

## Vous allez jouer à MaisonPourpre

Au delà du bref descriptif que vous avez pu lire dans le Haut Livre, votre Maison recèle beaucoup de richesses, de particularités, voire même de secrets. Nous vous proposons de lever le voile sur certains de ces "mystères" et ainsi de découvrir la grandeur réelle du précepte de vie que vous avez choisi pour votre personnage, de découvrir qui partage avec vous cet idéal...

### Ambiance

Boudeur, l'enfant tourna les talons, tapant du pied dans une pierre, et s'éloigna de son père. "J'serai jamais Sorcier!", maugréa-t-il.

"Alérian, tonna son père, il est de tradition dans la famille que tous les hommes soient Sorciers! Et tu n'échapperas pas à celle-ci! Des générations durant, nous avons voué nos vies et nos énergies à ce noble art! Ce sera aussi ta vie, ta passion!"

Les poings serrés et les yeux emplis de buée, l'enfant se tourna vers son père et répliqua, des sanglots lui étranglant la voix: "Père, tu ne comprends donc rien! Ma vie est comme la tienne, emplie de passions, certes si différentes, mais si semblables par la force de nos convictions! Père, ma décision est prise, je serai Rougesang, car c'est pour moi la seule manière de vivre ma passion! Dès que je serai en âge, je rentrerai dans MaisonPourpre, notre Maison et j'entrerai dans l'armée. Ce que tu me demandes de faire est impossible, tu veux que j'entende raison pour satisfaire ta propre volonté! C'est impossible! Et, malgré tout l'amour et le respect que je te porte, je suis prêt à te quitter pour vivre selon les préceptes de notre Maison!"

Un silence pesant se fit sentir. Le père et le fils se faisaient face, les poings serrés, retenant tant bien que mal le flot de leurs sentiments.

Puis le père parla: "Même si cela m'est difficile à avouer, je ne puis t'obliger à aller contre toi-même et je respecte ton choix, ainsi que ta manière de l'affirmer. Puisque les armes sont ta passion, alors je te soutiendrai dans cette voie."

Entourant son fils du bras et s'éloignant, il commença: "Bon, mais alors ton frère prendra ma suite. Et toi, il faut que tu commences ton apprentissage rapidement! Je vais te faire entrer dans la meilleure école..."

### 2 Particularités historiques

MaisonPourpre fut constituée sous l'Ere de Feu (232-308), à la même période que MaisonOmbre et MaisonCendre. Les récits datants de cette période sont très rares et très flous. En effet, les luttes légendaires de cette Ere en ont fait un moment certes épique, mais aussi très chaotique. Il est par contre certain que les fondateurs étaient de très fortes personnalités, certainement puissantes et déterminées, car il est dit que, lors de la création, l'opposition était très farouche (il paraîtrait même que MaisonReine aurait été l'instigatrice cachée de cette résistance...) et très nombreuse. Il est par contre certain que le

Fondateur aurait eu pour nom Den-Arkétin et que sa lignée s'est éteint avec lui. Depuis, les membres de MaisonPourpre, bien que peu nombreux proportionnellement aux autres Maisons, ont toujours fait preuve d'une activité forcenée, comme mus par une volonté surhumaine, et d'une excellence fréquente dans les sujets auxquels ils se sont attachés.

Par sa doctrine, MaisonPourpre connaît perpétuellement des variations de politique et son histoire est émaillée de changements de cap parfois radicaux.

### 3 Quelques personnalités célèbres

Outre celui du fondateur, quelques noms sont restés célèbres. Ne suivent que les plus connus ou ceux de personnes encore vivantes:

- **Danar Red-Ovial**: dirigeant actuel de MaisonPourpre, cet homme de forte carrure s'illustre par ses décisions tranchées qu'il sait aussi bien imposer à ses adversaires que faire accepter aux membres de sa Maison. Il est reconnu que ses décisions sont toujours sans appel et issues de son instinct qui, paraît-il, ne l'a encore jamais trompé.

