelle et magique

de MaisonHaute et MaisonOrélys fait peser en permanence sur le Haut Royaume la menace du conflit le plus dévastateur depuis le temps lointain de la Guerre des Deux Lunes. On murmure même que le Seigneur Jihafaz Feu-Ondère prête une oreille plutôt complaisante aux tenants de cette théorie...

Les relations avec les autres Maisons

L'esprit de MaisonDragon est assez incompatible avec celui de la plupart des Maisons. Certaines, comme MaisonCrystal ou MaisonOrélys, n'ont de cesse de rechercher une vérité ultime ou une connaissance du monde qui ne pourra que leur échapper sans cesse. D'autres, au contraire, comme MaisonHaute, MaisonLame et surtout MaisonReine, essayent d'imposer leur propre ordre artificiel au monde, sans en respecter la nature profonde. D'autres Maisons sont beaucoup plus intéressées par l'individu, mais souvent pour l'entraîner vers une perversion de sa nature profonde. C'est le cas de MaisonPourpre, dont la recherche systématique de la passion est beaucoup trop excessive, de Maisond'Estre, qui oppose les personnalités plus qu'elle ne les respecte, ou encore de MaisonOmbre, qui entraîne trop de ses membres dans l'excès des plaisirs, à la recherche d'un bonheur bien artificiel. D'autres Maisons encore ont bien compris l'importance de l'observation du monde, mais en tirent des conclusions erronées. C'est le cas de MaisonCendre, qui ne sait en voir que les aspects les plus noirs, ou de MaisonSable, dont le regard ne sait retenir que le superficiel et le sensationnel.

Finalement, les Maisons dont MaisonDragon se sent la plus proche sont MaisonLicorne, MaisonRêve et MaisonNeige, qui toutes respectent l'individu tel qu'il est. Malheureusement, MaisonNeige a fait de ce principe un

objectif politique et une force de changement, MaisonLicorne abrite des êtres si tourmentés qu'ils ne pourront jamais atteindre un bonheur simple, et MaisonRêve ne sait pas se contenter de l'extraordinaire beauté du monde tel qu'il est.

Mais quelles que soient ses opinions sur les autres Maisons, MaisonDragon est extrêmement tolérante : elle peut avoir pitié de leurs efforts, de leurs erreurs, mais elle respecte trop l'harmonie du monde pour tenter plus que d'amener les hommes à comprendre d'eux-mêmes qu'ils se trompent. Elle entretient donc en général de très bonnes relations avec les autres Maisons, sans toutefois parfois pouvoir dissimuler un certain agacement envers MaisonOrélys, MaisonHaute, MaisonReine et MaisonFeu, les Maisons dont les actions sont le plus souvent dangereuses pour l'harmonie naturelle du monde.

Quelques lieux célèbres

MaisonDragon est célèbre dans tout le Haut Royaume pour ses sages et ses oracles, et nombreux sont ceux qui n'hésitent pas à entreprendre un long voyage pour leur demander conseil. L'un des lieux les plus recherchés par les voyageurs en quête de sagesse est l'île des Quatre Spires. Ce morceau de roc isolé en plein océan à plus de deux jours de mer de l'île de Sanoya est la résidence de quelques-uns des plus grands sages de MaisonDragon, et l'on raconte que dans leur isolement ils sont en contact avec les forces les plus primordiales et les plus puissantes de l'univers. Leurs conseils et oracles sont toujours d'une extrême pertinence, mais ils sont aussi très rares. Même ceux qui parviennent à atteindre l'île reviennent souvent bredouille, car les vénérables penseurs n'aiment guère être troublés dans leurs méditations et n'acceptent que rarement de répondre aux questions qui leur sont posées.