



# Illusions et fantasmagories

lundi 4 juin 2001, par [Sigfrid](#)

Rolemaster possède des possibilités très vastes et impressionnantes au niveau des sorts. Parmi ceux-ci, la gestion des illusions et des fantômes fait certainement parti des éléments les plus délicats à gérer pour un meneur de jeu. C'est certainement le point le plus difficile de Rolemaster et le plus ouvert quant à la façon de le traiter. Tout du moins si l'on en juge par l'importance des messages que cela génère au niveau des mailing-list (tant anglaise que française).

Voici une petite synthèse des différents choix possibles concernant cette gestion.

## 1- Différents types d'illusions

### a) Définitions

Un petit point de rappel avant de commencer. On définit sous le terme d'illusions les images d'objets qui sont impérativement immobiles. Aucun déplacement d'illusion n'est possible, contrairement aux fantômes qui peuvent se déplacer. Chaque type d'illusion possède au moins 1 des 5 sens humains et peut en combiner plusieurs en fonction des sorts utilisés pour les créer.

Les illusions disparaissent lorsqu'on les frappe et on ne peut pas frapper quelqu'un avec une illusion (puisque'elle doit être immobile), par contre, on peut utiliser un fantôme pour frapper. Quant aux dégâts éventuels, ils dépendent de la façon dont vous traitez les illusions de toucher (ce que l'on verra au point 3).

### b) Essence et Mentalism

Les sorts d'illusions ne sont présents que dans les domaines des utilisateurs de l'Essence et de ceux du Mentalism (liste ouverte). Ces listes sont du même type, c'est à dire qu'elles agissent sur les éléments (sorts Elémentaires). Tout ce qui est valable pour les listes d'illusions de l'Essence s'applique donc normalement à celle du Mentalism.

Toutefois, les illusions d'Essence agissent au sein même de l'Essence pour créer et tromper les sens réels de tous ceux qui en sont témoins. A l'image d'un hologramme, tout le monde peut le voir, même si certains peuvent le croire réel alors que d'autres savent que c'est une illusion (mais ils n'en continuent pas moins de le voir).

Il est possible de faire une séparation à ce niveau avec la liste du Mentalism. On peut donc décider que chaque illusion mentaliste agit directement sur le cerveau des victimes. Il faudrait ainsi imposer des jets de résistance pour vérifier qui est sujet à croire l'illusion et qui ne l'est pas. Pour ceux qui détectent l'illusion, celle-ci disparaît alors et leur cerveau leur renvoie alors la réalité, contrairement aux autres où elle apparaît toujours.

## 2- Voir, sentir, entendre et goûter

A priori, ces illusions sont celles qui sont susceptibles de poser le moins de problèmes de gestion et d'interprétation. Qu'elles soient utilisées indépendamment ou cumulées entre elles.

Toutes les illusions visuelles ne posent pas de problème tant qu'elles ne sont que visuelles ou combinées avec un des trois autres sens traités dans ce chapitre.

Les illusions olfactives sont de toutes façons immatérielles et sans consistance, alors il est simple de se faire tromper par une odeur qui n'a pas de source réelle.

Même chose pour l'audition. Les bruits ne sont pas des objets matériels, on l'on n'est pas toujours en mesure de voir la source d'un bruit particulier. Très bien pour le stress.

Les illusions gustatives, quand à elles, obligent tout de même de les combiner avec des sources matérielles (aliments ou boisson). Leur but est de changer ou masquer le goût d'un aliment ou d'une boisson, ce qui permet par exemple de masquer le goût d'un poison...

Si on désire mettre une illusion de goût à un objet immatériel en créant une illusion que l'on peut toucher, on tombe dans le cas plus délicat des illusions de toucher et de la réalité de leur consistance. Ce que nous allons aborder sur le point suivant.

### 3- Le sens du toucher - Deux approches

#### 3.1- Les règles

Voici le type d'illusion qui pose le plus de problèmes d'interprétation. Sa définition précise n'est pas toujours bien clairement définie dans les livres de règle, ni auprès des meneurs de jeu ! De plus, deux informations contradictoires apparaissent dans les livres de Rolemaster. Il y a une première information dans le Spell Law (p. 233 de l'édition RMSS) qui nous dit que les illusions créées sont réelles, ce que l'on peut facilement comprendre avec l'exemple de l'hologramme et pour tous les sens autres que le toucher, mais qui suppose qu'une illusion de toucher permet également la création de matière capable de porter ou contenir des objets...

Une autre règle dans le Gamemaster Law (p.88 de l'édition RMSS) nous tient un discours un peu différent (paragraphe 10.2.1).

Nous allons considérer ici deux approches

différentes, celle du cas où l'illusion crée un objet réel (couplée dans certains cas avec une illusion visuelle) et celle où elle reste au stade de l'illusion.

#### 3.2- Option des illusions réelles

L'une des interprétations que l'on peut faire en lisant les règles et en écoutant des arguments donnés par certains des auteurs (entre autre J.W. Curtis) ou meneurs de jeu, c'est de décréter que l'illusion de toucher rend l'objet tangible.

Travaillons sur un exemple pour avoir une base concrète. Le fameux exemple de l'illusions du pont. Dans ce cas, nous allons créer un pont franchissant un précipice via une illusion visuelle pour commencer et qui sera couplée avec une illusion de toucher pour que tout le monde le croit réel (le pont...). Aucun pont n'existe à cet endroit particulier en temps normal.

Que se passe-t-il lorsque quelqu'un tente de toucher le pont dans un premier temps et de le traverser ensuite ?

Selon ce point de vue là, le pont illusoire a donc de la consistance, on peut le toucher et passer la main dessus. De même, si l'on veut le traverser on peut le faire tant que l'on ne court pas. L'argument vaut ce qu'il vaut, mais c'est l'un des points de vue.