- **Célian Ner-Aldian**: commandant en chef des troupes de MaisonPourpre, ce fier tacticien s'est illustré un nombre incalculable de fois lors de grandes batailles, autant que lors d'escarmouches, en surprenant ses ennemis par ses attaques-éclair, foudroyant leurs troupes là où ils s'y attendaient le moins, désorganisant leurs rangs.

- **Aclia Val-Vornen**: cette ancienne RougeSang, fort réputée par sa vaillance au combat, a disparu il y a quelques temps, après avoir pris une retraite très jeune. D'aucun disent qu'elle a sombré dans la folie, d'autres qu'elle a trouvé une paix intérieure en s'engageant dans la voie des ordres.

### 4 Us et coutumes

Les coutumes usuelles les plus fréquemment rencontrées à MaisonPourpre sont les suivantes:

- **L'Hommage au Phénix**: à l'heure du Phénix, les membres de MaisonPourpre ont pour usage de rendre un hommage guerrier à cet entité mythique. Un rituel de rencontre se tient sous la forme suivante:

"Hommage à toi, Fils (Fille) des Cendres! Es-tu prêt à renaître avec moi ce matin comme le fait le Phénix?"

"Cela est écrit, mais pour qu'il en soit ainsi, nous devons combattre et donner de notre vigueur au Phénix!"

S'en suit un combat avec une simple arme pour chaque combattant, sans armure, bouclier, sortilège ou coup spécial, et s'arrête dès qu'un des deux a été touché trois fois (il n'y a pas de perte de PI ni de PB). A la fin de l'affrontement, ils échangent leur sang fraîchement versé.

- **La Flamme du Phénix**: un membre de MaisonPourpre qui éprouve une nouvelle amitié pour une personne de sa Maison, le lui exprime ainsi:

" Par la flamme qui unit mon coeur au Phénix, toi que j'apprécie, par ces mots si frêles, accepte cette amitié que je t'offre, si fraîche et si forte."

La personne visée doit alors répondre à cette phrase, accédant ou non à la demande. Le choix est libre, cependant, attention aux réactions incontrôlées de quelqu'un venant d'essuyer un refus!

## 5 Particularités géographiques

La plupart des Fiefs de MaisonPourpre sont riches et prospères, profitant d'une bonne terre pour y exercer des cultures intensives. Ces terres sont entrecoupées de bois abondants et drus d'où des bucherons tirent des productions impressionnantes. Ainsi, il n'est pas rare de voir des commerçants de tous les horizons venir s'approvisionner dans des fiefs de MaisonPourpre.

De plus, Estermor la Rouge est très riche en minerais métalliques et assure une grande partie de l'approvisionnement des grandes villes, principalement de Fort-Acier, la ville-forge.

## 6 Relations avec les autres Maisons

A l'image de la politique, les relations journalières entre les membres de MaisonPourpre et les autres Maisons sont très tranchées. En effet, lorsque des dissensions se font sentir, elles se transforment vite en une haine farouche et impitoyable, ou bien, quand quelques sentiments positifs naissent, ils se transforment aussi vite en une franche amitié. Cependant, toutes les Maisons ne sont pas soit haïes, soit aimées et les relations sont dans ce cas très variables, dépendantes de l'environnement et des personnes.

Nous ne détaillerons donc que les relations les plus tranchées des membres de MaisonPourpre, en considérant que les autres Maisons sont vues avec une relative neutralité.

**MaisonCendre**: la négation de la vie et des sentiments humains engendrant les passions nous rendent ces gens fort antipathiques.

**MaisonCristal**: ne jamais laisser libre court à ses passions, réfléchir avant toute action, nier toute spontanéité, n'est-ce pas la pire des choses?

