



RÉALITÉS PARALLÈLES

Cette aide de jeu reprend 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.



IL EXISTE plusieurs neuf niveaux de réalité, ou dimensions parallèles. Les plus connus sont le monde physique, le monde spectral et le monde astral.

PERCEPTION

Nous percevons le monde physique grâce à notre Sens. Nous voyons les objets parce qu'ils sont doués d'Allure et nous pouvons les toucher parce qu'ils sont doués de Solidité.

Les objets dépourvus d'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 que nous le rendons de plus en plus invisible.

Les objets dépourvus de Solidité 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 que 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 viennent du monde spectral. On dit qu'ils disposent du don de double-vue, mais ce n'est pas la seule raison. Nous sommes doués de Sens physique, d'Allure physique et de Solidité, alors que les esprits sont doués de Sens spectral, d'Allure spectrale et de Vide.

Le Sens spectral permet de voir l'Allure spectrale des choses, comme 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 ces deux mondes coexistaient indépendamment l'un de l'autre.

DOUBLE-VUE

Certains esprits ont le don de double-vue. Ils sont à la fois doués de Sens physique et de Sens spectral. En jeu, on distingue les deux valeurs à l'aide 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.

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. 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 donc rien d'étonnant à ce que les clandestins y arrivent plus facilement que les fayts. Le don de double-vue les aide.

* 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. Un esprit qui voit double a de la répugnance à traverser les obstacles solides. Au niveau des sens, c'est un peu comme traverser une gelée poisseuse et froide. Pour y arriver, un esprit doit mettre en jeu autant de gemmes de Sens physique que l'obstacle a de Solidité.

De la même façon, une personne qui voit double a de la répugnance à traverser les obstacles vides. Pour y arriver, elle doit mettre en jeu autant de gemmes de Sens spectral que l'obstacle a de Vide.

Voir double est aussi un véritable casse-tête. Les deux niveaux de réalités se superposent. 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). À l'inverse, 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 du monde physique au monde spectral. La plus brutale consiste à diminuer sa Solidité jusqu'à acquérir du Vide. La moins violente consiste à quitter son corps physique en mettant en jeu autant de gemmes de Sens qu'on a de Solidité. Notre esprit bascule alors pour ouvrir les yeux sur le monde spectral : son Sens physique devient son 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.

Un esprit qui veut passer du monde spectral au monde physique doit faire l'inverse. Il peut diminuer son Vide jusqu'à acquérir de la Solidité ou quitter son corps spectral en mettant en jeu autant de gemmes de Sens qu'il a en Vide.

NEUF NIVEAUX

Les choses se compliquent quand on veut passer du monde physique ou du monde spectral à un autre monde, que ce soit le monde astral ou un autre.

Nous savons que très peu de choses sur les niveaux de réalité au-delà du monde astral, ceux qu'on appelle les *mondes théoriques*. Sur le sujet, il faut se fier aux clandestins qui voient sur neuf niveaux, mais la plupart

n'aiment pas beaucoup en parler. Ce que nous savons que sur, c'est qu'il existe neuf niveaux de réalité et, par conséquent, neuf Sens et neuf Allures correspondantes.

Les clandestins n'ont jamais visité ni le monde astral ni les mondes théoriques. Ils se contentent de regarder dans ses mondes pour s'espionner entre eux.

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

Un clandestin sous-jacent a donc du mal à se rendre invisible aux yeux d'un clandestin plus puissant, qui peut le voir à un niveau supérieur.

Voir sur plusieurs niveaux de réalité ne permet pas pour autant de passer 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.

Comment a-t-on accès aux mondes théoriques ? Nous n'en savons rien. Les âmes du monde astral n'y ont pas accès et les clandestins n'aiment pas évoquer le sujet.

LE MONDE SPECTRAL

Le monde spectral est le monde des esprits, et il est très différent du monde physique. Ici, il n'y a pas ni terres ni cristaux. La terre s'étend à perte de vue et les lieux sont baignée d'une lueur crépusculaire.

À première vue, le paysage n'est pas très différent de celui qu'on trouve sur les Terres Suspendues : il y a des plaines, des déserts, des lacs, des rivières, des forêts, des montagnes et des villes. Pourtant, les choses sont assez différentes. Le monde spectral ne change pas, il ne connaît ni saison ni changements de climat. Un arbre qui porte des fruits mûrs en portera éternellement, sans avoir jamais ni fleurs ni bourgeons. De la même façon, un arbre en fleurs ne portera jamais de fruits. Dans les régions pluvieuses ou neigeuses, ni la pluie ni la neige ne s'arrêtent tomber.

Les esprits ne ressemblent pas aux espèces ambiguës. Certains adoptent l'apparence de fayts, d'ogres ou de bêtes, mais ils n'en sont pas vraiment. D'autres ont une apparence propre, celle d'un bébé grassouillet, d'un fayt à la tête de pieuvre, d'un chevalier en armure vide ou d'un oiseau à quatre ailes.

En fait, plus un esprit est puissant et plus il a l'habitude de changer de forme. Seuls les esprits inférieurs gardent toujours la même apparence : ils n'ont pas l'intelligence nécessaires pour en imaginer une autre.

On note des subtiles différences avec le monde physique. Il peut neiger, faire jour ou nuit, on ne fait pas la différence. On a juste une sensation de froid ou de chaud.



On voit toujours comme en plein jour, même pendant la nuit noire ou à travers un épais brouillard. Le feu ne consume pas et le froid ne gèle pas, l'eau ne mouille pas, le vin ne tache pas et la nourriture ne nourrit pas.

La Parole ne peut plus servir à mentir, la Mesure sert seulement à faire des estimations, l'Alchimie et la Santé sont inutiles. Seule la Force occasionne des dommages et la Façon sert à créer des liquides et des vapeurs ainsi qu'à se soigner.

Pour ce qui est des aspects, le Charme et la Vie ne comptent plus.

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. Ça 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.

