

# Être immatériel

Julien DORVENNES

**V**OUS VOULEZ faire de votre héraut un esprit défunt, vous aventurer dans la Réalité Spirituelle ? Alors gardez bien ces quelques principes à l'esprit.

## Deux qualités inverses

La Solidité et le Vide sont deux qualités inverses, tout comme la Chaleur et le Froid. On ne parle pas d'une Solidité de -3, mais d'un Vide de 3. De la même façon, on ne peut pas être doué à la fois de Vide et de Solidité.

Pour faire varier la Solidité ou le Vide d'une forme, on utilise la Façon. Mettre en jeu 1 gemme de Façon permet d'augmenter ou de diminuer de 1 la Solidité ou le Vide d'une personne ou d'un objet. La forme, selon sa valeur de Solidité ou de Vide, prend différentes consistances.

Vide	consistance
1-30	subtile
0,5-0,99	moins-visqueuse
0,1-0,49	moins-liquide
0,01-0,09	moins-vaporeuse
0	inconsistante
0,01-0,09	vaporeuse
0,1-0,49	liquide
0,5-0,99	visqueuse
1-30	solide
Solidité	consistance

## Vocabulaire

Les termes *moins-visqueux*, *moins-liquide* et *moins-vaporeux* ne sont guère utilisés que par les faiseurs. Les gens disent plus facilement *fantôme* et parlent d'eau ou de brise fantôme. Le terme *d'esprit* désigne communément les personnes immatérielles.

À côté de *matériel* et *d'immatériel*, on dit aussi *tangible* et *intangibile*. *Solide* et *subtil* sont réservés aux formes douées d'une Solidité ou d'un Vide supérieur ou égal à 1. *Inconsistant* est réservé aux formes d'une Solidité nulle.

Alors que les formes solides et les formes inconsistantes perçoivent le Monde Réel, les formes immatérielles perçoivent la Réalité Spirituelle.

## Même pas mal

Aucun esprit ne peut subir de dommages tangibles, que ce soit des coups, des blessures, des brûlures ou des gelures ou des empoisonnements. En revanche, un esprit peut parfaitement causer des dommages à quelqu'un ou quelque chose de solide.

En ce qui concerne les esprits, le Vide fonctionne comme la Solidité. Un esprit subtil peut s'asseoir sur une chaise fantôme (Vide 3), déguster un vin fantôme (Vide 0,1) et est arrêté par une lourde porte fantôme (Solidité 9). De même, une arme fantôme ou un esprit peut se servir de la Force, de l'Artifice ou de l'Alchimie pour causer des dommages fantômes à un esprit. Ces dommages s'apparentent aux coups : ils ne peuvent pas tuer un esprit et ne font que le sonner. Ces dommages diminuent de 1 par jour et la Vigueur ne permet pas de les soigner.

Seuls les esprits inconsistants ne peuvent subir aucun dommage, que ce soit des dommages tangibles ou des dommages fantômes.

Bien sûr, on peut toujours utiliser la Façon pour matérialiser un esprit de force et lui infliger ainsi des dommages. Imaginez le cas d'un esprit inconsistant. En mettant en jeu une seule gemme de Façon, vous pouvez lui donner une Solidité de 1 et là, lui en envoyer plein la figure. Il faut aussi se rappeler qu'un esprit reste sensible à toutes les autres formes d'attaque, que ce soit le sommeil, l'oubli, les contraintes, les sentiments, etc.

## Libre comme l'air

Une forme inconsistante ne tient pas sur le sol, mais flotte dans les airs. Elle n'a donc pas besoin de miser de gemmes supplémentaires en Force pour voler.

De la même façon, un esprit ne peut tenir ou déplacer

un objet tangible sans le faire voler. Pour se servir d'une arme tangible, il lui faut mettre en jeu autant de gemmes de Forces qu'elle a en Solidité\*. De même pour une personne tangible qui cherche à *tenir* un objet fantôme.

## À travers les murs

Les esprits inconsistants peuvent traverser n'importe quel obstacle solide, même s'ils répugnent à le faire. Pour surmonter cette répulsion, ils doivent mettre en jeu autant de gemmes de Sens que l'obstacle a en Solidité.

## Une vue de l'esprit

Sous forme subtile, on ne voit plus le Monde Réel. Le Sens montre le Monde des Esprits. Il faut se concentrer pour voir le monde tel qu'il est. De la même façon, sous forme tangible, il faut se concentrer pour voir le Monde des Esprits.

La raison en est qu'en plus d'une Allure réelle, nous avons une Allure fantôme. Par commodité, on distingue les deux valeurs en les séparant par une barre. Ainsi quelqu'un doué d'une Allure de 0/6 n'est visible que pour les habitants du Monde des Esprits alors que celui doué d'une Allure de 6/0 n'est visible que dans le Monde Réel.

