

MaisonLicorne

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

Ambiance

Après les événements mouvementés qui secouèrent en Jellande 8 Dragon sa bonne ville de Montournois, Anya Lunétoile décida de se rendre à Dameline. Elle désirait rendre compte au Blanc Conseil, et peut-être même à Gréane Lyn-Arénel lui-même, du déroulement de sa mission de Légat. Mais elle voulait surtout en profiter pour adresser une requête à son Blanc Seigneur. Anya cherchait en effet une explication à l'étrange disparition de ses parents. Qui étaient-ils ? N'avait-elle plus aucune famille ? N'avait-elle aucun message des Lunétoile à perpétuer, à transmettre aux futures générations ?

Après un voyage sans histoire, elle atteignit enfin la délicate Cité Lunaire : merveilleuse vision que celle de ses blanches murailles, des spires délicatement ciselées de ses hautes tours sur fond d'azur éclatant d'un ciel d'été. On aurait dit un rêve de beauté égaré sur terre, fragile et solitaire comme une fleur rare et délicate. Anya s'arracha péniblement à cette vision qui faisait chanter son âme, et elle pénétra dans la mythique Cité-capitale de sa Maison.

Elle obtint au bout de quelques jours une audience auprès du Blanc Conseil, et c'est très impressionnée qu'elle pénétra dans la grande salle où siégeaient les dirigeants de MaisonLicorne. Le cristal et le marbre bleuté s'y conjuguèrent harmonieusement et mettaient en valeur cinq magnifiques sièges noirs sculptés, surmontés chacun d'une licorne bleue à la corne blanche. Les cinq conseillers se levèrent à son entrée, et s'inclinèrent profondément. Touchée par ce geste, Anya leur rapporta en détail les faits marquants de sa mission à Montournois. Après avoir répondu à quelques questions, c'est le coeur battant qu'elle se tourna vers Gréane Lyn-Arénel, qui était jusque-là resté silencieux, et qu'elle lui exposa la requête qui lui tenait tant à coeur...

Gréane s'était révélé être, à sa grande surprise, un tout jeune homme. De taille moyenne, il semblait presque frêle dans son sobre costume bleu et noir orné d'une licorne blanche sur le coeur. Mais son visage était l'un des plus beaux qu'elle ait jamais vu : des yeux gris éclairaient un visage pâle aux traits fins et délicats, et semblaient exprimer comme une douceur et une tristesse insondable. Gréane esquissa un calme sourire, puis lui répondit d'une voix douce : "Cette nuit, Anya, la Pierre Lunaire m'a parlé". Ses yeux se firent rêveurs : "Parfois, je me demande où s'arrête son pouvoir : elle paraît tout savoir des gens de notre Maison..." Puis il reprit : "Elle te connaît, c'est certain, mais elle t'appelait d'un nom étrange : Anya Jil-Traël, fille de la Lame et de l'Aube Noire, née par une nuit de Lune et

d'Etoiles semée... A mon réveil, j'ai trouvé ce bijou..." Il lui tendit un anneau d'or. "Il apparaît que c'est là le signe de ton origine. Mais il y a plus. La Pierre disait que ton destin se trouvait dans Calsambre, la mythique cité des Mages du Premier Age du Monde...."

Extrait de l'histoire d'Anya Lunétoile, princesse d'Aubenoire.

Les origines de MaisonLicorne

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

Tout le monde dans MaisonLicorne connaît la figure mythique de Vagar Apreloup, son fondateur. On raconte qu'il n'était qu'un simple chasseur qui vivait au coeur des grandes forêts du bassin de l'Amarande. Toujours à courir les bois, il ne vivait que pour la chasse, ne reculant devant aucun danger pour triompher des bêtes les plus féroces et les plus rares.

Un jour qu'il s'était aventuré plus profondément dans les profondeurs de la forêt, il arriva dans une étrange clairière dans laquelle s'élevait un grand tertre couvert d'herbe douce. Il faisait nuit et la pleine lune brillait dans un ciel dépourvu de nuages, révélant au sommet du tertre la forme élancée d'une blanche licorne. Le sang de Vagar ne fit qu'un tour, il sortit son long épieu de chasse et s'avança avec précaution vers la lumineuse apparition. Mais la licorne s'enfuit d'un bond gracieux. Vagar s'élança à sa suite.

Longtemps la poursuite dura, car la licorne arrêta sa course sitôt qu'elle était hors de portée de l'homme, et ne la reprenait que lorsque celui-ci était près de la rattraper. Bientôt Vagar perdit la mesure du temps et de la distance : seule la traque occupait désormais son esprit, cette traque sans fin à la poursuite de la blanche forme qui sans cesse lui échappait. Il ne ressentait pas la fatigue, et il courait sans jamais prendre le temps de se reposer.

Enfin, le chasseur et sa proie arrivèrent dans une clairière bordée par une rivière aux eaux d'un bleu très pur. Alors la licorne s'arrêta, et fit face à l'homme. Elle tourna vers Vagar un regard lumineux, empreint de toute la sagesse et la tristesse du monde, le reflet de la lune qui brillait dans le ciel, le reflet scintillant de l'eau pure qui s'écoulait ici en un doux chant sans fin. L'homme et la licorne restèrent longtemps ainsi face à face dans la clarté diffuse de l'astre des nuits. Puis Vagar s'élança soudain, son épieu brandi. Aussitôt la licorne fit un bond en avant, sa longue corne baissée. L'épieu transperça le poitrail de l'animal, et une large rose rouge fleurit sur sa blanche livrée.

