



AUTRES RÉALITÉS

Cette aide de jeu corrige l'encadré "Désincarné" p. 34 et l'introduction du chapitre sur les "Esprits" p. 73.

Elle s'inspire librement du roman de Jonathan Stroud, L'Amulette de Samarcande.



N CONNAÎT plusieurs niveaux de réalité : le monde physique, le monde spectral, le monde astral, ainsi que d'autres. Avant de vous les présenter, rappelons quelques principes.

REGARDS

Nous percevons le monde physique à travers notre Sens. Nous voyons les objets parce qu'ils ont une Allure et nous les sentons parce qu'ils ont une Solidité.

Les objets sans Allure sont transparents : nous ne les remarquons pas tant que nous n'y faisons pas attention*. Nous savons qu'en diminuant l'Allure d'un objet en dessous de 0, nous lui donnons de l'Éclipse et nous le rendons de plus en plus invisible.

Les objets dont la Solidité est nulle sont immatériels : nous ne pouvons pas les toucher, même si la Force permet de les déplacer. Nous savons qu'en diminuant la Solidité d'un objet en dessous de 0, nous lui donnons du Vide et nous le rendons de plus en plus spectral.

Telle est la réalité physique que nous connaissons, et c'est souvent la seule dont nous avons conscience.

Les esprits ne voient pas les choses de cette façon, parce qu'ils appartiennent au monde spectral. On dit qu'ils disposent du don de double-vue, mais ce n'est pas tout à fait cela. Alors que nous sommes doués de Sens, d'Allure et de Solidité, les esprits ont un Sens spectral, une Allure spectrale et un Vide.

Le Sens spectral permet de voir l'Allure spectrale des choses, de la même façon que notre Sens physique nous permet de voir l'Allure physique des choses. Ainsi, les simples esprits ne nous voient pas et nous ne les voyons

pas non plus. De plus, comme nous sommes solides et qu'ils sont vides, ils n'ont pas conscience qu'ils nous traversent et nous n'en avons pas conscience non plus. Tout se passe comme si les deux mondes coexistaient indépendamment l'un de l'autre.

DOUBLE-VUE

Beaucoup d'esprits ont le don de double-vue. Ils disposent à la fois d'un Sens physique et d'un Sens spectral. Quand on veut les distinguer, on sépare les deux valeurs d'une barre. Ainsi, un fayt doué d'un Sens de 6/0 ne voit que le monde physique et un esprit doué d'un Sens de 0/6 ne voit que le monde spectral. En revanche, un esprit doué d'un Sens de 6/6 voit aussi bien le monde physique que le monde spectral.

Il en va de même de l'Allure. Un objet d'une Allure de 3/0 ne se voit que dans le monde physique tandis qu'un objet d'une Allure de 0/3 ne se voit que dans le monde spectral. En revanche, un objet d'une Allure de 3/3 se voit aussi bien dans le monde physique que dans le monde spectral.

Les profils des esprits p. 73-76 ne donne que le Sens et l'Allure physiques des esprits. La plupart ont un Sens et une Allure spectraux équivalents, sauf les esprits élémentaires et les envies qui ont une Allure spectrale de 1.

Vous comprenez maintenant pourquoi les esprits percent si facilement les illusions et l'invisibilité. Pour rendre un objet invisible, vous diminuez son Allure physique jusqu'à lui donner de l'Éclipse, mais vous ne changez pas son Allure spectrale qui reste nulle. Aux yeux d'un esprit doué de Sens spectral, l'objet est toujours transparent. Il peut le remarquer s'il y fait attention.

Pour éviter ce désagrément, il faut agir à la fois sur l'Allure physique et sur l'Allure spectrale, mais cela demande deux fois plus de gemmes d'Artifice. Sans compter qu'il faut disposer de Sens physique et de Sens spectral pour voir ce que l'on fait. Il n'y a rien d'étonnant à ce que les clandestins y arrivent plus facilement que les fayts.

* En termes de jeu, le joueur doit préciser au meneur de jeu que son personnage fait attention aux objets transparents.



S'il donne un avantage, le don de double-vue présente aussi des inconvénients. Les esprits qui voient double ont une certaine répugnance à traverser les obstacles solides. Pour y arriver, ils doivent mettre en jeu autant de gemmes de Sens physique que l'obstacle a de Solidité. C'est l'inverse pour les personnes qui voient double et qui veulent traverser les obstacles vides. Pour y arriver, ils doivent mettre en jeu autant de gemmes de Sens spectral que l'obstacle a de Vide.

Percevoir les deux mondes est aussi un véritable casse-tête. C'est comme si tout se superposait. Un magnifique jardin spectral d'une Allure de 0/8 peut se trouver au même endroit qu'une ruelle mal éclairée d'Allure 3/0. De même, un esprit peut avoir l'air d'un fayt ordinaire dans le monde physique et d'un noble seigneur dans le monde spectral (Allure 3/9) et une jeune fille peut être magnifique dans le monde physique et sa beauté se faner dans le monde spectral (Allure 9/3).

Pour pallier cela, un esprit peut fermer son Sens physique et une personne peut fermer son Sens spectral. Un peu comme si on s'endormait à moitié.

D'UN MONDE À L'AUTRE

Il y a deux façons de passer d'un monde à l'autre. La plus brutale consiste à diminuer sa Solidité jusqu'à acquérir du Vide. La plus subtile consiste à quitter son corps physique en mettant en jeu autant de gemmes de Sens qu'on a de Solidité. L'esprit bascule alors et le Sens physique devient le Sens spectral. L'opération n'est toutefois pas immédiate. Il faut un moment pour s'adapter.

L'Allure, elle, ne suit pas. Pour qu'une personne ressemble à quelque chose dans le monde spectral, il faut qu'elle se serve de son Artifice pour se donner une Allure spectrale. L'inverse vaut pour un esprit.