**Maison d'Estre**: l'individualisme a du bon, certes, mais pas de la manière dont l'exercent ses membres. Il y a quelque chose de malsain dans leur manière froide et calculatrice, dénuée de tout sentiment, de marcher sur les autres pour asseoir sa propre position.

**MaisonFeu**: ils savent laisser passer en eux quelque chose qui ressemble à de la Passion quand ils recherchent la Gloire. Cependant, cette quête de Gloire rétrécit leur vision du monde et les empêche de profiter de toutes leurs Passions.

**MaisonHaute**: neutralité, parfois de la suspicion, souvent du dédain.

**MaisonIgne**: la droiture dont ils font preuve est toute à leur honneur, en font des gens sûrs, cependant, ils sont trop

enfermés dans un carcan de règles rigides qui les dénuent de toute spontanéité et leur enlève leurs passions.

**MaisonLicorne**: nous comprenons leur torture et souvent nous souhaitons les aider. Ils devraient plus extérioriser leurs sentiments, cela les aiderait à supporter la douleur de toute une vie.

**MaisonNeige**: leur combat est juste. Vouloir la liberté de tout un chacun est une noble quête, ainsi chacun pourrait laisser libre cours à ses passions, n'étant pas réfréné par d'autres personnes.

**MaisonOmbre**: certainement la Maison la plus proche de la nôtre par leur philosophie. Cependant, ils ne savent pas aller au fond des choses et souvent, les sentiments qu'ils éprouvent nous paraissent par trop superficiels.

**MaisonOrélys**: la plus grande méfiance est de mise face à ces gens calculateurs et capables d'actes dénués de toute passion. Et dire que tout cela a pour origine leurs sacro-saints "secrets" qui n'intéressent qu'eux et qui engendrent tant d'actes brisant tout élan de passion.

**MaisonReine**: une place pour chaque chose et chaque chose à sa place... Y-a-t-il une pensée plus pitoyable, plus ridicule? Quelle pensée contre nature que de vouloir tout ordonner, de ranger les gens dans des castes et de les "stéréotyper"!!! Seule la force semble les impressionner. Alors, c'est devenu le dialogue principal entre eux et nous.

**MaisonReve**: peut-être vivent-ils des rêves passionnés, en tout cas, ce n'est jamais suivi d'actes. Nous ne les voyons qu'avec indifférence.

**MaisonSable**: d'une certaine utilité, ils sont à leur manière guidés par la Passion; la passion de la curiosité, de la découverte. Pourtant, ils sont parfois un peu trop fouineurs et cela peut nous énerver. Cette dernière réaction reste cependant rare.

## 7 Particularité en jeu

Les membres de MaisonPourpre sont réputés imprévisibles, impressionnants et âpres au combat. Ainsi, **une fois par jour, et une seule, ils peuvent ne pas être affectés par un sortilège de PEUR** ("Des larmes de l'arcande, fuie!") selon les modalités suivantes:

- Toute l'équipe doit être **ensemble** et décider de bénéficier de cet avantage **au même moment**,

- Toute l'équipe doit préalablement **se réunir à l'écart**, s'agenouiller en cercle, se concentrer pendant **20 secondes** pendant que le chef d'équipe en appelle à la puissance du Phénix;

- Suite à cela, tous les membres de l'équipe (**y compris les non-combattants**) doivent **immédiatement charger l'ennemi**, sans prendre le temps de faire quoique ce soit d'autre et en hurlant "**Pourpre!!!!!!**";

- Lors de la charge, le combat s'effectue normalement, si ce n'est que **chaque membre du groupe résiste à UN sortilège de PEUR, sur le mode "Des larmes"** (dire "**résiste!**").

Ce rituel est valable pour le prochain combat, ou pour une demi-heure si aucun combat ne se présente (le plus court des deux).

Il n'est pas possible qu'une personne qui n'a pas utilisé cet avantage le "transmette" à un de ses compagnons.

Si l'avantage n'est pas utilisé lors du combat prévu, il est perdu.