Dans le même temps, Vagar sentit la corne de la bête lui percer le coeur de part en part.

Il tomba à genoux, mais à sa grande surprise, la mort se refusait à le prendre. Il ouvrit les yeux : il ne portait aucune trace de blessure. Et devant lui se trouvait une femme belle comme la vie, aux longs cheveux noirs comme le jais et aux yeux d'un bleu très vif. Une large tâche de sang souillait sa blanche poitrine. Dans un souffle, l'inconnue murmura : "Je meurs, chasseur, et pourtant tu es le plus mortellement touché...". Puis elle tomba au sol, sans vie, et sa main laissa échapper une carte ornée de la figure de la licorne.

Vagar enterra la jeune femme sur les lieux même de sa mort, puis repartit avec la carte vers les cités des hommes. On raconte qu'il vécut encore longtemps, mais qu'il ne connut jamais la paix. Il consacra sa vie à la création de la Maison de la Licorne, et tous ceux qui l'approchèrent furent frappés par la force de son regard, un regard noir hanté par le souvenir d'une lumière plus blanche et plus vive que celle du soleil.

Par la suite, bien des membres de MaisonLicorne cherchèrent à retrouver la tombe de la licorne. Certains prétendirent avoir trouvé le lieu mythique du combat, à ceci près qu'à la place de la tombe s'élevait une grande pierre dressée blanche. C'est à cet emplacement que fut construit Dameline, autour du monolithe qui fut plus tard appelé la Pierre Lunaire.

Les coutumes de MaisonLicorne

Les hommes et les femmes de MaisonLicorne sont extrêmement solidaires, et il existe d'ailleurs au sein de la Maison un rite particulier utilisé pour demander l'aide d'un de ses compatriotes. Le requérant doit tendre la main vers un membre de sa Maison, la paume vers le ciel, et dire la phrase rituelle : "Au nom de la corne blanche qui transperce nos deux coeurs, frère (ou soeur), je requiers ton soutien". La personne interpellée est alors tenue par la coutume de tout faire pour aider son compatriote en difficulté.

Durant le jeu

Ce rite ne peut être utilisé qu'une fois par équipe durant le jeu. Attention, cette demande doit cependant être réservée aux situations réellement graves, et pour lesquelles l'aide requise est vraiment déterminante. En contrepartie, il est a priori interdit de refuser son aide à quelqu'un qui en fait la demande. Tout manquement à cette règle peut avoir des conséquences sur l'avenir du personnage qui trahit ainsi la solidarité de la Licorne...

Politique intérieure

La vie politique de MaisonLicorne est extrêmement calme, car ses membres ont bien d'autres centres d'intérêt et ne sont par ailleurs pas très exigeants envers leur gouvernants : ils leur demandent simplement de veiller à la défense de leurs intérêts et d'être les gardiens de l'esprit de la Maison. De ce point de vue, tout le monde s'accorde à reconnaître que Gréane Lyn-Arénel, l'actuel Seigneur, s'acquitte de façon parfaite de ces tâches, malgré son jeune âge (il a tout juste vingt ans).

En revanche, sa Famille a la réputation de produire des hommes et des femmes souvent exceptionnels mais plutôt étranges, et tous ne sont pas aussi appréciés de leurs

compatriotes que le Blanc Seigneur. C'est ainsi que le cousin et la cousine de Lyn-Gréane, Amaryl et Lauriane Lyn-Arénel, ont récemment défrayé la chronique en Jellande 11 Dragon (voir le récit du grandeur nature "Les Fleurs du Crépuscule", dans le Haut Livre), tandis que son propre frère, Elias Lyn-Arénel, est tristement célèbre pour ses frasques de mauvais goût et le luxe décadent dont il aime à s'entourer.

Les relations avec les autres Maisons

MaisonLicorne n'entretient pas en règle générale des relations très suivies avec les autres Maisons. Elle a cependant une estime particulière pour certaines Maisons qui lui semblent sortir du lot de la banalité. C'est le cas de Maisond'Estre, qui connaît si bien la valeur de l'individu, de MaisonDragon, dont elle admire la paix intérieure atteinte par ses membres, ou de MaisonNeige, dont elle apprécie les idéaux de liberté. C'est le cas aussi de MaisonOmbre ou MaisonRêve, qui ont fait le choix d'une existence originale, de MaisonPourpre, qui a le courage et la volonté de sa passion, ou encore de MaisonCendre, dont les membres ne sont finalement que des êtres meurtris par le désespoir.

D'autres Maisons, en revanche, paraissent bien fades aux gens de MaisonLicorne. Il s'agit de MaisonCrystal, à l'idéal si conformiste et commun, de MaisonHaute, qui a davantage une fonction qu'un esprit, ou de MaisonLame, qui emprisonne ses membres dans un filet si artificiel de contraintes. C'est aussi le cas de MaisonReine, qui cherche activement à enchaîner l'individu, de MaisonOrélys, dont le but paraît si peu humain, ou encore de MaisonSable, qui paraît si superficielle et futile aux yeux des membres de MaisonLicorne.