Tout se complique quand on sait qu'il n'existe non pas deux niveaux de réalité, ni trois avec le monde astral, mais neuf, et qu'il existe neuf Sens et neuf Allures correspondantes.

Heureusement pour nous, rares sont ceux à pouvoir appréhender chacun de ces niveaux de réalité. Nous connaissons mal le monde astral et les autres niveaux. Sur le sujet, il faut se fier à ce que les clandestins veulent bien dire. Ils les appellent les *mondes théoriques* et s'en servent pour s'espionner et se chasser les uns les autres.

Les clandestins sous-jacents voient le monde physique et le monde spectral. Les tatillons voient le monde physique, le monde spectral et le monde astral. Les pointilleux voient jusqu'au quatrième monde et les adjacents jusqu'au cinquième.

Par conséquent, un cladestin sous-jacent comme un pointilleux ont du mal à se rendre invisible ou à tromper un adjacent, qui peut toujours les voir sur un niveau de plus.

Voir sur plusieurs niveaux de réalité ne permet pas de passer aussi facilement d'un monde à l'autre. Le monde astral n'est accessible qu'aux personnes vivantes. Au moment où elles meurent, elles peuvent choisir de rester en tant qu'esprit ou de laisser leur âme les conduire dans le monde astral.

Nous ne savons pas grand-chose des mondes théoriques. Les âmes du monde astral n'y ont pas accès et les clandestins n'aiment pas parler de ce qu'ils y voient.

LE MONDE SPECTRAL

Le monde spectral est très différent du monde physique. C'est le monde des esprits. Ici, la Mesure, l'Alchimie et la Santé sont inutiles. On se sert de la Façon pour créer des liquides et des vapeurs ainsi que pour se soigner. Le Charme disparaît et renforce le Rang. D'autres aspects sont affectés. Il est impossible de mentir, même si rien n'oblige à dire toute la vérité. De plus, il peut bien neiger, faire jour ou nuit, vous ne ferez pas la différence. Vous aurez une sensation de froid ou de chaud, mais sans subir de dommages. Vous verrez toujours comme en plein jour, même pendant la nuit noire ou à travers un épais brouillard. Le feu ne consume pas, le froid ne gèle pas, l'eau ne mouille pas, le vin ne tache pas et la nourriture ne nourrit pas. Seule la Force occasionne encore des dommages.

Le monde lui-même ressemble à un catalogue de lieux, les *domaines*. Le passage d'un domaine à un autre est brutal : un désert brûlant peut se trouver juste à côté d'une mer de glace. Chaque domaine est soumis à un *maître*. Pour déposséder un maître de son domaine, il faut s'emparer de sa clef, qui peut avoir n'importe quelle forme : une clef ordinaire, une rose noire, un mot de passe, sept notes de musique...

Seuls les *chemins languides* permettent de se rendre dans un domaine donné. Ce ne sont pas de vrais chemins, mais plutôt des itinéraires. Ainsi pour se rendre de Jadis-en-Esprit à Parvis-en-Esprit, il faut toujours passer par la Lande Tremblaise. Aucun domaine n'est inaccessible, mais il faut parfois prendre un chemin compliqué pour s'y rendre : passer deux fois par les Déserts Blancs, une fois par les Plaines Hurlantes, une fois par la Cité Perdue et à nouveau par les Plaines Hurlantes.

Le temps et l'espace ne fonctionnent pas comme sur le monde physique. Pour passer d'un domaine à l'autre, tout dépend de l'*encombrement* du lieu. Un domaine très encombré prend du temps à traverser tandis qu'un domaine vide se traverse rapidement. Lorsque des milliers d'esprits occupent les Plaines Hurlantes, il faut des jours pour les traverser, mais quand aucun esprit n'est dans les parages, un instant suffit. Ce n'est pas qu'on ait l'impression de courir, mais plutôt que le domaine paraît beaucoup moins grand.



Pour finir, les faveurs servent ici de monnaie d'échange. Aussi faites bien attention. Où que vous soyez, le maître du domaine possède tout ce qui s'y trouve. Rien n'est abandonné. Goûter un fruit du Jardin des Délices sans demander au maître la faveur qu'il exige en échange peut vous obliger à y rester pour l'éternité ou à passer la nuit avec son gardien lubrique. Faites plus attention encore si le maître est absent. Il peut se cacher et vous espionner. Dans le doute, appelez-le à voix haute et faites lui part de vos intentions.

LE MONDE ASTRAL

Le monde astral est encore différent. C'est le monde des âmes. Les mêmes règles que sur le monde spectral s'appliquent. De plus, la Façon est inutile. On se sert du Sens pour créer des objets et pour se soigner. L'Essence remplace la Solidité. Le Rang devient à la fois un

aspect et un talent qu'on utilise à la place de la Parole et de l'Alchimie pour parler, donner des ordres ou jouer sur les sentiments. L'Influence et l'Emprise deviennent le même aspect. Enfin, la règle de minuit ne s'applique plus : les sortilèges doivent être maintenues indéfiniment pour être permanent.

Le monde lui-même est une étendue grise et désertique, la Terre Gaste. Çà et là, les âmes se rassemblent en *havres* où vivent des *seigneurs*. Ces âmes puissantes soumettent les âmes inférieures et les obligent à maintenir indéfiniment les sortilèges dont elles ont besoin, que ce soit leurs vêtements, leurs meubles, leurs demeures ou leurs jardins. Les âmes les plus insignifiantes servent de nourriture et de monnaie d'échange.

On se déplace sur la Terre Gaste en suivant les *chemins torpides*. Ces sentiers lumineux sont les empreintes d'Essence laissées par le passage de milliers d'âmes.