Maintenant, prenons le cas inverse. Au lieu de créer de la matière, créons une illusion de manque de matière, comme un trou dans le mur ou dans le sol. Que se passe-t-il ? Une personne peut-elle traverser une illusion de trou dans un mur si elle le fait lentement ?

Après tout, dans l'absolu ce n'est pas plus illogique que de marcher dans les airs en pensant marcher sur quelque chose de matériel.

En fait, le problème est de savoir si l'on peut créer une sensation de toucher sur un manque de matière...C'est quoi la sensation de toucher d'un trou ? Supposons que l'on accepte le fait d'éprouver une sensation de chute dans ce type d'illusion, vu que le trou n'existe pas réellement (il y a quand même de la matière en dessous), la personne se

rendra juste compte que cela n'est pas réel après une brève impression de chute. Pourquoi elle s'en apercevra ? Tout simplement parce qu'il y a un illogisme... La personne se sent chuter, mais elle reste au même endroit (le trou n'existe pas...). A partir de là, elle s'en rendra compte. C'est comme si on avait une illusion de feu (uniquement visuelle) et que l'on se rende compte en approchant, qu'il ne chauffe ni ne brûle rien. On sais alors que c'est une illusion. Par contre, cela n'empêche pas l'illusion de persister le temps qu'elle doit.

Une précision... Il est bien entendu qu'une illusion de trou en sensation n'est visible que si l'illusion est doublée d'une illusion visuelle... Sinon, le supposé trou sera invisible et la personne aura alors une impression de vertige pour une raison inconnue. Je répète que tout cela peut être valable en admettant la sensation de chute pour une illusion (en toucher) de trou !

En plus des problèmes de logique que cela peut créer et ainsi apporter une gêne pour le meneur et certains joueurs, ce point de vue amène surtout bien des complications.

Outre le côté excessivement puissant que peut prendre alors les illusions par rapport aux autres sorts, la multiplicité des possibilités va vite donner mal au crâne à n'importe quel meneur de jeu. Que faire d'une illusion de verre possédant la sensation de toucher et que l'on veut remplir d'une eau bien réelle ? A priori elle devrait pouvoir contenir l'eau en question mais on ne pourrait pas déplacer le verre car une illusion est fixe... Et si on secoue la table sur laquelle repose le verre ?

Que faire également d'une illusion d'eau mise en barrage d'un feu ? Cela pourrait-il éteindre le feu ou pas ?

Tout va dépendre de votre point de vue, mais il faut rester logique jusqu'au bout. Si vous acceptez la réalité des illusions de touché, il va falloir l'appliquer pour toute chose, quitte à passer des heures à palabrer autour de la table de jeu quand le problème se posera. Si vous ne vous en sentez pas le courage ou si ce point de vue vous choque trop, vous pouvez aussi suivre les préceptes du

Gamemaster Law et dans ce cas, on tombe dans le cas des illusions fictives.

### 3.3- Option des illusions fictives

Autre possibilité d'interprétation. Les illusions de toucher restent des illusions et ne créent pas d'objets réels. Ce cas de figure va considérablement vous faciliter la gestion de vos parties en matière d'illusions. Le principe est que l'on ne peut pas créer de matière ou d'absence de matière (via les illusions), seulement des sensations.

Pour reprendre l'exemple du pont précédemment évoqué, admettons donc une jolie illusion (visuelle et de toucher) d'un pont en bois franchissant un ravin, comment cela se gère-t-il ?

Et bien si l'un de vos joueur approche le pont et tente de le toucher, il va avoir une belle sensation de beau bois massif et solide, sauf que ses doigts vont passer au travers ! Non, on ne peut pas marcher sur le pont non plus...

Quel est l'intérêt des illusions de toucher alors ? Et bien à remplacer la sensation d'un autre matériau. Imaginons cette fois-ci qu'un pont réel existe bel et bien, mais ce pont est en bois dont les planches sont pour le moins vermoulues. Un illusionniste de passage va transformer tout cela pour créer un pont de pierre par dessus tout cela. L'effet visuel est saisissant et lorsqu'une personne arrive pour toucher ce pont, elle ressent le contact froid et solide de la pierre alors qu'elle touche en fait une structure en bois ! Confiant, elle s'avancera donc lourdement chargée avec tout son barda pour passer au travers de la première planche qui cédera sous son poids.

Verser de l'eau dans une illusion de verre ? L'eau fera une belle flaque directement sur la table. Eteindre un feu avec une illusion d'eau ? Sans résultat.

Tout cela est impossible selon le Gamemaster Law qui dit qu'une illusion ne peut pas agir sur un autre objet réel. Pas d'agissements et pas d'interactions pour la simple raison qu'une illusion est destinée à tromper les sens des personnes capables de percevoir ou de ressentir quelque chose. Une porte



ou un feu ne ressent rien et ne peut donc pas être stoppé ou enfoncé par quelque chose qui n'existe pas.

Dans cette option là, les illusions créent simplement des illusions (dans le sens classique du terme), elles ne modèlent ni ne créent de la matière comme peuvent le faire les Mana Molder (Essence Companion - RMSS). On peut dire que l'illusion créée est réelle comme peut l'être un hologramme, mais un hologramme de mur de brique n'a jamais empêché un faisceau lumineux de le traverser...

## Le mot de la fin

Au final, vous êtes donc libre de choisir la façon de gérer les illusions dans votre univers. Je ne vous cache pas que je préfère de loin la théorie de l'illusion fictive car elle occasionne le moins de soucis au niveau de la gestion, de l'interprétation et de la puissance relative des illusions. Ceci est bien entendu un point de vue personnel. Après, tout dépend de l'importance que vous voulez donner aux illusions dans votre monde.