Pour voir le Monde Réel lorsqu'on est sous forme subtile, il faut voir au travers de la Réalité Spirituelle. Si l'on a devant soi un magnifique jardin fantôme d'une Allure de 0/8, il faut mettre en jeu 8 gemmes de Sens pour voir la ruelle mal éclairée d'Allure 3/0 qui se trouve à la même place dans le Monde Réel. En revanche, sous forme tangible, il suffit de 3 gemmes de Sens pour voir le jardin au travers de la ruelle.

À la création d'un héraut, son Allure réelle et son Allure fantôme peuvent être identiques ou différentes, mais l'on ne dépense qu'une fois les gemmes héraldique pour l'Allure la plus élevée. En général, on privilégie l'une ou l'autre Allure. Si l'on vit dans le Monde Réel, on privilégie son Allure réelle et s'il l'on vit dans le Monde des Esprits on privilégie son Allure fantôme.

On ne perçoit pas constamment les deux mondes, autrement ce serait un véritable casse-tête ! Il serait impossible de savoir que le jardin fait partie du Monde des Esprits et que la ruelle est bien dans le Monde Réel. En revanche, le Maître d'un Domaine peut avoir l'air d'un fayt ordinaire dans le Monde Réel et d'un noble seigneur dans le Monde des Esprits (Allure 3/9). À l'inverse, une demoiselle peut être magnifique dans le Monde Réel et sa beauté se faner dans le Monde des Esprits (Allure 9/3).

---

\* ou en Importance si celle-ci est inférieure à la Solidité de l'arme.

## Par les Chemins Languides

Le Monde des Esprits est un monde à part. Il ressemble à un catalogue de lieux qu'on appelle des Domaines. D'un Domaine à l'autre, il n'y a pas de transition comme dans notre monde : un désert de sable peut se trouver à côté d'une mer de glace. Un même Domaines ne recouvrent pas toujours la même région du Monde Réel.

Pour passer d'un Domaine à l'autre, il faut emprunter les Chemins Languides. Ce ne sont pas de vrais chemins, mais plutôt des parcours définis. Ainsi pour se rendre de Jadis-en-Esprit à Parvis-en-Esprit, il faut toujours passer par la Lande Tremblaise. Aucun Domaine du Monde des Esprits 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. La Mesure est inutile ici pour se translocaliser. Par contre, on peut passer par le Monde des Esprits pour voyager d'un bout à l'autre de la Réalité Matérielle, même si ce type de voyage reste très aléatoire.

Chaque Domaine est soumis à un Maître. Ainsi Hiriade d'Arcole est Maître de la Lande Tremblaise et le Surintendant est Maître de l'influente Cour des Comptes. 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...

Un esprit peut se bâtir un Refuge au creux d'un Domaine. On peut accueillir dans un Refuge un nombre d'esprit égal à son propre Rang. À l'intérieur, l'endroit ressemble à un minuscule Domaine : un bois, une clairière, un vallon ou un palais. De l'extérieur, il est invisible. Pour bâtir un Refuge, un esprit doit y investir des gemmes héraldiques. Ceux qui cherchent ce Refuge se heurtent à une résistance égale au nombre de gemmes investies.

Dans le Monde des Esprits, le temps et l'espace n'ont pas grand-chose à voir avec notre monde. Tout dépend de l'*encombrement* du Domaine. Un Domaine très encombré prend du temps à traverser tandis qu'un Domaine vide se traverse en un instant. Lorsque les Plaines Hurlantes sont traversées par des milliers d'esprits, il faut des jours pour les traverser, et quand personne n'est dans les parages, on les franchit en un instant. Ce n'est pas qu'on ait l'impression de courir, mais plutôt que le Domaine paraît beaucoup moins grand.

Si le paysage et le climat d'un Domaine varie selon l'état d'esprit de son Maître, il peut bien pleuvoir, neiger, ventiler ou faire beau temps, jour ou nuit, vous ne verrez pas la différence. Bien sûr, vous aurez froid, chaud, mais cela ne vous occasionnera aucun dommage et vous ne vous heurterez à aucune résistance. Même à travers la

nuit noire ou à travers un épais brouillard vous verrez comme en plein jour. 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.

Enfin, tant qu'il arpente la Réalité Spirituelle, un esprit est soumis à certaines lois. Il ne peut pas mentir, bien que rien ne l'oblige à dire la vérité. De même, il est impossible de se tromper sur l'identité d'un esprit qu'on connaît, quelle que soit son apparence, même s'il est in-

visible. Dans ce monde, les faveurs servent de monnaie d'échange et entraînent des obligations entre esprits. Le piège est qu'on ne sait pas toujours qu'on profite d'une faveur et l'on peut se voir obliger à son insu. Goûter les fruits du Jardin des Délices vous oblige à y rester pour l'éternité, et passer sur le Pont des Crasses vous oblige à passer la nuit suivante avec son gardien lubrique.